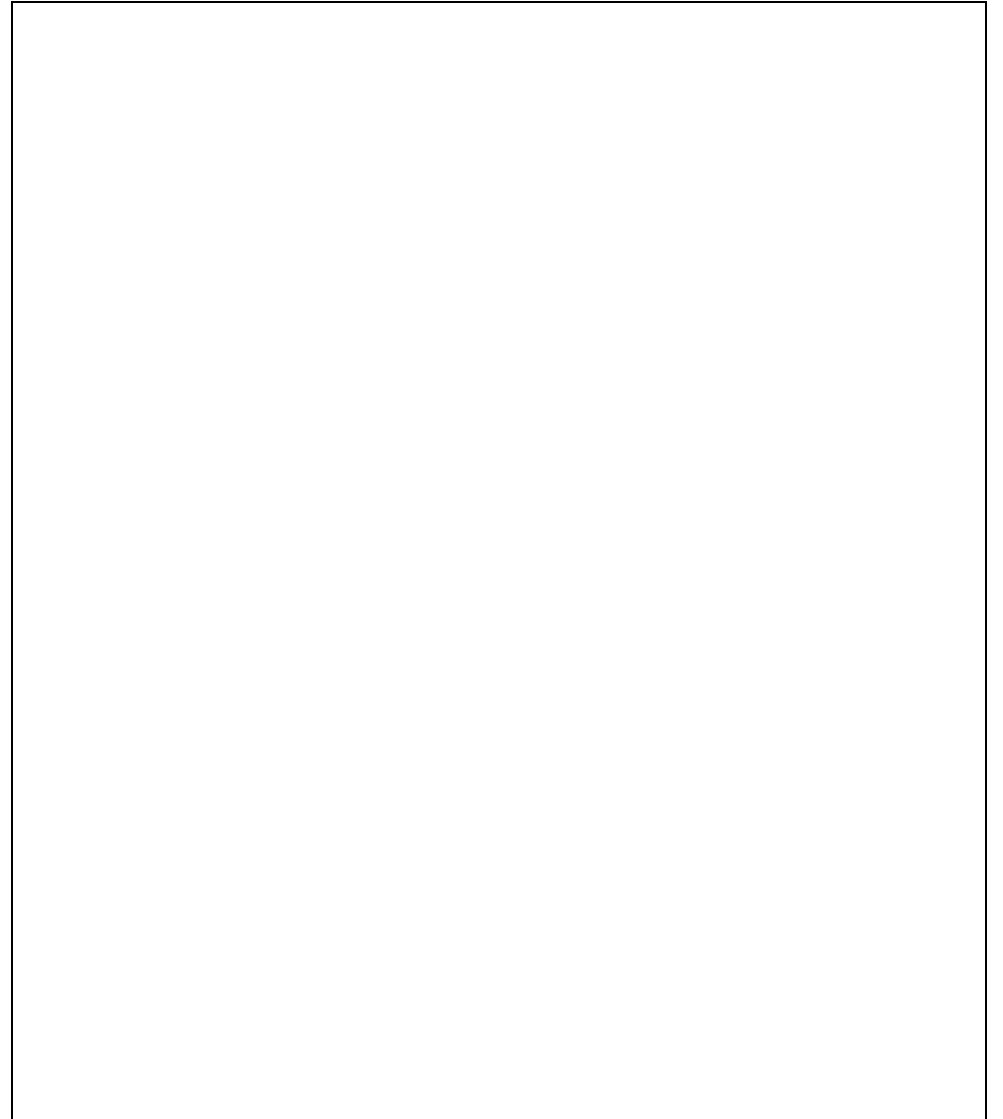


Heldendokument



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:
 Kampflexe (+4)
 Kampfgespür (+2)

Vorteile:

Nachteile:

Allgemeine Sonderfertigkeiten:

Bewaffneter Nahkampf

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

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

Konstitution: 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

SP>KO	1 Wunde
SP> 2×KO	2 W.; S.beh. +(SP-KO)
LeP<1/2	Proben W20+1/3W20+3
LeP<1/3	Proben W20+2/3W20+6
LeP<1/4	Proben W20+3/3W20+9
LeP<5	bewusstlos
LeP<0	Tod nach W6×10 KR

Wertmod. durch Distanzklassen AT•PA

Waffe 2+ DK zu kurz	— ● -6
Waffe 1 DK zu kurz	-6 ● 0
Waffe 1 DK zu lang	-6 ● -6
Waffe 2+ DK zu lang	— ● -

Probenmod. in bes. Situationen AT•PA

Im Mondlicht (o.ä.)	+3 ● +3
Im Sternenlicht (o.ä.)	+5 ● +5
Bei vollständiger Dunkelheit	+8 ● +8
In knietiefem Wasser	±0 ● +2
In hüfttiefem Wasser	+2 ● +4
In schultertiefem Wasser	+4 ● +6
Unter Wasser	+6 ● +6

Glückliche und Verpatzte Manöver

AT: unbestätigte 1	PA×2
AT: bestätigte 1	PA×2; TP×2 o. Zusch.
PA: unbestätigte 1	gelungene PA
PA: bestätigte 1	Reaktion unverbr.
AT/PA: unbestätigte 20	misslungen
AT/PA: bestätigte 20	Patzer

- Patzertabelle Nahkampf (2W6)
- 2: **Waffe zerstört.** INI-4.
 ● Bei BF≤0: siehe 9-10.
 ● Bei Waffenlos: siehe 12
- 3-5: **Sturz.** INI-2, am Boden liegend. Aufstehen: Aktion Position + GE-Probe+BE.
 ● Bei Vorteil Balance [Herausragende Balance] und gelungener GE-Probe [-4]: siehe 6-8.
- 6-8: **Stolpern.** INI-2.
- 9-10: **Waffe verloren.** INI-2. Waffe aufheben (1 Aktion): GE-Probe.
 ● Bei Waffenlos: siehe 3-5
- 11: **Eigentreffer.** INI-3. TP durch eigene Waffe ohne KK-Zuschlag.
- 12: **Schwerer Eigentreffer.** INI-4. Volle SP(!) durch eigene Waffe mit KK-Zuschlag, ggf. auch Wunde.

Gegen fliegende Wesen	+2 ● +4
Gegen Unsichtbaren	+6 ● +6
Selbst Liegend	+3 ● +5
Gegen Liegenden	-3 ● -3
Selbst Knieend	+1 ● +3
Gegen Knieenden	-1 ● -1
Gegner überrumpelt	AT-5
Gegner schlafend o.ä.	AT-8
Gegner vollk. unbeweglich	AT-10

- 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

Bewaffneter Nahkampf

Rüstung Ko Br Rü Ba LA RA LB RB Ges gRS gBE

Gesamt																			

	Nahkampf-Talente	AT • PA	eBE	Talentwerte				SE
Ah	Anderthalbhänder (E)	●	-2					
Do	DOLCHE (D)	●	-1					
Fe	Fecht Waffen (E)	●	-1					
Hi	HIEBWAFFEN (D)	●	-4					
In	Infanteriewaffen (D)	●	-3					
KS	Kettenstäbe (E)	●	-1					
KW	Kettenwaffen (D)	●	-3					
La	Lanzenreiten (E)	●	—					
Pe	Peitsche (E)	●	-1					
Sä	SÄBEL (D)	●	-2					
Sw	Schwerter (E)	●	-2					
Sp	Speere (D)	●	-3					
St	Stäbe (D)	●	-2					
ZF	ZH-Flegel (D)	●	-3					
ZH	ZH-Hieb Waffen (D)	●	-3					
ZS	ZH-Schwerter (E)	●	-2					

Nahkampfwaffe	INI	AT • PA	eTP	DK	BF	Talent	TP	TP/KK	WM
		●							
		●							
		●							
		●							
		●							
		●							

Sonderfertigkeiten:

Schild/Parierwaffe	INI	PA	BF	WM	○ Linkhand	Parade=PA-Basis+1+WM
					○ Schildkampf I	Parade=PA-Basis+3+WM
					○ Schildkampf II	Parade=PA-Basis+5+WM
					○ Parierwaffen I	Parade=Waffen-PA-1+WM
					○ Parierwaffen II	Parade=Waffen-PA+3+WM

PA-Basis SF Ausweichen (je +3) BE Ausweichen

+ ○ I ○ II ○ III - =	INI: - BE: =
----------------------	--------------

Ausweichen: Dist.Kl. H+4/N+2/S+1/P±0 pro Geg.: +2 umstellt (4+ Geg.) —

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)	Größe/Entfernung und Situation																																																								
<p>Patzer = bestätigte 20 beim FK-Wurf</p> <p>2: Waffe und ggf. Projektil zerstört. INI-4, Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.</p> <p>3: Waffe beschädigt, INI-3. Projektil verloren. 30 Aktionen Reparatur. Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei Wurfwaffen: siehe 2. <p>4-10: Fehlschuss. INI-2. Projektil verloren. Schusswaffen: leicht beschädigt, 2 Aktionen Reparatur. Wurfwaffen: verloren, 2 Aktionen um Gleichgewicht zu finden.</p> <p>11-12: Gefährten/Selbst getroffen. INI-3, normale TP (ohne Ansage) gegen nächsten Gefährten. Selbst, wenn kein Gefährte in der Nähe.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>s. nah</th> <th>nah</th> <th>mittel</th> <th>weit</th> <th>s. weit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>winzig</td> <td>+6</td> <td>+8</td> <td>+12</td> <td>+16</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>s. klein</td> <td>+4</td> <td>+6</td> <td>+10</td> <td>+14</td> <td>+18</td> </tr> <tr> <td>klein</td> <td>+2</td> <td>+4</td> <td>+8</td> <td>+12</td> <td>+16</td> </tr> <tr> <td>mittel</td> <td>±0</td> <td>+2</td> <td>+6</td> <td>+10</td> <td>+14</td> </tr> <tr> <td>groß</td> <td>-2</td> <td>±0</td> <td>+4</td> <td>+8</td> <td>+12</td> </tr> <tr> <td>s. groß</td> <td>-4</td> <td>-2</td> <td>+2</td> <td>+6</td> <td>+10</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>unbewegtes/unbewegliches Ziel</td> <td>-2/-4</td> </tr> <tr> <td>bewegtes/ausweichendes Ziel</td> <td>+2/+4</td> </tr> <tr> <td>Deckung/schl. Sicht</td> <td>+2 bis +4/+2 bis +6</td> </tr> <tr> <td>Ziel unsichtbar</td> <td>+8</td> </tr> <tr> <td>Schnellschuss (Scharfsch./Meister)</td> <td>+2(+1/±0)</td> </tr> <tr> <td>Schnellschuss n.ob. (Meister)/n.unt.</td> <td>+2(±0)/-2</td> </tr> <tr> <td>Seitenwind (Meister)</td> <td>+2 bis +4 (±0)</td> </tr> </tbody> </table>		s. nah	nah	mittel	weit	s. weit	winzig	+6	+8	+12	+16	+20	s. klein	+4	+6	+10	+14	+18	klein	+2	+4	+8	+12	+16	mittel	±0	+2	+6	+10	+14	groß	-2	±0	+4	+8	+12	s. groß	-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)
	s. nah	nah	mittel	weit	s. weit																																																				
winzig	+6	+8	+12	+16	+20																																																				
s. klein	+4	+6	+10	+14	+18																																																				
klein	+2	+4	+8	+12	+16																																																				
mittel	±0	+2	+6	+10	+14																																																				
groß	-2	±0	+4	+8	+12																																																				
s. groß	-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:							

Ausrüstung/Besitz

Wo: Am Körper	Wo:

Wo:	Wo:

Wo:	Wo:

Kreuzer														
Heller														
Silbertaler														
Dukaten														
Rationen														

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	1 000	1 500	2 100	2 800	3 600	4 500
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

e. AP	5 500	6 600	7 800	9 100	10 500	12 000	13 600	15 300	17 100	19 000
Stufe	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Titel, Ehrungen, Auszeichnungen	erlebte Abenteuer	Datum

Sprachen, Gaben, Talente

Sprachen (A)	KL•IN•CH	Komp.	Talentwerte						SE

Schriften (A)	KL•KL•FF	Komp.	Talentwerte						SE

Gaben (G)	Eigenschaften		Talentwerte						SE
	•	•							
	•	•							
	•	•							

Berufstalente/Weitere Talente (B)	Eigenschaften		Talentwerte						SE
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							
	•	•							