

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

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



Lebenspunkte
(LP der Rasse +KO +KO)

Maximale Energie
(+ temp. Bonus)

Zähigkeit / Seelenkraft
(siehe Grundregelwerk)

— / —
— / —
— / —

Lebenslauf

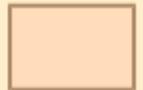
Vorteile

Nachteile

HELDENDOKUMENT

Schicksalspunkte (SP)

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	Fährtensuchen	MU/IN/GE
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Fesseln	KL/FF/KK
Einschüchtern	MU/IN/CH	Fischen & Angeln	FF/GE/KO
Zechen	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

BE

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

- | |

Dolchkampf

- | |

Stabkampf

- | |

Rauen

- | |

Kampftechnik

- | |

Ausweichschritt

AW

| - | - |

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffe (GL)

Hände

TW TP

BL PA 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

Paralyse

HELDENDOKUMENT

Magie

Element	Novize 0	Adept +1	Erfahren +2
Wasser (ruhig)	4 (-1)	4 (-1)	5 (-1)
Wasser (wild)	4 (-1)	4 (-1)	5 (-1)
Luft (windstill)	5 [-2/-1]	5 [-2/-1]	6 (-1)
Luft (windig)	5 [-3/-1]	5 [-3/-1]	6 (-1)
Luft (stürmisch)	5 [-4/-2]	5 [-4/-1]	6 (-2)
Erde	6 [-6/-2]	6 [-5/-1]	7 [-4/-1]
Feuer	9 [-5/-2]	9 [-4/-2]	10 [-3/-2]

Erfahrungs- Ausbildungsgrad

Spezialisierung

Religion

Fähigkeit	SF	Probe	Manakosten (MP)	RW	ZZ/ZD

ID	Glyphe	Effekt	EW min.	EW max.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

HELDENDOKUMENT

Alchemie

Öle

(leicht/mittel/schwer)

Name	Menge
------	-------

Bomben

(leicht/mittel/schwer)

Name	Radius	Menge
------	--------	-------

Trank	Farbe	Geruch	Geschmack	Spezialeig.	Zusatzstoff	Menge
-------	-------	--------	-----------	-------------	-------------	-------

HELDENDOKUMENT

Herbarium

Herbarium

(Pflanzen / Mineralien)

Zutat + Menge	Farbe	Geruch	Geschmack	Spezialeig.	HW	SW	Haltbar
---------------	-------	--------	-----------	-------------	----	----	---------

HELDENDOKUMENT

Besitz

Geldbeutel			
Temerien	Gors Velen	Nilfgaard	Redanien
<input type="text"/>	<input type="text"/> Groschen	<input type="text"/> Nobel	<input type="text"/> Florin
<input type="text"/> Oren			<input type="text"/> Kopper
			<input type="text"/> Kronen

Ausrüstung

Ausrüstung

Am Körper (z.B. Gürteltasche):

Tier

Sattel
(-Packs., Reits., Militärs.)

Satteltasche
(ja|nein)

Kampferfahren
(ja|nein)

Zügel
(ja|nein)

Futterrationen
(pro Tag)