

Heldendokument
PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
----	----	----	----	----	----	----	----

Name
Familie
Geburtsdatum
Spezies
Haarfarbe
Kultur
Titel
Charakteristika
Sonstiges

Geburtsort
Alter
Geschlecht
Größe
Gewicht
Augenfarbe
Profession
Sozialstatus

Erfahrungsgrad	
AP gesamt	Porträt/Wappen
AP verfügbar	
AP ausgegeben	

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i> Grundwert:				
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i> perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i> perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i> Grundwert:			X	
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i> Grundwert:			X	
Ausweichen <i>(GE/2)</i> optionale Parade Erhöhung:			X	
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>			X	
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i> Grundwert:			X	

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 3

Abenteuerpunkte/Mod.		Erhalten	Eingesetzt	Spezies
Eigensch.	Energien	Vorteile	Nachteile	allg. SF
Talente	Kampft.	Sprachen	Schriften	Kpf-SF
Zaub./Lit.	Tricks	mag. SF	Segn.	karm. SF
LE	AE	KE	SK	ZK
AW	INI	GS	SchiPs	

Nahkampftechniken

		Ktw.	AT	PA	AP
Dolche	GE	B			
Fecht Waffen	GE	C			
Hieb Waffen	KK	C			
Ketten Waffen	KK	C		X	
Lanzen	KK	B			
Peitschen	FF	B		X	
Raufen	GE/KK	B			
Schilde	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangen Waffen	GE/KK	C			
Zweihandhieb Waffen	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

Fernkampftechniken

		Ktw.	FK	AP
Armbrüste	FF	B		
Bögen	FF	C		
Feuerspeien	FF	B		
Schleudern	FF	B		
Wurf Waffen	FF	B		

