

Name	<i>Tiai Schimmersee</i>	Kultur	<i>Albischer Seebund</i>
Rasse	<i>Alb</i>	Ausbildung	<i>Klingentänzerin</i>
Geschlecht: weiblich Größe: 5 Geschwindigkeit: 10 [10] Splitterfähigkeit: Der Blitz			



Lebenspunkte (7)

Unverletzt	0	[Grid of 16 squares]															
Angeschlagen	-1	[Grid of 16 squares]															
Verletzt	-2	[Grid of 16 squares]															
Schwer verletzt	-4	[Grid of 16 squares]															
Todgeweiht	-8	[Grid of 16 squares]															

Schadens-Reduktion	0
Heilungsrate	4 LP in 6 Stunden

Fertigkeiten Kampf

Initiative	5	-1W6		
Geschwindigkeit	10	[10]		
Kampf allgemein	20	[21]		
Handgemenge	6	17	[18]	
Hieb Waffen	3	12	[13]	
Ketten Waffen	13	24	[25]	Umreißen / Schildbonus ignoriert
Klingen Waffen	10	21	[22]	
Stangen Waffen	6	17	[18]	
Schuss Waffen	7			
Wurf Waffen	6			

Fertigkeiten mit Abwehr

Akrobatik	13	24	[25]	Balance +2
Entschlossenheit	8	17		
Zähigkeit	6	15		

Widerstände

Verteidigung	20	[21]	
Körperlicher Widerstand	16		
Geistiger Widerstand	16		

Waffe	Schaden	Geschwdg.	Reichw.	Rüstung	Werte
Faustschlag/Tritt	6 1W6	5 [5]	0 m	Leicht. Lederrüstung	1/0/0
Kettensichel	13 1W10 +2	8 [8]	0 m		
Maira (Krummschwert)	10 1W6 +2	7 [7]	0 m		

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

Attribute

Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	5
Intuition	2
Konstitution	2
Mystik	3
Stärke	1
Verstand	2
Willenskraft	2

Vorteile

Albenohren
Attraktivität
Balance
Erhöhter Fokus
Kind der Dämmerung
Langlebigkeit
Wasserelementar

Meisterschaften

Ausweichen
Blitzreflexe
Fernzauberer
Schild umschlagen
Umreißen (KET)

Tiai Schimmersee	Alb	Albischer Seebund	Klingentänzer
Geschlecht: weiblich	Größe: 5	Geschwindigkeit: 10 [10]	Splitterfähigkeit: Der Blitz

Fertigkeiten allgemein

Alchemie	5		
Anführen	5		
Arkane Kunde	8		
Athletik	11		
Empathie	4		
Fingerfertigkeit	8		
Geschichte und Mythen	7		
Heilkunde	4		
Heimlichkeit	8		
Naturkunde	4		
Redekunst	5	+2 (attraktiv)	
Schlösser und Fallen	4		
Straßenkunde	5		
Tierführung	9		
Überleben	4		
Wahrnehmung	7	Sicht im Dunkeln / Gehör +3	

Fokuspunkte (20)

Fokusrate (E) 30 Minuten

Fertigkeiten Zauber

Magieschule Luft	6	
Magieschule Zerstörung	11	Doppelte Grundreichweite

Splitterpunkte (3)

Der Blitz

Der Charakter kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für 60 Ticks alle aktiven Handlungen 1 Tick schneller auszuführen.

Bonus von +3 auf eine Probe
 Bonus von +3 auf Verteidigung
 5 Schadenspunkte ignorieren

Zauber	Probe	Kosten	Dauer	Effekt	Reichw.	Wirkung	+V
Arkane Klinge	11	17	K4	4 Ticks	+2 Magieschaden	Berührung	kontinuierlich ---
Blitzstrahl	11	VT Ziel	4V2	7 Ticks	3W6 Blitzschaden	10 m	einmalig +
Gegenstand zerstören	11	15	2	1 Min.	Gegenstand zerstört	Berührung	einmalig +
Windstoß	6	KW Ziel	2	2 Ticks	+2 Tickverlust	5 m	einmalig +
Wolkenritt	6	15	K2	4 Ticks	-3 Meter Falldistanz	Berührung	kontinuierlich ---

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