

# HELDENDOKUMENT

## Persönliche Daten

Name Assaf al'Ahjan ibn Shafir  
 Geschlecht männlich  
 Spezies Mensch  
 Geburtsdatum 3. Travia  
 Alter 18  
 Haarfarbe schwarz  
 Augenfarbe schwarz  
 Größe / Gewicht 1,85 85



Profession Phexgeweihter  
 Kultur Mhanadistani  
 Sozialstatus frei  
 Geburtsort Khunchom  
 Familie Eltern in Khunchom,  
keine Geschwister  
 Charakteristika Betontes R und H,  
tiefe Stimme, raucht Pfeife

<b>MU</b>	<b>KL</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>	<b>FF</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KK</b>
14	11	12	13	9	15	13	13

**Vorteile**  
 Beidhändig  
 Geweihter

**Nachteile**  
 Kälteempfindlich  
 Niedrige Karmalkraft VII  
 Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)  
 Schlechte Angewohnheit (Raucher)  
 Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)  
 Prinzipientruee I (Phexkirche)  
 Verpflichtungen II (Kirche und Tempel)

**Allgemeine Sonderfertigkeiten**  
 Prophezeiung (1 SchiP an anderen Helden übertragen)  
 Tradition (Phexkirche) (Darf bei SchiPs alles neu würfeln und das bessere Ergebnis behalten)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	31	5	0	31
<b>Astralenergie</b> <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
<b>Karmaenergie</b> <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	25	-6	0	25
<b>Seelenkraft</b> <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	1	-5	<input checked="" type="checkbox"/>	1
<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)</i>	2	-5	<input checked="" type="checkbox"/>	2
<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	8	0	<input checked="" type="checkbox"/>	8
Optionale Parade-Erhöhung:	0			

Schicksalspunkte			
Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3	0	3	

Erfahrungsgrad		
Erfahren		
AP gesamt	AP verfügbar	AP ausgegeben
1100	0	1100



HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

0

<b>MU</b>	<b>KL</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>	<b>FF</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KK</b>
14	11	12	13	9	15	13	13

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
<b>Körpertalente</b> MU/GE/KK S. 188 - 194							<b>Wissenstalente</b> 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	0		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	4			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	3			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	6		Spez. Phex
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	3			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	5		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	3		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	3		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	3			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	6		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	1			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	5		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	5			<b>Handwerkstalente</b> FF/FF/KO S. 206 - 213						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	5			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
<b>Gesellschaftstalente</b> IN/CH/CH S. 194 - 198							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	4			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	8		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	2			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	6			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	6		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	5			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	3		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	5			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	5			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
<b>Naturtalente</b> 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	3									

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	8	9	10	11	12	13	14
IN	9	10	11	12	13	14	15
CH	10	11	12	13	14	15	16
FF	6	7	8	9	10	11	12
GE	12	13	14	15	16	17	18
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	10	11	12	13	14	15	16



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

Sprachen

Tulamidya III, Garethi III, Atak II

Schriften

Tulamidya, Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS	LE	AW	INI	SK	ZK
8	31	8	15	1	2

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	13	9	15	13	13

Kampftechniken	Leiteig. Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6
Bögen	FF	C	6	6
Dolche	GE	B	10	12
Fecht Waffen	GE	C	6	8
Hieb Waffen	KK	C	6	8
Ketten Waffen	KK	C	6	8
Lanzen	KK	B	6	8
Raufen	GE/KK	B	10	12
Schilde	KK	C	6	8
Schwerter	GE/KK	C	12	14
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8
Wurf Waffen	FF	B	10	10
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8
Zweihandschwerter	KK	C	6	8

Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag I (Angriff -2, dafür TP +2)

Belastungsgewöhnung (Belastung -1, schon eingerechnet)

Bei beidhändigem Kampf: 2 Angriffe, aber schlechtere Werte (siehe Nahkampfwaffen)

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	Basis	TP	Gesamt	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Khunchomer	Schwerter	GE/KK 15	1W6	+4	1W6+4	0 0	mittel	14	8	
Zwei Khunchomer	Schwerter	GE/KK 15	1W6	+4	1W6+4	-2 -2	mittel	12	6	
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6		1W6+1	0 0	kurz	12	7	

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	Fernkampf	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht, ...
Lederrüstung	3	1	GS-1, Ini-1		Reise

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max	Aktuell
31	
23	15
8	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				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				





