

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies _____

Geburtsdatum _____

Alter _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe / Gewicht _____



Profession _____

Kultur _____

Sozialstatus _____

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KK)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO+KK+KK)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrungsgrad

AP gesamt AP verfügbar AP ausgegeben

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	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				Handwerkstalente FF/FF/KO S. 206 - 213						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				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			
Naturtalente MU/GE/KO S. 198 - 201							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A			
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	JA	C				Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C			
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A				Musizieren	CH/FF/KO	JA	A			
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A				Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C			
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B				Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A			
Planzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C				Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A			
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C										
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C										

Eigenschaftsmodifikationen

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

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen

Schriften

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS

LE

AW

INI

SK

ZK

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Kampftechniken	Leiteig. Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B		
Bögen	FF	C		
Dolche	GE	B		
Fecht Waffen	GE	C		
Hieb Waffen	KK	C		
Ketten Waffen	KK	C		
Lanzen	KK	B		
Raufen	GE/KK	B		
Schilde	KK	C		
Schwerter	GE/KK	C		
Stangen Waffen	GE/KK	C		
Wurf Waffen	FF	B		
Zweihandhieb Waffen	KK	C		
Zweihandschwerter	KK	C		

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	Basis	TP	Gesamt	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	Fernkampf	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht, ...

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max Aktuell

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5 oder weniger LE
(+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand

Stufe I
(-1)

Stufe II
(-2)

Stufe III
(-3)

Stufe IV
(Handlungs-
unfähig)

Belastung

Betäubung

Entrückt

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien

KaP Max.

Aktuell

10

--

MU

KL

IN

 (CH)

FF

GE

KO

KK

[illegible]

Aspekt(e)

Leiteigenschaft



Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen

HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien 2

KaP Max.

Aktuell

10

--

MU

KL

IN

 (CH)

FF

GE

KO

KK

[illegible]

Aspekt(e)

Leiteigenschaft



Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen

HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale 2

AsP Max.

Aktuell

10

--

MU

KL

IN

 CH

FF

GE

KO

KK

[illegible]

Merkmal(e)

Leiteigenschaft



Tradition

Magische Sonderfertigkeiten

Zaubertricks