

# 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**

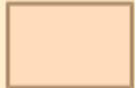
**Vorteile**

**Nachteile**

# HELDENDOKUMENT

## Spielwerte

Schicksalspunkte (SP)



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

<b>Körpertalente</b>	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	<b>Naturtalente</b>	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
<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
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

## 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)	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="checkbox"/>					
Oren	Groschen	Nobel	Florin	Kopper	Kronen

## Ausrüstung

## Ausrüstung

Tier

Sattel  
(-Packs., Reits., Militärs.)

Satteltasche  
(ja|nein)

Kampferfahren  
(ja|nein)

Zügel  
(ja|nein)

Futterrationen  
(pro Tag)