

# Charakterbogen HELDENLIED

Name	Herkunftsort	
Beruf	Rasse	Alter
Geheimnis		

Ausrüstung	Waffe	
	Zusatz	ATT PAR RÜ AW
	Kopf	ATT PAR RÜ AW
	Körper	ATT PAR RÜ AW
	Beine	ATT PAR RÜ AW
	Schuhe	ATT PAR RÜ AW

Statusseffekte

Würfel

1. Jahr

2. Jahr

3. Jahr

Beutelschneider ø[GES, REF]	
Etikette ø[INT, WIL]	
Händer ø[INT, INS]	
Magister ø[INT, INT]	
Medicus ø[INT, GES]	
Meisterkoch ø[GES, INS]	
Pfadfinder ø[AUS, INS]	
Schattenmeister ø[GEW, INS]	
Schauspieler ø[GES, INT]	
Tierfreund ø[WIL, INS]	

HP	<input type="checkbox"/>
RÜ	<input type="checkbox"/>
ATT	<input type="checkbox"/>
MN	<input type="checkbox"/>
PAR	<input type="checkbox"/>
AW	<input type="checkbox"/>
STR	<input type="checkbox"/>
AUS	<input type="checkbox"/>
GEW	<input type="checkbox"/>
GES	<input type="checkbox"/>
REF	<input type="checkbox"/>
INT	<input type="checkbox"/>
WIL	<input type="checkbox"/>
INS	<input type="checkbox"/>
XP	<input type="checkbox"/>
LVL	<input type="checkbox"/>

Berechnung sekundärer Grundwerte:

Leben (HP): 15 + Stufe \* 2

Angriff (ATT) [Nahkampf]: (STR + GEW) / 2 + Waffe.ATT + Zusatz.ATT

Mänon-Nebul (MN): (INT + WIL + INS) / 3

Ausweichen (AW): (GEW + INS + INT) / 3 + Kopf.AW + Körper.AW + Bein.AW + Schuhe.AW

Rüstungswert (RÜ): Kopf.RÜ + Körper.RÜ + Bein.RÜ + Schuhe.RÜ

Angriff (ATT) [Fernkampf]: (GES + INS) / 2 + Waffe.ATT

Parade (PAR): (REF + GEW + AUS) / 3 + Waffe.PAR / 2 + Zusatz.PAR / 2

Für einen interaktiven Charakterbogen, gehe mit Deinem Handy auf [www.alendia.com/app](http://www.alendia.com/app)