

## HELDENDOKUMENT

## Persönliche Daten

Name

Geschlecht

Spezies

Geburtsdatum

Alter

Haarfarbe

Augenfarbe

Größe / Gewicht

Profession

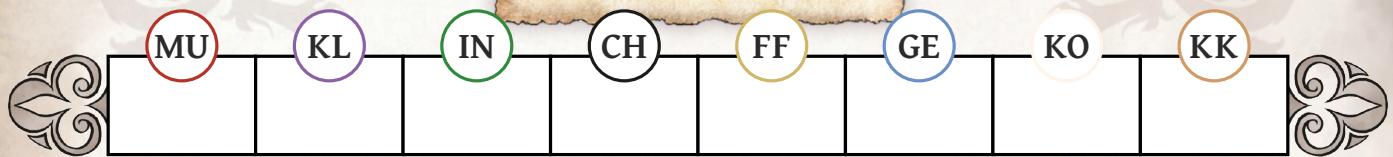
Kultur

Sozialstatus

Geburtsort

Familie

Charakteristika



**Vorteile**

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies +KO +KO)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Astralenergie</b> (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Karmaenergie</b> (20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies+(KO+KO+KK)/6)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<b>Ausweichen</b> (GE/2)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>

**Nachteile**

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

**Allgemeine Sonderfertigkeiten**

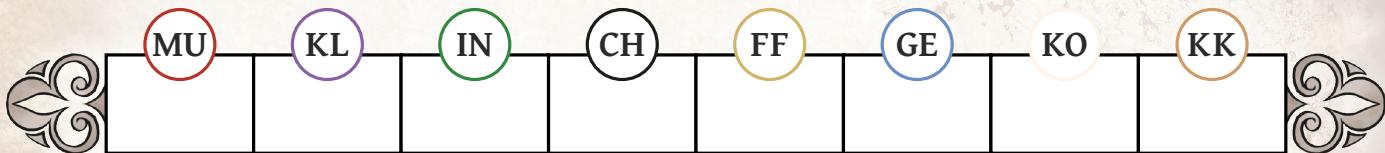
**Erfahrungsgrad**

<input type="text"/>		
AP gesamt	AP verfügbar	AP ausgegeben
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung



## 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				Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A			
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A				Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B			
Klettern	MU/GE/KK	JA	B				Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B			
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D				Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B			
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B				Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B			
Reiten	CH/GE/KK	JA	B				Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C			
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B				Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B			
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D				Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A			
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A				Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A			
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D				Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B			
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A				Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B			
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B				Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A			
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C				<b>Handwerkstalente</b>	FF/FF/KO					S. 206 - 213
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				Alchimie	MU/KL/FF	JA	C			
<b>Gesellschaftstalente</b>	IN/CH/CH					S. 194 - 198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B				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/KL/IN	JA	B			
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B				Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B			
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C				Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B			
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C				Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D			
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C				Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B			
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B				Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A			
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D				Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B			
<b>Naturtalente</b>	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A			
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C				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				Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A			
Planzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C				Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A			
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C										
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C										

### 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

### Schriften

# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

Kampf

**GS**

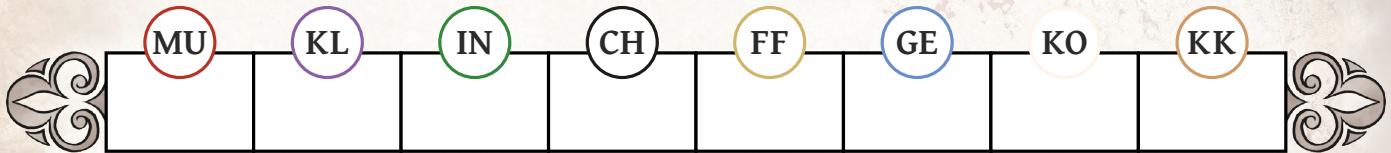
LE

A

I

3

ZK



Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			
Bögen	FF	C			
Dolche	GE	B			
Fechtwaffen	GE	C			
Hiebwaffen	KK	C			
Kettenwaffen	KK	C			X
Lanzen	KK	B			
Rauen	GE/KK	B			
Schilder	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaffen	GE/KK	C			
Wurfwaffen	FF	B			X
Zweihandhiebwaffen	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

## Kampfsonderfertigkeiten



## Nahkampfwaffen



## Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	Fernkampf	Gewicht

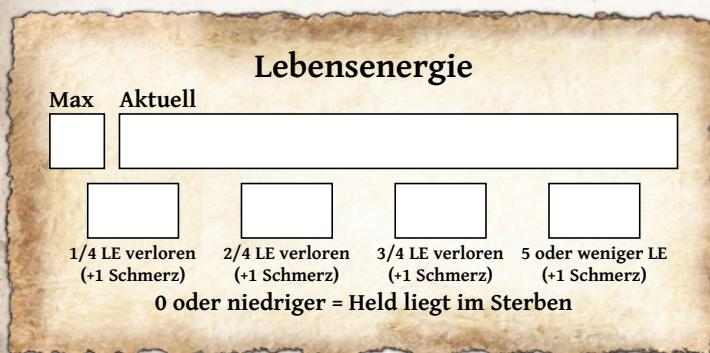


## Rüstungen

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

## Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht



Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (Handlungs- unfähig)
<b>Belastung</b>				
<b>Betäubung</b>				
<b>Entrückt</b>				
<b>Furcht</b>				
<b>Paralyse</b>				
<b>Schmerz</b>				
<b>Verwirrung</b>				

# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

## Besitz

## AUSRÜSTUNG

Dukaten	Silbertaler	Heller	Kreuzer

## Tierbogen

Name	Größe			
Typus	AsP			
MU	KL	IN	CH	
FF	GE	KO	KK	
SK	ZK	RS	INI	GS
Angriff	AT	VW	TP	RW
Aktionen				
Sonderfertigkeiten				



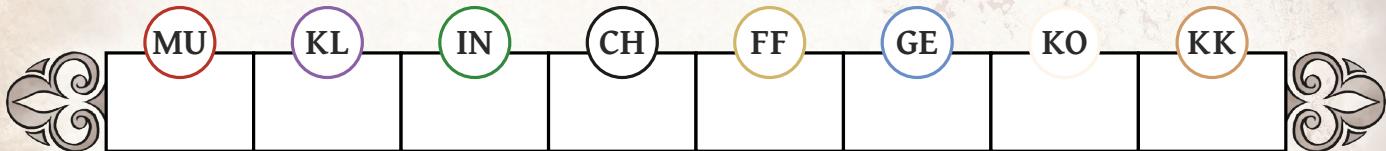
# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

## Liturgien & Zeremonien

KaP Max. Aktuell

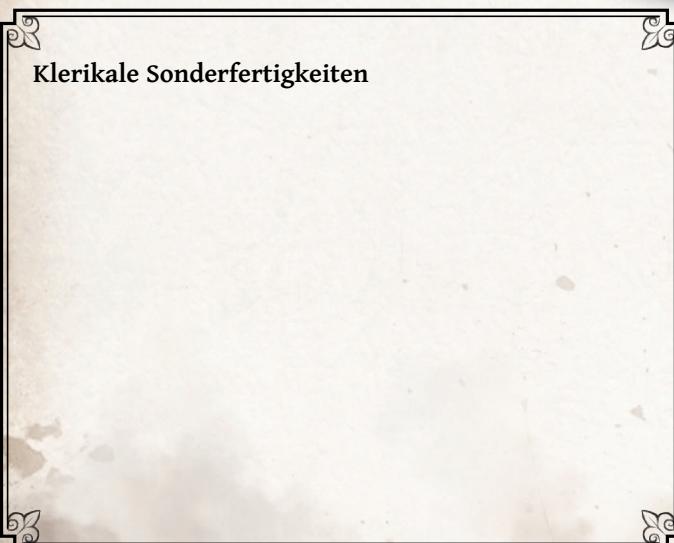
卷之三



## Aspekt(e)

Tradition

## **Leiteigenschaft**



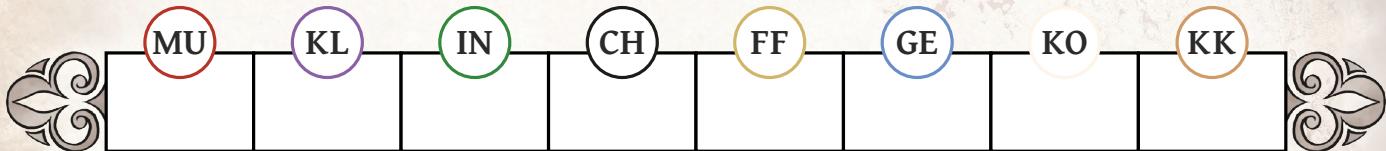
# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

## Liturgien & Zeremonien 2

KaP Max. Aktuell

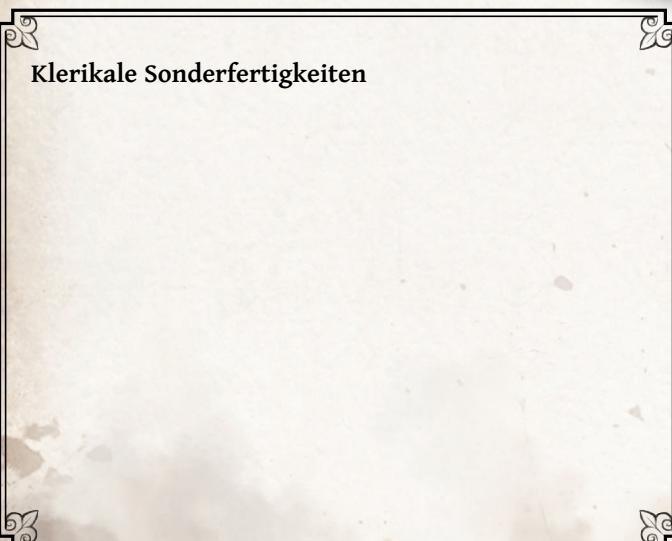
卷之三



## Aspekt(e)

Tradition

## **Leiteigenschaft**



# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale

AsP Max. Aktuell

卷之三

MU

KI

IN

CH

FF

GE

-KO

KK

## **Merkmale(e)**



Tradition

## Leiteigenschaft

# Das Schwarze Auge

# HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale 2

AsP Max. Aktuell

卷之三

MU

KL

IN

CH

FF

G

KC

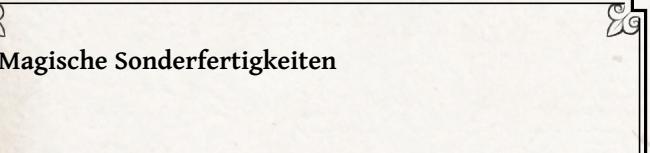
LK



## **Merkmal(e)**

## Tradition

## Leiteigenschaft

 <p>Magische Sonderfertigkeiten</p>	 <p>Zaubertricks</p>
--	--