



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

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

- Name
- Familie
- Geburtsdatum
- Spezies
- Haarfarbe
- Kultur
- Titel
- Charakteristika
- Sonstiges

- Geburtsort
- Alter
- Größe
- Augenfarbe
- Profession
- Sozialstatus
- Geschlecht
- Gewicht

Erfahrungsgrad

AP gesamt

AP verfügbar

AP ausgegeben

Porträt/Wappen

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Grundwert:	<input type="text"/>			

Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Grundwert:	<input type="text"/>			

Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Grundwert:	<input type="text"/>			

Ausweichen <i>(GE/2)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
optionale Parade Erhöhung:	<input type="text"/>			

Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
---	----------------------	----------------------	-------------------------------------	----------------------

Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Grundwert:	<input type="text"/>			

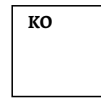
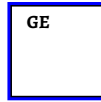
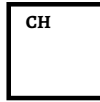
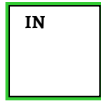
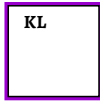
Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Heldendokument

SPIELWERTE



Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188 - 194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201 - 206
Fliegen	MU/IN/GE	JA		B			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN		A		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA		A			Geographie	KL/KL/IN	NEIN		B		
Klettern	MU/GE/KK	JA		B			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN		B		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA		D			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN		B		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA		B			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN		B		
Reiten	CH/GE/KK	JA		B			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN		C		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA		B			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN		B		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN		D			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN		A		
Singen	KL/CH/KO	EVTL		A			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN		A		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL		D			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN		B		
Tanzen	KL/CH/GE	JA		A			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN		B		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA		B			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN		A		
Verbergen	MU/IN/GE	JA		C									
Zechen	KL/KO/KK	NEIN		A			Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA		C		
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194 - 198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA		B		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN		B			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA		A		
Betören	MU/CH/CH	EVTL		B			Handel	KL/IN/CH	NEIN		B		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN		B			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA		B		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL		B			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA		B		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL		C			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN		B		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN		C			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA		D		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN		C			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA		B		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL		B			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA		A		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN		D			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA		B		
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA		A		
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA		C		
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA		C			Musizieren	CH/FF/KO	JA		A		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL		A			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA		C		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL		A			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA		A		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN		B			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA		A		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL		C									
Tierkunde	MU/MU/CH	JA		C									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA		C									

SF. = STEIGERUNGSFAKTOR, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
OPTIONAL:
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEZEIGT

PROBEN-MOD.	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD.	NÖTIGER FW
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10		

Sprachen

Schriften

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS-PUNKTE	QUALITÄTS-STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6



Heldendokument

KAMPF

LE	AW	INI	SK	ZK	WS			
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA

Lebensenergie

Max	Aktuell
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text"/>	1/2 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text"/>	3/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text"/>	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
<input type="text"/>	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	AT	PA	GEWICHT

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	REICHWEITE	FERNKAMPF	MUNITION	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	RS	BE	ZUS.ABZÜGE	GEWICHT	REISE, SCHLACHT, ...

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STRUKTURP.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

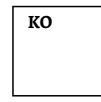
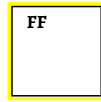
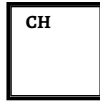
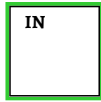
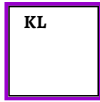
Zustände

	STUFE I (-1)	STUFE II (-2)	STUFE III (-3)	STUFE IV (HANDLUNGSUNFÄHIG)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				



Heldendokument

BESITZ



Ausrüstung

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN
GESAMT					GESAMT				

Geldbeutel

Dukaten

Silbertaler

Heller

Kreuzer

Edelsteine

Schmuck

Sonstiges

Wert in Stein

Tragkraft (KKx2)

Tier

Name	Größe	Typ	AP	/
MU	KL	IN	CH	FF
LeP	AsP	SK	ZK	RS
Angriff	AT	PA	TP	RW
Aktionen				
Talente				

Porträt

Fertigkeiten



Heldendokument

ZAUBER & RITUALE

AsP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Zauber & Rituale

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGSDAUER	MERKMAL	SF.	WIRKUNG	S.

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Leiteigenschaft

Merkmal(e)

Tradition

Magische Sonderfertigkeiten

Zaubertricks



Heldendokument

LITURGIEN & ZEREMONIEN

KaP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Liturgien & Zeremonien

LITURGIE/ZEREMONIE	PROBE	FW	KOSTEN	LITURGIE-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGSDAUER	ASPEKT	SF.	WIRKUNG	S.

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Leiteigenschaft

Aspekt(e)

Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen



Heldendokument

ZAUBER & LITURGIEN

AsP/KaP Max.	Aktuell						
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Zauber/Liturgien

ZAUBER/LITURGIE	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGS-DAUER	MERKMAL/ASPEKT	SF.	WIRKUNG	S.

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Leiteigenschaft	Merkmal(e)/Aspekt(e)
-----------------	----------------------

Tradition

Magische/Klerikale Sonderfertigkeiten

Zaubertricks / Segnungen



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			
Schilder	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		

