

# 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
----	----	----	----	----	----	----	----

<b>Lebenspunkte</b> (LP der Rasse +KO +KO)	___ / ___
<b>Mana</b> (MP der Rasse +KL +KL)	___ / ___
<b>Ausweichen</b> (GE/2)	___

<b>Vorteile</b>
-----------------

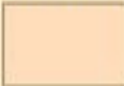
<b>Nachteile</b>
------------------

<b>Lebenslauf</b>
-------------------

# HELDENDOKUMENT

## Spielwerte

Behinderung (BE)



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

<b>Körpertalente</b>	MU/GE/KK	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		
Klettern	MU/GE/KK			Handel	KL/IN/CH		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO			<b>Naturtalente</b>	MU/GE/KO	-	
Kraftakt	KO/KK/KK			Fährstensuchen	MU/IN/GE		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO			Fesseln	KL/FF/KK		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN			Fischen & Angeln	FF/GE/KO		
Einschüchtern	MU/IN/CH			Orientierung	KL/IN/IN		
<b>Motorische Talente</b>	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			<b>Wissenstalente</b>	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		
<b>Gesellschaftstalente</b>	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			<b>Handwerkstalente</b>	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
10-12	4
13-15	5
16+	6

Sprachen

Schriften

# HELDENDOKUMENT

Kampf

SP

GS

AW

INI

RS

((MU+MU+IN+GE)/5)

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Waffen & Kampf

MU/KK/GE

-

Willenskraft

MU/IN/CH

Schwertkampf

-

Axtkampf

-

Bogenschießen

-

Armbrustschießen

-

Speerkampf

-

Dolchkampf

-

Stabkampf

-

Raufen

-

Kampftechnik

-

Ausweichschritt

AW

-

-

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffe (Gl.)

Hände

TW

TP

BL

PA

MTW

MTP

Mod.

Fernkampfwaffe (Gl.)

Ladezeit

TW

TP

RW

Mod.

Rüstung (Gl.) / Schild

RS/BL

BE

Mod.

Zustand

Stufe I (-1)

Stufe II (-2)

Stufe III (-3)

Stufe IV (K.O.)

Betäubung

Furcht

Schmerz

Verwirrung

## Magie

(Amulette / Tränke / Öle)

[illegible]

(für Tränke und Öle)

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.[illegible]



