



# 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
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies + KO + KO)				
Grundwert:		perm. verloren:		
<b>Astralenergie</b> (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)				
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
<b>Karmaenergie</b> (20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)				
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)			X	
Grundwert:				
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)			X	
Grundwert:				
<b>Ausweichen</b> (GE/2)			X	
optionale Parade Erhöhung:				
<b>Initiative</b> (MU + GE)/2			X	
<b>Geschwindigkeit</b> (GW der Spezies, mögl. Einbeinig)			X	
Grundwert:				

## Schicksalspunkte

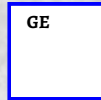
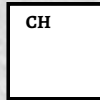
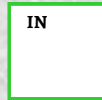
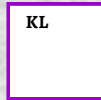
Wert	Bonus	Max	Aktuell





# Heldendokument

## SPIELWERTE



## Fertigkeiten

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

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

## Routineproben

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

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



KK[illegible]

o oder weniger (Held liegt im Sterben)

[illegible][illegible]

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

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Animosität	ZUSTÄNDE	STATUS
Belastung	Bewegungsunf.	Liegend
Ber.Überan.	Bewusstlos	Pechmagnet
Betäubung	Blind	Stumm
Entrückt	Blutausch	Taub
Furcht	Brennend	Überrascht
Paralyse	Eingeengt	Übler Geruch
Schmerz	Fixiert	Unsichtbar
Trance	Handlungsunf.	Vergiftet
Verwirrung	Hörigkeit	Versteint
	Krank	

KK[illegible]

o oder weniger (Held liegt im Sterben)

[illegible][illegible][illegible]

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Animosität	ZUSTÄNDE	STATUS
Belastung	Bewegungsunf.	Liegend
Ber.Überan.	Bewusstlos	Pechmagnet
Betäubung	Blind	Stumm
Entrückt	Blutausch	Taub
Furcht	Brennend	Überrascht
Paralyse	Eingeengt	Übler Geruch
Schmerz	Fixiert	Unsichtbar
Trance	Handlungsunf.	Vergiftet
Verwirrung	Hörigkeit	Versteint
	Krank	





KK

## Porträt



## Aktuell

KL

CH

**GE**

KK

[illegible]

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

**Merkmal(e)**

## Tradition

## Zaubertricks





## Aktuell

KK

[illegible]

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

Aspekt(e)

## Tradition

## Segnungen



## Aktuell

KK

[illegible]

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

**Merkmale)/Aspekt(e)**

## Tradition

## Zaubertricks / Segnungen





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	

## Vorteile

1. The first part of the paper discusses the importance of understanding the underlying mechanisms of the system being studied. This involves a thorough review of the literature and a clear definition of the research objectives.

2. The second part of the paper describes the methodology used in the study. This includes a detailed description of the experimental setup, the data collection process, and the statistical methods used for data analysis.

3. The third part of the paper presents the results of the study. This includes a description of the data, a comparison of the results with the theoretical predictions, and a discussion of the implications of the findings.

4. The fourth part of the paper discusses the limitations of the study and suggests directions for future research. This includes a discussion of the potential sources of error and the need for further investigation into the underlying mechanisms of the system.

5. The fifth part of the paper is a conclusion that summarizes the main findings of the study and highlights the key contributions to the field.

## Nachteile

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

## Sprachen

1. *Phragmites australis*  
 2. *Spartina patens*  
 3. *Scirpus americanus*  
 4. *Distichlis spicata*  
 5. *Cyperus tenuifolius*  
 6. *Eleocharis acicularis*  
 7. *Eleocharis obtusa*  
 8. *Eleocharis palustris*  
 9. *Eleocharis tenuis*  
 10. *Eleocharis acicularis*  
 11. *Eleocharis obtusa*  
 12. *Eleocharis palustris*  
 13. *Eleocharis tenuis*  
 14. *Eleocharis acicularis*  
 15. *Eleocharis obtusa*  
 16. *Eleocharis palustris*  
 17. *Eleocharis tenuis*  
 18. *Eleocharis acicularis*  
 19. *Eleocharis obtusa*  
 20. *Eleocharis palustris*  
 21. *Eleocharis tenuis*  
 22. *Eleocharis acicularis*  
 23. *Eleocharis obtusa*  
 24. *Eleocharis palustris*  
 25. *Eleocharis tenuis*  
 26. *Eleocharis acicularis*  
 27. *Eleocharis obtusa*  
 28. *Eleocharis palustris*  
 29. *Eleocharis tenuis*  
 30. *Eleocharis acicularis*  
 31. *Eleocharis obtusa*  
 32. *Eleocharis palustris*  
 33. *Eleocharis tenuis*  
 34. *Eleocharis acicularis*  
 35. *Eleocharis obtusa*  
 36. *Eleocharis palustris*  
 37. *Eleocharis tenuis*  
 38. *Eleocharis acicularis*  
 39. *Eleocharis obtusa*  
 40. *Eleocharis palustris*  
 41. *Eleocharis tenuis*  
 42. *Eleocharis acicularis*  
 43. *Eleocharis obtusa*  
 44. *Eleocharis palustris*  
 45. *Eleocharis tenuis*  
 46. *Eleocharis acicularis*  
 47. *Eleocharis obtusa*  
 48. *Eleocharis palustris*  
 49. *Eleocharis tenuis*  
 50. *Eleocharis acicularis*  
 51. *Eleocharis obtusa*  
 52. *Eleocharis palustris*  
 53. *Eleocharis tenuis*  
 54. *Eleocharis acicularis*  
 55. *Eleocharis obtusa*  
 56. *Eleocharis palustris*  
 57. *Eleocharis tenuis*  
 58. *Eleocharis acicularis*  
 59. *Eleocharis obtusa*  
 60. *Eleocharis palustris*  
 61. *Eleocharis tenuis*  
 62. *Eleocharis acicularis*  
 63. *Eleocharis obtusa*  
 64. *Eleocharis palustris*  
 65. *Eleocharis tenuis*  
 66. *Eleocharis acicularis*  
 67. *Eleocharis obtusa*  
 68. *Eleocharis palustris*  
 69. *Eleocharis tenuis*  
 70. *Eleocharis acicularis*  
 71. *Eleocharis obtusa*  
 72. *Eleocharis palustris*  
 73. *Eleocharis tenuis*  
 74. *Eleocharis acicularis*  
 75. *Eleocharis obtusa*  
 76. *Eleocharis palustris*  
 77. *Eleocharis tenuis*  
 78. *Eleocharis acicularis*  
 79. *Eleocharis obtusa*  
 80. *Eleocharis palustris*  
 81. *Eleocharis tenuis*  
 82. *Eleocharis acicularis*  
 83. *Eleocharis obtusa*  
 84. *Eleocharis palustris*  
 85. *Eleocharis tenuis*  
 86. *Eleocharis acicularis*  
 87. *Eleocharis obtusa*  
 88. *Eleocharis palustris*  
 89. *Eleocharis tenuis*  
 90. *Eleocharis acicularis*  
 91. *Eleocharis obtusa*  
 92. *Eleocharis palustris*  
 93. *Eleocharis tenuis*  
 94. *Eleocharis acicularis*  
 95. *Eleocharis obtusa*  
 96. *Eleocharis palustris*  
 97. *Eleocharis tenuis*  
 98. *Eleocharis acicularis*  
 99. *Eleocharis obtusa*  
 100. *Eleocharis palustris*

## Schriften

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some very faint, illegible markings, possibly from another page or light bleed-through.



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	

## allgemeine Sonderfertigkeiten

## Kampfsonderfertigkeiten





Nahkampftechniken			Ktw.	AT	PA	AP
Dolche	GE	B				
Fecht Waffen	GE	C				
Hieb Waffen	KK	C				
Ketten Waffen	KK	C				
Lanzen	KK	B				
Peitschen	FF	B				
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			
Blasrohre	FF	B			
Bögen	FF	C			
Diskus	FF	C			
Feuerspeien	FF	B			
Schleudern	FF	B			
Wurfaffen	FF	B			

[illegible]



## karmale Sonderfertigkeiten