

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

Behinderung (BE)

Spielwerte

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Körpertalente	MU/GE/KK	-		Verkleiden	IN/CH/GE		
Klettern	MU/GE/KK			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO			Handel	KL/IN/CH		
Kraftakt	KO/KK/KK			Naturtalente	MU/GE/KO	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO			Fährtsuchen	MU/IN/GE		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN			Fesseln	KL/FF/KK		
Einschüchtern	MU/IN/CH			Fischen & Angeln	FF/GE/KO		
Zehen	MU/KO/KO			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		
Betören	IN/CH/CH			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

HELDENDOKUMENT

Magie

Magische Gegenstände

(Amulette / Tränke / Öle)

This is a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Rezepte

(für Tränke und Öle)

[illegible]

ID	Glyphe	Effekt	EW min.	EW max.
1				
2				
3				
4				

[illegible]

HELDENDOKUMENT

Besitz

Geldbeutel

Temerien

Gors Velen

Nilfgaard

Redanien



Oren



Groschen



Nobel



Florin



Kopper



Kronen

Ausrüstung

Ausrüstung

Am Körper (z.B. Gürteltasche):

Tier

Sattel

(-/Packs./Reits./Militärs.)

Satteltasche

(ja/nein)

Kampferfahren

(ja/nein)

Zügel

(ja/nein)

Futtermationen

(pro Tag)