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.
Lebenspunkte (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				☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5					
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5					
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5					

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: Guthaben: Eingesetzte AP: Stufe:

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	BE:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Gaben (G)

		TaW	

Kampftechniken

			BE	AT • PA	TaW	
	Dolche	D	BE–1	•		
	Hiebwaffen	D	BE–4	•		
	Raufen	C	BE	•		
	Säbel	D	BE–2	•		
	Wurfmesser	C	BE–3	•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		

Körperliche Talente (D)

		BE	TaW	
	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)	BE–3		
	Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	spez.		
	Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2		
	Zechen (IN•KO•KK)	—		

Gesellschaftliche Talente (B)

		TaW	
	Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		
	Überreden (MU•IN•CH)		

Natur-Talente (B)

		TaW	
	Fährtensuchen (KL•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 (A)

		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)		

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			
Ringen	10 / 3	+0			

Sonderfertigkeiten

Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+2), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
____	−	___	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3)	=	____

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, INI –2; GS –1

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = ____ ± Mod. + W6 =

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke	Rationen			

Proviant / Tränke	Rationen			

Vermögen

(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1.000 Obulos)

Aureal									
Argental									
Pekunos									
Obulos									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Matrizen & Stabzauber

Name								Tradition / Haus
MU	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR

Matrizen	Quelle	Instruktion	Anrufung	Kontrolle	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel	Wirkung

Stabzauber	Aktivierungsprobe	Kosten	Wirkung

Triopta-Rituale	AE-Boni	Triopta-Boni auf Quellen und Instruktionen
Adeptus Minor		
Adeptus Major		
Adeptus Extempus		

Quellen, Instruktionen, Rituale

Name				Tradition / Haus				
Begabungen				Unfähigkeiten				
MU	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR

Quelle	Boni	SKT	Start			
Feuer						
Wasser						
Erz						
Luft						
Humus						
Eis						
Kraft						
Balburri						
Ashabel						
Belcar						
Bel-Shuga						
Balathandis						
Xetobal						
Undhabal						
Baalian						
Baal-Urgol						
Belyabel						
Tyakaar						
Carafai						
Galkuzul						
Thesephai						
Avastada						
Dya'khol						
Iryabaar						
Naggarach						
Khalyanar						
Xolovar						
Mishkarya						
Aggari						
Darcalya						

Instruktion	Boni	SKT	Start			
Banne EDS						
Befehle D						
Beseele EDS						
Bewege ED						
Binde D						
Binde E						
Daimonisiere mittels D						
Erschaffe E						
Erspüre D						
Finde EDS						
Fixiere ED						
Forme ED						
Heile ED						
Kommuniziere EDS						
Kontrolliere ED / Manipul. S						
Konzentriere E						
Mindere ED / Schwäche S						
Rufe D						
Rufe E						
Schade mittels E						
Stelle wieder her ED						
Töte mittels D						
Transformiere E						
Treibe aus EDS						
Unterdrücke DS						
Untersuche EDS						
Verdünne E						
Veredle ED / Verstärke S						
Verhülle EDS						
Vernichte D						
Verstreue E						
Vertreibe D						
Zerstöre mittels D						

Instruktion für E = elementare Quellen, S = Stellare Quellen, D = daimonische Quellen

Inspiration (Animismus)						
Sublimation (Alchimie)						
Influxion (Technomantie)						

Eigenschaften für Anrufungs- und Kontrollprobe

	Anrufung	Kontrolle
elementare Quelle	MU/KL/CH	MU/KL/KL
stellare Quelle	MU/IN/CH	MU/KL/IN
daimonische Quelle	MU/MU/CH	MU/MU/KL

Fetische (nur Animisten)

Quelle	geb. AsP	Boni	Unzerbr. / Gespür

Crater (nur Alchimisten)

gebundene Quellen = Bonus in Höhe der geb. AsP bei Kontrollproben

	gebundene AsP

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.