Name	Weystane Weitschritt

Ausbildung	Waldläuferin		
Kultur	Zwingard	Abstammung	Priester
Rasse	Mensch	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	flammend rot	Körpergröße	1,89 m
Augenfarbe	hellgrün	Gewicht	76 kg
Hautfarbe	hellhäutig	Geburtsort	Klippwacht (Zwingard)

Mondzeichen	Das zweite Gesicht

Splitterpunkte	Normal: 5					

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

Schwächen	Hitzkopf
Sprachen	Zwingardisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Zwingard

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	Nicht überrascht und -2 Initiative
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Erfahrungspunkte (EP)		EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt 15	offen

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	2	2	
Beweglichkeit	BEW	3	3	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	3	3	
Stärke	STÄ	3	3	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	9	+1		GK + BEW
Initiative	INI	4	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	7			GK + KON
Fokus	FO	15	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	9	3	BEW	STÄ	
Alchemie	5	0	MYS	VER	
Anführen	4	0	AUS	WIL	
Arkane Kunde	5	1	MYS	VER	
Athletik	12	6	BEW	STÄ	
Darbietung	4	0	AUS	WIL	
Diplomatie	4	0	AUS	VER	
Edelhandwerk	5	0	INT	VER	
Empathie	6	1	INT	VER	
Entschlossenheit	5	1	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	7	2	MYS	VER	
Handwerk	4	0	KON	VER	
Heilkunde	6	1	INT	VER	
Heimlichkeit	8	2	BEW	INT	
Jagdkunst	10	6	KON	VER	
Länderkunde	5	0	INT	VER	
Naturkunde	9	4	INT	VER	
Redegewandtheit	5	1	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	6	0	INT	BEW	
Schwimmen	6	1	STÄ	KON	
Seefahrt	5	0	BEW	KON	
Straßenkunde	5	0	AUS	INT	
Tierführung	6	1	AUS	BEW	
Überleben	9	4	INT	KON	
Wahrnehmung	7	2	INT	WIL	
Zähigkeit	10	6	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Sprinter	1	Athletik	+1 Geschwindigkeit
Unermüdlicher Verfolger	1	Jagdkunst	Braucht nur 1 FP pro km beim Spuren folgen
Geländekunde (Wald)	1	Überleben	+2 auf passende Proben im Wald
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	Behinderung von Rüstungen um 1 geringer
Schnell wieder auf den Beinen	1	Zähigkeit	+1 LP in Ruhephase
Vorahnung	1	Schicksalsm.	+3 um Überraschungen/Hinterhalte zu erkennen

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	Kind einer Hexe (Priesterin der Hekaria)
Gefolge	-	
Kontakte	0	Eine Handvoll Freunde
Kreatur	2	Tiervertrauter Rabe Schwarzblick
Mentor	1	Druide aus dem Vanforst
Rang	-	
Relikt	4	Gut gefertigter Langbogen (WGS -1, +1 Angriff)
Stand	0	einfache freie Bürgerin Zwingards
Vermögen	0	einfacher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	Einstellung 1 Stufe besser
Ausdauernd	+3 Zähigkeit gg. Erschöpft; 1/2 Abzug Erschöpft
Erhöhter Fokuspool	+5 Fokus
Tiervertrauter	Besonderes Band zum Tier
Verbesserte Initiative	-3 Initiative
Zäh	Doppelte Zeit bei Sterbend
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein und Stahl	-		
5 Fackeln	-		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	
Hiebwaffen	
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	4
Stangenwaffen	
Schusswaffen	6
Wurfwaffen	

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	6	Handg.	3	3		5	1W6	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Breitschwert	10	Klingenw.	3	3		9	1W6+4	Wuchtig
Langbogen (Rw 35 m)	13	Schussw.	3	3	+1	9 (8)	1W10+8	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			3	3			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schnellschütze I	1	Schwussw.	Bereitmachen -1 Tick

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Leichte Lederrüstung	+1	1	1 (0)	0
Summe	+1	1	0	0

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Erkenntnismagie	6	1	3	2	VER
Kampfmagie	7	1	3	3	STÄ
Naturmagie	8	3	3	2	AUS
Schicksalsmagie	6	1	3	2	AUS
Stärkungsmagie	7	1	3	3	STÄ
Verwandlungsmagie	6	1	3	2	KON

Fokus										

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Magie erkennen	Erkenntnis	0	15	1	2 Ticks	5 m	5 Sekunden	A, R, V (1/1V1), Wd	236	
Geisterdolch	Kampf	0	15	K1	1 Tick	Zauberer	kanalisiert	A, V (1/K1V1)	231	
Freund der Tiere	Natur	0	15	K1	1 Tick	Zauberer	kanalisiert	A, V (2/K1V1)	230	
Rindenhaut	Natur	1	18	K4V1	3 Ticks	Zauberer	kanalisiert	A, KF, V (2/K1V1), VF	240	
Glück	Schicksal	0	15	1	1 Tick	Zauberer	kanalisiert	A, V (1/1V1)	232	
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1 Tick	Zauberer	kanalisiert	A, V (1/K1V1)	224	
Haarfarbe	Verwandlung	0	15	K1	1 Tick	Zauberer	kanalisiert	A, V (1/K1V1)	232	