SPLITTERMOND V 1.8

Name			
Ausbildung			
Kultur		**Abstammung**	
Rasse	Varg	**Geschlecht**	männlich
Fellfarbe		**Körpergröße**	
Augenfarbe		**Gewicht**	
		Geburtsort	

Mondzeichen	Omen des schwarzen Mondes
Splitterpunkte	Normal 3

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch
Kulturkunde	

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	0	offen	15

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	0	0	
Beweglichkeit	BEW	0	0	
Intuition	INT	0	0	
Konstitution	KON	0	0	
Mystik	MYS	0	0	
Stärke	STÄ	0	0	
Verstand	VER	0	0	
Willenskraft	WIL	0	0	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	6	0	0	Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6	0	0	GK + BEW
Initiative	INI	10	0	0	10 – INT
Lebenspunkte	LP	6	0	0	GK + KON
Fokus	FO	0	0	0	2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	10	0	0	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	12	0	0	12 + VER + WIL
Körperl. Widerstand	KW	12	0	0	12 + KON + WIL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	0	0	BEW	STÄ	0
Alchemie	0	0	MYS	VER	0
Anführen	0	0	AUS	WIL	0
Arkane Kunde	0	0	MYS	VER	0
Athletik	0	0	BEW	STÄ	0
Darbietung	0	0	AUS	WIL	0
Diplomatie	0	0	AUS	VER	0
Edelhandwerk	0	0	INT	VER	0
Empathie	0	0	INT	VER	0
Entschlossenheit	0	0	AUS	WIL	0
Fingerfertigkeit	0	0	AUS	BEW	0
Geschichte & Mythen	0	0	MYS	VER	0
Handwerk	0	0	KON	VER	0
Heilkunde	0	0	INT	VER	0
Heimlichkeit	0	0	BEW	INT	0
Jagdkunst	0	0	KON	VER	0
Länderkunde	0	0	INT	VER	0
Naturkunde	0	0	INT	VER	0
Redegewandtheit	0	0	AUS	WIL	0
Schlösser & Fallen	0	0	INT	BEW	0
Schwimmen	0	0	STÄ	KON	0
Seefahrt	0	0	BEW	KON	0
Straßenkunde	0	0	AUS	INT	0
Tierführung	0	0	AUS	BEW	0
Überleben	0	0	INT	KON	0
Wahrnehmung	0	0	INT	WIL	0
Zähigkeit	0	0	KON	WIL	0

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

Stärken	Wirkung

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	0	Handgemenge	BEW 0	STÄ 0				
	0	Handgemenge	BEW 0	INT 0				
	0	Handgemenge	BEW 0	INT 0				
	0	Handgemenge	BEW 0	INT 0				
	0	Handgemenge	BEW 0	INT 0				

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Schild	0	Hiebwaffen	0	0			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe	0	0	0	0

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	
Eigene1	
Eigene2	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
-	0		MOS 0		
-	0		MOS 0		
-	0		MOS 0		
-	0		MOS 0		
-	0		MOS 0		
-	0		MOS 0		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.