

FANPRODUKT

HELDENDOKUMENT

NAME

GP-BASIS

RASSE

KULTUR

PROFESSION

GESCHLECHT

ALTER

GRÖÙE

GEWICHT

HAARFARBE

AUGENFARBE

STAND

TITEL

SOZIALSTATUS

WAPPEN/PORTRÄT

AUSSEHEN & HINTERGRUND

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

EIGENSCHAFTEN	Mod.	Start	Aktuell
MUVT			
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					
INTI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE) / 5				<input type="checkbox"/> Kampfgefühl (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)

talente & gaben

WAFFEN & KAMPFWERTE

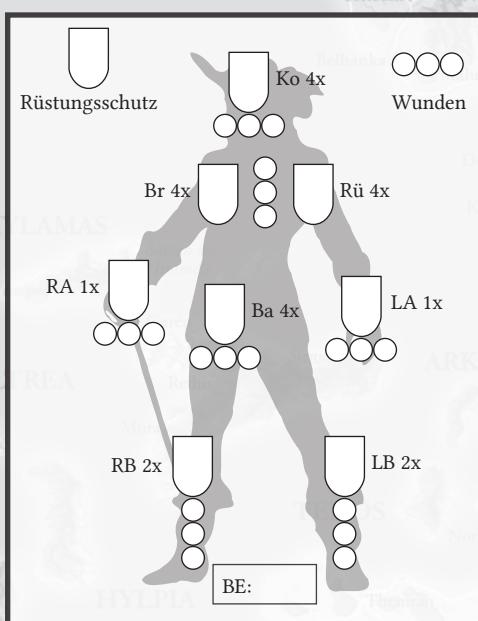
Waffenlos	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			
Sonderfertigkeiten					

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)

Akrobatisch, Flink, Behäbig?

= 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

Wünschen

Oase Varmissih

Wollnashörner

Saltukum

Maryam

Oase Acham

Terubix

Sorbi

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Aufbau

Oase

Torium

Praktik

Wollnashörner

Praktik

A (MU+IN+CH) / 2

Mod.

Vor-/Nachteile

SF

Med.

Zukauf

Max

pAsP

Aktuell

E

+

+

+

+

+

=

-

=

M (MU+KL+KO) / 5

Modifikationen

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Aktuell

R

+

+

+

+

+

=

=

DUBAR

LITURGIEN & RITUALE

Ritualkenntnis (
Ritualkenntnis (

Потізен

