



# 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			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte <small>(KO+KO+KK)/2</small>					
Ausdauer <small>(MU+KO+GE)/2</small>					
Astralenergie <small>(MU+IN+CH)/2</small>					
Karmaenergie					
Magieresistenz <small>(MU+KL+KO)/5</small>					
INI-Basiswert <small>(MU+MU+IN+GE)/5</small>					
AT-Basiswert <small>(MU+GE+KK)/5</small>					
PA-Basiswert <small>(IN+GE+KK)/5</small>					
FK-Basiswert <small>(IN+FF+KK)/5</small>					

Kampfespir (INI+2)  
 Kampflexe (INI+4)

## Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt:	Guthaben:	Eingesetzte AP:	Stufe:
---------	-----------	-----------------	--------







Angriff-Basiswert:

Parade-Basiswert:

Fernkampf-Basiswert:

Initiative-Basiswert:

# Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ / eBE	DK	TP	TP / KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor		

Sonderfertigkeiten

Fernkampfwaffe	Typ / eBE	TP	Entfernungen	TP / Entfernung	FK	Anzahl Geschosse		

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP / KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

Sonderfertigkeiten

## Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor		

Linkhand (PA+1),  Schildkampf I (PA+2) /  II (PA+2),  Parierwaffen I /  II

## Rüstung

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

## Ausweichen

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

## Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1
BE: <input type="text"/>



## Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis - BE = <input type="text"/> ± Mod. + W6 = <input type="text"/>
------------	--



# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung \_\_\_\_\_


Ausrüstung \_\_\_\_\_ Gewicht Wo getragen?

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Ausrüstung \_\_\_\_\_ Gewicht Wo getragen?

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke \_\_\_\_\_ Rationen

Proviant / Tränke	Rationen

Proviant / Tränke \_\_\_\_\_ Rationen

Proviant / Tränke	Rationen

Vermögen

(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1.000 Obulos)

Aureal									
Argental									
Pekunos									
Obulos									
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

Verbindungen \_\_\_\_\_


Notizen \_\_\_\_\_


## Tiere

Name	Art	IDI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	ALI	MR	LO	TK	ZK

# Matrizen & Stabzauber

Name			Tradition / Haus					
MU	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR

Matrizen	Quelle	Instruktion	Anrufung	Kontrolle	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel	Wirkung

Stabzauber	Aktivierungsprobe	Kosten	Wirkung

<b>Triopta-Rituale</b>	AE-Boni	Triopta-Boni auf Quellen und Instruktionen
Adeptus Minor		
Adeptus Major		
Adeptus Extempus		



# Quellen, Instruktionen, Rituale

Name				Tradition / Haus					
Begabungen				Unfähigkeiten					
MU	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR	

Quelle	Boni	SKT	Start		
Feuer					
Wasser					
Erz					
Luft					
Humus					
Eis					
Kraft					
Balburri					
Ashabel					
Belcar					
Bel-Shuga					
Balathandis					
Xetobal					
Undhabal					
Baalian					
Baal-Urgol					
Belyabel					
Tyakaar					
Carafai					
Galkuzul					
Thesephai					
Avastada					
Dya'khol					
Iryabaar					
Naggarach					
Khalyanar					
Xolovar					
Mishkarya					
Aggari					
Darcalya					

Instruktion	Boni	SKT	Start		
Banne EDS					
Befehle D					
Beseele EDS					
Bewege ED					
Binde D					
Binde E					
Daimonisiere mittels D					
Erschaffe E					
Erspüre D					
Finde EDS					
Fixiere ED					
Forme ED					
Heile ED					
Kommuniziere EDS					
Kontrolliere ED / Manipul. S					
Konzentriere E					
Mindere ED / Schwäche S					
Rufe D					
Rufe E					
Schade mittels E					
Stelle wieder her ED					
Töte mittels D					
Transformiere E					
Treibe aus EDS					
Unterdrücke DS					
Untersuche EDS					
Verdünne E					
Veredle ED / Verstärke S					
Verhülle EDS					
Vernichte D					
Verstreue E					
Vertreibe D					
Zerstöre mittels D					

Eigenschaften für Anrufungs- und Kontrollprobe		
	Anrufung	Kontrolle
elementare Quelle	MU/KL/CH	MU/KL/KL
stellare Quelle	MU/IN/CH	MU/KL/IN
daimonische Quelle	MU/MU/CH	MU/MU/KL

*Instruktion für E = elementare Quellen, S = Stellare Quellen, D = daimonische Quellen*

Inspiration (Animismus)					
Sublimation (Alchimie)					
Influxion (Technomantie)					

Fetische (nur Animisten)			
Quelle	geb. AsP	Boni	Unzerbr. / Gespür

Crater (nur Alchimisten)		gebundene AsP			
gebundene Quellen = Bonus in Höhe der geb. AsP bei Kontrollproben					