

HELDENDOKUMENT

NAME

GP-Basis:

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.
LEBENSPOUNKTE $(KO+KO+KK)/2$					
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 $(IN+FF+KK)/5$					
					<input type="checkbox"/> Kampfesgr (INI+2) <input type="checkbox"/> Kampfflexe (INI+4)
					WUNDTSCHWELLE (KO / 2), Modifikator:

ABENTEUERPOUNKTE

GESAMT:

EINGESETZTE AP:

GUTHABEN:

MU: 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)	BE _{Ex2}		
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{Ex2}		
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{Ex2}		
Schleichen (MU•IN•GE)	BE		
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{Ex2}		
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)	BE _{Ex2}		
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	†P/KK	ini	A†	PA	†P (A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

Wunde

Rüstungsschutz

[illegible]

AUSWEICHEN

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?	

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

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

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

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

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

[illegible]

ΡΟΝΙΑΠΤ / ΤΡΑΠΚΕ _____	Rationen / Ladungen	ΡΟΝΙΑΠΤ / ΤΡΑΠΚΕ _____	Rationen / Ladungen

VERMÖGEN									
Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBİNDUNGEN _____

Ποτίζετ

TIERE

[illegible]

INITIATIVE-BASISWERT:

[illegible][illegible]

WAFFENLOSER KAMPF	†P/KK	iPi	A†	PA	†P (A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

Wunde

Rüstungsschutz

[illegible]

AUSWEICHEN

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?	

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

	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.