



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 (GW der Spezies + KO + KO)				
Grundwert:		perm. verloren:		
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)				
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:				
Karmaenergie (20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)				
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	
Geschwindigkeit (GW der Spezies)			X	

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell



Heldendokument

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

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
									JA	C			
Gesellschaftstalente						S. 194 - 198			JA	B			
		NEIN	B						JA	A			
		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 ANGEZEIGT

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

Eigenschaftsmodifikation

	-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



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

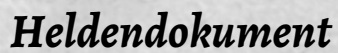
[illegible]

Max	Aktuell
	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)

[illegible][illegible]

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

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



MU

KLINCHFF

GE

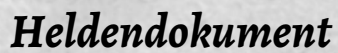
KOKK

Geldbeutel

Dukaten	
Silbertaler	
Heller	
Kreuzer	
Edelsteine	
Schmuck	
Sonstiges	
Tragkraft (KK x 2, in Stein)	
Gewicht (insgesamt in Stein)	
Wert (insgesamt in Silbertalern)	

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									

Tricks/Manöver



Aktuell

KL

CH

GE

KK

Zaubertricks



Aktuell

KK

Segnungen



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

Vorteile

1. The first part of the paper discusses the importance of understanding the underlying mechanisms of the system being studied. This involves a thorough review of the literature and a clear definition of the research objectives.

2. The second part of the paper describes the methodology used in the study. This includes a detailed description of the experimental setup, the data collection process, and the statistical methods used for data analysis.

3. The third part of the paper presents the results of the study. This includes a description of the data, a comparison of the results with the theoretical predictions, and a discussion of the implications of the findings.

4. The fourth part of the paper discusses the limitations of the study and suggests directions for future research. This includes a discussion of the potential sources of error and the need for further investigation into the underlying mechanisms.

5. The fifth part of the paper is a conclusion that summarizes the main findings of the study and highlights the key contributions to the field.

Nachteile

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Sprachen

1. $2x^2 + 3x - 5$
 2. $x^2 - 4x + 7$
 3. $5x^3 - 2x^2 + x - 1$
 4. $x^4 - 3x^3 + 2x^2 - x + 6$
 5. $7x^2 - 11x + 4$
 6. $x^3 + 2x^2 - 5x + 3$
 7. $4x^4 - 7x^3 + 9x^2 - 2x + 1$
 8. $x^5 - 3x^4 + 5x^3 - 2x^2 + x - 8$
 9. $6x^3 - 9x^2 + 4x - 7$
 10. $x^6 - 4x^5 + 7x^4 - 3x^3 + 2x^2 - x + 5$

Schriften

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some very faint, illegible markings scattered across its surface, possibly from a previous page or scanning artifacts.



allgemeine Sonderfertigkeiten



Heldendokument

Abenteuerpunkte	Erhalten	Eingesetzt	AP-Mod	Spezies	Schips	Modifikatoren
	Vorteile	Nachteile	Pkt/Ws.-SF	Eigensch.	SK	
	Sprachen	Schriften	allg. SF	Energien	ZK	
	Talente	Kampft.	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					
Lanzen	KK	B					
Peitschen	FF	B					
Raufen	GE/KK	B					
Schilder	KK	C					
Schwerter	GE/KK	C					
Spießwaffen	KK	C					
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	Stab.	Versch.	Rüstung 2	Stab.	Versch.	Rüstung 3	Stab.	Versch.	Rüstung 4	Stab.	Versch.
Kopf												
Torso												
l. Arm												
r. Arm												
l. Bein												
r. Bein												
BE												
GS/INI												
Gewicht												
Preis												

Zaubertricks

Segnungen

Felder anpassen

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



magische Sonderfertigkeiten