

Hel dendumment

Name	GP-Basis
Rasse	(Modifikationen)
Kultur	(Modifikationen)
Profession	(Modifikationen)

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Geschlecht</td></tr> <tr><td>Alter</td></tr> <tr><td>Grösse</td></tr> <tr><td>Gewicht</td></tr> <tr><td>Haarfarbe</td></tr> <tr><td>Augenfarbe</td></tr> <tr><td>Aussehen</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>	Geschlecht	Alter	Grösse	Gewicht	Haarfarbe	Augenfarbe	Aussehen					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="height: 150px; vertical-align: middle;">Wappen /Porträt</td> </tr> </table>	Wappen /Porträt	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Stand</td></tr> <tr><td>Titel</td></tr> <tr><td>Sozialstatus</td></tr> <tr><td>Familie/Herkunft/Hintergrund</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>	Stand	Titel	Sozialstatus	Familie/Herkunft/Hintergrund						
Geschlecht																								
Alter																								
Grösse																								
Gewicht																								
Haarfarbe																								
Augenfarbe																								
Aussehen																								
Wappen /Porträt																								
Stand																								
Titel																								
Sozialstatus																								
Familie/Herkunft/Hintergrund																								

Vorteile & Nachteile

Eigenschaften & Basiswerte

	Mod.	Start	Aktuell		Mod.	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug
Mut				Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$					
Klugheit				Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$					
Intuition				Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$					
Charisma				Karmaenergie					
Fingerfertigkeit				Magieresistenz $(MU+KL+KO)/2$					
Gewandtheit				Ini-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$				<input type="checkbox"/> Kampfgespür (Ini +2) <input type="checkbox"/> Kampflreflexe (Ini +4)	
Konstitution				AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$					
Körperkraft				PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$					
Geschwindigkeit				FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$					

Abenteuerpunkte & Stufe

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

Attacke-Basiswert

Parade-Basiswert

Fernkampf-Basiswert

Initiative-Basiswert

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ	eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor					

Sonderfertigkeiten: _____

Fernkampfwaffe	Typ	eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse						

Sonderfertigkeiten: _____

Waffenloser Kampf	TP/KK	Ini	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringern	10/3	+0			

Sonderfertigkeiten: _____

Für Trefferzonenbilder

Schild / Parierwaffe

Name	Typ	Ini	WM	PA	Bruchfaktor				

Linkhand (PA +1); Schildkampf 1 (PA+2) 11 (PA+2); Parierwaffen 1 11

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgew. <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 111 →		

Ausweichen

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
		<input type="checkbox"/> Ausweichen 1 (+3)	
-		+ <input type="checkbox"/> Ausweichen 11 (+3) =	
		<input type="checkbox"/> Ausweichen 111 (+3)	

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, Ini -2; GS -1



Wunde

BE: _____

Rüstungsschutz

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung _____

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?	Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	

Proviand / Tränke	Rationen				Proviand / Tränke	Rationen			

Vermögen	1 Dukat = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer			
Dukaten				
Silbertaler				
Heller				
Kreuzer				
Edelsteine u.ä				
Sonstiger Besitz				

Verbindungen

Notizen _____

Stufenleiter			
Stufe	AP	Stufe	AP
1	0	9	3600
2	100	10	4500
3	300	11	5500
4	600	12	6600
5	1000	13	7800
6	1500	14	9100
7	2100	15	10500
8	2800	X	50*X*(X-1)