

# 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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Beweglichkeit	BEW	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intuition	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Konstitution	KON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mystik	MYS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stärke	STÄ	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Verstand	VER	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Willenskraft	WIL	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Abgeleitete Werte

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

### Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Angeschlagen	-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Verletzt	-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Todgeweiht	-8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Fokuspunkte

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Splitterpunkte

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mondzeichen:					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Beschreibung					

### Kampf

	Ges.	Punkte	Mod.		Ges.	Punkte	Mod.
Handgemenge	HGM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Stangenwaffen	STA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hieb Waffen	HIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Schusswaffen	SCH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kettenwaffen	KET	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wurf Waffen	WUR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Klingenwaffen	KLI	<input type="text"/>	<input type="text"/>				



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	<input type="text"/>	HGM	BEW	STÄ	1W6	5	—
	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>						

### Rüstungen

	+ VTD	- Schaden	- Zeit
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Fertigkeiten

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Akrobatik	<input type="text"/>	<input type="text"/>	BEW	INT	
Alchemie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS	VER	
Anführen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	VER	
Arkane Kunde	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS	VER	
Athletik	<input type="text"/>	<input type="text"/>	BEW	STÄ	
Darbietung	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	WIL	
Diplomatie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	VER	
Edelhandwerk	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	
Empathie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	
Entschlossenheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	BEW	
Geschichte und Mythen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS	VER	
Handwerk	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KON	VER	
Heilkunde	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Heimlichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	BEW	INT	
Länderkunde	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	
Naturkunde	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	
Redekunst	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	INT	
Schlösser und Fallen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	VER	
Schwimmen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	BEW	KON	
Seefahrt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	BEW	KON	
Spurenlesen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KON	VER	
Straßenkunde	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	INT	
Tierführung	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AUS	BEW	
Überleben	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	KON	
Wahrnehmung	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	WIL	
Zähigkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KON	WIL	

### Zauberschulen

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		

	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MYS		

