

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____
 Geschlecht _____
 Spezies _____
 Kultur _____
 Profession _____
 Sozialstatus _____
 Heimatort _____
 Familie _____



Alter / Geburtsdatum _____
 Haarfarbe _____
 Augenfarbe _____
 Größe _____
 Gewicht _____
 Charakteristika _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandheit	Konstitution	Körperkraft

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

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

Schicksalspunkte

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

Erfahrungsgrad

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

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

HELDENDOKUMENT

Talente

Belastung

MU KL IN CH FF GE KO KK

Talent	Probe	BE	Sf	Fw	RPr	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Sf	Fw	RPr	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK						Wissenstalente KL/KL/IN							
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						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				Alchimie	MU/KL/FF	JA	C			
Gesellschaftstalente IN/CH/CH						Boote & Schiffe							
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						Malen & Zeichnen							
Fährtensuchen	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			
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C				Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A			
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C										
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C										

Sf: Steigerungsfaktor
RPr: Routineprobe (siehe Regelwerk Seite 184)

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

Kampfwerte

GS LE AW INI SK ZK

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA	Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			⊗	Schilde	KK	C			
Bögen	FF	C			⊗	Schwerter	GE/KK	C			
Dolche	GE	B				Stangenwaffen	GE/KK	C			
Fechtwaffen	GE	C				Wurfaffen	FF	B			⊗
Hiebaffen	KK	C				Zweihandhiebaffen	KK	C			
Kettenaffen	KK	C			⊗	Zweihandschwerter	KK	C			
Lanzen	KK	B									
Raufen	GE/KK	B									

Kampfsonderfertigkeiten



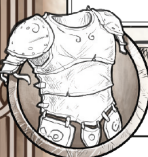
Nahkampfwaffen

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



Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht



Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Wann getragen

Schild/Parieraffe

Schild/Parieraffe	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 und stirbt in KO KR

LeP niedriger als negativer KO-Wert = Held ist tot

Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (Handlungs-unfähig)
Belastung				
Berauscht				
Betäubung				
Entrückung				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Trance				
Überanstrengung				
Verwirrung				

