



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

Schicksalspunkte

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

[illegible]

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



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

[illegible]

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)

Waffe	Kampftechnik	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht

Waffe	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht

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

SCHILD/PARIERWAFFE	STRUKTURP.	AT/PA MOD.	GEWICHT

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



MU

KL

IN

CH

FF

GE

KOKK[illegible]

Dukaten	
Silbertaler	
Heller	
Kreuzer	
Edelsteine	
Schmuck	
Sonstiges	

Wert in Stein

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

Porträt



Aktuell

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

KL

CH

GE

KK

[illegible]

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

Merkmale)/Aspekt(e)

Tradition

Zaubertricks / Segnungen



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 1

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

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.

Nachteile

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

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 slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.

Schriften

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.



allgemeine Sonderfertigkeiten



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 3

Abenteurpunkte/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			
Fechtwaffen	GE	C			
Hieb Waffen	KK	C			
Kettenwaffen	KK	C			
Lanzen	KK	B			
Peitschen	FF	B			
Raufen	GE/KK	B			
Schilder	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaffen	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		



Zaubertricks

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.

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.

[illegible]

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.