SPLITTERMOND Fanprojekt

Heldendokument von Brogar

Name	

Ausbildung			
Kultur		Abstammung	
Rasse		Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	

Splitterpunkte									

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

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	Wert
Maximales Attribut	
Maximale Fertigkeitsp.	
EP für nächsten Heldengrad	

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

Erfahrungspunkte	Offen	Eingesetzt

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

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

Stärken	Wirkung

Stärken	Wirkung

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

Notizen/Wichtige Infos

Weitere Ausführungen Relikt/Kreatur/Gefolge

Letzte Spielsitzung...	Ja	Nein
Lebenspunkte/Fokus regeneriert?		
Erfahrungspunkte erhalten?		
Steigerungen vorgenommen?		
Zustände vorhanden?		
Wo inhaltlich/räumlich stehen geblieben? Kurzfragen sinnvoll? Position mit Notizen tauschen?		

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att.1	Att.2	Mod.	Meisterschaften
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		
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		

Meisterschaften	Fertigkeit	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Meisterschaften	Fertigkeit	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Kampffertigkeit	Punkte	Mod.

Rüstungen/Schilde	VTD+	SR	BE	Tick+	Merkmale
Summe					

Waffen	Wert	Fertigkeit	Att.1	Att.2	Mod.	WGS	Schaden	RW	Merkmale
Waffenlos		Handgemenge	BEW	STÄ		5	1W6	---	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Schild	**Wert**	**Fertigkeit**	**Att.1**	**Att.2**	**Mod.**	**VTD+**			**Merkmale**

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

Zustände	Wirkung
Oder was anderes?	
z.B. freie Manöver,	
Ausweichen?	

Besondere Umstände (Krankheit, Gift, etc.):	Atemholen benutzt

Kampfmeisterschaften	Fertigkeit	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Kampfmeisterschaften	Fertigkeit	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Ausrüstung *Körper*	Last	Wo getragen?
Gesamtlast:		
Gewohnte Last durch Ausbildung:		
Zusätzliche Last:		Max.:

Ausrüstung *Inventar/Tasche*	Last	Wo getragen?
Tasche-Gesamtlast:		Max.:

Verbrauchsgegenstände *(Proviant, Tränke, Kräuter, Projektile, etc.)* ggf. Wirkung	**Anzahl/Rationen**			

Verbrauchsgegenstände *(Proviant, Tränke, Kräuter, Projektile, etc.)* ggf. Wirkung	**Anzahl/Rationen**			

Vermögen									
Solare									
Lunare									
Telare									
Sonstiges Vermögen *(Edelsteine, etc.)*:									

Verbindungen/Wichtige Kontakte

Artefakte/besondere Gegenstände:

Gewandung, Auftreten und äußeres Erscheinungsbild:

Magieschulen	Wert	Punkte	Att.1	Att.2	Mod.	Meisterschaften
Bann			MYS	WIL		
Beherrschung			MYS	WIL		
Bewegung			MYS	BEW		
Erkenntnis			MYS	VER		
Fels			MYS	KON		
Feuer			MYS	AUS		
Heilung			MYS	AUS		
Illusion			MYS	AUS		
Kampf			MYS	STÄ		
Licht			MYS	AUS		
Natur			MYS	AUS		
Schatten			MYS	INT		
Schicksal			MYS	AUS		
Schutz			MYS	AUS		
Stärkung			MYS	STÄ		
Tod			MYS	VER		
Verwandlung			MYS	KON		
Wasser			MYS	INT		
Wind			MYS	VER		

Magiemeisterschaften	Magieschule	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Magiemeisterschaften	Magieschule	Schwelle	Seite
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			
Wirkung			

Magische Einflüsse, magische Artefakte, Notizen:

Fokuspunkte

Zauber	Magieschule	Grad	SK	Kosten	ZD	RW	WD	Kan. Pkt.
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		
Wirkung						EG		