Name	

Ausbildung	
Kultur	
Rasse	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Geschlecht	
Körpergröße	
Gewicht	

Attribute		Start	Wert
Ausstrahlung	AUS		
Beweglichkeit	BEW		
Intuition	INT		
Konstitution	KON		
Mystik	MYS		
Stärke	STÄ		
Verstand	VER		
Willenskraft	WIL		

Mondzeichen	
Fähigkeit:	

Sprachen	

Erfahrungspunkte (EP)			
Gesamt			
eingesetzt		offen	
Heldengrad 2 erreicht?			
maximale Attributssteigerungen			
maximale Fertigkeitspunkte			

Abgeleitete Werte		Wert	Mod.	
Größenklasse	GK			nach Rasse
Initiative	INI	10		10 – INT
Lebenspunkte	LP	0		GK + KON
Fokus	FO	0		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	12		12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	12		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	12		12 + KON + WILL
Splitterpunkte	SP			nach Rasse

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3 *oder* Widerstandswert +3 *oder* Schaden einer Quelle -5 *oder* Mondzeichen einsetzen

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Fernkampf	0		BEW	INT	
Handgemenge	0		BEW	STÄ	
Nahkampf	0		BEW	STÄ	
Akrobatik	0		BEW	STÄ	
Arkane Kunde	0		MYS	VER	
Athletik	0		BEW	STÄ	
Diplomatie	0		AUS	VER	
Empathie	0		INT	VER	
Entschlossenheit	0		AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	0		AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	0		MYS	VER	
Handwerk	0		KON	VER	
Heilkunde	0		INT	VER	
Heimlichkeit	0		BEW	INT	
Naturkunde	0		INT	VER	
Redegewandtheit	0		AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	0		BEW	INT	
Straßenkunde	0		AUS	INT	
Tierführung	0		AUS	BEW	
Überleben	0		INT	KON	
Wahrnehmung	0		INT	WIL	
Zähigkeit	0		KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Stärken	Wirkung

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	Mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos		Handg.	0	0				

Rüstung/Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe	0	0	0	0

Ausrüstung	Ausrüstung

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
	0		0		
	0		0		
	0		0		
	0		0		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD