Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name	Glückliche Alrike
Geschlecht	weiblich
Spezies	Mensch
Geburtsdatum	24. Hesinde
Alter	19
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	blau
Größe / Gewicht	1,74 / 74

Profession	Holzfällerin
Kultur	Mittelreicherin
Sozialstatus	frei
Geburtsort	Silz
Familie	Reiche Holzfällereltern und drei Brüder, auf die sie immer aufpassen musste
Charakteristika	Alrike hat ein sehr positives Weltbild und packt zu, wenn Not an der Frau ist.

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	11	11	13	13	14	15

Vorteile

Glück II (2 zusätzliche SchiPs, schon eingerechnet)
Waffenbegabung Zweihandhiebwaffen (Bestätigungswurf bei Patzern und glücklichen Treffern einmal wiederholen)

Nachteile

Arm II
Persönlichkeitsschwäche (Streitsucht)
Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Holzbearbeitung: Schlagen & Schneiden)
Meister der Improvisation (Erschwernisse durch fehlendes Werkzeug um 2 senken)

	Wert	Bonus/Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie *(GW der Spezies +KO +KO)*	33			33
Astralenergie *(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)*	-			
Karmaenergie *(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)*	-			
Seelenkraft *(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)*	1		X	1
Zähigkeit *(GW der Spezies+(KO+KO+KK)/6)*	2		X	2
Ausweichen *(GE/2)*	7		X	7

Optionale Parade-Erhöhung: 0

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/Malus	Max	Aktuell
3		3	

Erfahrungsgrad

erfahren

AP gesamt	AP verfügbar	AP ausgegeben
1100	0	1100

Nandurion Redaktion (order #1783/2738)

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung: 0

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	11	11	13	13	14	15

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188 - 194
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	5		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	10		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	7		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	3		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	5		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	7		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	4		
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	6		
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194 - 198
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	3		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	7		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	1		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	2		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3		
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	3		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	4		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5		
Planzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	7		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	5		
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	10		

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201 - 206
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	10		
Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	2		
Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0		
Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0		
Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0		
Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	1		
Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	5		
Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	3		
Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	5		
Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	5		
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	3		
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	10		Spez. Schlagen/Schneiden
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	5		
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	5		
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	5		
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	5		
Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0		
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	3		
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	5		

Eigenschaftsmodifikationen

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

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

Sprachen

Garethi III

Rogolan I

Schriften

Nandurion Redaktion (order #1783/2736)

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS	LE	AW	INI	SK	ZK
8	33	7	13	1	2

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	11	11	13	13	14	15

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	
Bögen	FF	C	6	7	
Dolche	GE	B	10	11	6
Fechtwaffen	GE	C	6	7	4
Hiebwaffen	KK	C	10	11	7
Kettenwaffen	KK	C	6	7	
Lanzen	KK	B	6	7	5
Raufen	GE/KK	B	12	13	8
Schilde	KK	C	6	7	5
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurfwaffen	FF	B	6	7	
Zweihandhiebwaffen	KK	C	12	13	8
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

Kampfsonderfertigkeiten

Attacke verbessern (für 1 SchiP Attackewurf um bis zu 2 verbessern)

Meister der improvisierten Waffen (keine Nachteile bei Nutzung improvisierter Waffen)

Wuchtschlag I und II (AT um 2 oder 4 erschweren, dafür entsprechend mehr TP)

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP Basis	TP Gesamt	AT/PA Mod.		Reichweite	AT	PA	Gewicht
Holzfälleraxt (i)	Zweihandhiebwaffen	KK 13	2W6 +1	2W6+3	0	-4	mittel	13	4	4
Beil/Handaxt (i)	Hiebwaffen	KK 14	1W6 +2	1W6+3	-1	-2	mitel	10	5	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
33	

24	16	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 (Handlungs-unfähig)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				

Nandution Redaktion (order #1783/2738)

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

Besitz

AUSRÜSTUNG

Geldbeutel

3	1	8	0
Dukaten	Silbertaler	Heller	Kreuzer

Gegenstand	Gewicht	Wo getragen?	Gegenstand	Gewicht	Wo getragen?
Beil/Handaxt	0,75	Am Gürtel	Lederhose	0,75	Am Körper
Wolldecke	1,5	Am Rucksack	Karierte Bluse	0,5	Am Körper
Feuerstein und Stahl	0,25	Im Rucksack	Pelzgefütterte Stiefel	2,5	Am Körper
Kletterseil, 10 Schritt	5	Am Rucksack	Pelzmütze	0,75	Am Körper
Lederrucksack	2	Am Körper			
Messer	0,25	Am Gürtel			
Nadel- und Zwirnset	0,1	Im Rucksack			
Fackel	0,5	Am Rucksack			
Holzschale	0,2	Im Rucksack			
Verband, 10 Stück 0000000000	0,05	Im Rucksack			
2 Wasserschläuche	0,5	Am Rucksack			
Wurfhaken	1	Am Seil			
Zelt, 1 Person	3	Im Rucksack			
Zunder, 25 Portionen	0,025	Zunderdose			
Zunderdose	0,2	Im Rucksack			
Holzfälleraxt	0,5	In der Hand			
Amulette und Anhänger	2,175	Am Körper			
Gesamtgewicht	18		Gesamtgewicht	4,5	Tragkraft (KKx2) 30

Tierbogen

Name Größe

Typus LeP AsP

MU KL IN CH

FF GE KO KK

SK ZK RS INI GS

Angriff AT VW TP RW

Aktionen

Sonderfertigkeiten

Nandurion Redaktionsforum (#1/3472736)