

FANPRODUKT

HELDENDOKUMENT

NAME

GP-Basis

RASSE

KULTUR

PROFESSION

GESCHLECHT

WAPPEN/PORTRÄT

ALTER

GRÖÙE

GEWICHT

HAARFARBE

AUGENPI

STAND

TitEL

AUSSEHEN & HINTERGRUND

WAPPEN/PORTRÄT

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

EIGENSCHAFTEN	Mod.	Start	Aktuell
MU <small>ST</small>			
KLUGHEIT			
INTUITION			
CHARISMA			
FINGERFERTIGKEIT			
GEWANDTHEIT			
KONSTITUTION			
KÖRPERKRAFT			
GESCHWINDIGKEIT			

BASISWERTE	Mod.	Start	Aktuell	Zugekauft	Max.zug.
LEBENSPUNKTE (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				<input type="checkbox"/> Kampfgespür (INI+2)	
AT-BASISWERT (MU+GE+KK) / 5				<input type="checkbox"/> Kampfreflexe (INI+4)	
PA-BASISWERT (IN+GE+KK) / 5					Wundschwelle (KO / 2) Modifikator
FK-BASISWERT (IN+FF+KK) / 5					

ABENTEUPUNKTE

GESAMT	EINGESETZTE AP	GUTHABEN

LEBENSENERGIE & AUSDAUER

	Max	1/2	1/3	1/4	Aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
	Max	Aktuell			
ASTRALENERGIE					
KARMAENERGIE					

VORTEILE & NACHTEILE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Shambhavi	Karuna	Pidoré
Garden	Arboretum	Botanical
ARKIS	Neetha	Shishir
Shambhavi	Neetha	Shishir
Wanka	Bahin	Bahin
FENOS	Chenesh	
	Nanayathu	
	Endashay	
TYLPIA	Highlan	Drol

TALENTE & GABEN

Gaben (F)	Despoten	Geben	Reichen	TaW
	Yatana	Eldore	Brelik	
Garen			Brelik	
Yatana	Sehnen	ARKIS	Neetha	
Wankar			Shinna	
Wankar			Wankar	Wankar
YATANIS		Theneh		
		Theneh		
		Theneh		
HYLPIA		Theneh	Dröle	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		BE	TaW
Athletik	GE KO KK	BEx2	
Klettern	MU GE KK	BEx2	
Körperbeherrschung	MU IN GE	BEx2	
Schleichen	MU IN GE	BE	
Schwimmen	GE KO KK	BEx2	
Selbstbeherrschung	MU KO KK	-	
Sich Verstecken	MU IN GE	BE-2	
Singen	IN CH CH/KO	BE-3	
Sinnenschärfe	KL IN IN/FF	spez.	
Tanzen	CH GE GE	BEx2	
Zechen	IN KO KK	-	

HANDEWERKLICHE TALENTÉ (B)		TaW
Heilkunde Wunden	KL CH FF	
Holzbearbeitung	KL FF KK	
Kochen	KL IN FF	Oase Acha
Lederarbeiten	KL FF FF	
Malen / Zeichnen	KL IN FF	
Schneidern	KL FF FF	

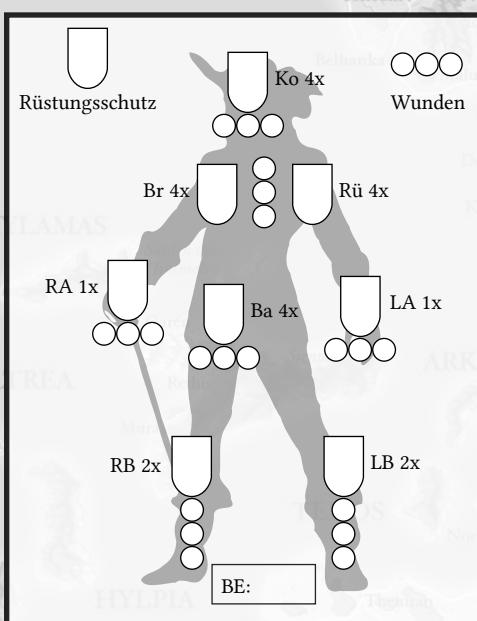
WAFFEN & KAMPFWERTE

SCHILD & PARIERWAFFEN

PARIERWAFFE	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor
<input type="checkbox"/> Linkhand (PA+1)	<input type="checkbox"/> Schildkampf I (PA+2)	<input type="checkbox"/> Schildkampf II (PA+2)	<input type="checkbox"/> Parierwaffen I	<input type="checkbox"/> Parierwaffen II	

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS Ko/Br/Rü/Ba/LA/RA/LB/RB	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III	



AUSWEICHEN

Parade-Basis

- Behinderung

+ Sonderfertigkeiten

- Ausweichen I (+3)
 - Ausweichen II (+3)
 - Ausweichen III (+3)
- Akrobatisches, Flinkes, Behabiges?

= Summe

INITIATIVE

Initiative-Basis

- Behinderung

= Summe

± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer + 2W6)

AUSRÜSTUNG

KLEIDUNG

AUSBÜSTUNG

AUSRÜSTUNG

VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

MAGIE

REPRÄSENTATIONEN

MERKMALE

BEGABUNGEN

UNFÄHIGKEITEN

REGENERATION

AsP / Phase

Sewamund

Bomed

MAGISCHE VOR- / NACHTEILE

Nachteile

Nachteile

Oase Varinssih

Reihen

LITURGIEN & RITUALE

RiðVALKENNTNIS ()							
RiðVALKENNTNIS (Highlan	On						

Notizen

Потіzen

Notizen

