

# Heldenbrief

Name:	Körperkraft (KK)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Mod.
Profession:	Geschicklichkeit (GE)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Rasse:	Klugheit (KL)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Herkunft:				Mod.
Größe:	Lebensenergie (LE)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Gewicht:	(10 + 2 × KK)			
Haarfarbe:	Astralenergie (AE)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Augenfarbe:	( )			
Investierte Abenteuerpunkte:	Initiative (INI)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Freie Abenteuerpunkte:	(KL + 2 × GE)			

Vorteile

Nachteile

Ausrüstung

Talente

Kämpfen (GE/KK)	_____
Klettern (GE/KK)	_____
Schleichen (GE/KL)	_____
Stehlen (GE/KL)	_____
Sinnenschärfe (KL/GE)	_____
Selbstbeherrschung (KK/KL)	_____
Wildnisleben (GE/KK)	_____
Fähr tensuchen (GE/KL)	_____
Reiten (GE/GE)	_____
Gaukeleien (GE/GE)	_____
Musik (GE/KL)	_____
Alchemie (KL/GE)	_____
Kochen (GE/KL)	_____
Ze chen (KK/KK)	_____

Waffenmeister:	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Handwerk* (GE/KK)	_____	_____
	_____	_____
Wissenstalent* (KL/KL)	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Zerstörungsmagie (KL/KK)	_____	_____
Schutzmagie (KL/KK)	_____	_____
Verwandlungsmagie (KL/GE)	_____	_____
Transportmagie (KL/GE)	_____	_____
Gedankenmagie (KL/KL)	_____	_____
Beschwörungsmagie (KL/KL)	_____	_____

# Kampfbrief

Rüstung	RS	BE	Waffe	TP	BTP	TaW	WM
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

LE:

AE:

# Eigenschafts- und Talentproben

Eigenschaftsprobe:  $W20 \pm \text{Aufschlag} \leq \text{Eigenschaft}$

Talentprobe:

Schwierigkeit des Vorhabens wird festgelegt. Aufschlag für erschwerte Bedingungen.

Wurf 1:  $W20 \pm \text{Aufschlag} \leq \text{Eigenschaft 1}$

Wurf 2:  $W20 \pm \text{Aufschlag} \leq \text{Eigenschaft 2}$

Misslingt ein Wurf, kann die Differenz zum Eigenschaftswert durch Ausgeben von TaP ausgeglichen werden. Übrig gebliebene TaP sind TaP\*.

Die Probe gelingt, wenn  $\text{TaP}^* \geq \text{Schwierigkeit}$ .

Es kann ein Aufschlag von bis zu +4 in Kauf genommen werden, um den TaW um bis zu +4 zu erhöhen.

Patzer: Doppel-20.

## Kampf

Bis TaW 9 für alle Waffen verwendbar, danach Steigerung als Waffenmeisterschaft. Verrechnung Waffenmodifikator (WM) und Behinderung (BE).

Meisterschaften:

Waffenbeispiele:

Unbewaffnet		TP	BTP	WM
Dolche	Dolch	1W6+2	2	-2
Fechtwaffen	Knüppel	1W6+3	3	-2
Schwerter/Säbel	Kampfstab	1W6+3	3	+2
Hieb Waffen	Degen	1W6+3	3	+2
Kettenwaffen	Schwert	1W6+4	4	+1
Speere/Stäbe	Zweihandaxt	2W6+4	4	-3
Fernkampfwaffen				

Angriff:

Probe:  $W20 + \text{Kämpfen} \geq 10 + \text{Kämpfen des Gegners}$ .

Bei Gelingen Schadenswurf, bei Misslingen Basistrefferpunkte (BTP)

Schadenspunkte (SP) = Trefferpunkte (TP) - Rüstungsschutz (RS)

Sicherer Schlag: Einen Angriff aussetzen, nächster Angriff mit Kämpfen +5.

Todesschlag: Zwei Angriffswürfe (beide müssen gelingen), doppelter Schaden.

Nächsten Angriff aussetzen.

# Zauber

Kosten: i.d.R. Schwierigkeit in AsP (Ausnahmen möglich)

## Gezielte Zerstörung (Zerstörungsmagie)

Schaden	Schwierigkeit
1W6 SP	0
jeder weitere W6	+3
+X Zuschlag	+X

Modifiziert nach Entfernung, Geschwindigkeit, ...

Kosten: Schadenswurf in AsP.

## Verwüstung (Zerstörungsmagie)

Wie Gezielte Zerstörung, modifiziert nach Wirkungsradius:

1-5 Schritt	+3
5-10 Schritt	+6
10-50 Schritt	+15
50-200 Schritt	+20

Kosten: Schadenswurf + Reichweitenerschwernis in AsP.

## Gegenzauber (Schutzmagie)

Schwierigkeit: Schwierigkeit des aufzuhebenden Zaubers

## Heilung (Schutzmagie)

Analog zu Zerstörung

## Schutzschild (Schutzmagie)

Stärke	Schwierigkeit
4 SP	0
8 SP	3
12 SP	6
16 SP	10
20 SP	15

## Magische Rüstung (Schutzmagie)

RS	BE	Schwierigkeit
1	-1	3
2	-2	6
3	-3	10
4	-4	15

Kosten: Schwierigkeit + Absorbierter Schaden

<b>Vorteile</b>	<b>AP</b>	<b>Nachteile</b>	<b>AP</b>
Astralkraft I	2000	Schwache Heilung	1500
Astralkraft II	4000	Schwache Astralregeneration	1500
Astralkraft III	6000	Artefaktgebunden	1000
Schnelle Heilung	1500	Einarmig/Einhändig	2000
Schnelle Astralregeneration	1500	Einbeinig	3000
Schlangenmensch	500	Einbildungen	500
Dunkelsicht	1000	Farbenblind	500
Natürlicher Rüstungsschutz	1000	Fettleibig	800
Glück	2000	Nachtblind	800
Magieresistenz	1500	Pech	1500
Siebter Sinn	1000	Zwergenwüchsig	1000
Gutaussehend	500	Höhenangst	1000
Hohe Lebenskraft	500	Raumangst	1000
Hohe Astralkraft	500	Aberglaube	1000
Vermögend	1500	Jähzorn	1000
Eidetisches Gedächtnis	2000	Goldgier	1000
Tierfreund	500	Eitelkeit	1000
Todesmut	500	Angst vor	
Leichter Schlaf	500	Neugier	1000
Blitzgeschwindigkeit	500	Kurzsichtig	1000
		Niedrige Lebenskraft	500
		Schmerzempfindlich	1000
		Schlechtes Gehör	800
		Schlechter Geruchssinn	300
		Niedrige Magieresistenz	1000
		Süchtig nach	
		Stigma	1000
		Gesucht	1000
		Schulden	1000
		Vergesslichkeit	1000
		Einäugig	800
		Totenangst	1000
		Kälteempfindlich	1000
		Tiefer Schlaf	800
		Träge	500

# Charaktererschaffung

Start: 12000 AP

Max. Nachteile: 5000 AP

## Steigerungskostentabelle (SKT)

Wert	Talente	Eigenschaften		
		$\Sigma$		$\Sigma$
1	120	120	400	400
2	120	240	400	800
3	120	360	400	1200
4	120	480	400	1600
5	180	660	400	2000
6	180	840	400	2400
7	180	1020	400	2800
8	180	1200	400	3200
9	180	1380	600	3800
10	270	1650	600	4400
11	270	1920	900	5300
12	270	2190	900	6200
13	270	2460	900	7100
14	270	2730	1350	8450
15	400	3130	1350	9800
16	400	3530	1350	11150
17	400	3930	1350	12500
18	400	4330	2000	14500
19			2000	16500
20			2000	18500
21			2000	20500