

Splittermond Charakter-Bogen



					Name					Abstammung				
Rasse			Kultur							Ausbildung				
Geschlecht	Größe	Gewicht	Haarfarbe	Augenfarbe	Hautfarbe	Geburtsort	Geburtstag	Aussehen						

Erfahrungspunkte

Gesamt	Verbraucht	Verfügbar

Heldengrad

Grad	max. Attributswert	max. Fertigkeitswert	max. Splitterpunkte	Erfahrung bis nächster Grad

Attribute

	Start	aktuell	temp.
Ausstrahlung	AUS		
Beweglichkeit	BEW		
Intuition	INT		
Konstitution	KON		
Mystik	MYS		
Stärke	STÄ		
Verstand	VER		
Willenskraft	WIL		

Abgeleitete Werte

	Wert	temp.	Mod.	
Größenklasse	GRÖ			Rasse
Geschwindigkeit	GSW			GRÖ + BEW
Initiative	INI			10 - INT (- 1W6)
Verteidigung	VTD			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Körperlicher Widerstand	KW			12 + KON + WIL
Geistiger Widerstand	GW			12 + VER + WIL
Lebenspunkte	LEB			GRÖ + KON
Fokuspunkte	FOK			2 x MYS + 2 x WIL

Lebenspunkte

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

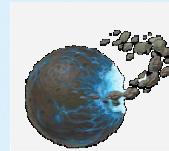
Fokuspunkte

Splitterpunkte

Mondzeichen:	
Beschreibung	

Kampf

	Ges.	Punkte	Mod.		Ges.	Punkte	Mod.
Handgemenge	HGM			Stangenwaffen	STA		
Hieb Waffen	HIE			Schusswaffen	SCH		
Kettenwaffen	KET			Wurfwaffen	WUR		
Klingenwaffen	KLI						



Pro Splitterpunkt:	
▪ Mondzeichen einsetzen	
▪ eine Probe +3	
▪ ein Widerstandswert +3	
▪ Schaden (einer Quelle) -5	

Waffen

	Ges.	Fertigk.	Att 1	Att 2	Schaden	WGS	Reichw.
Faustschlag/Tritt		HGM	BEW	STÄ	1W6	5	-

Rüstungen

	+ VTD	- Schaden	- Zeit

Fertigkeiten

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Akrobatik			BEW	INT	
Alchemie			MYS	VER	
Anführen			AUS	VER	
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 und Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	
Heilkunde			INT	VER	

Fertigkeiten

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Heimlichkeit			BEW	INT	
Länderkunde			INT	VER	
Naturkunde			INT	VER	
Redekunst			AUS	INT	
Schlösser und Fallen			INT	VER	
Schwimmen			BEW	KON	
Seefahrt			BEW	KON	
Spurenlesen			KON	VER	
Straßenkunde			AUS	INT	
Tierführung			AUS	BEW	
Überleben			INT	KON	
Wahrnehmung			INT	WIL	
Zähigkeit			KON	WIL	

Zauberschulen

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

