Charaktername:

SPLITTERMOND

Ausbildung:

Kultur:

Abstammung:

Rasse:

Geburtsort:

Schwächen:

Erscheinung:

Erfahrungspunkte (EP):

AKTUELL

GESAMT

Heldengrad:

ATTRIBUTE
und abgeleitete Werte

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

Größenklasse	Geschwindigkeit	Initiative	Lebenspunkte	Fokus	Verteidigung	Geistiger Widerstand	Körperlicher Widerstand
GK	GSW =GK+BEW	INI =10-INT	LP =GK+KON	FO =2x(MYS+WIL)	VTD =12+BEW+STÄ±RASSE	GW =12+VER+WIL	KW =12+KON+WIL

FERTIGKEITEN
und Meisterschaften

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

Sprachen:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Meisterschaft (Fertigkeit):
Wirkung:

Charaktername:

RESSOURCEN

Ansehen:	**Bedeutung:**
Gefolge:	**Bedeutung:**
Kontakte:	**Bedeutung:**
Kreatur:	**Bedeutung:**
Mentor:	**Bedeutung:**
Rang:	**Bedeutung:**
Relikt:	**Bedeutung:**
Stand:	**Bedeutung:**
Vermögen:	**Bedeutung:**
Zuflucht:	**Bedeutung:**

STÄRKEN

Stärke: Kulturkunde ( )	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**
Stärke:	**Wirkung:**

MONDZEICHEN

Mondzeichen:

Splitterpunkte: **Aktuell:**

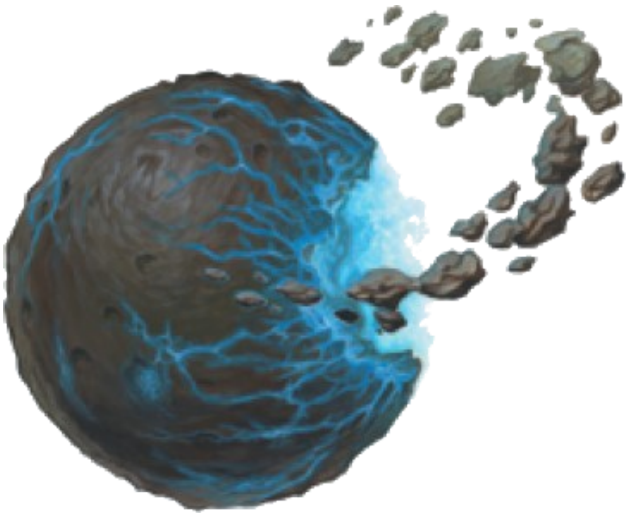
Pro Splitterpunkt: *eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen*

Gabe:

Verstärkt:

Beeinflussung: *Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte, Verstärken der Splitterpunkt-Nutzung eines Gefährten (Fertigkeits- und Widerstandsbonus von +3 auf +5, Schadensreduktion von -5 auf -8)*

Geheim:



Charaktername:

SPLITTERMOND

KAMPFFERTIGKEITEN und Waffen

Handgemenge	Hiebwaffen	Kettenwaffen	Klingenwaffen	Stangenwaffen	Schusswaffen	Wurfwaffen

Nahkampfwaffen	Fertigkeit	+ Attr. 1	+ Attr. 2	+ mod.	= Wert	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	Handgemenge	+ BEW	+ STÄ	+	=	5	1W6	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
		+	+	+	=			
		+	+	+	=			
		+	+	+	=			
		+	+	+	=			
		+	+	+	=			
		+	+	+	=			

Fernkampfwaffen	Fertigkeit	+ Attr. 1	+ Attr. 2	+ mod.	= Wert	WGS	Schaden	RW	Mun.	Merkmale
		+	+	+	=					
		+	+	+	=					

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

Kampfmeisterschaft:
Kampffertigkeit:
Wirkung:

RÜSTUNG und Schild

Schild: VTD+:

Kampffertigkeit: + INT + STÄ + mod. = Wert

Merkmale:

Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe	VTD+	SR	Beh.	Tick+

LEBENSPUNKTE und Zustände

Unverletzte (0)	
Angeschlagen (-1)	
Verletzt (-2)	
Schwer verletzt (-4)	
Todgeweiht (-8)	

Atemholen eingesetzt (heilt 10+KON Betäubungsschaden)

Zustände (Stufe, Dauer):

Charaktername:

MAGIESCHULEN und Meisterschaften

Magieschule	Punkte +	Attr. 1 +	Attr. 2 +	mod. =	Wert
Bannmagie		+ MYS	+ WIL	+ =	
Beherrschungsmagie		+ MYS	+ WIL	+ =	
Bewegungsmagie		+ MYS	+ BEW	+ =	
Erkenntnismagie		+ MYS	+ VER	+ =	
Felsmagie		+ MYS	+ KON	+ =	
Feuermagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Heilungsmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Illusionsmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Kampfmagie		+ MYS	+ STÄ	+ =	
Lichtmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Naturmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Schattenmagie		+ MYS	+ INT	+ =	
Schicksalsmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Schutzmagie		+ MYS	+ AUS	+ =	
Stärkungsmagie		+ MYS	+ STÄ	+ =	
Todesmagie		+ MYS	+ VER	+ =	
Verwandlungsmagie		+ MYS	+ KON	+ =	
Wassermagie		+ MYS	+ INT	+ =	
Windmagie		+ MYS	+ VER	+ =	

FOKUS

ARTEFAKTE

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Meisterschaft:
Magieschule:
Wirkung:

Charaktername:

ZAUBERLISTE

Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									
Spruch	Schule	Typus	Schw.	Kosten	ZD	RW	WD	WB	Seite
Wirkung/Erfolgsgrade:									

Charaktername:

AUSRÜSTUNG und Vermögen

Gegenstand	Last

Gegenstand	Last

SOLARE	LUNARE	TELARE		

BEGLEITER

Name:

Art: | Typus:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale

Fertigkeiten:

Meisterschaften:

Merkmale: