

HELDENDOKUMENT

NAME

GP-Basis:

RASSE

(Modifikationen):

KULTUR

(Modifikationen):

PROFESSION

(Modifikationen):

GESCHLECHT

ALTER

GRÖSSE

GEWICHT

HAARFARBE

AUGENFARBE

AUSSEHEN

WAPPEN/PORTRÄT

STAND

TITEL

SOZIALSTATUS

FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

VORTEILE & NACHTEILE

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
MUT			
KLVGHEIT			
INTUITION			
CHARISMA			
FINGERFERTIGKEIT			
GEWANDTHEIT			
KONSTITUTION			
KÖRPERKRAFT			
GESCHWINDIGKEIT			

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSPPUNKTE $(KO+KO+KK)/2$					
AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$					
ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ $(MU+KL+KO)/5$					
INI-BASISWERT $(MU+MU+IN+GE)/5$					
AT-BASISWERT $(MU+GE+KK)/5$					
PA-BASISWERT $(IN+GE+KK)/5$					
FK-BASISWERT $(IN+FF+KK)/5$					

☐ Kampfgespür (INI+2)
☐ Kampflexe (INI+4)

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

GESAMT:

GUTHABEN:

EINGESETZTE AP:

STUFE:

MV: KL: İΠ: CH: FF: GE: KO: KK: BE:

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

[illegible]

GABEP (G)

КАМРҒҒЕСНПІКЕП

[illegible]

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

[illegible]

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		
Überreden (MU•IN•CH)		

ПАТҮР-ТАЛЕПТЕ (В)

Fährtensuchen (KL•IN•KO)		
Orientierung (KL•IN•IN)		
Wildnisleben (IN•GE•KO)		

WISSENSTALENTE (B)

[illegible]

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

[illegible]

HAUPTWERKLICHE TALENTE (B)

[illegible]

INITIATIVE-BASISWERT:[illegible][illegible]

WAFFENLOSER KAMPF	†P/KK	iPi	A†	PA	†P (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

Wunde

Rüstungsschutz

[illegible]

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

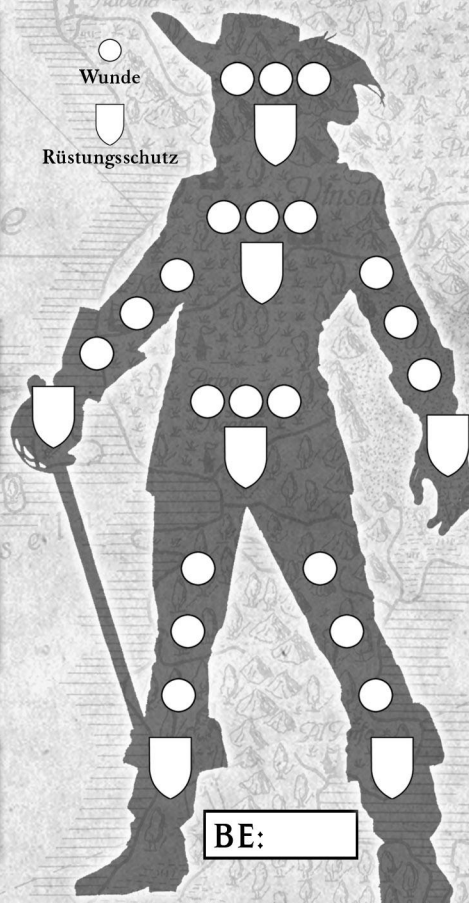
PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
		<input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3)	
		<input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3)	
		<input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3)	
<u> </u>	<u> </u>	+	=

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

Initiative	INI-Basis – BE =	± Mod. + W6 =
------------	------------------	---------------



AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

AUSRÜSTUNG

Gewicht | Wo getragen?

AUSRÜSTUNG

Gewicht | Wo getragen?

PROVIANZ / TRÄNKE

Rationen

PROVIANZ / TRÄNKE

Rationen

VERMÖGEN

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBINDUNGEN

POTIZEN

TIERE

NAM	ART	IP	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK