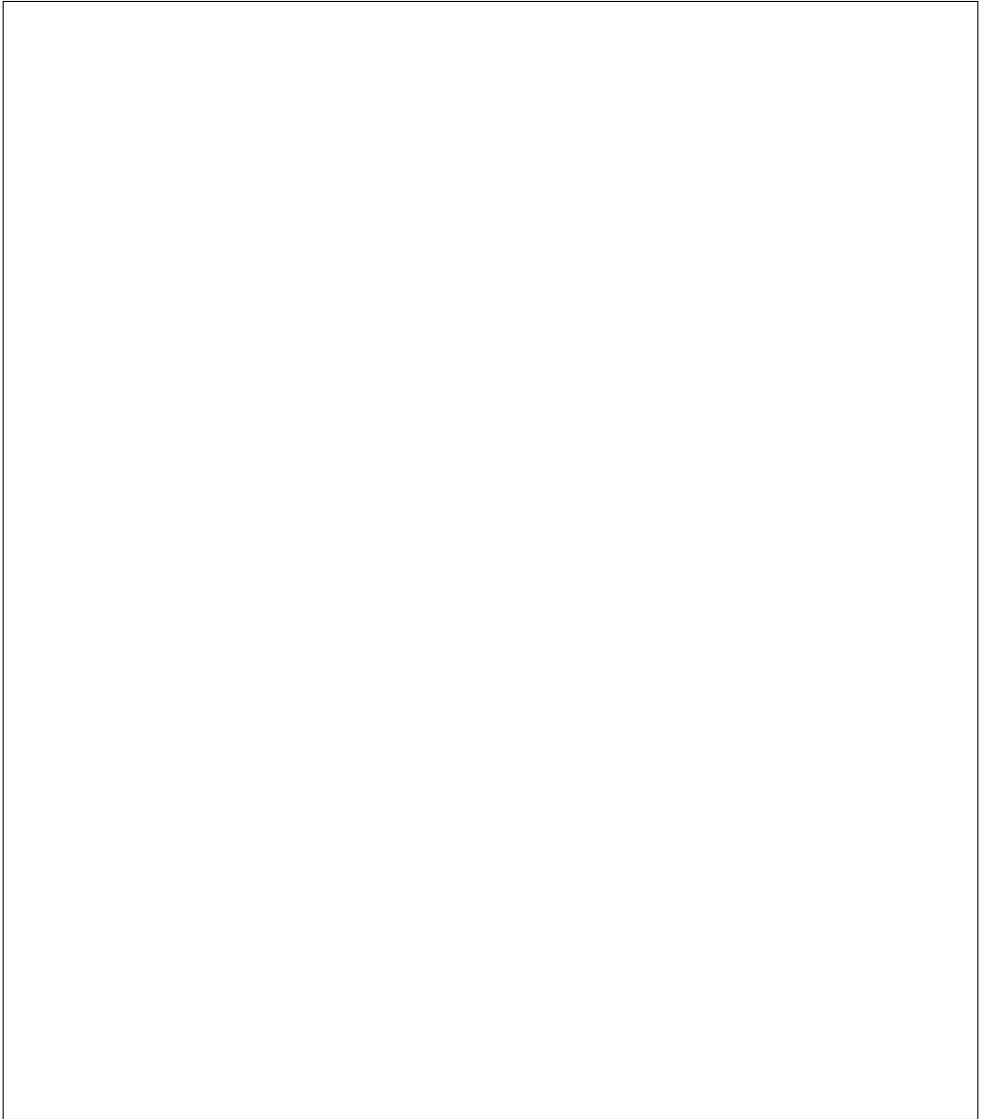


# Heldendokument



Porträt/Zeichnung

---

**Name des Helden**

## Grundwerte

Titel:	Stand/SO:
--------	-----------

Rasse:	Mod.:
--------	-------

Kultur:	Mod.:
---------	-------

Profession:	Mod.:
-------------	-------

Geschlecht:	Geb.-Datum:
-------------	-------------

Haarfarbe:	Augenfarbe:
------------	-------------

Größe:	Gewicht:
--------	----------

Eigenschaften (H)	aktuell	Mod.	Start	Eigenschaften (H)	aktuell	Mod.	Start
Mut				Fingerfertigkeit			
Klugheit				Gewandtheit			
Intuition				Konstitution			
Charisma				Körperkraft			

Basiswert	aktuell	Mod.	Start	zugek.	von
Lebensenergie (H) $(KO+KO+KK)/2$					= $KO/2$
Ausdauer (E) $(MU+GE+KO)/2$					= $2 \times KO$
Astralenergie (G) $(MU+IN+CH)/2$					= CH
Karmaenergie (F)					= IN
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$					
INI-Basiswert $(2 \times MU+IN+GE)/5$					
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$					
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$					
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$					
Geschwindigkeit					

INI-Modifikatoren:  
 Kampfflexe (+4)  
 Kampfgespür (+2)

Vorteile:

Nachteile:

Allgemeine Sonderfertigkeiten:



## Talente

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	
Körperliche Talente (D)			Eigenschaften	eBE	Talentwerte			SE
Akrobatik			MU•GE•KK	×2				
Athletik			GE•KO•KK	×2				
Fliegen			MU•IN•GE	BE				
Gaukeleien			MU•CH•FF	×2				
KLETTERN			MU•GE•KK	×2				
KÖRPERBEHERRSCHUNG			MU•IN•GE	×2				
Reiten			CH•GE•KK	-2				
SCHLEICHEN			MU•IN•GE	BE				
SCHWIMMEN			GE•KO•KK	×2				
SELBSTBEHERRSCHUNG			MU•KO•KK	—				
SICH VERSTECKEN			MU•IN•GE	-2				
SINGEN			IN•CH•CH	-3				
SINNENSCHÄRFE			KL•IN•IN/FF	—				
Skifahren			GE•GE•KO	-2				
Stimmen Imitieren			KL•IN•CH	-4				
TANZEN			CH•GE•GE	×2				
Taschendiebstahl			MU•IN•FF	×2				
ZECHEN			IN•KO•KK	—				

Gesellschaftstalente (B)			Eigenschaften	Talentwerte			SE
Betören			IN•CH•CH				
Etikette			KL•IN•CH				
Gassenwissen			KL•IN•CH				
Lehren			KL•IN•CH				
MENSCHENKENNTNIS			KL•IN•CH				
<i>Schauspielerei</i>			MU•KL•CH				
Sich Verkleiden			MU•CH•GE				
ÜBERREDEN			MU•IN•CH				
Überzeugen			KL•IN•CH				

Naturtalente (B)			Eigenschaften	Talentwerte			SE
FÄHRTENSUCHEN			KL•IN•KO				
Fallenstellen			KL•FF•KK				
Fesseln/Entfesseln			FF•GE•KK				
Fischen/Angeln			IN•FF•KK				
ORIENTIERUNG			KL•IN•IN				
<i>Seefischerei</i>			IN•FF•KK				
Wettervorhersage			KL•IN•IN				
WILDNISLEBEN			IN•GE•KO				

## Talente

Wissenstalente (B)	Eigenschaften	Talentwerte					SE
Geographie	KL•KL•IN						
Geschichtswissen	KL•KL•IN						
Gesteinskunde	KL•IN•FF						
GÖTTER/KULTE	KL•KL•IN						
Heraldik	KL•KL•FF						
Kriegskunst	MU•KL•CH						
Kryptographie	KL•KL•IN						
Magiekunde	KL•KL•IN						
Mechanik	KL•KL•FF						
Pflanzenkunde	KL•IN•FF						
RECHNEN	KL•KL•IN						
Rechtskunde	KL•KL•IN						
SAGEN/LEGENDEN	KL•IN•CH						
Schätzen	KL•IN•IN						
Sprachenkunde	KL•KL•IN						
Staatskunst	KL•IN•CH						
Sternkunde	KL•KL•IN						
Tierkunde	MU•KL•IN						

Handwerkstalente (B)	Eigenschaften	Talentwerte					SE
Abrichten	MU•IN•CH						
<i>Alchimie</i>	MU•KL•FF						
<i>Bogenbau</i>	KL•IN•FF						
Boote Fahren	GE•KO•KK						
Fahrzeug Lenken	IN•CH•FF						
Falschspiel	MU•CH•FF						
Feuersteinbearbeitung	KL•FF•FF						
Heilkunde Gift	MU•KL•IN						
Heilkunde Krankheiten	MU•KL•CH						
<i>Heilkunde Seele</i>	IN•CH•CH						
HEILKUNDE WUNDE	KL•CH•FF						
HOLZBEARBEITUNG	KL•FF•KK						
<i>Kartographie</i>	KL•KL•FF						
KOCHEN	KL•IN•FF						
LEDERARBEITEN	KL•FF•FF						
MALEN/ZEICHNEN	KL•IN•FF						
Musizieren	IN•CH•FF						
Schlösser Knacken	IN•FF•FF						
SCHNEIDERN	KL•FF•FF						





# Bewaffneter Nahkampf

Max. 1/2 1/3 1/4 aktuell

LeP:									
LeP-Regeneration pro Ruhephase:									
AuP:									
Erschöpfung:									
Überanstrengung:									

<b>Konstitution:</b>	Wunden ○ ○ ○ ○ ○ ○ je Wunde: AT,PA,FK,INI,GE-2; GS-1
Kopf	Brust
Rücken	Bauch
linker Arm	rechter Arm
linkes Bein	rechtes Bein
○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○

Verletzung und sinkende Lebensenergie	Wertmod. durch Distanzklassen AT•PA
SP>KO 1 Wunde	Waffe 2+ DK zu kurz — ● -6
SP> 2×KO 2 W.; S.beh. +(SP-KO)	Waffe 1 DK zu kurz -6 ● 0
LeP<1/2 Proben W20+1/3W20+3	Waffe 1 DK zu lang -6 ● -6
LeP<1/3 Proben W20+2/3W20+6	Waffe 2+ DK zu lang — ● —
LeP<1/4 Proben W20+3/3W20+9	
LeP<5 bewusstlos	Probenmod. in bes. Situationen AT•PA
LeP<0 Tod nach W6×10 KR	Im Mondlicht (o.ä.) +3 ● +3
	Im Sternenlicht (o.ä.) +5 ● +5
	Bei vollständiger Dunkelheit +8 ● +8

Glückliche und Verpatzte Manöver	Probenmod. in bes. Situationen AT•PA
AT: unbestätigte 1 PA×2	In knietiefem Wasser ±0 ● +2
AT: bestätigte 1 PA×2; TP×2 o. Zusch.	In hüfttiefem Wasser +2 ● +4
PA: unbestätigte 1 gelungene PA	In schultertiefem Wasser +4 ● +6
PA: bestätigte 1 Reaktion unverbr.	Unter Wasser +6 ● +6
AT/PA: unbestätigte 20 misslungen	Gegen fliegende Wesen +2 ● +4
AT/PA: bestätigte 20 Patzer	Gegen Unsichtbaren +6 ● +6

Patzertabelle Nahkampf (2W6)	Bruchfaktor-Proben (2W6)
2: <b>Waffe zerstört</b> , INI-4. ● Bei BF≤0: siehe 9-10. ● Bei Waffenlos: siehe 12	bis BF: Waffe zerbricht
3-5: <b>Sturz</b> , INI-2, am Boden liegend. Aufstehen: Aktion Position + GE-Probe+BE. ● Bei Vorteil Balance [Herausragende Balance] und gelungener GE-Probe [-4]: siehe 6-8.	bis 11: BF+1
6-8: <b>Stolpern</b> , INI-2.	12: keine Änderung
9-10: <b>Waffe verloren</b> , INI-2. Waffe aufheben (1 Aktion): GE-Probe. ● Bei Waffenlos: siehe 3-5	Probe fällig bei:
11: <b>Eigentreffer</b> , INI-3. TP durch eigene Waffe ohne KK-Zuschlag.	● Abwehr eines kritischen Treffers
12: <b>Schwerer Eigentreffer</b> , INI-4. Volle SP(!) durch eigene Waffe mit KK-Zuschlag, ggf. auch Wunde.	● Abwehr Wuchtschlag mit 15+ TP

Bruchfaktor-Proben (2W6)	
bis BF: Waffe zerbricht	
bis 11: BF+1	
12: keine Änderung	
Probe fällig bei:	
● Abwehr eines kritischen Treffers	
● Abwehr Wuchtschlag mit 15+ TP	
Distanzklassen (DK): H=Handgemenge N=Nahkampf S=Stangenwaffe P=Pike	





# Fernkampf/Waffenloser Nahkampf

	Fernkampf-Talente	FK	eBE	Talentwerte				SE
Ar	Armbrust (C)		-5					
Be	Belagerungswaffen (D)		—					
Bl	Blasrohr (D)		-5					
Bo	Bogen (E)		-3					
Di	Diskus (D)		-2					
Sl	Schleuder (E)		-2					
WB	Wurfbeile (D)		-2					
WM	WURFMESSER (C)		-3					
WS	Wurfspeere (C)		-2					

Fernkampfwaffe	INI	FK	TP	BF	Entfernung (Schritt)	TP/Entfernung	Talent
					• • • •	• • • •	
Geschosse:						Laden:	
					• • • •	• • • •	
Geschosse:						Laden:	
					• • • •	• • • •	
Geschosse:						Laden:	
Sonderfertigkeiten:							

Patzertabelle Fernkampf (2W6)

Patzer = bestigte 20 beim FK-Wurf

2: **Waffe und ggf. Projektil zerstört.** INI-4, Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.

3: **Waffe beschädigt.** INI-3. Projektil verloren. 30 Aktionen Reparatur. Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.  
• Bei Wurfaffen: siehe 2.

4-10: **Fehlschuss.** INI-2. Projektil verloren. Schussaffen: leicht beschädigt, 2 Aktionen Reparatur. Wurfaffen: verloren. 2 Aktionen um Gleichgewicht zu finden.

11-12: **Gefährten/Selbst getroffen.** INI-3, normale TP (ohne Ansage) gegen nächsten Gefährten. Selbst, wenn kein Gefährte in der Nähe.

Größe/Entfernung und Situation

	s. nah	nah	mittel	weit	s. weit
<b>winzig</b>	+6	+8	+12	+16	+20
<b>s. klein</b>	+4	+6	+10	+14	+18
<b>klein</b>	+2	+4	+8	+12	+16
<b>mittel</b>	±0	+2	+6	+10	+14
<b>groß</b>	-2	±0	+4	+8	+12
<b>s. groß</b>	-4	-2	+2	+6	+10
unbewegtes/unbewegliches Ziel					-2/-4
bewegtes/ausweichendes Ziel					+2/+4
Deckung/schl. Sicht			+2 bis +4	+2 bis +6	
Ziel unsichtbar					+8
Schnellschuss (Scharfsch./Meister)					+2(+1/±0)
Schnellschuss n.ob. (Meister)/n.unt.					+2(±0)/-2
Seitenwind (Meister)					+2 bis +4 (±0)

Waffenlose Nahkampf-Talente	AT • PA	eBE	Talentwerte				SE
RAUFEN (C)	•	BE					
Ringen (D)	•	BE					

Waffenlose Kampftechnik	INI	AT • PA	eTP(A)	DK	TP(A)	TP/KK
Raufen:	±0	•		H	1W6	10/3
Sonderfertigkeiten:						
Ringen:	±0	•		H	1W6	10/3
Sonderfertigkeiten:						







# Werdegang

	A		B		C		D		E		F		G		H	
0	akt.	×1	akt.	×2	akt.	×3	akt.	×4	akt.	×5	akt.	×7,5	akt.	×10	akt.	×20
1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	4	6	6	8	8	16	16
2	2	3	4	6	6	8	7	10	9	13	14	20	18	26	35	51
3	3	6	6	12	9	17	12	22	15	28	22	42	30	56	60	111
4	4	10	8	20	13	30	17	39	21	49	32	74	42	98	85	196
5	6	16	11	31	17	47	22	61	28	77	41	115	55	153	110	306
6	7	23	14	45	21	68	27	88	34	111	50	165	70	223	140	446
7	8	31	17	62	25	93	33	121	41	152	60	225	85	308	165	611
8	10	41	19	81	29	122	39	160	48	200	75	300	95	403	195	806
9	11	52	22	103	34	156	45	205	55	255	85	385	110	513	220	1026
10	13	65	25	128	38	194	50	255	65	320	95	480	125	638	250	1276
11	14	79	28	156	43	237	55	310	70	390	105	585	140	778	280	1556
12	16	95	32	188	47	184	65	375	80	470	120	705	160	938	320	1876
13	17	112	35	223	51	335	70	445	85	555	130	835	175	1113	350	2226
14	19	131	38	261	55	390	75	520	95	650	140	975	190	1303	380	2606
15	21	152	41	302	60	450	85	605	105	755	155	1130	210	1513	410	3016
16	22	174	45	347	65	515	90	695	111	865	165	1295	220	1733	450	3466
17	24	198	48	395	70	585	95	790	120	985	180	1475	240	1973	480	3946
18	26	224	51	446	75	660	105	895	130	1115	195	1670	260	2233	510	4456
19	27	251	55	501	80	740	110	1005	135	1250	210	1880	270	2503	550	5006
20	29	280	58	559	85	825	115	1120	145	1395	220	2100	290	2793	580	5586
21	31	311	62	621	95	920	125	1245	155	1550	230	2330	310	3103	620	6206
22	33	344	65	686	100	1020	130	1375	165	1715	250	2580	330	3433	650	6856
23	34	378	69	755	105	1125	140	1515	170	1885	260	2840	340	3773	690	7546
24	36	414	73	828	110	1235	145	1660	180	2065	270	3110	360	4133	720	8266
25	38	452	76	904	115	1350	150	1810	190	2255	290	3400	380	4513	760	9026

AP-Guthaben:

eingesetzte AP:

e. AP	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
e. AP	5500	6600	7800	9100	10500	12000	13600	15300	17100	19000
Stufe	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Titel, Ehrungen, Auszeichnungen

erlebte Abenteuer

Datum

