DESTINED

Heldenbogen

Spieler(in) _____

Held(in) _____

Geheimidentität _____

Ursprung _____

Alter _____

Kultur _____

Beruf _____

STÄ	KON	GRÖ	GES	INT	MAN	CHA
Aktions-punkte	Erfahrungs-bonus	Heilrate	Initiativ-bonus	Schadens-bonus	Bewegungsweite und -arten	

Kraftpunkte ☐

Zurückgewinnen / Stunde _____

Glückspunkte ☐

Kontingente

Kontingent	Wert	Plätze
Persönlich	%	
	%	

Standardfertigkeiten

Athletik (STÄ+GES)	____ %
Beeinflussen (CHA ×2)	____ %
Erste Hilfe (INT+GES)	____ %
Gassenwissen (MAN+CHA)	____ %
Gewandtheit (GES ×2)	____ %
Heimlichkeit (GES+INT)	____ %
Kampfstil (STÄ+GES)	____ %
Muskelkraft (STÄ+GRÖ)	____ %
Muttersprache (INT+CHA)	____ %
Recherchieren (INT+MAN)	____ %
Täuschen (INT+CHA)	____ %
Unbew. Kampf (STÄ+GES)	____ %
Verbergen (GES+MAN)	____ %
Verständnis (INT+MAN)	____ %
Wagenlenken (GES+MAN)	____ %
Wahrnehmung (INT+MAN)	____ %
Willenskraft (MAN ×2)	____ %
Zähigkeit (KON ×2)	____ %

Leidenschaften

%
%
%
%
%

Sprachen

Muttersprache ( ) %
%
%
%

Spezialfertigkeiten

%
%
%
%
%
%
%

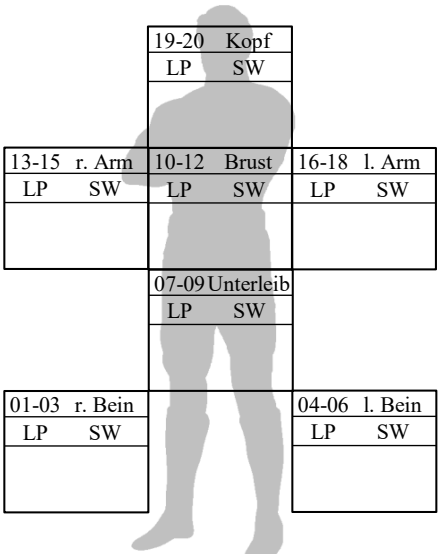
Kräfte

Hauptkraft	Erweiter.	Einschränk.

Kampfstile

Name, Waffen, Merkmale
%
%
%

Trefferzonen



Getragener Schutz

Kopf	Sperr.
Brust	Sperr.
Unterleib	Speer.
Arme	Sperr.
Beine	Sperr.
Abzug auf die Initiative	

Erschöpfung

Zustand	Fert.	Bew.	IB	AP
☐ Frisch				
☐ Außer Atem	2/3			
☐ Ermüdet	2/3	–1		
☐ Ermattet	1/2	–2	–2	
☐ Verbraucht	1/2	1/2	–4	–1
☐ Geschwächt	1/10	1/2	–6	–2
☐ Lahmgelegt	1/10	*	–8	–3
☐ Besinnungslos	*	*	*	*
☐ Komatös	*	*	*	*
☐ Tot				

DESTINED

Heldenbogen

Spieler(in) _____
Held(in) _____
Geheimidentität _____
Ursprung _____

Alter _____
Kultur _____
Beruf _____

STÄ	KON	GRÖ	GES	INT	MAN	CHA
Aktions-punkte	Erfahrungs-bonus	Heilrate	Initiativ-bonus	Schadens-bonus	Bewegungsweite und -arten	

Kraftpunkte

Zurückgewinnen / Stunde

Glückspunkte

Kontingente

Kontingent	Wert	Plätze
Persönlich	%	
	%	

Standardfertigkeiten

Athletik (STÄ+GES)	____ %
Beeinflussen (CHA ×2)	____ %
Erste Hilfe (INT+GES)	____ %
Gassenwissen (MAN+CHA)	____ %
Gewandtheit (GES ×2)	____ %
Heimlichkeit (GES+INT)	____ %
Kampfstil (STÄ+GES)	____ %
Muskelkraft (STÄ+GRÖ)	____ %
Muttersprache (INT+CHA)	____ %
Recherchieren (INT+MAN)	____ %
Täuschen (INT+CHA)	____ %
Unbew. Kampf (STÄ+GES)	____ %
Verbergen (GES+MAN)	____ %
Verständnis (INT+MAN)	____ %
Wagenlenken (GES+MAN)	____ %
Wahrnehmung (INT+MAN)	____ %
Willenskraft (MAN ×2)	____ %
Zähigkeit (KON ×2)	____ %

Leidenschaften

%
%
%
%
%

Sprachen

Muttersprache ( ) %
%
%
%

Spezialfertigkeiten

%
%
%
%
%
%
%

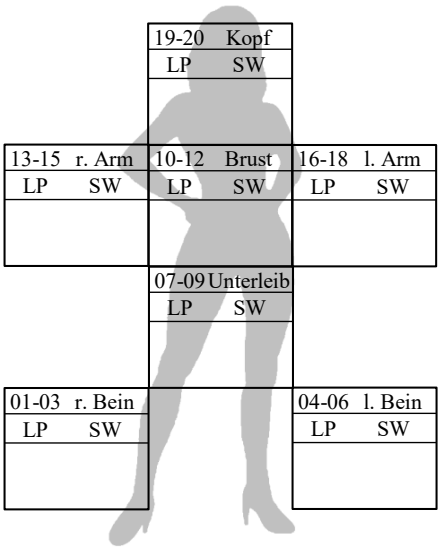
Kräfte

Hauptkraft	Erweiter.	Einschränk.

Kampfstile

Name, Waffen, Merkmale
%
%
%

Trefferzonen



Getragener Schutz

Kopf	Sperr.
Brust	Sperr.
Unterleib	Speer.
Arme	Sperr.
Beine	Sperr.
Abzug auf die Initiative	

Erschöpfung

Zustand	Fert.	Bew.	IB	AP
☐ Frisch				
☐ Außer Atem	2/3			
☐ Ermüdet	2/3	–1		
☐ Ermattet	1/2	–2	–2	
☐ Verbraucht	1/2	1/2	–4	–1
☐ Geschwächt	1/10	1/2	–6	–2
☐ Lahmgelegt	1/10	*	–8	–3
☐ Besinnungslos	*	*	*	*
☐ Komatös	*	*	*	*
☐ Tot				

Waffen

Waffe	Größe/Wucht	Reichweite	Schaden	TP/SW	Ladezeit/Merkmale

Ausrüstung

Familie

Beziehungen

Weitere Kontingente

Erfahrungsmarken

Notizen