



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

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	perm. verloren:		<input type="text"/>

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			

Initiative

(MU + GE)/2

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	---------------------------------	----------------------

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			

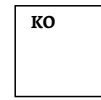
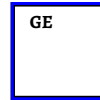
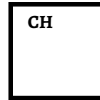
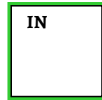
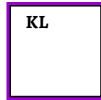
Schicksalspunkte

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						S. 188 - 194	Wissenstalente						S. 201 - 206
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				Handwerkstalente						S. 206 - 213
							Alchimie		JA	C			
Gesellschaftstalente						S. 194 - 198	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			
Naturtalente						S. 198 - 201	Metallbearbeitung		JA	C			
Fährtsuchen		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

Sprachen

Schriften

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		

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]

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)

[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	



MU

KL

IN

CHFF

GE

KOKK

Ausrüstung

[illegible]

Geldbeutel

Dukaten	
---------	--

Silbertaler

Heller

Kreuzer	
---------	--

Edelsteine	
------------	--

Schmuck	
----------------	--

Sonstiges

Tragkraft
(KKx2)

Wert in Stein

11

Tier

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

Porträt

Fertigkeiten



Aktuell

KK[illegible]

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

Merkmal(e)

Tradition	
-----------	--

Zaubertricks



Aktuell

KK

Liturgien & Zeremonien

[illegible]

Eigenschaftsmodifikationen

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

Aspekt(e)

Tradition	
-----------	--

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen



Aktuell

KL

CH

GE

KK

[illegible]

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

Merkmal(e)/Aspekt(e)

Tradition

Zaubertricks / Segnungen



Vorteile

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Sprachen

[illegible][illegible][illegible]



allgemeine Sonderfertigkeiten

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.