Name	***Keira Alvios***	**Kultur**	***Mertalischer Städtebund***
Rasse	***Mensch***	**Ausbildung**	***Protextorin***

Geschlecht: weiblich Größe: 5 Geschwindigkeit: 9 [9] Splitterfähigkeit: Der Spieler

Lebenspunkte (7)

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

Schadens-Reduktion	0
Heilungsrate	4 LP in 6 Stunden

Fertigkeiten Kampf

Initiative	6	-1W6		
Geschwindigkeit	9	[9]		
Kampf allgemein		18	[19]	Verteidiger
Handgemenge	8	17	[18]	
Hiebwaffen	6	15	[16]	
Kettenwaffen	8	17	[18]	
Klingenwaffen	12	21	[22]	Verwirren
Stangenwaffen	6	15	[16]	
Schusswaffen	8			
Wurfwaffen	6			

Fertigkeiten mit Abwehr

Akrobatik	9	18	[19]	
Entschlossenheit	10	22		
Zähigkeit	7	16		

Widerstände

Verteidigung	18	[19]
Körperlicher Widerstand	17	
Geistiger Widerstand	19	

Waffe		Schaden	Geschwdg.		Reichw.
Dolch	12	1W6 +1	6	[6]	0 m
Dornenhandschuh	8	1W6 +1	7	[7]	0 m
Faustschlag/Tritt	8	1W6	5	[5]	0 m
Knüppel	6	1W6 +1	6	[6]	0 m
Skavona	12	1W6 +3	7	[7]	0 m

Rüstung	Werte
Dornenhandschuh	1/0/0

[X] = Wert mit Rüstung | Rüstungs-Werte = Verteidigungs-Bonus / Schadens-Reduktion / Zeit-Malus

Attribute	
Ausstrahlung	2
Beweglichkeit	4
Intuition	4
Konstitution	2
Mystik	2
Stärke	2
Verstand	1
Willenskraft	3

Vorteile
Dickschädel
Gesellig
Scharfe Augen
Scharfes Gehör
Von den Monden geküsst

Meisterschaften	
Der richtige Ton	
Durch die Gassen	
Gerüchte	
Unterschwellige Warnung	
Verteidiger	
Verwirren	

Keira Alvios | **Mensch** | **Mertalischer Städtebund** | **Protector**

Geschlecht: weiblich | Größe: 5 | Geschwindigkeit: 9 [9] | Splitterfähigkeit: Der Spieler

Fertigkeiten allgemein

Alchemie	3		
Anführen	4		
Arkane Kunde	5		
Athletik	9		
Empathie	6		
Fingerfertigkeit	6		
Geschichte und Mythen	3		
Heilkunde	7		
Heimlichkeit	11		Stadt +2
Naturkunde	5		
Redekunst	8		+2 (gesellig) / Unterwelt +2
Schlösser und Fallen	6		
Straßenkunde	12		Gerüchte +3
Tierführung	6		
Überleben	6		
Wahrnehmung	13		Sicht +3 / Gehör +3 / Gefahr +3

Fokuspunkte (10)

Fokusrate (E) 30 Minuten

Fertigkeiten Zauber

Magieschule Schatten	10	

Splitterpunkte (5)

Der Spieler

Der Charakter kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um bei einem Risikowurf den zweitniedrigsten Würfel neu zu würfeln.

Bonus von +3 auf eine Probe

Bonus von +3 auf Verteidigung

5 Schadenspunkte ignorieren

Zauber

		Probe	Kosten	Dauer	Effekt	Reichw.	Wirkung	+V
Nachtaugen	10	15	K2	2 Ticks	Dunkelsicht	Selbst	kontinuierlich	---
Schattenmantel	10	17	K4	4 Ticks	-6 Gegnerwahrnehmung	Selbst	kontinuierlich	+

VT = Verteidigungswert / KW = Körperlicher Widerstand / GW = Geistiger Widerstand / +V = Verzehren möglich