II. EDITION	DSA AVENTURIEN	HELDENBOGEN
Spieler:		Held:

Rasse:		**Kultur/Hintergrund:**	**Profession:**	
Wertemodifikatoren:				
		Heldenklasse:		
	LE+:	Muttersprache:	Eigenschaftsbonus:	I: / II:

Abenteuerpunkte:	Stufe:	Eigensch.-P.	Vorteilsp.:

Körper	Bewegung	Willenskraft	Geist
KÖR	**BWG**	**WIL**	**GEI**

Körperkraft	Gewandheit	Mut	Klugheit
KK	**GE**	**MU**	**KL**

Konstitution	Fingerfertigkeit	Charisma	Intuition
KO	**FF**	**CH**	**IN**

Waffen

Waffe	AT	PA	TP	Besonderheiten
Waffenlos				Gegnerabwehr+2

Schilde

Schild	PA+	Besonderheiten

Rüstungen

Rüstung	RS	Besonderheiten
Gesamtrüstung		

Kampfvorteile

Vorteil	Rang	Auswirkung

Akt.	Grundwerte
LE	Lebensenergie (LE)
	(KÖR+KO)x2+RM
↔	Zugekauft:
AE	Astralenergie (AE)
	(GEI+CH)x2+18
	Zugekauft:
KE	Karmaenergie (KE)
	(WIL+IN)x2+Stufe
	Zugekauft:
GS	Geschwindigkeit (GS)
	BWG+1+RM
INI	Initiative (INI)
	BWG+MU+IN
	Paradebasis (PA)
	KÖR+GE+IN
AUS	Ausweichen (AUS)
	BWG+GE+IN
	Minus Rüstungsschutz
	Attackebasis (AT)
	KÖR+KK+MU
	Fernkampfbasis (FK)
	BWG+GE+FF
	Zauberbasis (ZAU)
	GEI+CH+KL
	Liturgiebasis (LIT)
	WIL+CH+IN
RE	Resistenz (RE)
	(KÖR+KO)-1
MR	Magieresistenz (MR)
	(WIL+KL)-1

FANPRODUKT

II. EDITION		HELDENBOGEN
Spieler:	# Talente	Held:

KÖR	KK	KO	BWG	GE	FF	WIL	MU	CH	GEI	KL	IN	Talentp.:	RS/2

Körperliche Talente

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Athletik (-RS/2)	BWG+GE		
Heimlichkeit (-RS/2)	BWG+IN		
Klettern (-RS/2)	KÖR+GE		
Körperbeherrschung (-RS/2)	BWG+IN		
Kraftakt	KÖR+KK		
Reiten	BWG+GE		
Schwimmen (-RS/2)	BWG+KO		
Selbstbeherrschung	KÖR+MU		
Sinnenschärfe	GEI+IN		

Gesellschaftliche Talente

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Etikette	GEI+CH		
Gassenwissen	WIL+MU		
Gaukelei u. Darbietung	BWG+CH		
Menschenkenntnis	GEI+IN		
Überreden und Überzeugen	WIL+CH		

Naturtalente

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Orientierung	BWG+IN		
Spuren suchen	BWG+IN		
Wildnisleben	BWG+IN		

Wissenstalente

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Liturgiekenntnis [GEI]	X		X
Rechnen	GEI+KL		
Wissen	GEI+KL		

Sprachen (GEI+KL) und Schriften (GEI+FF)

Sprache/Schrift:	Maximum	TAW	Wurf
Muttersprache ( )	TAW 3	**3**	
	TAW 3		
	TAW 3		
	TAW 3		
	TAW 3		
	TAW 3		
	TAW 3		

Zaubermerkmale

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Arkan	X		X
Beeinflussung	X		X
Elementar	X		X
Geistig	X		X
Illusion	X		X
Invokation	X		X
Körperlich	X		X
Objekt	X		X

Handwerkstalente

Talent:	Probe	TAW	Wurf
Abrichten	WIL+IN		
Fahrzeug führen	BWG+GE		
Fliegen	BWG+MU		
Musizieren	BWG+FF		
Heilkunde	GEI+FF		
Schlösser knacken	BWG+FF		
Taschendiebstahl	BWG+FF		
Werken	GEI+FF		
Zubereiten	GEI+FF		

Kampftalente

Waffenart	AT+	PA+	TAW
Einhandwaffen (leicht) [BWG]			
Einhandwaffen (normal) [KÖR]			
Lanzenangriff [WIL]		X	
Schusswaffen [BWG]		X	
Waffenlos [KÖR]			
Wurfwaffen [BWG]		X	
Zweihandwaffen (leicht) [BWG]			
Zweihandwaffen (normal) [KÖR			

Höchstwert für Talente: (2xAttribut+Sufe/2) (gerundet)

KÖR:	BWG:	WIL:	GEI:	

Allgemeine Vorteile / Kampfvorteile

Vorteil:	Rang:	Auswirkung:

II. EDITION	Zauber&Liturgien	HELDENBOGEN
Spieler:		Held:

	Zauberbasis		Liturgiebasis	Astralenergie/Karmaenergie:
	GEI+CH+KL		WIL+CH+IN	

Probe = Basis + Talentwert Zaubermerkmal oder Liturgiekenntnis +/- ZM/LM

Zauber / Liturgie	Merkmal	Basiswert	TAW	ZM/LM	Probe	Kosten	Wirkung

Zaubervorteile / Geweihtenvorteile

Vorteil	Rang	Auswirkung	Vorteil	Rang	Auswirkung

II. EDITION		HELDENBOGEN
Spieler:	# Ausrüstung	Held:

Kleidung

Proviant

Geldbeutel

Dukaten	Silbertaler	Heller	Kreuzer

Die Ausrüstung des Helden

Gegenstand	Wo getragen	Besonderes

Heldensteckbrief

Geschlecht:
Geburtstag:
Geburtsort:
Größe:
Gewicht:
Haarfarbe:
Augenfarbe:
Titel:

Helden / Freunde

Erlebte Abenteuer

© Stephan Schroppe, Swen Rodermund