



# Heldenbrief

Name: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_  
 Volk: \_\_\_\_\_ Aussehen: \_\_\_\_\_  
 Kultur: \_\_\_\_\_  
 Herkunft: \_\_\_\_\_  
 Religion: \_\_\_\_\_ Gewicht: \_\_\_\_\_

## Eigenschaften

Körperkraft      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ Klugheit      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_  
 Fingerfertigkeit      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ Intuition      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_  
 Gewandtheit      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ Mut      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_  
 Charisma      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ Improvisation      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_  
 Konstitution      ○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_  
 KK: \_\_\_\_\_ FF: \_\_\_\_\_ GE: \_\_\_\_\_ CH: \_\_\_\_\_ KO: \_\_\_\_\_ KL: \_\_\_\_\_ IN: \_\_\_\_\_ MU: \_\_\_\_\_ IM: \_\_\_\_\_

Eigenschaftsproben werden mit Eigenschaft \* 2 gewürfelt. Maximalwurf ist 6, Lernschwelle 7.

Schicksalspunkte: ○○○○○○○○○○○○ Geschwindigkeit \_\_\_\_\_

Erschöpfungsschwelle: Leicht: (KO + KO + KK) x 2 + 20 Mittel: (KO + KO + KK) x 4 + 40

Schwer: (KO + KO + KK) x 6 + 60 Bewusstlos: (KO + KO + KK) x 8 + 80

Initiative (MU + GE + IN) = \_\_\_\_\_

Initiativegrundwert + 1W12 + Modifikationen - Behinderung = \_\_\_\_\_

## Charaktereigenschaften

	3	2	1	0	1	2	3	
Geiz								Verschwendungssucht
Gierig								Zurückhaltend
Gleichgültig								Neugierig
Herrschaftstreu								Rebellisch
Impulsiv								Selbstbeherrschung
Jähzornig								Pazifistisch
Unehrllich								Ehrlich
Ungläubig								Gläubig

## Stärken und Schwächen

1. \_\_\_\_\_ 1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_





# Talente

Handwerks Fertigkeiten			AK	TW	EP	Soziale Fähigkeiten			AK	TW	EP
Akrobatik	GE	7-8				Führungsqualität	CH	2-4			
Zaubertricks	FF/CH	4				Lehren	IN/IM	3-6			
Diebstahl	FF	4-8				<u>Überreden</u>	CH/MU	2-4			
Gesellschaftsspiele	KL	1				Betören	CH	3			
Falschspiel	FF/IM	2				Feilschen	CH/IN	3			
<u>Handarbeiten</u>	FF	2-3				Lügen	CH/MU	2			
<u>Lederbearbeitung</u>	FF	6-7				<u>Verhalten erkennen</u>	IN	1			
<u>Holzbearbeitung</u>	FF	4-8				Körperliche Fähigkeiten			AK	TW	EP
<u>Kochen</u>	IM	4				Fliegen	KO/GE	2-3			
<u>Malen &amp; Zeichnen</u>	IM	3				<u>Körperbeherrschung</u>	MU/KO	5-8			
Tätowieren	FF/IM	4-6				Fesseln & Entfesseln	FF/IN	4			
Musizieren	FF/IM	3				<u>Klettern</u>	KO/GE	5-9			
Schätzen	KL/IN	2				Reiten	GE	3-5			
<u>Rechnen</u>	KL	2				<u>Schleichen</u>	GE	4			
Schlösser öffnen	FF	5				<u>Schwimmen</u>	KO	4-8			
Schmiedekunst	KK	7-9				<u>Tanzen</u>	GE/KO	4-6			
Feinschmied	FF	6-8				<u>Singen</u>	IM	2			
Seefahrt	FF	5-8				Stimmen imitieren	IM	2			
Boote fahren	KK/KO	6-8				<u>Sinnesschärfe</u>	IN	2			
Eis/Wüstensegler	FF/IN	6-8				Sich verkleiden	IM	2-3			
Wagen lenken	IN	3				<u>Sich verstecken</u>	IN/IM	2-3			
<u>Wildnisleben</u>	IM	6				<u>Willenskraft</u>	KL	4			
Fallen stellen	FF/IM	5-6				<u>Zechen</u>	KO	2-3			
Fischen & Angeln	IN	4				Natur Fähigkeiten			AK	TW	EP
Spuren suchen	IN	4				<u>Orientieren</u>	IN/KL	2			
<u>Wundversorgung</u>	KL/FF	5-8				Tierkunde	KL/IN	1			
Soziale Fertigkeiten			AK	TW	EP	Abrichten	IM	5-8			
Etikette	KL/IN	1									

Kenntnisse			AK	TW	EP	Kenntnisse			AK	TW	EP
Allgemeinwissen	IN	1				Pflanzenkunde	KL	2-5			
Heraldik	KL	1				Heilkunde Gift	KL/IN	2-4			
Anatomie	KL/IN	2				Heilkunde Krankheit	KL/IN	2-4			
Gassenwissen	IN	2				Rechtskunde	KL	1			
Geografie	KL	1				Sprache lernen	KL/IN	2-3			
Lesen & Schreiben	KL	2				Sternenkunde	KL	2			
Magiekunde	KL	1				Wetterkunde	IN	2			

**Aktuelle Ausdauerpunkte:**

Erschöpfung: Leicht: \_\_\_\_\_

Mittel: \_\_\_\_\_ Schwer: \_\_\_\_\_

Bewusstlos: > \_\_\_\_\_

EP = Erfahrungspunkte, TW = Talentwert, AK = Ausdauer Kosten,  
 Probe: Würfelzahl = Talentwert + Eigenschaft

Maximalwurf: Haupttalente: 6; Sekundärtalente: 7; Lernschwelle: 9

**Die eingerückten Talente sind die Sekundärtalente!**

Beherrschte Sprachen: \_\_\_\_\_





KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

# Stahkampf

Waffenart (WA)	AT	TW	EP	AK	Waffenart (WA)	AT	TW	EP	AK
Hieb Waffen (HW)	KK			7	Klingenwaffen (KW)	KK			9
Stichwaffen (SW)	FF			8	Zweihandwaffen (ZS)	KK			9
Stangenwaffen (STW)	KK			9	Parade immer auf GE				8
Waffenloser Kampf	AT	TW	EP	AK	Waffenloser Kampf	AT	TW	EP	AK
Raufen	KK/GE			7-9	Ringern	KK/GE			6-8

Probe: Würfelzahl = Waffen-Talentwert + Eigenschaft; Maximalwurf: 6, Lernschwelle: 9

## Waffen

\_\_\_\_\_ WA: \_\_\_\_\_ AT: \_\_\_\_\_ PA: \_\_\_\_\_ TP: \_\_\_\_\_ DK: \_\_\_\_\_

Vorteil: \_\_\_\_\_ Nachteil: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ WA: \_\_\_\_\_ AT: \_\_\_\_\_ PA: \_\_\_\_\_ TP: \_\_\_\_\_ DK: \_\_\_\_\_

Vorteil: \_\_\_\_\_ Nachteil: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ WA: \_\_\_\_\_ AT: \_\_\_\_\_ PA: \_\_\_\_\_ TP: \_\_\_\_\_ DK: \_\_\_\_\_

Vorteil: \_\_\_\_\_ Nachteil: \_\_\_\_\_

## Kampfsonderfertigkeiten

\_\_\_\_\_ Auswirkungen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Auswirkungen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Auswirkungen: \_\_\_\_\_

## Rüstung

Rüstungsteil	SS	RP	Arme	Torso	Beine	Kopf	BE

SS = Schutzschwelle

RP = Rüstungspunkte (wie viel hält die Rüstung noch aus)

## Schadensmonitor

Körperlich	Kopf	lin. Arm	re. Arm	Rumpf	lin. Bein	re. Bein	Geistig	
	1	4-5	2-3	6-8	9-10	11-12		
Verletzung							schwindlig	
L. Wunde							L. benommen	
M. Wunde							benommen	
S. Wunde							s. benommen	
T. Wunde							bewusstlos	
TOT							Koma	



KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

## Fernkampf

Wurfwaffen AT (FF/KK) PA (GE) ○○○○○○○○○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ AK: 6-7

Schusswaffen AT (FF) PA (-) ○○○○○○○○○○○○○○ EP: \_\_\_\_\_ AK: 4-5

Proben: Würfelzahl = Waffen Talentwert + Eigenschaft;

Maximalwurf: 6 +/- Bonus durch Reichweite, Zielgröße; bei einem gezielten Schuss +/- Körperstelle

### Waffen

\_\_\_\_\_ AT: \_\_\_\_\_ TP: \_\_\_\_\_ LZ: \_\_\_\_\_

RW: sehr nah: \_\_\_\_\_ Nah: \_\_\_\_\_ Mittel: \_\_\_\_\_ Weit: \_\_\_\_\_ Sehr weit: \_\_\_\_\_

B: sehr nah: \_\_\_\_\_ Nah: \_\_\_\_\_ Mittel: \_\_\_\_\_ Weit: \_\_\_\_\_ Sehr weit: \_\_\_\_\_

Pfeile/Geschosse: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ AT: \_\_\_\_\_ TP: \_\_\_\_\_ LZ: \_\_\_\_\_

RW: sehr nah: \_\_\_\_\_ Nah: \_\_\_\_\_ Mittel: \_\_\_\_\_ Weit: \_\_\_\_\_ Sehr weit: \_\_\_\_\_

B: sehr nah: \_\_\_\_\_ Nah: \_\_\_\_\_ Mittel: \_\_\_\_\_ Weit: \_\_\_\_\_ Sehr weit: \_\_\_\_\_

TP: Trefferpunkte                      RW: Reichweite                      B: Bonus      LZ: Ladezeit

Pfeile/Geschosse: \_\_\_\_\_

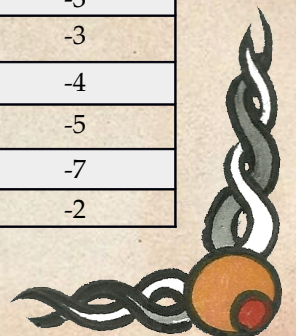
### Zielgröße

Kleiner als winzig:	-1 pro Größenklasse	Größe	Auswirkung
<b>Winzig:</b>	Münze, Spielkarten, Maus	ca. 5 Finger	- 3
<b>Sehr klein:</b>	Schlange, Fasan, Rabe	ca. 15 Finger	- 2
<b>Klein:</b>	Wolf, Reh, Schaf	ca. 1 Schritt	- 1
<b>Mittel:</b>	Ponys	ca. 1,5 Schritt	0
<b>Groß:</b>	Menschen, Feras, Pferd	1,5 bis 2 Schritt	+ 1
<b>Sehr groß:</b>	Baum, Türe	2 – 4 Schritt	+ 2
<b>Größer als sehr groß</b>		ab 4 Schritt	+ 3

### Trefferzonen

*Bei einem Gegner in Menschlicher Größe (ca. 2 Meter)*

Körperstelle	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr Weit
<b>Rumpf</b>	+2	+1	0	-1	-2
<b>Bein</b>	+1	0	-1	-2	-3
<b>Arm</b>	+1	0	-1	-2	-3
<b>Kopf</b>	0	-1	-2	-3	-4
<b>Hand/Fuß</b>	-1	-2	-3	-4	-5
<b>Auge/Herz</b>	-3	-4	-5	-6	-7
<b>Schwanz</b>	+2	+1	+0	-1	-2





KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

## Mein Weg der Magie

### Wirkungsart

Beeinflussen                    OOOOOOOOOOOO                    EP: \_\_\_\_\_

Verbessern                    OOOOOOOOOOOO                    EP: \_\_\_\_\_

Wahrnehmung/Illusion        OOOOOOOOOOOO                    EP: \_\_\_\_\_

### Wirkungsbereich:

Erde (KK)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_    Gegenstände (FF)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_

Feuer (MU)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_    Menschen (CH)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_

Luft (GE)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_    Magie (IN)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_

Wasser (IM)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_    Tiere (IN)    oooooooooooooo    EP: \_\_\_\_

Maximalwurf bei Magieproben: 6                    Lernschwelle: 8                    Nebenwirkungen Maximalwurf: 6  
 Ausdauer Kosten: Anzahl der Erfolge die benötigt werden + Wirkungsdauer.  
 Probe: Würfelzahl ist niedrigerer Komponente von Wirkungsart oder Wirkungsbereich + Eigenschaft

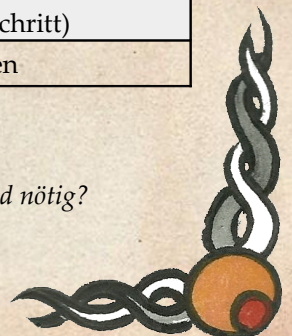
Stärke	SP	Erfolge	Beispiel für die Wirkung
Winzig	1W12 - 4	1	Kleinen Erdwall hoch stoßen lassen um jemanden zum Stolpern zu bringen, Geräusch Illusion von einem bekannten Tier, Gefieder einfärben in passenden Farbe
Leicht	1W12 - 2	2	Nur eine Wurzel die jemanden festhalten soll, Hand mit Waffe nach jemanden anderen schlagen lassen, Geräusch auf Entfernung entstehen lassen
Normal	1W12 + 2	3	Erd"platte" um z.B. die Grube ab zu decken (max. 3 x 3 Meter), Wurzel aus dem Boden um jemanden zu fesseln (mehrere Wurzelstränge), Geräusch Illusion „Stille“
Groß	1W12 + 4	4	Feuerlanze, Sturmböe
Riesig	2W12 + 2	5	Wirbelwind, Feuerwand
Extrem	3W12 + 4	6	Feuerwalze, sehr starker Wirbelwind, Sturmflut

### Modifikationen:

		+ 1 Erfolge	+ 2 Erfolge
Wirkungsdauer	Kurz (sofort - unter 1 Minute)	Mittel (1 Minute - 6 SR)	Lang (6 SR - max. 12 Stunden)
Reichweite	Kurz (Berührung - max. 3 Schritt)	Mittel (max. 30 Schritt)	Weit (max. Sichtweite ungefähr 100 Schritt)
Personen	1 Person	Max. 3 Personen	Max. 5 Personen

**Informationen an den Meister:** Welche Wirkungsstärke? Was soll der Zauber bewirken?

Werden Modifikationen gebraucht? Welche Wirkungsart und -bereich? Wie viele Erfolge sind nötig?







KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

# Talentsteigerungen

## Erfahrungen

Stufe	Fähigkeiten	Fertigkeiten	Kenntnisse	Kampfwerte
Aktivierung	1	1	2	3
Stufe 1	2	2	3	5
Stufe 2	2	3	4	7
Stufe 3	3	4	5	9
ab Stufe 4	4	5	6	11

Ab Stufe 4 wird das Talent schon so gut beherrscht das es nur mehr mit Erschwernis weiter gesteigert werden kann. Also dürfen jetzt nur mehr dann Lernproben gewürfelt werden, wenn eine erschwerte Probe erfolgreich gewürfelt wird. Die Erschwernis muss vom Meister angeordnet worden sein.

Stufe 5 – 6: Proben +1

Stufe 7 – 8: Proben +2

Stufe 9 – 10: Proben + 3

Stufe 11: Proben +4

Stufe 12: Nur durch spezielle Herausforderungen

## Abenteurpunkte

Stufe	A	B	C	D	Stufe	A	B	C	D
0	1	2	3	9	7	8	13	17	25
1	2	3	4	12	8	9	14	18	28
2	3	5	6	14	9	10	16	20	31
3	4	6	7	17	10	11	18	23	35
4	5	8	9	18	11	12	19	25	40
5	6	9	12	20	12	13	21	28	44
6	7	11	14	23					

Fähigkeiten = Spalte A

Fertigkeiten = Spalte B

Kenntnisse (Magieproben) = Spalte C

Spezielle Talente = Spalte D

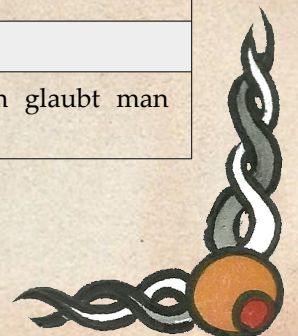




KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

## Charaktereigenschaften

Charaktereigenschaft & Positiv	Negativ
<b>Geiz</b>	
Feilschen	Unnötiges, Vorräte
<b>Verschwendungssucht</b>	
Als spendabel bekannt, Händler nehmen sich Zeit um Ware vor zu stellen, bekommt eher mal einen Rabatt oder ein Freibier, weil er ein Stammkunde ist	Feilschen (Löhne, Händler), schwer einem Kauf zu widerstehen wenn ihm etwas gefällt
<b>Ungläubig</b>	
Glaubt nicht an gute/böse Omen, eine Probe um sich davon nicht verunsichern zu lassen, ist um die Tendenz erleichtert	Wirkung von Segen ist reduziert., er findet dadurch keine Zuversicht
<b>Gläubig</b>	
Gewinnt Zuversicht durch Segnungen von Göttern, Segnung können die volle Wirkung entfallen,	Bei bösen Omen, lenken den Helden ab, alle Proben die höhere Konzentration brauchen oder den Helden länger als eine halbe Stunde davon abhalten nach einem Tempel/Geweihten zu suchen erschwert.
<b>Gleichgültig</b>	
Der Held lasst sich auch von sehr interessant aussehenden Dingen nicht ablenken. Er darf eine erleichterte Probe würfeln, wenn es darum geht, dass er von gewissen Dingen nicht abgelenkt wird.	Erschwerte Probe wenn es darum geht, versteckte Dinge zu finden.
<b>Neugierig</b>	
Erleichterung wenn es darum geht interessante Gegenstände oder ähnliches zu entdecken.	Kann der Held seiner Neugierde nicht nachgehen so ist er abgelenkt, alle Aktivitäten die erhöhte Konzentration fordern sind erschwert
<b>Impulsiv</b>	
Erleichterung wenn der Held überrascht bzw. überraschend angegriffen wird.	Erschwernis auf Selbst-beherrschung, wenn sie versucht sich zu beherrschen und nicht impulsiv zu sein
<b>Selbstbeherrscht</b>	
Erleichterung bei Provokationen ruhig zu bleiben, um nicht zu zu schlagen, um einen Schrei zu unterdrücken	Erschwernis wenn der Held überraschend angegriffen wird
<b>Unehrlich</b>	
Erleichterung beim Lügen, Diebstahl, Falschspiel	Überzeugen (wer einmal lügt dem glaubt man nicht...)







KK: \_\_ FF: \_\_ GE: \_\_ CH: \_\_ KO: \_\_ KL: \_\_ IN: \_\_ MU: \_\_ IM: \_\_

Charaktereigenschaft & Positiv	Negativ
<b>Ehrlich</b>	
Erleichterung Überzeugen	Erschwernis beim lügen
<b>Herrschaftstreu</b>	
Erleichterung Überzeugen Stadt-wache, leichter Aufträge von der Stadt(wache), mildere Bestrafung durch die Stadtwache	Erschwernis bei den Rebellen, keine Aufträge von Leuten die mit den Rebellen zu tun haben
<b>Rebellisch</b>	
Erleichterung Überzeugen Rebellen, leichter Aufträge von der Rebellen, Hilfe durch die Rebellen	Erschwernis bei den Stadtwache, keine Aufträge von der Stadtwache
<b>Jähzornig</b>	
Erleichterung auf die Talente die er für seine Rache nutzt	Erschwernis auf soziale Talente wenn er seine verletzte Ehre, eine Beleidigung oder sonstiges Verhalten das ihn verärgert hat, nicht sofort bestrafen kann.
<b>Pazifistisch</b>	
Für 1W12 – 6 Stunden Erleichterung in der Höhe der Kategorie, wenn ein Kampf abgewendet werden konnte. Auch wenn durch Verhandlungen ein schlagkräftige Auseinandersetzung verhindert werden konnte.	Erschwernis wenn bei einem Kampf nicht versucht wurde diesen durch Verhandlungen zu verhindern. Dies gilt natürlich nicht bei wilden Tieren oder wenn es keine Chance gab das Ganze zu verhindern. Also bei einem Überfall von Straßenräubern, braucht man auch nicht verhandeln versuchen.
<b>Gierig</b>	
Erleichterung Verhandlugen (Gehalt, Kostenerstattung)	Erschwernisse Verhandlungen und Wiederstehen wenn es um seine Gier geht
<b>Zurückhalten</b>	
Erleichterung um Überzeugungsversuchen von anderen zu widerstehen.	Erschwernis bei offensiven Annäherungsversuchen oder wenn man versucht jemanden einzuschüchtern.

