

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 <small>(GW der Spezies + KO + KO)</small> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Astralenergie <small>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</small> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Karmaenergie <small>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</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 style="width: 100%;" type="text"/> |

Erfahrungsgrad

| | | |
|---|---|---|
| AP gesamt | AP verfügbar | AP ausgegeben |
| <input style="width: 100%;" type="text"/> | <input style="width: 100%;" type="text"/> | <input style="width: 100%;" type="text"/> |

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 | | | | | | |
| 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 | | | |
| 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 (Handlungsunfähig) |
|------------|--------------|---------------|----------------|-----------------------------|
| Belastung | | | | |
| Betäubung | | | | |
| Entrückt | | | | |
| Furcht | | | | |
| Paralyse | | | | |
| Schmerz | | | | |
| Verwirrung | | | | |

