



Name

Rasse	
Kultur	
Abstammung	
Ausbildung	
Variante	
Haar- / Fellfarbe	
Augenfarbe	
Hautfarbe	
Geschlecht	
Körpergröße	
Gewicht	
Geburtsort	
Aussehen	

Heldengrad

Maximales Attribut	
Max. Fertigkeitspunkte	
Widerstands-Bonus	
Maximaler Bonus	

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	
Eingesetzt	
Offen	
Nächster Heldengrad	

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.
Größenklasse	GK			Rasse
Geschwindigkeit	GSW			GK + BEW
Initiative	INI			10 - INT
Lebenspunkte	LP			GK + KON
Fokus	FO			2 x (MYS + WILL)
Verteidigung	VTD			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW			12 + VER + WILL
Körperlicher Widerstand	KW			12 + KON + WIL

Splitterpunkte										
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Einsatz des Mondzeichens

Schwächen	

Stärke	Wirkung

Muttersprache	
weitere:	

Mondzeichen	
Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	
Grad 2	
Grad 3	<ul style="list-style-type: none">Einsatz 2:1 für GefährtenVerstärken einer Gefährten-Splittergabe: Probe und Widerstand +5 statt +3; Schaden -8 statt -5
Grad 4	

Ressource	Bedeutung
Ansehen	
Wert:	
Kontakte	
Wert:	
Stand	
Wert:	
Vermögen	
Wert:	
Wert:	
Wert:	
Wert:	
Wert:	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Schwerpunkte / Anmerkungen / Meisterschaften
Akrobatik			BEW	STÄ		
Alchemie			MYS	VER		
Anführen			AUS	WIL		
Arkane Kunde			MYS	VER		
Athletik			BEW	STÄ		
Darbietung			AUS	WIL		
Diplomatie			AUS	VER		
Edelhandwerk			INT	VER		
Empathie			INT	VER		
Entschlossenheit			AUS	WIL		
Fingerfertigkeit			AUS	BEW		
Geschichte & Mythen			MYS	VER		
Handwerk			KON	VER		
Heilkunde			INT	VER		
Heimlichkeit			BEW	INT		
Jagdkunst			KON	VER		
Länderkunde			INT	VER		
Naturkunde			INT	VER		
Redegewandtheit			AUS	WIL		
Schlösser & Fallen			INT	BEW		
Schwimmen			STÄ	KON		
Seefahrt			BEW	KON		
Straßenkunde			AUS	INT		
Tierführung			AUS	BEW		
Überleben			INT	KON		
Wahrnehmung			INT	WIL		
Zähigkeit			KON	WIL		

[illegible]

Kampffertigkeit	FP	Lebenspunkte																					
Handgemenge		Unverletzt	0																				
Hieb Waffen		Angeschlagen	-1																				
Ketten Waffen		Verletzt	-2																				
Klingen Waffen		Schwer verletzt	-4																				
Stangen Waffen		Todgeweiht	-8																				
Schuss Waffen																							
Wurf Waffen																							

Atemholen benutzt

Kanalisiert

Betäubung

Echter Schaden

[illegible]

Schildstoß			BEW	STÄ		7	IW 6 + I	
------------	--	--	-----	-----	--	---	----------	--

[illegible][illegible]

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

Freie Manöver		
Betäubungsschlag	1 EG	Betäubungsschaden; nur bei Nahkampfangriffen
Störender Angriff	Je 1 EG	Je -3 auf Entschlossenheits-Probe gegen Unterbrechen kontinuierlicher Handlungen
Wuchtangriff	Je 1 EG	Je +1 Schaden

Aktive Abwehr (GRW S. 138)

Kann nach generischem Angriff angesagt werden. Probe auf *Akrobatik* (Ausweichen), *Nahkampffertigkeit* (Parade), *Zähigkeit* (körperlicher Widerstand) oder *Entschlossenheit* (geistiger Widerstand) gegen Schwierigkeit 15:

Aktive Abwehr	
Ergebnis	Widerstands-Bonus
1-14	—
15-17	+ 1
18-20	+ 2
21-23	+ 3
24-26	+ 4
27-29	+ 5
30-32	+ 6
33-35	+ 7
36-38	+ 8
39-41	+ 9
42-44	+10
45-48	+11

Zustands-Kurzübersicht

Benommen [X]: alle Handlungen +X
Ticks; 60 Ticks Dauer

Blutend [X]: Alle 15 volle Ticks X mal 3 Schaden; 60 Ticks Dauer

Brennend[X]: Alle 15 volle Ticks X mal
1W6 Feuerschaden; 90 Ticks Dauer (1
Stufe löschen: kont. Aktion, 10 Ticks)

Geblendet [X]: X mal -2 auf Angriffe
($X \leq 4$)

Lahm: GSW halbiert.; durch Verschnaufpause aufhebbar

Panisch: nur Flucht (Sprint) möglich;
30 Minuten Dauer

Rasend: nur Risikowürfe erlaubt; 60 Ticks Dauer

Ringend: GSW=0, keine Bewegung, VTD -3, Proben -3, Befreien aus Umklammerung

Sterbend [X]: kann nicht regenerieren, verliert volle Gesundheitsstufe in Stufe 1 = voller Tag, Stufe 2 = volle Stunde, Stufe 3 = 15 Ticks; nur durch Heilung aufhebbar

Verwundet [X]: Wundabzüge um X Stufen erhöht

[illegible]

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	

Wertgegenstände

Kleine Gegenstände	Anzahl

[illegible][illegible][illegible]

Artefakt	
Name:	Objekt:
Relikt <input type="checkbox"/>	Eingestimmt <input type="checkbox"/> Entzaubert <input type="checkbox"/> Angeschlagen <input type="checkbox"/> / Demoliert <input type="checkbox"/>

Typus	Wirkung	Konkreter Effekt

Artefaktqualität		Zusätzliche profane Qualität	
-------------------------	--	-------------------------------------	--

Notizen:

Artefakt	
Name:	Objekt:
Relikt <input type="checkbox"/> Eingestimmt <input type="checkbox"/> Entzaubert <input type="checkbox"/> Angeschlagen <input type="checkbox"/> / Demoliert <input type="checkbox"/>	

Typus	Wirkung	Konkreter Effekt

Artefaktqualität		Zusätzliche profane Qualität	
------------------	--	------------------------------	--

Notizen:

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

Name			
Schule		Typus	
Schwierigkeit		Kosten	
Zauberdauer		Reichweite	
Wirkungsdauer		Wirkungsbereich	
Wirkung			

Erfolgsgrade

