

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name	Profession
Geschlecht	Kultur
Rasse	Sozialstatus
Geburtsdatum	Geburtsort
Alter	Aufgewachsen
Haarfarbe	
Augenfarbe	Eltern
Größe / Gewicht	

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

Lebenspunkte

(LP der Rasse +KO +KO)

— / —

Mana

(MP der Rasse +KL +KL)

— / —

Ausweichen

(GE/2)

—

Lebenslauf

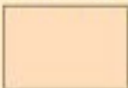
Vorteile

Nachteile

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung (BE)



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

Körpertalente	MU/GE/KK			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		
Klettern	MU/GE/KK			Handel	KL/IN/CH		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO			Naturtalente	MU/GE/KO		
Kraftakt	KO/KK/KK			Fährtsensuchen	MU/IN/GE		
Selbsbeherrschung	MU/MU/KO			Fesseln	KL/FF/KK		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN			Fischen & Angeln	FF/GE/KO		
Einschüchtern	MU/IN/CH			Orientierung	KL/IN/IN		
Motorische Talente	IN/GE/FF			Pflanzenkunde	KL/FF/KO		
Gaukeleien	MU/CH/FF			Tierkunde	MU/MU/CH		
Reiten	CH/GE/KK			Wildnisleben	MU/GE/KO		
Schwimmen	GE/KO/KK			Wissenstalente	KL/KL/IN		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE			Geographie	KL/KL/IN		
Verbergen	MU/FF/GE			Götter & Kulte	KL/KL/IN		
Schlösserknacken	IN/FF/FF			Magiekunde	KL/KL/IN		
Werfen	-			Sagen & Legenden	KL/KL/IN		
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH			Monsterkunde	KL/KL/IN		
Singen	KL/CH/KO			Alchemie	MU/KL/FF		
Musizieren	CH/FF/KO			Heilkunde	KL/FF/FF		
Tanzen	KL/CH/GE			Handwerkstalente	FF/FF/KO		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF		
Etikette	KL/IN/CH			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		
Gassenwissen	KL/IN/CH			Holzbearbeitung	FF/GE/KK		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH			Lederbearbeitung	FF/GE/KO		
Überreden	MU/IN/CH			Steinbearbeitung	FF/FF/KK		
Verkleiden	IN/CH/GE			Metallbearbeitung	FF/KO/KK		

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

Sprachen

Schriften

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS	AW	INI	RS

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Waffen & Kampf	MU/KK/GE		
Willenskraft	MU/IN/CH		
Schwertkampf	-		
Axtkampf	-		
Bogenschießen	-		
Armbrustschießen	-		
Speerkampf	-		
Stabkampf	-		
Raufen	-		
Kontern	-		
Kampftechnik	-		
Ausweichschritt	-		

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffe (Gl.)	Hände	TW	TP	BL	PA	MTW	MTP	Mod.

Fernkampfwaffe (Gl.)	Ladezeit	TW	TP	RW	Mod.

Rüstung (Gl.) / Schild	RS	BL	Mod.

Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (K.O.)
Betäubung				
Furcht				
Schmerz				
Verwirrung				

