

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 $(IN+FF+KK)/5$					
					☐ Kampfesgr (INI+2) ☐ Kampreflexe (INI+4)
					WUNDSCWELLE (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	•		
Ring	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		
Zehen (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

RÜSTUNGSGSTÜCK	RS	BE
Summe		

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
		☐ Ausweichen I (+3)	
		☐ Ausweichen II (+3)	
		☐ 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		

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

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

(Faint background image of a person's face)

[illegible]

PROVIAΠΤ / ΤΡΑΠΚΕ	Rationen / Ladungen			

PROVIAΠΤ / ΤΡΑΠΚΕ	Rationen / Ladungen			

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

VERBİNDUNGEN _____

Ποτίζεν

[illegible]

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
		☐ Ausweichen I (+3)	
		☐ Ausweichen II (+3)	
		☐ 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.

LITURGIE- / RITUALKENNTNISSE & AUSRÜSTUNG

LITURGIE- / RITUALKEPPŦPIS

[illegible]

AUSRÜSTUNG

[illegible]

PROVIANPT / TRÄPKE

PROVIANT / TRÄPKE	Rationen / Ladungen		

KLEIDUNG

KLEIDUNG _____

VERMÖGEN

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

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBİNDUNGEN

VERBINDUNGEN

Ποτίζεις

Ποτίzen _____

TIERE

[illegible]

ZAUBERDOKUMENT

NAME			RASSE		KULTUR		PROFESSION	
REPRÄSENTATIONEN			MERKMALE		BEGABUNGEN		UNFÄHIGKEITEN	
MV	KL	IP	CH	FF	GE	KO	KK	MR

[illegible]

AE: **AV:** **LE:**

ZAUBERDOKUMENT

NAME			RASSE		KULTUR		PROFESSION	
REPRÄSENTATIONEN			MERKMALE		BEGABUNGEN		UNFÄHIGKEITEN	
MV	KL	IP	CH	FF	GE	KO	KK	MR

[illegible]

AE: **AV:** **LE:**

ZAUBERDOKUMENT

NAME			RASSE		KULTUR		PROFESSION	
REPRÄSENTATIONEN			MERKMALE		BEGABUNGEN		UNFÄHIGKEITEN	
MV	KL	IP	CH	FF	GE	KO	KK	MR

RITUALE

[illegible][illegible]

RİTUALKEPPİSİS ():

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration:	AsP / Phase
---------------	-------------

Artefakte / Tränke:

Anmerkungen:

Allgemein: (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieressenz, aSP: permanente AsP; Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberefertigungspunkte, ZiW: Zauberefertigungswert • **Merkmale:** Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Helllicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tel: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umwelt, Vers: Verständigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbardanier, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, SR: Scharlanten

AE	(MU+IN+CH)/2	Mod.	Vor-/Nachteil	SF	Med.	Zukauf	Max.	pAsP	Aktuell
	+	+	+	+	+	=	-	=	

MR	(MU+KL+KO)/5	Modifikationen	Vor-/Nachteil	Sonderfertigkeiten	aktuell
	+	+	+	=	