



Heldendokument

Name

Spezies

Kultur

Profession

Geschlecht

Alter

Grösse

Gewicht

Haarfarbe

Augenfarbe

Aussehen

Wappen/Portrait

Stand

Titel

Sozialstatus

Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Sonderfertigkeiten

Eigenschaften & Basiswerte

	Modi.	Start	Aktuell
Mut			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modi.	Start	Aktuell	Verloren	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$						
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$						
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$						
Karmaenergie						
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$						
IN-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$						
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$						
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$						
PK-Basiswert $(IN+FP+KK)/5$						
<input type="checkbox"/> Kampfespir (IN+2) <input type="checkbox"/> Kampfreflexe (IN+4) Wundschwelle (KO/2)						

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt:

Guthaben:

Eingesetzte AP:

Stufe:

Talente & Gaben

Kampf	Spezialisierung	SKT	AT	PA	TaU
Dolche			•		
Hieb Waffen			•		
Raufen			•		
Ringn			•		
Säbel			•		
Wurfmesser			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körper (D)	Spezialisierung	BE	Probe	TaU
Athletik		BE _{x2}	GE•KO•KK	
Klettern		BE _{x2}	MU•GE•KK	
Körperbeherrschung		BE _{x2}	MU•IN•GE	
Schleichen		BE _{x1}	MU•IN•GE	
Schwimmen		BE _{x2}	GE•KO•KK	
Selbstbeherrschung		-	MU•KO•KK	
Sich Verstecken		BE-2	MU•IN•GE	
Singen		BE-3	IN•CH•CH	
Sinnenschärfe		BE _{x1}	KL•IN•IN	
Tanzen		BE _{x2}	CH•GE•GE	
Zechen		-	IN•KO•KK	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	

Gesellschaft (B)	Spezialisierung	Probe	TaU
Menschenkenntnis		KL•IN•CH	
Überreden		MU•IN•CH	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Natur (B)	Spezialisierung	Probe	TaU
Fährtsuchen		KL•IN•KO	
Orientierung		KL•IN•IN	
Wildnisleben		IN•GE•KO	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Wissen (B)	Spezialisierung	Probe	TaU
Götter/Kulte		KL•KL•IN	
Rechnen		KL•KL•IN	
Sagen/Legenden		KL•IN•CH	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Sprachen / Schriften	SKT	Komp.	TaU

Handwerk (B)	Spezialisierung	Probe	TaU
Heilkunde Wunden		KL•CH•FF	
Holzbearbeitung		KL•FF•KK	
Kochen		KL•IN•FF	
Lederarbeiten		KL•FF•FF	
Malen/Zeichnen		KL•IN•FF	
Schneidern		KL•FF•FF	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Gaben (F) & Metatalente	Probe	TaU
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

INI-Basis_{(MU+MU+IN+GE)/5}:

Ausweichen (PA-Basis):

Wundschwelle (KO/2):

[illegible]

Tragkraft:

Gewicht mit Gepäck:

Gewicht ohne Gepäck:

Ausrüstung & Notizen

[illegible]

Vermögen	
Aureal	(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1.000 Obulos)
Argental	
Pekunos	
Obulos	

Proviant & Tränke	Rationen

Notizen _____

Verbindungen _____

Tiere

Name			Tier-Eigenschaften			Tier-Basiswerte			SP
AT	DK	TP	MU	CH	KO	LE	MR	TK	
AT	DK	TP	KL	PF	KK	AU	WS	ZK	
PA	INI	RS	IN	GE	GS	AE	LO	AP	

Name			Tier-Eigenschaften			Tier-Basiswerte			SP
AT	DK	TP	MU	CH	KO	LE	MR	TK	
AT	DK	TP	KL	FF	KK	AU	WS	ZK	
PA	INI	RS	IN	GE	GS	AE	LO	AP	

MR:

K:	MR:
Reichweite	Ziel

MR:

Anmerkung

Spezialwissen:

Quellen, Instruktionen, Rituale

Name					Tradition / Haus				
Begabungen					Unfähigkeiten				
MU	KL	IN	CH	GE	FF	KO	KK	MR	

Quelle	Kont.-Wert	SKT	E/W/Ins/Inv	Start			Instruktion		Instruktion	
							Alpdruck		Metamagie	
							Alptraumwelt		Objektbewegung	
							Analyse		Regeneration	
							Antimagie		Reinigung	
							Bann der Quelle		Schadenszauber	
							Beseelung durch Quelle		Schutz der Quelle	
							Dämonische Manifestation		Traumbesuch	
							Elementare Manifestation		Transfer	
							Elementare Reinheit		Transformation	
							Explosion		Transport durch Element	
							Fixierung		Über Element gehen	
							Geistesillusion		Verhüllung	
							Heilung		Verwandlung	
							Hellsicht		Wahnsinn	
							Illusion		Wahrnehmung der Quelle	
							Infektion		*	
							Kommunikation			
							Kontrolle über Element			
							Kontrolle über Gefühle			
							Kontrolle über Wesen			

E(ssenzbeschwörung), W(esensbeschwörung), Ins(piration), Inv(okation)

* für eigene Instruktionen

Tabelle für Berechnung der Anrufungsschwierigkeit und für Sonfertigkeiten von Spontanzauberei

Stufe	Mod	Zauberdauer	SF	Zielobjekt	SF	Reichweite	SF	max. Wirkungsdauer	SF	Struktur	SF
	-1	1 Stunde		Personen / Wesen		selbst		ZfP* Aktionen		extrem einfach	
	0	6 Spielrunden		Objekte / ZfW Wesen		Berührung		50 Kampfunden		sehr einfach	
I	+1	1 Spielrunden		Zone (1 Schritt Radius)		1 Schritt		ZfP* SR/ augenblicklich(n)		einfach	
I	+2	20 Aktionen		ZfW Objekte / 3xZfW Wesen		3 Schritt		ZfP* Stunden		schwer	
II	+3	10 Aktionen		Zone (ZfW Schritt Radius)/ 3xZfW Objekte		7 Schritt		ZfP*/3 Tage		sehr schwer	
II	+4	5 Aktionen		Zone (3xZfW Schritt Radius)		21 Schritt		1 None		extrem schwer	
III	+5	3 Aktionen		beliebig viele Wesen		49 Schritt		1 Oktal		komplex	
III	+6	2 Aktionen		beliebig viele Objekte		Horizont		1 Jahr		sehr komplex	
IV	+7	1 Aktion		beliebig große Zone		außer Sicht		permanent / augenb.(p)		extrem komplex	

Anrufungs- und Kontrollprobe

	Anrufung
elementare Quelle	MU/KL/CH
stellare Quelle	KL/IN/CH
dämonische Quelle	MU/MU/CH

Kontrollprobe-Basis

- Befehl(wissens. Tradition)	(MU + KL + CH+ IN + ZfW)/5
- Befehl(intuitive Tradition)	(MU + MU+KL + CH+ ZfW)/5
- Bitte (wissens. Tradition)	(MU + MU+CH+ IN + ZfW)/5
- Bitte (intuitive Tradition)	(MU + KL + CH+ CH+ ZfW)/5
	(MU + CH+ CH+ IN + ZfW)/5

Die Wahl der Kontrolle sind Erweiterungsregeln (Seite 98 MyMa).

Zielobjekt: P(ersonen), W(esen), Z(one), m (Meter), r (Radius)

Fetische (nur Animisten)

Fetischart	Probe	Boni	Wirkung/Anmerkung

Modifikationsglyphen

Glyphenart	Probe	Boni	Wirkung/Anmerkung

Notizen & Anmerkungen

