



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name		
Familie	Geburtsort	
Geburtsdatum	Alter	Geschlecht
Spezies	Größe	Gewicht
Haarfarbe	Augenfarbe	
Kultur	Profession	
Titel	Sozialstatus	
Charakteristika		
Sonstiges		

	Erfahrungsgrad
	AP gesamt
	AP verfügbar
	AP ausgegeben

Vorteile

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Wert	Bonus	Max	Aktuell

Heldendokument

SPIELWERTE

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KOKK

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				
Fährtsensuchen	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					SF. = STEIGERUNGSFAKTOR, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE							
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C												
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C												
Routinenproben										PROBEN-	NÖTIGER	PROBEN-	NÖTIGER		

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



Heldendokument

KAMPF

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

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			
Bögen	FF	C			
Dolche	GE	B			
Fechtwaffen	GE	C			
Hieb Waffen	KK	C			
Kettenwaffen	KK	C			
Lanzen	KK	B			
Raufen	GE/KK	B			
Schild	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaffen	GE/KK	C			
Wurf Waffen	FF	B			
Zweihandhieb Waffen	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

Lebensenergie

Max	Aktuell
	1/4 verloren (+1 Schmerz)
	1/2 verloren (+1 Schmerz)
	3/4 verloren (+1 Schmerz)
	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	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 (HANDLUNGS- UNFÄHIG)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				



Aktuell

KL

CH

GE

KK

Zauber/Liturgien

[illegible]

Eigenschaftsmodifikationen

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

Merkmale)/Aspekt(e)

Tradition

Magische/Klerikale Sonderfertigkeiten

[illegible]

Zaubertricks / Segnungen

[illegible]



Aktuell

KK[illegible]

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

Merkmal(e)

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

[illegible][illegible]



Aktuell

KK[illegible]

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

Aspekt(e)

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

[illegible][illegible]



MU

KL

IN

CH

FF

GE

KOKK

Geldbeutel

Dukaten	
Silbertaler	
Heller	
Kreuzer	
Edelsteine	
Schmuck	
Sonstiges	

Wert in Stein

11

Name		Größenkategorie			
Typus		MU	KL	IN	CH
FF	GE	KO	KK	LeP	AsP
SK	ZK	RS	INI	GS	
Angriff		AT	PA	TP	RW
Aktionen					
Sonderfertigkeiten					