

Opt.-Imp.	Opt.-Exp.	FDF-Export	FDF-Import
Blanko	Reset	Berechnung an	



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

E/S/K/P

Name Brinben Aalsieder

Familie

Geburtsdatum

Spezies Mensch

Haarfarbe dunkelblond

Kultur Mittelreich

Titel Der große Mumpitz

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort Honingen

Alter 25 Geschlecht

Größe 176 Gewicht 76

Augenfarbe lila

Profession Scharlatan

Sozialstatus Frei/2

MU
12KL
14IN
14CH
15FF
14GE
13KO
9KK
9

Eigenschaften: 100 Punkte - Kosten: 555 AP

Kompetent (1200 AP)

Erfahrungsgrad

1200

AP gesamt

1

AP verfügbar

1199

AP ausgegeben



Porträt/Wappen

10 AP in Sprachen & Schriften; 2 pAsP (Kugel) bereits zurückgekauft; statt Bauchreden auch Duft, Feenfüße, Regenbogenaugen oder Schminken wählbar

Vorteile

Begabung (Caukeleien) / Flink / Fuchssinn / Soziale
Anpassungsfähigkeit / Zauberer / Schlangenmensch

70 AP

Energien: 4 AP

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
23	0	0	23
5	perm. verloren:		0

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

35	0	0	35
2	2		

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-	-	-	-
-	-		

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

2	0	X	2
-5			

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

0	0	X	0
-5			

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

7	1 (0)	X	8 (7)
0			

Initiative

(MU + GE)/2

13	0	X	13
----	---	---	----

Geschwindigkeit

(GW der Spezies)

8	1	X	9
---	---	---	---

53 AP

Nachteile

Angst vor ... I Höhe / Jagdwildgeruch / Körperliche Auffälligkeit (Lila
Augen) / Lästige Mindergeister / Pech I / Pechmagnet /
Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile Gildenmagier) / Schlechte
Angewohnheit (Langschläfer, Raucher)

-74 AP

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Lippenlesen / Meister der Improvisation / Ortskenntnis: Heimat:
Honingen / Pyromantiker / Selbstbewusstes Auftreten / Talentstil:
Weg des Gauklers / Täuschung der Zuschauer

Schicksalspunkte

Wert Bonus Max Aktuell

3	-1	2	
---	----	---	--



Heldendokument

SPIELWERTE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	14	15	14	13	9	9

Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188 - 194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201 - 206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	8	+2!	VSSS	Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	4	-	V	Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	4	+2	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	4	-		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	2	+3	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	2	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	1	+3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	+2	VS	Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	2	+3		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	2	+3	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0	-								39 AP/3,3 AP
Zeichen	KL/KO/KK	NEIN	A	2	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
						62 AP/4,4 AP	Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	4	+3!	S
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194 - 198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	-	S
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	1	-	VNNN	Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	4	-	S
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	1	-	VNNN	Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	-	S
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0	-	VNNN	Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	-	S
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	8	+1	VNNN	Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	S
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	6	+2	VNNNS	Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	S
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	4	+2	VNNN	Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0	-	S
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	4	+3!	VNNN	Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	3	-	S
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	4	+2	VNNN	Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	S
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	0	-	VNNN	Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	S
						70 AP/7,8 AP	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	4	+2	S
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	-	S
Fährtsuchen	MU/IN/GE	JA	C	0	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	S
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	4	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	-	S
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	S
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	0	-	S	Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	5	+2	S
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	1	-								SE. = STEIGERUNGSFAKTOR, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	1	-								31 AP/1,8 AP
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	2	-								Talente zusammen (evt. inkl. Tier-LO): 218 AP

Sprachen

Garethi	III (MS)
Tulamida	II
Ur-Tulamida	I

Schriften

Kusliker Zeichen
Tulamida-Zeichen

4 AP

Erfolg

» Werte

Routine

16 AP/2,3 AP

Routineproben

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

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	12	13	14	15	16	17	18
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	6	7	8	9	10	11	12
KK	6	7	8	9	10	11	12

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS-PUNKTE	QUALITÄTS-STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6



Heldendokument

KAMPF

LE	AW	INI	SK	ZK	WS		
23	8.7	13	2	0	5		
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	14	15	14	13	9	9

Kampftechniken



Fern-/Nahkampf-Gruppen?

Sortieren

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	SEITE
Armbrüste	FF	B	6	8	X	KSC 84
Bögen	FF	C	6	8	X	KSC 84
Wurfaffen	FF	B	8	10	X	KSC 84
Dolche	GE	B	6	7	4	KSC 71
Fechtaffen	GE	C	6	7	4	KSC 71
Hiebaffen	KK	C	6	7	3	KSC 71
Kettenaffen	KK	C	6	7	X	KSC 72
Lanzen	KK	B	6	7	3	KSC 72
Raufen	GE/KK	B	8	9	5	KSC 72
Schilde	KK	C	6	7	3	KSC 72
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4	KSC 73
Stangenaffen	GE/KK	C	8	9	5	KSC 73
Zweihandhiebfaffen	KK	C	6	7	3	KSC 73
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3	KSC 73

Kampftechniken: 14 AP

Lebensenergie

Max

Aktuell

23

17	1/4 verloren (+1 Schmerz)
12	1/2 verloren (+1 Schmerz)
6	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfaffen

Übertrage

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



Kampftechnik bestimmt Waffenauswahl?



Fernkampfaffen für den Nahkampf?

Fernkampfaffen

Übertrage

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	BS	FERNKAMPF	GEWICHT



Kampftechnik bestimmt Waffenauswahl?



Nahkampfaffen für Fernkampf?

Rüstungen

> Zone

Übertrage

RÜSTUNG	ST.	VE	RS	BE	Zus. Abzüge	GEWICHT	REISE, SCHLACHT ...

Schild/Parieraffe

Übertrage

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

Kampfsonderfertigkeiten

Verteidigungshaltung / Verbessertes Ausweichen I

25 AP	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	



Heldendokument
BESITZ

MU

12

KL

14

IN

14

CH

15

FF

14

GE

13

KO

9

KK

9

Ausrüstung



Die Spalten jeweils für sich sortieren?



Beim Sortieren nach Trageort gruppieren?

Sortieren

Geldbeutel

	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN			
	Pelzgefütterte Stiefel	24	2,5	Füße							Dukaten	0	
	Hut	10	0,5	Kopf							Silbertaler	257	
	Hemd	3	0,5	Körper							Heller	7	
	Hose mit Hosentasche	3	0,75	Körper							Kreuzer	0	
	Ledergürtel	3	0,2	Körper							Edelsteine		
	Magierrobe	120	3	Körper									
	Unterhose	1	0,5	Körper									
	Dolchscheide	5	0,25	Ledergürtel									
	Geldkatze	2	0,1	Lederrucksack									
	Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten	150	2	Lederrucksack									
	Ilmenblatt	3	10	Lederrucksack									
	Ilmenblatt-Rauchpäckchen	1	10	Lederrucksack									
	Kohlestift		0,2	0,05	Lederrucksack								
	Kreide		0,2	0,05	Lederrucksack						Schmuck		
	Lampenöl, 6 h	1	0,1	0,25	Lederrucksack								
	Öllampe		0,5	0,25	Lederrucksack								
	Proviand für 1 Tag (mit Getränk)	2	0,5	1,5	Lederrucksack								
	Schlafsack		7	2	Lederrucksack								
	Spiegelchen, versilbert		2,5	0,1	Lederrucksack								
	Spielkarten		5	0,25	Lederrucksack								
	Tabakbeutel		0,3	0,05	Lederrucksack								
	Tabakspfeife		5	0,1	Lederrucksack						Sonstiges		
	Tagebuch		11	1,5	Lederrucksack								
	Würfel		0,5	0,05	Lederrucksack								
	Würfel, gezinkt		2	0,06	Lederrucksack								
	Zelt, 1 Person		14,5	3	Lederrucksack								
	Zunderdose (Platz für 25 Port.)		1	0,2	Lederrucksack								
	Dolch		45	0,5	Nahkampfwaffe								
	Scharlatanische Zauberkugel		30	2	Nahkampfwaffe								
	Zauberstecken, kurz		30	0,75	Nahkampfwaffe						Tragkraft <i>(KK x 2, in Stein)</i>	18	
	Lederrucksack		34	2	Rücken								
	Mochorka (norbardischer Tabak)	5	0,05	0,1	Tabakbeutel						Gewicht <i>(insgesamt in Stein)</i>	26,96	
	Zunder, 25 Portionen	25			Zunderdose								
	GESAMT	551,05	26,96		GESAMT	0	0				Wert <i>(insgesamt in Silbertalern)</i>	551,05	

LO-Kosten zahlt Char (x) oder Tier ()? ☒

Alle Tierarten als mögliche Vertraute auflisten? ☐

Tier

Name	Größe			Typ		AP	120	/	0
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

einf.

Vorteile/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Tricks/Manöver

Tier	Vertrauter

Porträt

*** Vorteile

+

*** Ausbildungen

+

***Spez. Tier-SF

+

*** Vertrautricks

+

Heldendokument
ZAUBER & RITUALE

AsP Max.

35

Aktuell

MU

12

KL.

14

IN

14

CH

15

FF

14

GE

13

KO

9

KK

9

Zauber & Rituale

FW



Magische Fertigkeiten erst nach Typus und dann alphabetisch sortieren?

Sortieren

[illegible]

Zauber/Rituale: 108 AP

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	12	13	14	15	16	17	18
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	6	7	8	9	10	11	12
KK	6	7	8	9	10	11	12

Leiteigenschaft

Merkmal(e)

CH

Tradition

Scharlatan

–Ein Zauber der scharlatanischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel. Die Formel darf aber jedes Mal variiert werden, selbst wenn der Scharlatan den gleichen Zauber wirkt.

–Zauber des Merkmals Illusion verfügen über eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zudem sind Vergleichsproben zum Durchschauen einer durch Scharlatane gewirkten Illusion zusätzlich um 1 erschwert (siehe Regelwerk Seite 259).

–Fremdzauber aus der Tradition Gildenmagier sind für Scharlatane nur um 1 erschwert (statt wie üblich um 2).

Magische Sonderfertigkeiten

212 AP

Zaubertricks

4AP

Extrem starke Zaubertricks /
Improvisationszauberei (Formel) / Starke
Zaubertricks / Bindung der Zauberkugel (15) /
Illusionsspeicher [5] / Warnendes Leuchten
[5] / Ewige Flamme [2] / Seil des Adepten [2] /
Steckenverzauberung

Auffälliger Stil / Bauchreden / Feuerspiel / Schattenspiel



Aktuell

KK
9

Sortieren

Liturgien/Zeremonien: o AP

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	12	13	14	15	16	17	18
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	6	7	8	9	10	11	12
KK	6	7	8	9	10	11	12

Aspekt(e)

Tradition

oAP



Heldendokument

VOR- & NACHTEILE SPRACHEN & SCHRIFTEN

Übertrage Alles

Vorteile

[illegible]

Nachteile

[illegible]

Abenteuerpunkte

Erhalten	1200	Eingesetzt	1199	AP-Mod	0	Spezies	0	Schips	-1	Modifikatoren
Vorteile	70	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	555	SK	0	
Sprachen	6	Schriften	4	allg.SF	53	Energien	4	ZK	0	
Talente	218	Kampft.	14	Kampf-SF	25	LE	0	AW	1 (0)	
Tricks	4	Zaub./Rit.	108	mag.SF	212	AE	0	INI	0	
Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm.SF	0	KE	0	GS	1	

Modifikatoren

Automatischer Übertrag von

☒ **Modifikatoren?**

☒ Abenteuerpunkten?

☒ Vor-/Nachteilen etc.?

Trennungszeichen für die Sammelfelder (Vorteile, Nachteile, SF, etc.)? /

Talent-Bemerkungen durch Hinweise auf Vorteile, Nachteile, etc. ersetzen? ☒

Sollen die Sprachen beim Sortieren erst nach der Sprachstufe sortiert werden? ☒

Sprachen

Sprachen		Übertrage	Sortiere	
Garethi	MS	KSC 358	0	
Ur-Tulamidya	I	KSC 360	2	
Tulamidya	II	KSC 360	4	
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

Schriften

[illegible]



Heldendokument

ALLGEMEINE & KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Übertrage Alles

allgemeine Sonderfertigkeiten

[illegible]

Abenteurpunkte	Erhalten	1200	Eingesetzt	1199	AP-Mod	0	Spezies	0	Schips	-1	Modifikatoren	
	Vorteile	70	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	555	SK	0		
	Sprachen	6	Schriften	4	allg. SF	53	Energien	4	ZK	0		
	Talente	218	Kampft.	14	Kampf-SF	25	Übertrage	LE	0	AW		1 (0)
	Tricks	4	Zaub./Rit.	108	mag. SF	212		AE	0	INI		0
	Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0		KE	0	GS		1

Automatischer Übertrag von

☒ **Modifikatoren?**

☒ Abenteuerpunkten?

☒ Vor-/Nachteilen etc.?

Angaben bei Talent-Bemerkungen ersetzen? ☒

Allgemeine SF beim Sortieren nach Typ trennen? ☒

Kampf-SF beim Sortieren nach Typ trennen? ☒

Übertrage

Sortiere

Kampfsonderfertigkeiten

[illegible]

Heldendokument

KAMPFTECHNIKEN, ZONEN, ZAUBERTRICKS & SEGNUNGEN

Übertrage Alles

Abenteuerpunkte	Erhalten	1200	Eingesetzt	1199	AP-Mod	0	Spezies	0	Schips	-1	Modifikatoren	
	Vorteile	70	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	555	SK	0		
	Sprachen	6	Schriften	4	allg. SF	53	Energien	4	ZK	0		
	Talente	218	Kampft.	14	Kampf-SF	25	Überträge	LE	0	AW		1 (0)
	Tricks	4	Zaub./Rit.	108	mag. SF	212		AE	0	INI		0
	Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0		KE	0	GS		1

Automatischer Übertrag von

- ☒ *Modifikatoren?*
- ☒ *Abenteurpunkten?*
- ☒ *Vor-/Nachteilen etc.?*

Nahkampftechniken			Max.	Ktw.	AT	PA	AP	Seite
Dolche	GE	B	15	6	7	4	0	KSC 71
Fächer	GE	C	15	6	7	4	0	KSC 71
Fechtwaffen	GE	C	15	6	7	4	0	KSC 71
Hieb Waffen	KK	C	11	6	7	3	0	KSC 71
Kettenwaffen	KK	C	11	6	7	✗	0	KSC 72
Lanzen	KK	B	11	6	7	3	0	KSC 72
Peitschen	FF	B	16	6	7	✗	0	KMA 95
Raufen	GE/KK	B	15	8	9	5	4	KSC 72
Schilde	KK	C	11	6	7	3	0	KSC 72
Schwerter	GE/KK	C	15	6	7	4	0	KSC 73
Spießwaffen	KK	C	11	6	7	✗	0	KSC 73
Stangenwaffen	GE/KK	C	15	8	9	5	6	KSC 73
Zweihandhieb Waffen	KK	C	11	6	7	3	0	KSC 73
Zweihandschwerter	KK	C	11	6	7	3	0	KSC 73

Fernkampftechniken			Max.	Ktw.	FK	AP	Seite
Armbrüste	FF	B	16	6	8	0	KSC 84
Blasrohre	FF	B	16	6	8	0	KSC 84
Bögen	FF	C	16	6	8	0	KSC 84
Diskusse	FF	C	16	6	8	0	KSC 84
Energiewaffen	FF	D	16	6	8	0	SPC 139
Feuerspeien	FF	B	16	6	8	0	KSC 84
Schleudern	FF	B	16	6	8	0	KSC 84
Wurf Waffen	FF	B	16	8	10	4	KSC 84

Übertrage

Zonenrüstungen

	Rüstung 1		Stab.	Versch.	Rüstung 2		Stab.	Versch.	Rüstung 3		Stab.	Versch.	Rüstung 4		Stab.	Versch.
Kopf	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
Torso	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
l. Arm	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
r. Arm	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
l. Bein	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
r. Bein	o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)				o-Beschwörungsgewand (Dämonen)			
BE																
GS/INI																
Gewicht																
Preis																

Zaubertricks

Übertrage Sortiere

	Auffälliger Stil	GRC 14			
	Bauchreden	GRC 15			
	Feuerspiel	GRC 18			
	Schattenspiel	GRC 24			
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Segnungen

Übertrage Sortiere

[illegible]

Felder anpassen

Feld	Name	ändern	Änderungen
------	------	--------	------------

Position	links		rechts	oben		unten	Anzeige	Bild und Druck
Schriftfarbe	R	G	B	Schriftart			Schriftgröße	
Randfarbe	R	G	B	Randstil	Durchgehend		Randbreite	Kein Rand
Hintergrund	R	G	B	Ausrichtung	Linksbündig		mehrzeilig	☒
Tool Tip								



Heldendokument

MAGISCHE & KARMALE SONDERFERTIGKEITEN

Übertrage Alles

magische Sonderfertigkeiten

[illegible]

karmale Sonderfertigkeiten

[illegible]

Abenteurpunkte	Erhalten	1200	Eingesetzt	1199	AP-Mod	0	Spezies	0	Schips	-1	Modifikatoren	
	Vorteile	70	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	555	SK	0		
	Sprachen	6	Schriften	4	allg. SF	53	Energien	4	ZK	0		
	Talente	218	Kampft.	14	Kampf-SF	25	Übertrage	LE	0	AW		1 (0)
	Tricks	4	Zaub./Rit.	108	mag. SF	212		AE	0	INI		0
	Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0		KE	0	GS		1

Automatischer Übertrag von

Erweiterungen und SF mit Bezug auf Zauber/Liturgien bei diesen aufführen?

☒ **Modifikatoren?**

Erweiterungen nur für aktive Zauber und Liturgien aufführen?

☒ Abenteuerpunkten?

Magische und karmale SF erst nach Typ, dann alphabetisch sortieren?

☒ Vor-/Nachteilen etc.?

Den Info-Block zu den mag. und karm. Traditionen übertragen?