



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	14	14	10	10	13	10

Eigenschaften: 100 Punkte - Kosten: 555 AP

Name	Arya		
Familie	Ermordet	Geburtsort	Gashok
Geburtsdatum	2. Boron 1012	Alter	28
Spezies	Halbelfe	Geschlecht	w
Haarfarbe	schwarz	Größe	
Kultur	Svellttaler	Gewicht	
Titel	-	Augenfarbe	
Charakteristika	zurückhaltend, beobachtend		
Sonstiges			
	Profession	Schwarzmagierin (Schülerin des Demirion Ophenos)	
	Sozialstatus	Frei	

Erfahren (1100 AP)

Erfahrungsgrad

1138

AP gesamt

-46

AP verfügbar

1184

AP ausgegeben

Porträt/Wappen

Vorteile

Zaubererin
Affinität zu Dämonen (AM S.225)
Hohe Astralkraft (GRW S 166) II

Nachteile

Artefaktgebunden (GRW S.170)
Körpergebundene Kraft (GRW S. 172)
Körperliche Auffälligkeit/ "Sklavenmal a.d. Hand" (GRW 172)
Niedrige Zähigkeit (GRW S. 174)
Persönlichkeitsschwäche/ "Unheimlich" (GRW S. 174)
Schlechte Eigenschaften/ "Neugier"/ "Rachsucht" (GRW S. 176)
Stigma / "Male a.d. Arm durch Dämonenbund"/ breitet sich aus

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis/ "Gashok"
Bindung des Stabes (GRW S. 276)
Ewige Flamme (GRW S. 277)-Stab entzünden o. Kosten
Lieblingszauber/ Inv. Minor (AM S. 194)- +2FP bei gel. Zaubern
Zauberstil/ "Schotar d. Dominion Ophenos"
Tradition/ "Gildenmagier"

25 AP

Energien: 4 AP

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
31	0	0	31
5	perm. verloren:		0

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

34	0	0	34
2	2		

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-	-	-	-
-	-		

o AP

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

3	0	X	3
-4			

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

0	0	X	0
-6			

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

5	0	X	5
0			

Initiative

(MU + GE)/2

13	0	X	13
----	---	--------------	----

o AP

Geschwindigkeit

(GW der Spezies)

8	0	X	8
---	---	--------------	---

Schicksalspunkte

Wert Bonus Max Aktuell

3	0	3	
---	---	---	--



Heldendokument

SPIELWERTE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	14	14	10	10	13	10

Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188 - 194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201 - 206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	1	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	7	+1	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	3	+3		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	5	+2	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	+3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	7	+1		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	10	+0	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	5	+2	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	4	-								74 AP/6,2 AP
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
						56 AP/4 AP	Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	2	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194 - 198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	-	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	5	+2		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	2	+3	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	3	+3		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	-	S	Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	4	+2		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	4	+2		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	2	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	+1		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
						72 AP/8 AP	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	4	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	-	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	2	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	1	+3	S	Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	2	-								SE. = STEIGERUNGSFAKTOR, FW = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	2	+3								14 AP/0,8 AP
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	4	-								Talente zusammen (evt. inkl. Tier-LO): 248 AP

Sprachen

Garethi	III (MS)
Isdira	II

Schriften

oAP

32 AP/4,6 AP

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
OPTIONAL:
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGEBEN

PROBEN-MOD.	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD.	NÖTIGER FW
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10		

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	12	13	14	15	16	17	18
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	7	8	9	10	11	12	13

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS-PUNKTE	QUALITÄTS-STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6



Heldendokument

KAMPF

LE	AW	INI	SK	ZK	WS	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
31	5	13	3	0	7	15	14	14	14	10	10	13	10

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	S.
Armbrüste	FF	B	6	6	X	245
Bögen	FF	C	6	6	X	245
Wurfaffen	FF	B	6	6	X	245
Dolche	GE	B	8	10	4	235
Fecht Waffen	GE	C	6	8	3	235
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3	235
Ketten Waffen	KK	C	6	8	X	235
Lanzen	KK	B	6	8	3	235
Raufen	GE/KK	B	6	8	3	235
Schilde	KK	C	6	8	3	235
Schwerter	GE/KK	C	6	8	3	235
Stangen Waffen	GE/KK	C	8	10	4	235
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3	235
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3	235

Kampftechniken: 10 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell
31	
23	1/4 verloren (+1 Schmerz)
16	1/2 verloren (+1 Schmerz)
8	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Magierstab, lang	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6 +2 1W6+2	-1 2	lang	12		9	6	0,75 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	ST.	V.	RS	BE	ZUS. ABZÜGE	GEWICHT	REISE, SCHLACHT...

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

Stabzauber: Ewige Flamme (GRW 277) 1 ASP aktivierung

o AP	ZUSTÄNDE	STATUS
<input type="checkbox"/>	Animosität	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Belastung	Bewegungsunf. <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ber./Überan.	Bewusstlos <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Betäubung	Blind <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Entrückt	Blutrausch <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Furcht	Brennend <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Paralyse	Eingeengt <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Schmerz	Fixiert <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Trance	Handlungsunf. <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Verwirrung	Hörigkeit <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Krank <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Liegend <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Pechmagnet <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Stumm <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Taub <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Überrascht <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Übler Geruch <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Unsichtbar <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Vergiftet <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Versteint <input type="checkbox"/>



Heldendokument

KAMPF (ZONENRÜSTUNG)

LE 31	AW 5	INI 13	SK 3	ZK 0	WS 7		
MU 15	KL 14	IN 14	CH 14	FF 10	GE 10	KO 13	KK 10

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	S.
Armbrüste	FF	B	6	6	X	245
Bögen	FF	C	6	6	X	245
Wurfaffen	FF	B	6	6	X	245
Dolche	GE	B	8	10	4	235
Fechtaffen	GE	C	6	8	3	235
Hiebaffen	KK	C	6	8	3	235
Kettenaffen	KK	C	6	8	X	235
Lanzen	KK	B	6	8	3	235
Raufen	GE/KK	B	6	8	3	235
Schilder	KK	C	6	8	3	235
Schwerter	GE/KK	C	6	8	3	235
Stangenaffen	GE/KK	C	8	10	4	235
Zweihandhiebaffen	KK	C	6	8	3	235
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3	235

Kampftechniken: 10 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell
31	
23	1/4 verloren (+1 Schmerz)
16	1/2 verloren (+1 Schmerz)
8	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Magierstab, lang	Stangenaffen	GE/KK 16	1W6 +2 1W6+2	-1 2	lang	12		9	6	0,75 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	KO	TO	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

Stabzauber: Ewige Flamme (GRW 277) 1 ASP aktivierung

o AP	ZUSTÄNDE	STATUS
<input type="checkbox"/>	Animosität	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Belastung	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ber./Überan.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Betäubung	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Entrückt	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Furcht	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Paralyse	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Schmerz	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Trance	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Verwirrung	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Blutrausch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Blutrausch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Liegend	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pechmagnet	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Stumm	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Taub	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Überrascht	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Übler Geruch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Unsichtbar	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Vergiftet	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Versteint	<input type="checkbox"/>

