

# FANPRODUKT

## HELDENDOKUMENT

NAME

GP-BASIS

RÄSSE

KULTUR

PROFESSION

GESCHLECHT

ALTER

GRÖÙE

GEWICHT

HAARFARBE

AUGENFARBE

STAND

TIEL

SOZIALSTATUS

WAPPEN/PORTRÄT

AUSSEHEN & HINTERGRUND

Formular für das Aussehen und Hintergrund des Helden.

10 Zeilen für die Beschreibung des Aussehens und Hintergrunds.

DUBAR

# 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)

# TALENT & GABEN

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	

Harben

# WAFFEN & KAMPFWERTE

Blitzacker

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

## SONDERFERTIGKEITEN

"Oase Varinissih

FERNKAMPF	Typ/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Geschosse

## SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOS	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raffen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

## SONDERFERTIGKEITEN

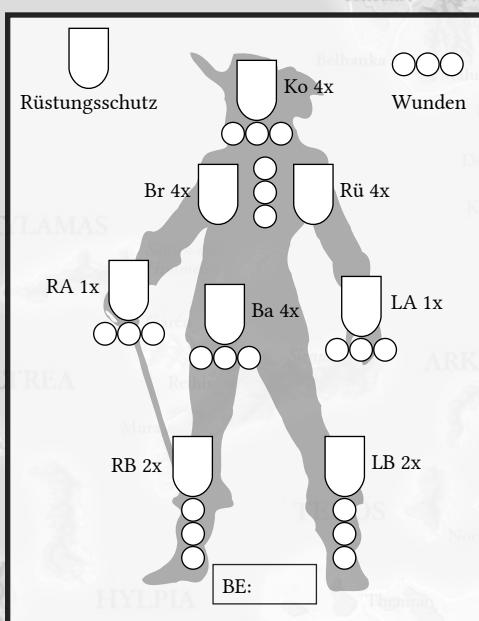

DUBAR

# 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
<b>Summ</b>		
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)

Akrobatik, Flink, Behabig?

#### = Summe

## INITIATIVE

### Initiative-Basis

#### - Behinderung

#### = Summe

2 Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +

## 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

Ritualkenntnis (							
Ritualkenntnis (							

## Notizen

# Notizen

## Notizen



