SPLITTERMOND

Name	

Mondzeichen	freier Einsatz	
Fähigkeit:		

Porträt

Ausbildung	
Kultur	
Rasse	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Geschlecht	
Körpergröße	
Gewicht	

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

Abgeleitete Werte		Wert	Mod.	
Größenklasse	GK			nach Rasse
Geschwindigkeit	GSW			GK + BEW
Initiative	INI			10 – INT
Lebensenergie	LE			(GK + KON) x 5
Kräftigungen	KR			KON + 3
Fokus	FO			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW			12 + KON + WILL

Stärken	Wirkung

Splitterpunkte

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

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	

Erfahrungspunkte (EP)

Gesamt

eingesetzt

offen

Heldengrad

maximale Attributssteigerungen

maximale Fertigkeitspunkte

Sprachen

Wertgegenstände

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Arkane Kunde			MYS	VER	
Athletik			BEW	STÄ	
Empathie			INT	VER	
Entschlossenheit			AUS	WIL	
Fingerfertigkeit			AUS	BEW	
Geschichte & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	
Heilkunde			INT	VER	
Heimlichkeit			BEW	INT	
Naturkunde			INT	VER	
Redegewandtheit			AUS	WIL	
Straßenkunde			AUS	INT	
Tierführung			AUS	BEW	
Überleben			INT	KON	
Wahrnehmung			INT	WIL	
Zähigkeit			KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

Kampffertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Fernkampf			BEW	INT	
Nahkampf			BEW	STÄ	

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	Mod.	WGS	Schaden
Waffenlos		Handg.	BEW	STÄ			

Lebensenergie

Kräftigungen

Verletzung: ab dem Verlust der Hälfte der Lebensenergie -4 auf alle Proben

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Wirkung

Ausrüstung	Ausrüstung

Besondere Gegenstände	Wirkung