Name

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

Porträt / Wappen

SPLITTERMOND

Heldengrad	1

Maximales Attribut	+1
Max. Fertigkeitspunkte	6
Widerstands-Bonus	+0
Maximaler Bonus	+3

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	
Eingesetzt	
Offen	
Nächster Heldengrad	100

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

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

Splitterpunkte	gesamt	temporär							

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

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	

Schwächen

Stärken	Wirkung

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

Muttersprache

Weitere Sprachen:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	12	12	12

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	0		BEW	STÄ	
Alchemie	0		MYS	VER	
Anführen	0		AUS	WIL	
Arkane Kunde	0		MYS	VER	
Athletik	0		BEW	STÄ	
Darbietung	0		AUS	WIL	
Diplomatie	0		AUS	VER	
Edelhandwerk	0		INT	VER	
Empathie	0		INT	VER	
Entschlossenheit	0		AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	0		AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	0		MYS	VER	
Handwerk	0		KON	VER	
Heilkunde	0		INT	VER	
Heimlichkeit	0		BEW	INT	
Jagdkunst	0		KON	VER	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Länderkunde	0		INT	VER	
Naturkunde	0		INT	VER	
Redegewandtheit	0		AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	0		INT	BEW	
Schwimmen	0		STÄ	KON	
Seefahrt	0		BEW	KON	
Straßenkunde	0		AUS	INT	
Tierführung	0		AUS	BEW	
Überleben	0		INT	KON	
Wahrnehmung	0		INT	WIL	
Zähigkeit	0		KON	WIL	

Kampffertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.

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:

Kampffertigkeiten

Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

Sonstige Fertigkeiten

Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	12	12	12

Waffe	Wert	FP	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Reichw.	Merkmale
Waffenlos	0	Handg.	BOW	SOA				–	Entwaffnend 1, Umklammern

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

Ausrüstung	Last

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

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

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Wertgegenstände

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

Fokus

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	12	12	12

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

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