



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name

Familie

Geburtsdatum

Spezies

Haarfarbe

Kultur

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort

Alter

Größe

Augenfarbe

Profession

Sozialstatus

Geschlecht

Gewicht

AP gesamt

AP verfügbar

AP ausgegeben

Erfahrunggrad

Porträt/Wappen

Vorteile

| | Wert | Bonus/ Malus | Zukauf | Max |
|---|------|-----------------|--------|-----|
| Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) | | | | |
| Grundwert: | | | | |
| Astralenergie (zo durch Zauberer + Leiteigenschaft) | | | | |
| perm. eingesetzt/davon zurückgekauft: | | | | |
| Karmaenergie (zo durch Geweihter + Leiteigenschaft) | | | | |
| perm. eingesetzt/davon zurückgekauft: | | | | |
| Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN))/6) | | | X | |
| Grundwert: | | | | |
| Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK))/6) | | X | | |
| Grundwert: | | | | |
| Ausweichen (GE/2) | | X | | |
| optionale Parade Erhöhung: | | | | |
| Initiative (MU + GE)/2 | | X | | |

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | X | |
| | | | |

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

Initiative

(MU + GE)/2

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | X | |
| | | | |

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK))/6)

Grundwert:

Schicksalspunkte

Wert Bonus Max Aktuell

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |



Heldendokument

SPIELWERTE



Fertigkeiten

| TALENT | PROBE | BE | SF. | FW | R | ANMERKUNG | TALENT | PROBE | BE | SF. | FW | R | ANMERKUNG |
|-----------------------------|-------|------|-----|---------------------|---|-----------|---|-----------------------------|------|-----|---------------------|---------------------|-----------|
| Körpertalente | | | | S. 188 - 194 | | | | Wissenstalente | | | | S. 201 - 206 | |
| Fliegen | | JA | B | | | | Brett- & Glücksspiel | | NEIN | A | | | |
| Gaukeleien | | JA | A | | | | Geographie | | NEIN | B | | | |
| Klettern | | JA | B | | | | Geschichtswissen | | NEIN | B | | | |
| Körperbeherrschung | | JA | D | | | | Götter & Kulte | | NEIN | B | | | |
| Kraftakt | | JA | B | | | | Kriegskunst | | NEIN | B | | | |
| Reiten | | JA | B | | | | Magiekunde | | NEIN | C | | | |
| Schwimmen | | JA | B | | | | Mechanik | | NEIN | B | | | |
| Selbstbeherrschung | | NEIN | D | | | | Rechnen | | NEIN | A | | | |
| Singen | | EVTL | A | | | | Rechtskunde | | NEIN | A | | | |
| Sinneschärfe | | EVTL | D | | | | Sagen & Legenden | | NEIN | B | | | |
| Tanzen | | JA | A | | | | Sphärenkunde | | NEIN | B | | | |
| Taschendiebstahl | | JA | B | | | | Sternkunde | | NEIN | A | | | |
| Verbergen | | JA | C | | | | Handwerkstalente | | | | S. 206 - 213 | | |
| Zechen | | NEIN | A | | | | Alchimie | | JA | C | | | |
| Gesellschaftstalente | | | | S. 194 - 198 | | | | Boote & Schiffe | | | | Ja B | |
| Bekehren & Überzeugen | | NEIN | B | | | | Fahrzeuge | | JA | A | | | |
| Betören | | EVTL | B | | | | Handel | | NEIN | B | | | |
| Einschüchtern | | NEIN | B | | | | Heilkunde Gift | | JA | B | | | |
| Etikette | | EVTL | B | | | | Heilkunde Krankheiten | | JA | B | | | |
| Gassenwissen | | EVTL | C | | | | Heilkunde Seele | | NEIN | B | | | |
| Menschenkenntnis | | NEIN | C | | | | Heilkunde Wunden | | JA | D | | | |
| Überreden | | NEIN | C | | | | Holzbearbeitung | | JA | B | | | |
| Verkleiden | | EVTL | B | | | | Lebensmittelbearbeitung | | JA | A | | | |
| Willenskraft | | NEIN | D | | | | Lederbearbeitung | | JA | B | | | |
| Naturtalente | | | | S. 198 - 201 | | | | Malen & Zeichnen | | | | Ja A | |
| Fährtensuchen | | JA | C | | | | Metallbearbeitung | | JA | C | | | |
| Fesseln | | EVTL | A | | | | Musizieren | | JA | A | | | |
| Fischen & Angeln | | EVTL | A | | | | Schlösserknacken | | JA | C | | | |
| Orientierung | | NEIN | B | | | | Steinbearbeitung | | JA | A | | | |
| Pflanzenkunde | | EVTL | C | | | | Stoffbearbeitung | | JA | A | | | |
| Tierkunde | | JA | C | | | | SE. = STEIGERUNGSFAKTOREN, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE | | | | | | |
| Wildnisleben | | JA | C | | | | Routineproben | | | | | | |

Sprachen

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Schriften

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Eigenschaftsmodifikationen

| | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 |
|----|----|----|----|---|----|----|----|
| MU | | | | | | | |
| KL | | | | | | | |
| IN | | | | | | | |
| CH | | | | | | | |
| FF | | | | | | | |
| GE | | | | | | | |
| KO | | | | | | | |
| KK | | | | | | | |

Qualitätsstufen

| FERTIGKEITS-PUNKTE | QUALITÄTS-STUFE |
|--------------------|-----------------|
| 0-3 | 1 |
| 4-6 | 2 |
| 7-9 | 3 |
| 10-12 | 4 |
| 13-15 | 5 |
| 16+ | 6 |

Alle Proben-Eigenschaften auf 13+ optional:

je fehlendem Eigenschaftspunkt
FW um drei höher als angegeben

| PROBEN-MOD. | NÖTIGER FW | PROBEN-MOD. | NÖTIGER FW |
|-------------|------------|-------------|------------|
| ab +3 | 1 | -1 | 13 |
| +2 | 4 | -2 | 16 |
| +1 | 7 | -3 | 19 |
| +/-0 | 10 | | |



Heldendokument

KAMPF

Kampftechniken

Fernkampfwaffen

Rüstungen

| RÜSTUNG | ST. | V. | RS | BE | ZUS. ABZÜGE | GEWICHT | REISE, SCHLACHT ... |
|---------|-----|----|----|----|----------------|---------|------------------------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Kampfsonderfertigkeiten

| ZUSTÄNDE | I | II | III | IV | STATUS | |
|------------|---|----|-----|----|---------------|--------------|
| Animosität | | | | | Bewegungsunf. | Pechmagnet |
| Belastung | | | | | Bewusstlos | Raserei |
| Berauscht | | | | | Blind | Stumm |
| Betäubung | | | | | Blutrausch | Taub |
| Entrückt | | | | | Brennend | Überrascht |
| Furcht | | | | | Eingeengt | Übler Geruch |
| Paralyse | | | | | Fixiert | Unsichtbar |
| Schmerz | | | | | Handlungsunf. | Vergiftet |
| Verwirrung | | | | | Krank | Versteinert |

Schild/Parierwaffe

| SCHILD/PARIERWAFFE | STR. | BF | V. | AT/PA MOD. | GEWICHT |
|--------------------|------|----|----|------------|---------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |



Heldendokument

KAMPF

Kampftechniken

Fernkampfwaffen

Rüstungen

Kampfsonderfertigkeiten

| ZUSTÄNDE | I | II | III | IV | STATUS | Liegend |
|------------|---|----|-----|----|---------------|--------------|
| Animosität | | | | | Bewegungsunf. | Pechmagnet |
| Belastung | | | | | Bewusstlos | Raserei |
| Berauscht | | | | | Blind | Stumm |
| Betäubung | | | | | Blutrausch | Taub |
| Entrückt | | | | | Brennend | Überrascht |
| Furcht | | | | | Eingeengt | Übler Geruch |
| Paralyse | | | | | Fixiert | Unsichtbar |
| Schmerz | | | | | Handlungsunf. | Vergiftet |
| Verwirrung | | | | | Krank | Versteinert |



Heldendokument

BESITZ

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Ausrüstung

Geldbeutel

Dukaten

1000

Silbertaler

Heller

www.nature.com/scientificreports/

Edelstein

100

Schmuck

Sonstiges

Wert in Stein

Tragkraft
(KKx2)

WERTHEIM

Tier

| Name | Größe | | Typ | | AP | / | |
|----------|-------|----|-----|----|----|-----|----|
| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
| LeP | AsP | | SK | ZK | RS | INI | GS |
| Angriff | | AT | PA | TP | | RW | |
| Aktionen | | | | | | | |

Porträt

Fertigkeiten



Heldendokument

ZAUBER & RITUALE

AsP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

C

FE

GE

KO

KK

Zauber & Rituale

Eigenschaftsmodifikationen

| | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 |
|----|----|----|----|---|----|----|----|
| MU | | | | | | | |
| KL | | | | | | | |
| IN | | | | | | | |
| CH | | | | | | | |
| FF | | | | | | | |
| GE | | | | | | | |
| KO | | | | | | | |
| KK | | | | | | | |

| Leiteigenschaft | Merkmal(e) |
|-----------------|------------|
| Tradition | |

Magische Sonderfertigkeiten

Zaubertricks



Heldendokument

LITURGIEN & ZEREMONIEN

KaP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

C

F

GE

KO

KK

Liturgien & Zeremonien

Eigenschaftsmodifikationen

| | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 |
|----|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| MU | | | | | | | |
| KL | | | | | | | |
| IN | | | | | | | |
| CH | | | | | | | |
| FF | | | | | | | |
| GE | | | | | | | |
| KO | | | | | | | |
| KK | | | | | | | |

| Leiteigenschaft | Aspekt(e) |
|-----------------|-----------|
| Tradition | |

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen



Heldendokument

ZAUBER & LITURGIEN

AsP/KaP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

C

FE

GE

KO

KK

Zauber/Liturgien

Eigenschaftsmodifikationen

| | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 |
|----|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| MU | | | | | | | |
| KL | | | | | | | |
| IN | | | | | | | |
| CH | | | | | | | |
| FF | | | | | | | |
| GE | | | | | | | |
| KO | | | | | | | |
| KK | | | | | | | |

| Leiteigenschaft | Merksymptom / Aspekt |
|-----------------|----------------------|
| Tradition | |

Magische/Klerikale Sonderfertigkeiten

Zaubertricks / Segnungen



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 1

| Abenteuerpunkte/Mod. | | Erhalten | Eingesetzt | Spezies |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Eigensch. | Energien | Vorteile | Nachteile | allg. SF |
| Talente | Kampft. | Sprachen | Schriften | Kpf-SF |
| Zaub./Lit. | Tricks | mag. SF | Segn. | karm. SF |
| LE | AE | KE | SK | ZK |
| AW | INI | GS | SchiPs | |

Vorteile

Nachteile

Sprachen

Schriften



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 2

| Abenteuerpunkte/Mod. | | Erhalten | Eingesetzt | Spezies |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Eigensch. | Energien | Vorteile | Nachteile | allg. SF |
| Talente | Kampft. | Sprachen | Schriften | Kpf-SF |
| Zaub./Lit. | Tricks | mag. SF | Segn. | karm. SF |
| LE | AE | KE | SK | ZK |
| AW | INI | GS | SchiPs | |

allgemeine Sonderfertigkeiten

Kampfsonderfertigkeiten



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 3

| Abenteuerpunkte/Mod. | | Erhalten | Eingesetzt | Spezies |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Eigensch. | Energien | Vorteile | Nachteile | allg. SF |
| Talente | Kampft. | Sprachen | Schriften | Kpf-SF |
| Zaub./Lit. | Tricks | mag. SF | Segn. | karm. SF |
| LE | AE | KE | SK | ZK |
| AW | INI | GS | SchiPs | |

Nahkampftechniken

| | | | |
|--------------------|-------|---|-----|
| Dolche | GE | B | |
| Fechtwaffen | GE | C | |
| Hiebwaffen | KK | C | |
| Kettenwaffen | KK | C | X X |
| Lanzen | KK | B | |
| Peitschen | FF | B | X X |
| Raufen | GE/KK | B | |
| Schilde | KK | C | |
| Schwerter | GE/KK | C | |
| Stangenwaffen | GE/KK | C | |
| Zweihandhiebwaffen | KK | C | |
| Zweihandschwerter | KK | C | |

Fernkampftechniken

| | | |
|---------------------|-----------|----------|
| Armbrüste | FF | B |
| Blasrohre | FF | B |
| Bögen | FF | C |
| Diskusse | FF | C |
| Feuerspeisen | FF | B |
| Schleudern | FF | B |
| Wurfwaffen | FF | B |

Zonenrstungen



Heldendokument

AP-BERECHNUNG 4

| Abenteuerpunkte/Mod. | | Erhalten | Eingesetzt | Spezies |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Eigensch. | Energien | Vorteile | Nachteile | allg. SF |
| Talente | Kampft. | Sprachen | Schriften | Kpf-SF |
| Zaub./Lit. | Tricks | mag. SF | Segn. | karm. SF |
| LE | AE | KE | SK | ZK |
| AW | INI | GS | SchiPs | |

Zaubertricks

magische Sonderfertigkeiten

Segnungen

karmale Sonderfertigkeiten