Name	

Ausbildung			
Kultur		Abstammung	
Rasse		Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

SPLITTERMOND

www.wuerfelfantasie.blogspot.com (v4)

Mondzeichen	

Splitterpunkte									

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

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	Wert
Maximales Attribut	
Maximale Fertigkeitspunkte	
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
Fokus	FO			2 × (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW			12 + VER + WIL
Körperlicher Widerstand	KW			12 + KON + WIL

Fertigkeiten	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	
Heilkunde			INT	VER	
Heimlichkeit			BEW	INT	
Jagdkunst			KON	VER	
Länderkunde			INT	VER	
Naturkunde			INT	VER	
Redegewandheit			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	Schw.
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		

Notizen

Stärken	Wirkung

Kampfmeisterschaften	Fertigkeit	Schw.
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Telare	
Sonstiges Vermögen	

Kampffertigkeiten	Punkte	Mod.
Handgemenge		
Hiebwaffen		
Kettenwaffen		
Klingenwaffen		
Stangenwaffen		
Schusswaffen		
Wurfwaffen		

Waffen	Wert	Fertigkeit	Att. 1	Att. 2	Mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos		Handgemenge	BEW	STÄ				Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern

Schild	Wert	Fertigkeit	Att. 1	Att. 2	Mod.	VTD+	Merkmale
			INT	STÄ			

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

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

Atemholen benutzt

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

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

Magieschulen	Wert	Punkte	Att. 1	Att. 2	Mod.
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	

Fokus															

Zauber durch Erfolgsgrade verbessern

- **Auslösezeit:** 3 EG. Auslösung um 1 Tick reduziert. Mindestdauer 1 Tick. Maximal zweimal wählbar.
- **Erschöpfter Fokus:** 1 EG. Spart 1 Punkt *erschöpften* Fokus ein (Kosten: −1). Mindestkosten 1 erschöpfter Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.
- **Kanalisierter Fokus:** 2 EG. Spart 1 Punkt *kanalisierten* Fokus ein (Kosten: −K1). Mindestkosten 1 kanalisierter Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.
- **Reichweite:** 1 EG. Erhöht Reichweite um Grundreichweite. Beliebig oft wählbar.
- **Schaden:** 1 EG. Erhöht Schaden um 1 Punkt. Beliebig oft wählbar.
- **Verstärken:** Zauber wird verstärkt. Nur einmal wählbar.
- **Verzehrter Fokus:** 3 EG. Spart 1 Punkt *verzehrten* Fokus ein (Kosten: −(K)1V1). Mindestkosten 1 erschöpfter oder kanalisierter Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.
- **Wirkungsbereich:** 3 EG. Vergrößert Wirkungsbereich um Grundwirkungsbereich. Beliebig oft wählbar
- **Wirkungsdauer:** 2 EG. Erhöht Wirkungsdauer um Grundwirkungsdauer. Beliebig oft wählbar.

Magiemeisterschaften	Fertigkeit	Schw.
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		

Magiemeisterschaften	Fertigkeit	Schw.
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		
Wirkung		

Zauber	Schule	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		