

## HELDENDOKUMENT

NAME	GP-Basis:
RASSE	(Modifikationen):
KULTUR	(Modifikationen):
PROFESSION	(Modifikationen):

<b>GESCHLECHT</b> <b>ALTER</b> <b>GRÖSSE</b> <b>GEWICHT</b> <b>HAARFARBE</b> <b>Augenfarbe</b> <b>AUSSEHEN</b>	<b>WAPPEN/PORTRÄT</b>	<b>STAND</b> <b>TITEL</b> <b>Sozialstatus</b> <b>FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND</b>
--	-----------------------	--

## VORTEILE & NACHTEILE


## EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell		Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Mut				LEBENSUNKTE					
Klugheit				AUSDAUER					
Intuition				ASTRALENERGIE					
Charisma				KARMAENERGIE					
Fingerfertigkeit				MAGIERESISTENZ					
Gewandtheit				INI-Basiswert					
Konstitution				AT-Basiswert					
Körperkraft				PA-Basiswert					
Geschwindigkeit				FK-Basiswert					

## ABENTEUERPUNKTE

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

MV: KL: IP: CH: FF: GE: KO: KK: BE:

# SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

## SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)


## GABEN (F)

TaW


## KAMPFTECHNIKEN

BE

AT • PA

TaW

Dolche	D	BE-1	•		
Hieb Waffen	D	BE-4	•		
Raufen	C	BE	•		
Ringern	D	BE	•		
Säbel	D	BE-2	•		
Wurfmesser	C	BE-3	•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

## KÖRPERLICHE TALENTE (D)

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		
Zeichen (IN•KO•KK)	—		

## GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

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

## NATUR-TALENTE (B)

TaW

Fährtsuchen (KL•IN•IN/KO)		
Orientierung (KL•IN•IN)		
Wildnisleben (IN•GE•KO)		

## WISSENSTALENTE (B)

TaW

Götter / Kulte (KL•KL•IN)		
Rechnen (KL•KL•IN)		
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)		

## SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Komp.

TaW

Muttersprache:		

## HANDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)		
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)		
Kochen (KL•IN•FF)		
Lederarbeiten (KL•FF•FF)		
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)		
Schneidern (KL•FF•FF)		

### INITIATIVE-BASISWERT:

[illegible][illegible]

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	ini	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

Wunde

Rüstungsschutz

[illegible]

# AUSWEICHEN

RÜSTUNGSGSTÜCK	RS	BE
Summe		

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

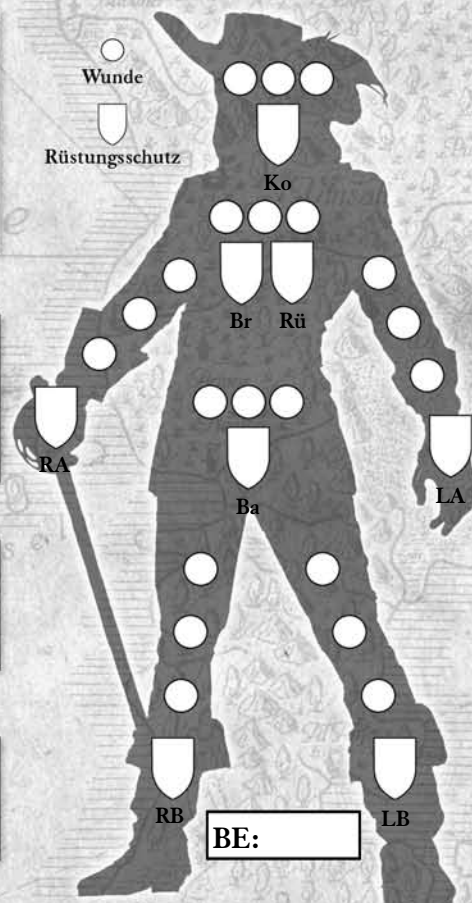
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

Initiative	INI-Basis - BE =	$\pm$ Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =
------------	------------------	---





## AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

## KLEIDUNG

---

---

---

---

[illegible][illegible]

PROVIANT / TRÄPKE	Rationen / Ladungen			

PROVIANT / TRÄPKE	Rationen / Ladungen			

VERMÖGEN		(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)									
Dukaten											
Silbertaler											
Heller											
Kreuzer											
Edelsteine u.ä.											
Sonstiger Besitz											

# VERBINDUNGEN

# Ποτίζετ

---

# TIERE

[illegible]

# ZAVBERDOKUMENT

NAME	RASSE	KULTUR	PROFESSION
REPRÄSENTATIONEN	МЕРКМАЛЕ	ΒΕΓΑΒΟΥΠΕΠ	ΥΠΕΛΕΓΚΕΙΤΕΝ
mv	kl	ip	ff
		ch	ko
		ge	kr
			mr

[illegible][illegible]

ZAVBERDOKUMENT

NAME	RASSE	KULTUR	PROFESSION					
REPRÄSENTATIONEN	МЕРКМАЛЕ	БЕГАВУПГЕН	УПӘНІГКЕІТЕН					
mv	kl	in	ch	ff	ge	ko	kk	mr

Magische Vor- / Nachteile:

[illegible]

**Artefakte / Tjänke:**

Anmerkungen:

**Allgemein:** (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, Asp: Asztrappunkt, Haus: Hauszuber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lem: Lernschwermigkeit, Met: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magerstistenz, pASt: permanente Asp, Rep: Repräsentation, St: Spezielle Erfahrung, St: Sonderfertigen, St: Spielrunde, WD: Wirkungsdeutung, ZD: Zauberdeutung, ZP\*: bei der Probe üblich behaltene Zaubertätigkeitsspeiche, ZW: Zaubertätigkeitserwerb • **Merkmale:** Ad: Antinagie, Bsw: Beschreibung, Sdhn: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Emh: Einfluss, Elem: Elementare, Form: Form, Geis: Geisteswesen, Heil: Heilung, Heil: Heilsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Lamb: Lumbus, Met: Metamorphose, Obhj: Objekte, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tle: Telekinese, Temp: Temporal, Umwe: Umwel, Ver: Verständigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomanie, Bor: Borbaradante, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildemagier, Sch: Schelme, St: Scharlatane

[illegible]
$$\text{MR} \quad \frac{(\text{MU} + \text{KL} + \text{KO})/5}{\text{Modifikationen} + \text{Vor-/Nachteil} + \text{Sonderfertigkeiten}} = \text{aktuell}$$



INITIATIVE-BASISWERT:

[illegible][illegible]

WAFFENLOSER KAMPF	†P/KK	iPi	A†	PA	†P (A)

[illegible]

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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					

	max.	aktuell
KARMAENERGIE		
ASTRALENERGIE		

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

## LITURGIE- / RITUALKENNTNISSE &amp; AUSRÜSTUNG

## LITURGIE- / RITUALKEPPŦPIS

[illegible]

## AUSRÜSTUNG

[illegible]

## PROVIANPT / TRÄPKE

PROVIAHT / ТРАПКА	Rationen / Ladungen		

## KLEIDUNG

**KLEIDUNG** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## VERMÖGEN

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

Dukaten								
Silbertaler								
Heller								
Kreuzer								
Edelsteine u.ä.								
Sonstiger Besitz								

## VERBİNDUNGEN

**VERBINDUNGEN**

## Potizerp

Ποτίzen \_\_\_\_\_

TIERE

[illegible]