Name

Rasse	
Kultur	
Abstammung	
Ausbildung	
Variante	
Haar-/Fellfarbe	
Augenfarbe	
Hautfarbe	
Geschlecht	
Körpergröße	
Gewicht	
Geburtsort	
Aussehen	

Porträt / Wappen

SPLITTERMOND

Heldengrad	

Maximales Attribut	
Max. Fertigkeitspunkte	
Widerstands-Bonus	
Maximaler Bonus	

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	
Eingesetzt	
Offen	
Nächster Heldengrad	

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

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

Splitterpunkte	gesamt	temporär							

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

Schwächen

Stärken	Wirkung

Muttersprache

Weitere Sprachen:

Mondzeichen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken einer Gefährten-Splittergabe: Probe und Widerstand +5 statt +3; Schaden -8 statt -5
Grad 4	

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

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

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik			BEW	STÄ	
Alchemie			MYS	VER	
Anführen			AUS	WIL	
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 & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
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	

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Sonstige Fertigkeiten

Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

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

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	
Hiebwaffen	
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	
Stangenwaffen	
Schusswaffen	
Wurfwaffen	

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

Atemholen benutzt ☐ (Kont. Akt.; 8 Ticks → 10+ KON Betäubungsschaden geheilt)

Waffe	Wert	FP	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Reichw.	Merkmale
Waffenlos		Handg.	BEW	STÄ				–	Entwaffnend 1, Umklammern

Schildstoß	Wert	FP	BEW	STÄ	mod.	Dauer	Schaden	Merkmale
						7	1W6+1	

Rüstung / Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Merkmale
Summe 1					
Summe 2					
Summe 3					

Kampffertigkeit		
Meisterschaft	Schw.	Wirkung
Schwerpunkte:		

Kampffertigkeit		
Meisterschaft	Schw.	Wirkung
Schwerpunkte:		

Aktive Abwehr (S. 138)

Kann nach dem gegnerischen Angriff angesagt werden. **Probe auf *Akrobatik* (Ausweichen), *Nahkampffertigkeit* (Parade), *Zähigkeit* (körperliches Widerstehen) oder *Entschlossenheit* (geistiges Widerstehen) gg. Schwierigkeit 15.** *Verteidigung* steigt um 1 (+1 pro EG).

Aktive Abwehr	
Ergebnis	Widerstands-Bonus
1-14	–
15-17	+1
18-20	+2
21-23	+3
24-26	+4
27-29	+5
30-32	+6
33-35	+7
36-38	+8
39-41	+9
42-44	+10
45-48	+11

Zustands-Kurzübersicht

Benommen [X]: alle Handlungen +X Ticks; 60 Ticks Dauer
Blutend [X]: alle 15 volle Ticks 3 mal X Schaden; 60 Ticks Dauer
Brennend [X]: alle 15 volle Ticks 1W6 mal X Feuerschaden; 90 Ticks Dauer (1 Stufe Löschen: kont. Aktion, 10 Ticks)
Erschöpft [X]: Kampffertigkeiten/allgemeine Fertigkeiten erhalten Malus von X, GSW -X, INI +X; Verschnaufpause hebt 1 Stufe auf
Geblendet [X]: Malus von 2 auf Angriffe pro Stufe (max. Stufe 4)
Lahm: GSW halbiert; Verschnaufpause hebt auf
Panisch: nur Flucht möglich (im Sprint), sonst keine Handlung möglich; 30 Minuten Dauer
Rasend: nur Risikowürfe erlaubt; 60 Ticks Dauer
Ringend: GSW = 0, keine Bewegung möglich, VTD -3, Proben erhalten Malus von 3 Punkten; nur durch Befreien aus Umklammerung oder Umklammerung lösen aufhebbar
Sterbend [X]: kann nicht regenerieren, verliert in Intervall volle Gesundheitsstufe; Stufe 1 = 1 voller Tag; Stufe 2 = eine volle Stunde; Stufe 3 = 15 volle Ticks; nur durch Heilung aufhebbar
Verwundet [X]: Wundabzüge um X Stufen erhöht

Sonstige Kampffertigkeiten			
Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

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

Ausrüstung	Last

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Wertgegenstände

Alchemika	Anzahl

Schriftrollen	Anzahl

Artefakte	Beschreibung

Magieschule	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Modifikatoren/Notizen
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus	

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Wirkung	Seite	Kan.

© 2016 Uhrwerk Verlag, Köln. Verfielfältigung zur privaten Nutzung gestattet.