

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name **Livia Movatori**
 Geschlecht **weiblich**
 Spezies **Mensch**
 Geburtsdatum **1. Tsa**
 Alter **20**
 Haarfarbe **blond**
 Augenfarbe **blau**
 Größe / Gewicht **1,75 75**



Profession **Magierin**
 Kultur **Horasreich**
 Sozialstatus **frei**
 Geburtsort **Belhanka**
 Familie **Gut betuchte Händler aus Belhanka, keine Geschwister**
 Charakteristika **Neugierig, idealistisch und leicht naiv**

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	12	12	12	14	12	12

Vorteile
 Gutaussehend I (+1 auf Betören, Überreden und Handel (Feilschen))
 Verbesserte Regeneration Astralenergie II (+2 AsP pro Nacht)
 Zauberer

Nachteile
 Artefaktgebunden (-1 auf Zauber wenn Magierstab nicht berührt)
 Niedrige Astralkraft V
 Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Naiv)
 Weltfremd (Welt außerhalb der eigenen Kultur)
 Prinzipientreue I (Keine unnötige Gewalt)
 Verpflichtungen II (gegenüber Akademie)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	29	-5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	-		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	1	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)</i>	1	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optionale Parade-Erhöhung:	0			

Schicksalspunkte			
Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3	0	3	<input type="text"/>

Erfahrungsgrad		
erfahren		
AP gesamt	AP verfügbar	AP ausgegeben
1100	0	1100

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

0

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	12	12	12	14	12	12

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	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	2		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	3			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	10			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	3			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	1		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	0			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	5		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	2		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	0			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	5		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	4			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	3			Handwerkstalente FF/FF/KO S. 206 - 213						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH S. 194 - 198							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	1		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	4			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	1		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	4			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
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	0		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0		
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 S. 198 - 201							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0		
Fährtensuchen	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	3			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Planzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	0			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	0									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0									

Eigenschaftsmodifikationen

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



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

Sprachen

Garethi III
Tulamidya II
Bosparano II
Thorwalsch I

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS

8

LE

29

AW

7

INI

13

SK

1

ZK

1

MU

12

KL

14

IN

12

CH

12

FF

12

GE

14

KO

12

KK

12

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	X
Bögen	FF	C	6	7	X
Dolche	GE	B	10	11	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	5
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	X
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	10	11	7
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	12	13	8
Wurf Waffen	FF	B	6	7	X
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP		AT/PA Mod.		Reichweite	AT	PA	Gewicht
			Basis	Gesamt						
Magierstab, lang	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6 +2	1W6+2	-1	+2	lang	12	10	0,75

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	Fernkampf	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 2/4 LE verloren 3/4 LE verloren 5 oder weniger LE
(+1 Schmerz) (+1 Schmerz) (+1 Schmerz) (+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				

