

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name MaerwulfGeschlecht männlichSpezies MenschGeburtsdatum 14. Travia 1018 BFAlter 21Haarfarbe dunkelbraun-schwarzAugenfarbe braunGröße / Gewicht 1,80 Schr. / 82 St.Profession Druide (sumudiener)Kultur AndergastSozialstatus frei

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika gutherzig, gerecht,
geduldig, bescheiden, ehrgeizig

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	13	12	12	10	10	10	8

Vorteile Zauberer (GRW 163), Affinität zu
Elementaren (AMA I 225), Hohe Seelenkraft
(GRW 166), Krankheitsresistenz I (GRW 167),
Verbesserte Regeneration (Astralen.) (GRW 169)

Nachteile Angst vor dem Meer I (GRW 170),
Niedrige Zähigkeit (GRW 174), Schlechte
Angewohnheit (Raucher, Selbstgespräche) (GRW 175)
Schlechte Eigenschaft (Neugier) (GRW 176)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
25	0	0	25

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)

33	0	0	33
----	---	---	----

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)

-	-	-	-
---	---	---	---

Seelenkraft

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

2	+1	X	2
---	----	---	---

Zähigkeit

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

-1	-1	X	-1
----	----	---	----

Ausweichen

(GE/2)

5	0	X	5
---	---	---	---

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3	0	3	3

Erfahrungsgrad

unerfahren

AP gesamt	AP gesammelt	AP ausgegeben
2	0	898

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	13	12	12	10	10	10	8

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/IN						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B				Brett- & Glücksspiel	KL/IN	NEIN	A			
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A				Geographie	KL/IN	NEIN	B			
Klettern	MU/GE/KK	JA	B				Geschichtswissen	KL/IN	NEIN	B			5
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D				Götter & Kulte	KL/IN	NEIN	B			7
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B				Kriegskunst	MU/IN	NEIN	B			
Reiten	CH/GE/KK	JA	B				Magiekunde	KL/IN	NEIN	C			6
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B				Mechanik	KL/FF	NEIN	B			
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D			3	Rechnen	KL/IN	NEIN	A			
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A				Rechtskunde	KL/IN	NEIN	A			6
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D			5	Sagen & Legenden	KL/IN	NEIN	B			10
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A				Sphärenkunde	KL/IN	NEIN	B			
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B				Sternkunde	KL/IN	NEIN	A			5
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C				Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				Alchimie	MU/FF	JA	C			5
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B			5	Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A			
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B				Handel	KL/IN/CH	NEIN	B			
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B				Heilkunde Gift	MU/IN	JA	B			
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B				Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B			4
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C				Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B			2
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C			4	Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D			
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C			4	Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B			
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B				Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A			
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D			5	Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B			
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A			
Fährtsuchen	MU/IN/GE	JA	C			2	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C			
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A				Musizieren	CH/FF/KO	JA	A			
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A				Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C			
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B			1	Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A			
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C			7	Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A			
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C			7							
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C			7							

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen Garethi (Muttersprache),

Goblinisch II (GRW 219)

Schriften Kusliker Zeichen (GRW 219)

HELDENDOKUMENT

Kampf

Das Schwarze Auge

8	25	5	11+1WG	2	-1		
GS	LE	AW	INI	SK	ZK		
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	13	12	12	10	10	10	8

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	
Bögen	FF	C	6	6	
Dolche	GE	B	8	9	4
Fechtwaffen	GE	C	6	7	3
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Kettenwaffen	KK	C	6		
Lanzen	KK	B	6	7	3
Raufen	GE/KK	B	6	7	3
Schilde	KK	C	6	7	3
Schwerter	GE/KK	C	6	7	3
Stangenwaffen	GE/KK	C	8	9	4
Wurf Waffen	FF	B	6	6	
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Gründendolch (1W6+1 Feuerstein)	Dolche	—	1W6+1	-1/0	Kurz	8	4	0,5 St
Kampfstab (ARÜI 74)	Stangen	—	1W6+2	0/+2	Lang	9	6	1 St

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht
--------	--------------	------------	----	------------	-----------	----------	---------

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht,...
---------	----	----	-------------	---------	---------------------

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht
--------------------	------------	------------	---------

Lebensenergie

Max	Aktuell
25	25
19	13
7	5
1/4 LE verloren (+1 Schmerz)	2/4 LE verloren (+1 Schmerz)
3/4 LE verloren (+1 Schmerz)	5 oder weniger LE (+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (Handlungsunfähig)
Belastung				
Betäubung				
Enrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				



MU

KL

IN

(CH

FF

GE

KO

KK

12

43

12

12

10

10

10

80

[illegible]

Merkmal

Tradition

Druide (DSK 157)

Leiteigenschaft

Denkrichtung

Klugheit

Samudriener



Magische Sonderfertigkeiten Bindung des Dolches (OSK 158), Kraft aus der Erde (OSK 159)

Zaubertricks Lockruf (GRK 287),
Pflanzenempathie (DSK 161)