

Heldendokument

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

	Erfahrungsgrad
	AP gesamt
	AP verfügbar
	AP ausgegeben
	Porträt/Wappen

Vorteile

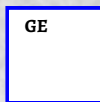
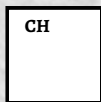
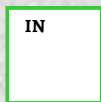
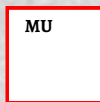
Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>				
Grundwert:		perm. verloren:		
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)</i>				
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)</i>				
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>			X	
Grundwert:				
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>			X	
Grundwert:				
Ausweichen <i>(GE/2)</i>			X	
optionale Parade Erhöhung:				
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>			X	
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies)</i>			X	

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell



Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente						S. 188 - 194	Wissenstalente						S. 201 - 206
		JA	B						NEIN	A			
		JA	A						NEIN	B			
		JA	B						NEIN	B			
		JA	D						NEIN	B			
		JA	B						NEIN	B			
		JA	B						NEIN	C			
		JA	B						NEIN	B			
		NEIN	D						NEIN	A			
		EVTL	A						NEIN	A			
		EVTL	D						NEIN	B			
		JA	A						NEIN	B			
		JA	B						NEIN	A			
		JA	C										
		NEIN	A				Handwerkstalente						S. 206 - 213
Gesellschaftstalente						S. 194 - 198			JA	C			
		NEIN	B						JA	B			
		EVTL	B						NEIN	B			
		NEIN	B						JA	B			
		EVTL	B						JA	B			
		EVTL	C						NEIN	B			
		NEIN	C						JA	D			
		NEIN	C						JA	B			
		EVTL	B						JA	A			
		NEIN	D						JA	B			
									JA	A			
Naturtalente						S. 198 - 201			JA	C			
		JA	C						JA	A			
		EVTL	A						JA	C			
		EVTL	A						JA	A			
		NEIN	B						JA	A			
		EVTL	C										
		JA	C										
		JA	C										

SF. = STEIGERUNGSFAKTOR, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE

Sprachen

Schriften

Routineproben
 ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
 OPTIONAL:
 JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
 FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGBEN

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

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



Heldendokument

LE	AW	INI	SK	ZK	WS		
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	SEITE

Lebensenergie

Max	Aktuell
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

- 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 3/4 verloren (+1 Schmerz)
- 5 oder niedriger (+1 Schmerz)
- 0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	BS	AT	PA	GEWICHT

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	BS	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	BS	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

Animosität	ZUSTÄNDE	STATUS
Belastung	Bewegungsunf.	Liegend
Ber./Überan.	Bewusstlos	Pechmagnet
Betäubung	Blind	Stumm
Entrückt	Blutrausch	Taub
Furcht	Brennend	Überrascht
Paralyse	Eingeengt	Übler Geruch
Schmerz	Fixiert	Unsichtbar
Trance	Handlungsunf.	Vergiftet
Verwirrung	Hörigkeit	Versteint
	Krank	



Heldendokument

Ausrüstung

Geldbeutel

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN
GESAMT					GESAMT				

Dukaten

Silbertaler

Heller

Kreuzer

Edelsteine

Schmuck

Sonstiges

Tragkraft
(KK x 2, in Stein)

Gewicht
(insgesamt in Stein)

Wert
(insgesamt in Silbertalern)

Tier

Name	Größe	Typ	AP	/	
MU	KL	IN	CH	FF	GE KO KK
LeP	AsP	Akt.	VW	SK	ZK RS BE INI GS
Angriff	AT	TP	RW	Angriff	AT TP RW
Talente					<input type="text"/>

Porträt

- Vorteile/Nachteile
- Sonderfertigkeiten
- Tricks/Manöver



Heldendokument

AsP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Zauber & Rituale

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGS-DAUER	MERKMAL	Sf.	WIRKUNG	SEITE

Eigenschaftsmodifikationen

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

Leiteigenschaft

Merkmal(e)

Tradition

Magische Sonderfertigkeiten

Zaubertricks



Heldendokument

KaP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Liturgien & Zeremonien

LITURGIE/ZEREMONIE	PROBE	FW	KOSTEN	LITURGIE-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGS-DAUER	ASPEKT	SF.	WIRKUNG	SEITE

Eigenschaftsmodifikationen

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

Leiteigenschaft

Aspekt(e)

Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen



Heldendokument

Abenteurerpunkte	Erhalten	Eingesetzt	AP-Mod	Spezies	Schips	Modifikatoren
	Vorteile	Nachteile	Pkt/Ws.-SF	Eigensch.	SK	
	Sprachen	Schriften	allg. SF	Energien	ZK	
	Talente	Kampf.	Kampf-SF	LE	AW	
	Tricks	Zaub./Rit.	mag. SF	AE	INI	
	Segnungen	Lit./Zerem.	karm. SF	KE	GS	

Nahkampftechniken

		Max.	Ktw.	AT	PA	AP	Seite
Dolche	GE		B				
Fächer	GE		C				
Fechtwaffen	GE		C				
Hieb Waffen	KK		C				
Kettenwaffen	KK		C		X		
Lanzen	KK		B				
Peitschen	FF		B		X		
Raufen	GE/KK		B				
Schilder	KK		C				
Schwerter	GE/KK		C				
Spießwaffen	KK		C		X		
Stangenwaffen	GE/KK		C				
Zweihandhieb Waffen	KK		C				
Zweihandschwerter	KK		C				

Fernkampftechniken

	Max.	Ktw.	FK	AP	Seite
Armbrüste		FF		B	
Blasrohre		FF		B	
Bögen		FF		C	
Diskus		FF		C	
Energiewaffen		FF		D	
Feuerspeien		FF		B	
Schleudern		FF		B	
Wurf Waffen		FF		B	

Zonenrüstungen

	Rüstung 1		Rüstung 2		Rüstung 3		Rüstung 4	
	Stab.	Versch.	Stab.	Versch.	Stab.	Versch.	Stab.	Versch.
Kopf								
Torso								
l. Arm								
r. Arm								
l. Bein								
r. Bein								
BE								
GS/INI								
Gewicht								
Preis								

Zaubertricks

Segnungen

Felder anpassen

	Feld				Name	Änderungen
Position	links	rechts	oben	unten	Anzeige	
Schriftfarbe	R	G	B		Schriftart	Schriftgröße
Randfarbe	R	G	B		Randstil	Randbreite
Hintergrund	R	G	B		Ausrichtung	mehrzeilig
Tool Tip						

