

HELDENDOKUMENT

NAME

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.
LEBENSRUNKTE $(KO+KO+KK)/2$					
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 $(IN+FF+KK)/5$					

☐ Kampfesgrün (IN+2)
☐ Kampfesreflexe (IN+4)

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

GESAMT:

GUTHABEN:

EINGESETZTE AP:

STUFE:

MV:

KL:

і п:

 CH_2

FF:

GE:

KO:

KK:

BE:

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

GABEP (G)

КАМРҒЕЧНПІКЕП

[illegible]

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

[illegible]

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

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

ПАՏՄՐ-ԺԱԼԵՍԻ (B)

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

WISSENSTALENTE (B)

[illegible]

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

[illegible]

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

[illegible]

ATTACK-BASISWERT:

PARADE-BASISWERT:

FERNKAMPF-BASISWERT:

INITIATIVE-BASISWERT:

WAFFEN & KAMPFWERTE

НАКРАПФАВЕ	Тур/ЕВ	ДК	ТР	ТР/КК	ИП	WM	АТ	РА	ТР	BRUCHFAKTOR			

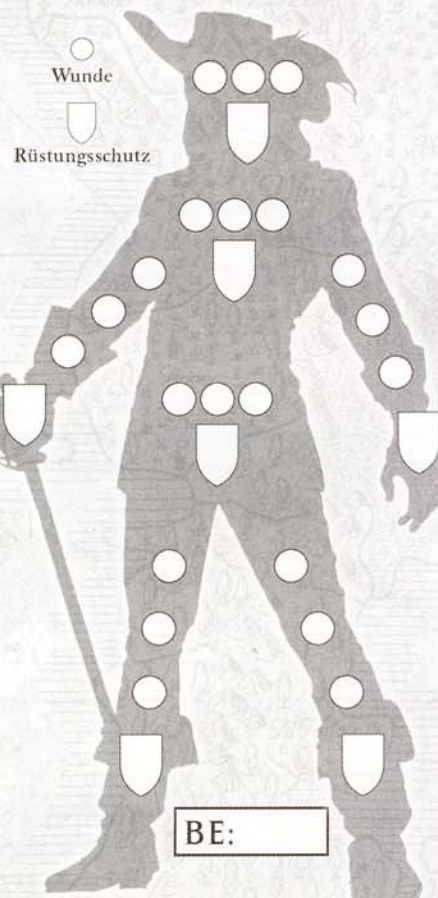
SONDERFERTIGKEITEN

ФЕРНАКРАПФАВЕ	Тур/ЕВ	ТР	ЕНТЕРНУНГЕН	ТР/ЕНТЕРНУНГ	FK	АНЗАHL GESCHOSSE									

SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOSER KAMPF	ТР/КК	ИП	АТ	РА	ТР (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

SONDERFERTIGKEITEN



SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Тур	ИП	WM	РА	BRUCHFAKTOR			

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+3), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE
Summe		

Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
—	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3)	=

WUNDEN

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	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?

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Gewicht | Wo getragen?

[illegible]

PROVIAPT / TRÄPKE

Rationen

PROVIAPT / TRÄPKE

Rationen

VERMÖGEN

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

Dukaten

Silbertaler

Heller

Kreuzer

[illegible]

Edelsteine u.ä.

Sonetiger Besitz

Sonstiger Besitz

VERBİNDUNGEN

[illegible]

Potizerp

TIERE

ПАМЕ

ART

ini

十

PA

P

K

GS

П

LO

 κ

1

[illegible]