



HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies Mensch

Geburtsdatum _____

Alter _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe / Gewicht _____



Graumagier (Schule der
Profession Verformung zu Lowangen)

Titel _____ Svellttaler

Sozialstatus Frei/Gildenmagier

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	15	14	12	14	10	12	10

Vorteile

Hohe Astralkraft III, Reich I, Zauberer

Nachteile

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Verpflichtungen (Schule der Verformungen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Lowangen)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)</i>	1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optionale Parade-Erhöhung:	0			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

Erfahrungsgrad

Erfahren

AP gesamt	AP gesammelt	AP ausgegeben
1100	6	1094

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Belastung

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	15	14	12	14	10	12	10

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/KL/IN						
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	4		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	2			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
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	5		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	2			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	4		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0			Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	4		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	2		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	4		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	1			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	4		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	2			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	4			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	2		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	3		
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	4			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	2			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	4									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0									

Eigenschaftsmodifikationen

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



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

Sprachen

Muttersprache Garethi III, Oloarkh I,

Rogolan I, Isdira I, Bosparano I

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

29

LE

5

AW

12

INI

2

SK

1

ZK

MU

13

KL

15

IN

14

CH

12

FF

14

GE

10

KO

12

KK

10

Kampftechniken	Leiteig.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	
Bögen	FF	C	6	8	
Dolche	GE	B	6	7	3
Fechtwaffen	GE	C	6	7	3
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Kettenwaffen	KK	C	6	7	
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	8	
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
Magierstab, lang	Stangenwaffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 / +2	lang	8	6	0,75 Stein
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6+2	0 / 0	kurz	7	3	

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

29

21

14

7

5

1/4 LE verloren (+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im sterben

Zustand

Stufe I (-1)

Stufe II (-2)

Stufe III (-3)

Stufe IV (Handlungsunfähig)

Belastung

Betäubung

Entrückt

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale

AsP Max.

Aktuell

38

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

13

15

14

12

14

10

12

10

Zauber/Ritual	Probe	Fw	Kosten	Zauber-dauer	Reichweite	Wirkungs-dauer	Merkmal	Sf.	Wirkung	S.
Aramtrutz	KL/IN/FF	5	4/8/16 AsP	1 Aktion	selbst	QS x 3 Minuten	Heilung	C		288
Bannbaladin	MU/IN/CH-SK	4	8 AsP	4 Aktionen	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Einfluss	B		288
Corpofesso	KL/IN/CH	6	16 AsP	2 Aktionen	8 Schritt	QS x 2 KR	Verwandlung	C		289
Paralysis	KL/IN/KO-ZK	6	8 AsP	2 Aktionen	8 Schritt	QS x 2 Minuten	Verwandlung	B		296
Penetrizzel	MU/KL/IN	7	4 AsP +2 AsP/Min.	2 Aktionen	selbst	aufrechterhaltend	Hellsicht	B		296
Salander	KL/IN/KO-SK	7	16 AsP	8 Aktionen	Berührung	QS x 3 Stunden	Verwandlung	C		297
Visibili (Elfen)	KL/IN/KO	4	8 AsP +4 AsP/5 Min.	4 Aktionen	Berührung	aufrechterhaltend	Verwandlung	B		299
Wolfstatze	MU/IN/GE	7	8 AsP +4 AsP/Std.	8 Aktionen	selbst	aufrechterhaltend	Verwandlung	C		148

Merkmal

Leiteigenschaft

Klugheit



Tradition

Gildenmagier

Magische Sonderfertigkeiten

Bindung des Stabes

Zaubertricks

Signatur
