Das Schwarze Auge
Heldendokument

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Persönliche Daten

Name:	Familie:	
Spezies:	Geburtsort:	
Kultur:	Geburtsdatum:	
Profession:	Alter:	Geschlecht:
Sozialstatus:	Größe:	Gewicht:
Titel:	Haarfarbe:	Augenfarbe:
Aussehen:		

Erfahrung

	Erfahrungsgrad
	AP gesamt
	AP gesammelt
	AP ausgegeben

Lebensenergie aktuell

Lebensenergie	3/4	1/2	1/4	-KO

Vorteile

Nachteile

	Mod.	Start	Zukauf	Aktuell
Lebenspunkte GW der Spezies + KO + KO				
Astralenergie GW Zauberer + Leiteigenschaft				
Karmaenergie GW Geweihter + Leiteigenschaft				
Seelenkraft GW Spezies + (MU+KL+IN)/6			X	
Zähigkeit GW Spezies + (KO+KO+KK)/6			X	
Ausweichen GE / 2			X	
Initiative (MU + GE) / 2			X	
Geschwindigkeit GW Spezies +/- Vor-/Nachteile			X	
Schicksalspunkte 3 +/- etwaige Vor-/Nachteile			X	
Tragkraft KK x 2 in Stein			X	

Kampftechniken

	Leiteig.	SF	KTW	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			X
Blasrohre	FF	B			X
Bögen	FF	C			X
Dolche	GE	B			
Fächer	GE	C			
Fechtwaffen	GE	C			
Hiebwaffen	KK	C			
Kettenwaffen	KK	C			X
Lanzen	GE/KK	B			X
Peitschen	FF	B			X
Raufen	GE/KK	B			
Schleudern	FF	B			X
Schilder	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaffen	GE/KK	C			
Wurfwaffen	FF	B			X
Zweihandhiebwaffen	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

Schilde/Parierwaffen

	StrP.	Mod.	Gew.

Rüstungen

	RS	BE	Abzüge	Gew.

Nahkampfwaffen

	Kampftechnik	Schadensschw.	TP	Mod.	Reichweite	AT	PA	Gew.

Fernkampfwaffen

	Kampftechnik	Ladezeit	TP	Reichweite	FK	Munition	Gew.
				/ /			
				/ /			
				/ /			

Kampfsonderfertigkeiten

Das Schwarze Auge

Heldendokument

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Körper

		BE	SF	FW
Fliegen	MU/IN/GE	Ja	B	
Gaukeleien	MU/CH/FF	Ja	A	
Klettern	MU/GE/KK	Ja	B	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	Ja	D	
Kraftakt	KO/KK/KK	Ja	B	
Reiten	CH/GE/KK	Ja	B	
Schwimmen	GE/KO/KK	Ja	B	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Nein	D	
Singen	KL/CH/KO	Evtl.	A	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Evtl.	D	
Tanzen	KL/CH/GE	Ja	A	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	Ja	B	
Verbergen	MU/IN/GE	Ja	C	
Zechen	KL/KO/KK	Nein	A	

Gesellschaft

		BE	SF	FW
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	Nein	B	
Betören	MU/CH/CH	Evtl.	B	
Einschüchtern	MU/IN/CH	Nein	B	
Etikette	KL/IN/CH	Evtl.	B	
Gassenwissen	KL/IN/CH	Evtl.	C	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Nein	C	
Überreden	MU/IN/CH	Nein	C	
Verkleiden	IN/CH/GE	Evtl.	B	
Willenskraft	MU/IN/CH	Nein	D	

Natur

		BE	SF	FW
Fährtensuchen	MU/IN/GE	Ja	C	
Fesseln	KL/FF/KK	Evtl.	A	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	Evtl.	A	
Orientierung	KL/IN/IN	Nein	B	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	Evtl.	C	
Tierkunde	MU/MU/CH	Ja	C	
Wildnisleben	MU/GE/KO	Ja	C	

Ausrüstung

	Gew.		Gew.
		Gesamtgewicht	

Wissen

		BE	SF	FW
Brett - & Glücksspiel	KL/KL/IN	Nein	A	
Geographie	KL/KL/IN	Nein	B	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	Nein	B	
Götter & Kulte	KL/KL/IN	Nein	B	
Kriegskunst	MU/KL/IN	Nein	B	
Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	C	
Mechanik	KL(/KL/FF	Nein	B	
Rechnen	KL/KL/IN	Nein	A	
Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	A	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	B	
Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	B	
Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	A	

Handwerk

		BE	SF	FW
Alchemie	MU/KL/FF	Ja	C	
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	Ja	B	
Fahrzeuge	CH/FF/KO	Ja	A	
Handel	KL/IN/CH	Nein	B	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	Ja	B	
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	Ja	B	
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	B	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	Ja	D	
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	Ja	B	
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	Ja	A	
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	Ja	B	
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	Ja	A	
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	Ja	C	
Musizieren	CH/FF/KO	Ja	A	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	Ja	C	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	Ja	A	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	Ja	A	

BE = Belastung, SF = Steigerungsfaktor, FW = Fertigkeitswert

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Sprachen

	Stufe

Schriften

Das Schwarze Auge

Heldendokument

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Zauber/Liturgien

	Probe	Kosten	RW	ZD/LD	Merk./Asp.	SF	FW
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						
	/ /						

RW = Reichweite, ZD/LD = Zauber-/Liturgiedauer, Merk./Asp. = Merkmal/Aspekt

Zaubertricks/Segnungen

Magische/Karmale Sonderfertigkeiten

Effekte von Zaubern/Liturgien