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 – INT
Lebenspunkte	LP			GK + KON
Fokus	FO			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW			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			BEW	INT	
Handgemenge			BEW	STÄ	
Nahkampf			BEW	STÄ	
Akrobatik			BEW	STÄ	
Arkane Kunde			MYS	VER	
Athletik			BEW	STÄ	
Diplomatie			AUS	VER	
Empathie			INT	VER	
Entschlossenheit			AUS	WIL	
Fingerfertigkeit			AUS	BEW	
Geschichte & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	
Heilkunde			INT	VER	
Heimlichkeit			BEW	INT	
Naturkunde			INT	VER	
Redegewandtheit			AUS	WIL	
Schlösser & Fallen			BEW	INT	
Straßenkunde			AUS	INT	
Tierführung			AUS	BEW	
Überleben			INT	KON	
Wahrnehmung			INT	WIL	
Zähigkeit			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.	BEW	STÄ				

Rüstung/Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	

Ausrüstung	Ausrüstung

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

Fokus				

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD