

SPLITTERMOND

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	

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 + WIL)
Verteidigung	VTD				12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW				12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW				12 + KON + WILL

Splitterpunkte gesamt temporär

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

Schwächen

Stärken

Wirkung

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

Mondzeichen

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1

Grad 2

Grad 3

- Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte
- Verstärken einer Gefährten-Splittergabe: Probe und Widerstand +5 statt +3; Schaden -8 statt -5

Grad 4

Ressourcen

Bedeutung

Ansehen	
Wert	
Kontakte	
Wert	
Stand	
Wert	
Vermögen	
Wert	
Gefolge	
Wert	
Kreatur	
Wert	
Mentor	
Wert	
Rang	
Wert	
Relikt	
Wert	
Zuflucht	
Wert	

Muttersprache

Weitere Sprachen:

AUS **BEW** **INT** **KON** **MYS** **STÄ** **VER** **WIL** **GSW** **INI** **VTD** **GW** **KW**

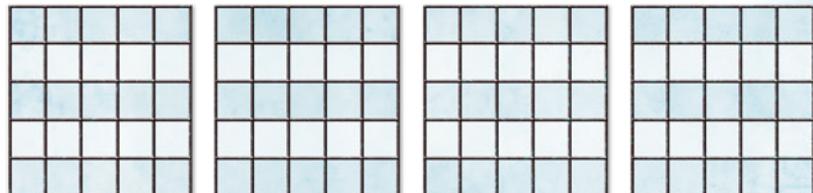
Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik			BEW	STÄ	
Alchemie			MYS	VER	
Anführen			AUS	WIL	
Arkane Kunde			MYS	VER	
Athletik			BEW	STÄ	
Darbietung			AUS	WIL	
Diplomatie			AUS	VER	
Edelhandwerk			INT	VER	
Empathie			INT	VER	
Entschlossenheit			AUS	WIL	
Fingerfertigkeit			AUS	BEW	
Geschichte & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
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	

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL GSW INI VTD GW KW

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	
Hiebwaffen	
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	
Stangenwaffen	
Schusswaffen	
Wurfwaffen	

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



Atemholen benutzt (Kont. Akt.; 8 Ticks → 10+ KON Betäubungsschaden geheilt)

Waffe	Wert	FP	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Reichw.	Merkmale
Waffenlos			Handg.	BEW	STÄ			—	Entwaffnend 1, Umklammern

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstung / Schild	VTD +	SR	Beh.	Tick +	Merkmale	Vermögen	Wertgegenstände
Summe 1						Solare	
Summe 2						Lunare	
Summe 3						Kupfer	

Ausrüstung	Last

Ausrüstung	Last

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL GSW INI VTD GW KW

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung	Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung