Heldendokument

Name | Spezies

Kultur | Profession

Geschlecht	Wappen/Portrait	Stand
Alter		Titel
Grösse		Sozialstatus
Gewicht		Familie / Herkunft / Hintergrund
Haarfarbe		
Augenfarbe		
Aussehen		

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						
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5				☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)		
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5				Wundschwelle (KO/2)		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5						
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5						

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: | Guthaben: | Eingesetzte AP: | Stufe:

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	BE:

Talente & Gaben

Kampf

	Spezialisierung	SKT	AT PA	TaW
	Dolche		•	
	Hiebwaffen		•	
	Raufen		•	
	Ringen		•	
	Säbel		•	
	Wurfmesser		•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

Körper (D)

	Spezialisierung	BE	Probe	TaW
	Athletik	BEx2	GE•KO•KK	
	Klettern	BEx2	MU•GE•KK	
	Körperbeherrschung	BEx2	MU•IN•GE	
	Schleichen	BEx1	MU•IN•GE	
	Schwimmen	BEx2	GE•KO•KK	
	Selbstbeherrschung	-	MU•KO•KK	
	Sich Verstecken	BE-2	MU•IN•GE	
	Singen	BE-3	IN•CH•CH	
	Sinnenschärfe	BEx1	KL•IN•IN	
	Tanzen	BEx2	CH•GE•GE	
	Zechen	-	IN•KO•KK	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	

Gesellschaft (B)

	Spezialisierung	Probe	TaW
	Menschenkenntnis	KL•IN•CH	
	Überreden	MU•IN•CH	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Natur (B)

	Spezialisierung	Probe	TaW
	Fährtensuchen	KL•IN•KO	
	Orientierung	KL•IN•IN	
	Wildnisleben	IN•GE•KO	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Wissen (B)

	Spezialisierung	Probe	TaW
	Götter/Kulte	KL•KL•IN	
	Rechnen	KL•KL•IN	
	Sagen/Legenden	KL•IN•CH	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Sprachen / Schriften

		SKT	Komp.	TaW

Handwerk (B)

	Spezialisierung	Probe	TaW
	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	TaW
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

AT-Basis (MU+GE+KK)/5:	**PA-Basis** (IN+GE+KK)/5:	**FK-Basis** (IN+FF+KK)/5:
INI-Basis (MU+MU+IN+GE)/5:	**Ausweichen** (PA-Basis):	**Wundschwelle** (KO/2):

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ / eBE	INI	TP	TP / KK	DK	WM	AT	PA	TP	BF
	/			/						
	/			/						
	/			/						
	/			/						
	/			/						
	/			/						

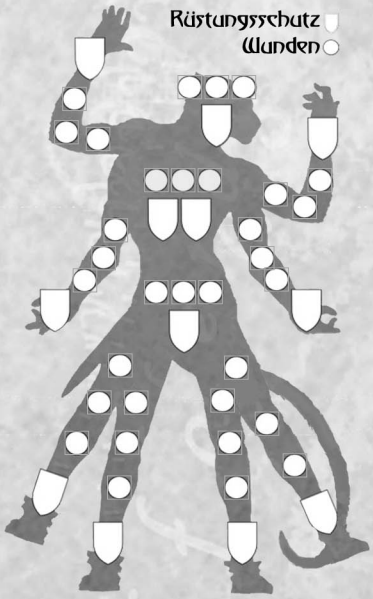
Sonderfertigkeiten

Fernkampfwaffen	Typ / eBE	INI	Ladez.	Entfernung	TP+	FK	TP	Munition
	/			/ / / /	/ / / /			
	/			/ / / /	/ / / /			
	/			/ / / /	/ / / /			
	/			/ / / /	/ / / /			

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP / KK	INI	WM	AT	PA	TP
	/					
	/					

Sonderfertigkeiten



Schild / Parierwaffen	Typ	INI	WM	AT	PA	BF

Sonderfertigkeiten

	max	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, INI –2; GS –1

Rüstungsteil	gRS	gBE	Ko	Ru	Br	Ba	1. LA	1. RA	2. LA	2. RA	1. LB	1. RB	2. LB	2. RB
Summen														

Sonderfertigkeiten

Kopf / Rücken / Brust / Bauch / 1. linker Arm / 1. rechter Arm / 2. linker Arm / 2. rechter Arm / 1. linkes Bein / 1. rechtes Bein / 2. linkes Bein / 2. rechtes Bein

Tragkraft: Gewicht mit Gepäck: Gewicht ohne Gepäck:

Ausrüstung & Notizen

Ausrüstung	Anz.	Gew.	Wo Getragen?

Ausrüstung	Anz.	Gew.	Wo Getragen?

Vermögen

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

Aureal	
Argental	
Pekunos	
Obulos	

Proviant & Tränke	Rationen

Notizen

Verbindungen

Tiere

Name			Tier-Eigenschaften			Tier-Basiswerte			SF
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	

Name			Tier-Eigenschaften			Tier-Basiswerte			SF
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	

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	MR:

Formeln & Objektrituale

	Quelle	Instruktion	Formelqualität	Erschwernis	Modifikatoren	Kosten	Zauberdauuer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										

Objektrituale	Ritualprobe	Kosten	Wirkung

Spezialwissen:

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	MR:

Formeln & Objektrituale

	Quelle	Instruktion	Formelqualität	Erschwernis	Modifikatoren	Kosten	Zauberdauuer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel
Anmerkung										

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 Kampfrunden		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	Kontrollprobe-Basis	(MU + KL + CH+ IN + ZfW)/5
		- Befehl(wissens. Tradition)	(MU + MU+KL + CH+ ZfW)/5
elementare Quelle	MU/KL/CH	- Befehl(intuitive Tradition)	(MU + MU+CH+ IN + ZfW)/5
stellare Quelle	KL/IN/CH	- Bitte (wissens. Tradition)	(MU + KL + CH+ CH+ ZfW)/5
daimonische Quelle	MU/MU/CH	- Bitte (intuitive Tradition)	(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

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration: **AsP / Phase**

Anmerkungen:

AE	(MU+IN+CH)/2		Mod.		Vor-/Nachteil		SF		Med.		Zukauf		Max.		pAsP		Aktuell
		+		+		+		+		+		=		–		=	

MR	(MU+KL+KO)/5		Modifikationen		Vor-/Nachteil		Sonderfertigkeiten		aktuell
		+		+		+		=	

Liturgiedokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Begabungen		Unfähigkeiten	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Liturgien (MU-IN-CH)

Liturgiename	Grad	Reichweite	Dauer	Wirkungsdauer	Anmerkung

Liturgiekenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Liturgiekenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Karmale Vor- / Nachteile:

Karmale Sonderfertigkeiten:

Aspekte:

Eigenschaften:

Talente:

Göttliche Anrufung	I	II	III	IV	V

Effektstufe:	marginal	auffällig	beeindruckend	grandios	epochal
LkP*:	0	4	8	12	16
KaP:	6	12	18	24(1)	30(2-5)
Wirkungsstärke:	3	9	15	25	40

Erschwernis:

Nach Seelenlage & Motivation:

aus Notlage heraus		-3
zur Erfüllung göttlichen / kirchlichen Auftrages	bis	-7
unter Beherrschung / Beeinflussung	bis	+12
frisch konvertierter Geweihter		+3

Nach Ort:

geweiter Boden des Pantheon		-1
Kapelle / Schrein der Gottheit		-2
Tempel der Gottheit		-3
Heiliger Ort der Gottheit		-4
tief im Territorium Ungläubiger und Zweifler		+3
Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler		+3
andere Welt / Globule / Limbus	min	+7
dämonisch verzerrtes Territotium	min	+7

Nach Zeit:

Im Monat des Gottes		-1
Am Feiertag des Gottes		-3

Nach den Umständen:

Harmonie mit dem Weltgeschehen		-2
	bis	+7
Segnen eines Frevlers		+5
/ Eidbrechers		+2

Nach Mirakel:

erwünschtes Talent		+0
neutrales Talent		+6
missbilligtes Talent		+18

Nach Liturgien

Grad 0	I	II	III	IV	V	VI
-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10

Anmerkungen:

KE	Start		Mod.		Vor-/Nachteil		SF		Med.		Zukauf		Max.		pKaP		Aktuell
		+		+		+		+		+		=		–		=	

Notizen & Anmerkungen