

# HEROEN CHARAKTERBOGEN

Spieler: \_\_\_\_\_ Charakter: *Gaboran* \_\_\_\_\_

Konzept: *Hexer* \_\_\_\_\_ Herkunft: *Salgour* \_\_\_\_\_ Muttersprache: *Tikadisch* \_\_\_\_\_

Alter: *17* ●●○○○ Erfahrung: \_\_\_\_\_ Entwicklung: \_\_\_\_\_

Beschreibung: \_\_\_\_\_

ATTRIBUTE					
Stärke .....	●●○○○	Fingerfertigkeit .....	●●○○○	Aufmerksamkeit .....	●●○○○
Gewandtheit .....	●●●○○	Verstand .....	●●●●●	Erscheinung .....	●●●○○
Ausdauer .....	●●○○○	Vernunft .....	●○○○○	Zauber .....	●●●○○

FERTIGKEITEN		KENNTNISSE																									
KAMPF	Einzelkampf	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Bihänder <input type="checkbox"/> Kampfstab <input type="checkbox"/> Rapier																								
	Gruppenkampf	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Formation <input type="checkbox"/> Hellebarde <input type="checkbox"/> Schw. Rüstg.																								
	Handgemenge	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Beidh. Kampf <input type="checkbox"/> Kampfkunst																								
	Reiterkampf	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Axt/Hammer <input type="checkbox"/> Flegel <input type="checkbox"/> Langschwert <input type="checkbox"/> Lanze																								
BEWEGUNG	Boote	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Segeln																								
	Entdeckung	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Fährtenlesen																								
	Klettern	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Akrobatik																								
	Laufen	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Schwimmen																								
	Schießen	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Bogen																								
	Werfen	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Schleuder <input type="checkbox"/> Wurfaxt <input type="checkbox"/> Wurfmesser <input type="checkbox"/> Wurfspeer																								
WISSEN	Gedächtnis (+)	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Gesetze <input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde <input checked="" type="checkbox"/> Trankkunde																								
	Handwerk	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Kriegsgerät <input type="checkbox"/> Schlossknacken <input type="checkbox"/> Berufe:																								
	Kunst	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Architektur <input type="checkbox"/> Bildung <input type="checkbox"/> Dichtung <input type="checkbox"/> Feine Küche																								
	Logik	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Philosophie <input type="checkbox"/> Rechnen																								
	Tiere	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Falknerie <input type="checkbox"/> Reiten <input type="checkbox"/> Exoten:																								
	Überleben	◆◇◇◇◇	(Beachte ↑GELÄNDEFORMEN)																								
	Verständigung	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Lesen <input checked="" type="checkbox"/> Fremdsprachen: <i>Joldisch, Lydairn</i>																								
SOZIALES	Ausdruck	◆◇◇◇◇	<input type="checkbox"/> Kunststücke <input type="checkbox"/> Musikinstrumente:																								
	Benehmen	◆◆◇◇◇	<input type="checkbox"/> Etikette <input checked="" type="checkbox"/> Gassenwissen																								
	Führung	◆◇◇◇◇																									
	Manipulation	◆◇◇◇◇																									
	Menschenk.	◆◇◇◇◇																									
	Täuschung	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Falschspielen <input type="checkbox"/> Taschendiebstahl																								
MAGIE		<input type="checkbox"/> Götterkult <input type="checkbox"/> Drachenkult <input type="checkbox"/> Riesenkult <input type="checkbox"/> Ahnenkult <input checked="" type="checkbox"/> Feenwissen <input type="checkbox"/> Sagen <input type="checkbox"/> Mystik	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>ZAUBERKRAFT</th> <th>GR.</th> <th>AT.</th> <th>QUELLEN</th> </tr> <tr> <td><i>Blind</i></td> <td><i>2</i></td> <td><i>Eg</i></td> <td><i>Atem, Form, Schwere</i></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	ZAUBERKRAFT	GR.	AT.	QUELLEN	<i>Blind</i>	<i>2</i>	<i>Eg</i>	<i>Atem, Form, Schwere</i>																
	ZAUBERKRAFT	GR.	AT.	QUELLEN																							
	<i>Blind</i>	<i>2</i>	<i>Eg</i>	<i>Atem, Form, Schwere</i>																							
	Zauber wirken	◆◆◆◇◇	<input type="checkbox"/> Güte <input type="checkbox"/> Zorn <input type="checkbox"/> Stille <input checked="" type="checkbox"/> Schwere <input checked="" type="checkbox"/> Form <input type="checkbox"/> Atem <input type="checkbox"/> Tiefe <input checked="" type="checkbox"/> CHAOS																								
	Zweites Gesicht	◆◆◆◇◇		ESSENZ: ●●●○○○○○○○○ VERDAMMNIS: ▽▽▽▽▽▽▽▽																							
	Weltbindung	◆◆◇◇◇		SCHICKSAL: □□□□□□□□																							

RESSOURCEN	
Stand .....	●○○○○○
Beziehungen .....	○○○○○○
Einkünfte .....	○○○○○○
Leumund .....	●○○○○○

BEWAFFNUNG						
<i>Vorzugs</i> waffe	Schd.	Reichw.	Raumb.	Grobh.	Parierw.	Deckg.
<i>nah:</i>						
<i>fern:</i>						
<i>Rüstg.:</i>	Rumpf =	Gliedmaßen =	Schwere =			

Barschaft: *2g*  
Besitz:

Notizen: *Falsches Geschlecht, Brauner Daunen*

SCHADEN			
<i>Leicht:</i>			
<i>Schwer:</i>			
<i>Tödlich:</i>			

# HEROEN GRIMORIUM

Spieler: \_\_\_\_\_ Charakter: *Gaboran*

WIRKATTRIBUTE		QUELLEN DER KRAFT		
Verstand:	5		☉ Stille	
Vernunft:	1	☉ Tiefe		☉ Schwere
Aufmerksamkeit:	2		⊛ CHAOS	
Erscheinung:	3	☉ Güte		☉ Atem
Zauber:	3	☉ Zorn		● Form

EIGEN	ZAUBER	GR.	QUELLEN	SCHWELLE	AT.	BESCHREIBUNG
X	Blend	3	Atem, Form, Schwere		Eg	„Verkleidet“ illusionärer ein Objekt
	Schild	1	(variabel)		Vs	Abwehr von feindlichen Zaubern.
	Dunkel	1	Atem, Schwere		Vs	Verdunkelt eine Lichtquelle.
	Sicht	1	Atem		Vs	Ermöglicht klare Sicht in Dunkelheit, Nebel etc.
	Gefahr	2	Tiefe, Form	3	Vs	Warnt vor Gefahren.
	Gefest	1	Form, Stille	2	Eg	Schützt kurzzeitig vor Feuer, Kalte, Säure o.ä.
	Leib	1	Form, Schwere	2	Eg	Kontrolle über Manneskraft, Schwangerschaften etc.
	Trug	1	Atem, Form		Eg	Erzeugt Illusion eines leblosen Objekts.
	Sperre	3	Schwere		Eg	Erzeugt eine Wand aus Stein, Erde oder Pflanzen.
	Stellen	3	Form		Eg	Zwingt ein Geisterwesen in stoffliche Gestalt.
	Tier	(var)	Form+X	(var)	Eg	Tiersprache oder Herbeirufen von kleinen Tieren (Gaborans Spezialität: Vogel und Reptilien)
	Genius	3	Form+X	3+	Eg	Beschwören kleiner Elementargeister (Gaborans Spezialität: Luft und Erde)
	Reiz	1	Form, Zorn	2	Am	Schönheitszauber
	Ding	(var)	Form		Am	Erweckt kleine Gegenstände zu Eigenleben.
	Doppel	3	Tiefe, Atem, Form	4	Eg	Erzeugt illusionären Doppelgänger eines Wesens.
	Waffe	3	Form, Güte	4	Eg	Waffe verwundet auch Geister, Untote, Dämonen etc.
	Kriecher	3	CHAOS, Form	4	Zb	Liebeszauber: Das Opfer verfällt einer Bezugsperson.