

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name

Geschlecht

Spezies

Geburtsdatum

Alter

Haarfarbe

Augenfarbe

Größe / Gewicht

Profession

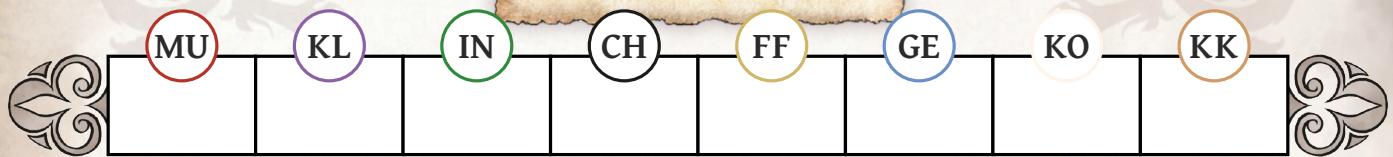
Kultur

Sozialstatus

Geburtsort

Familie

Charakteristika



Vorteile

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

Nachteile

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

Allgemeine Sonderfertigkeiten

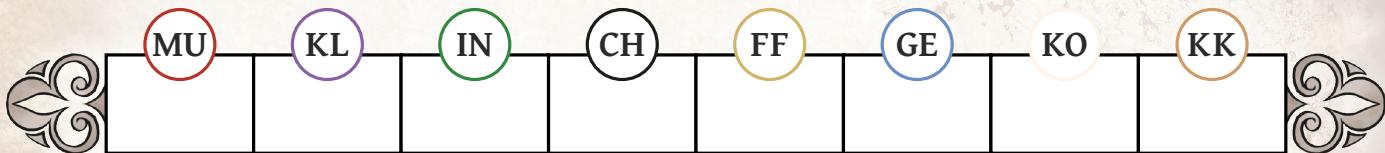
Erfahrungsgrad

<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
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188 - 194	Wissenstalente	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				Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				Alchimie	MU/KL/FF	JA	C			
Gesellschaftstalente	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			
Naturtalente	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

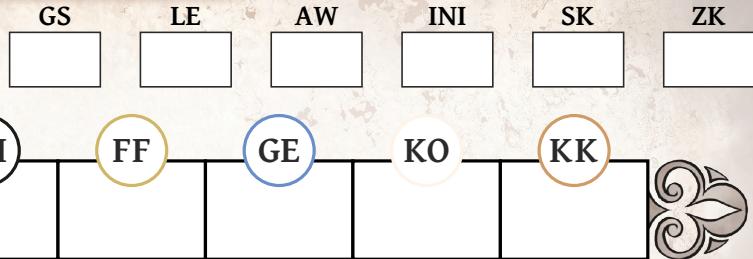


Sprachen

Schriften

HELDENDOKUMENT

Kampf



	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				
Lanzen	KK	B				
Rauen	GE/KK	B				
Schilder	KK	C				
Schwerter	GE/KK	C				
Stangenwaffen	GE/KK	C				
Wurfwaffen	FF	B				
Zweihandhiebwaffen	KK	C				
Zweihandschwerter	KK	C				

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	Basis	TP	Gesamt	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht

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

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

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				

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Besitz

AUSRÜSTUNG

Geldbeutel			

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				



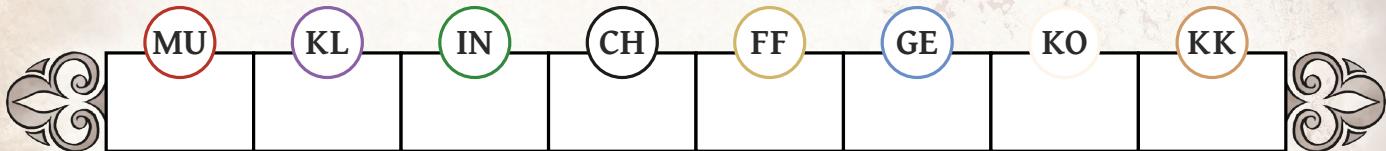
Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien

KaP Max. Aktuell

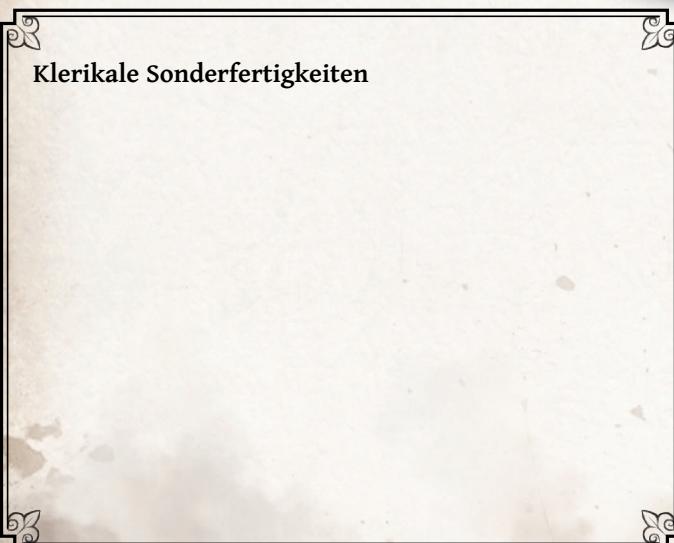
卷之三



Aspekt(e)

Tradition

Leiteigenschaft



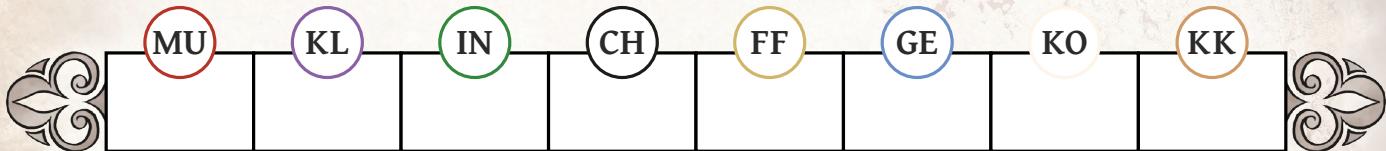
Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien 2

KaP Max. Aktuell

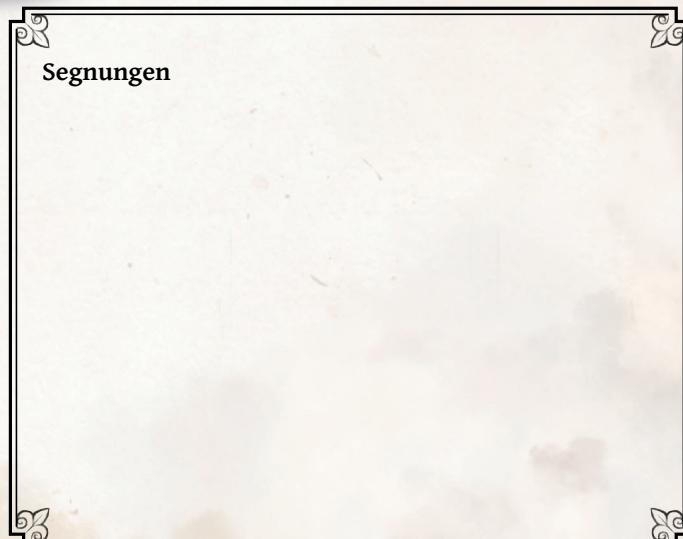
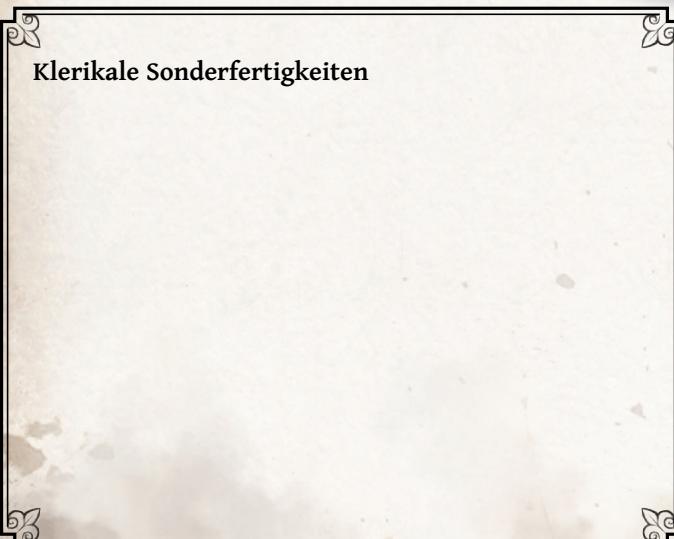
卷之三



Aspekt(e)

Tradition

Leiteigenschaft



Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale

AsP Max. Aktuell

卷之三

MU

KL

IN

CH

FF

GE

- KO

KK

Merkmal(e)



Tradition

Leiteigenschaft

<p>R</p> <h2>Magische Sonderfertigkeiten</h2>	<p>G</p> <h2>Zaubertricks</h2>
---	--------------------------------

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Zauber & Rituale 2

AsP Max. Aktuell

卷之三

MU

KL

IN

CH

FF

G

KC

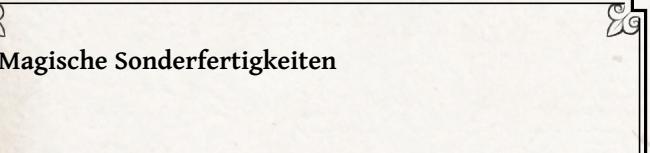
LK



Merkmal(e)

Tradition

Leiteigenschaft

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