Reset | Export | Import | Berechnung an

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Persönliche Daten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Eigenschaften: 103 Punkte - Kosten: 645 AP

Name					
Familie		Geburtsort		Legendär (2100 AP)	Erfahrungsgrad
Geburtsdatum		Alter	Geschlecht		
Spezies	Zwerg	Größe	Gewicht	2100	AP gesamt
Haarfarbe		Augenfarbe			
Kultur	Brillantzwerge	Profession	Diener der Erdmutter (Gefährte des Feuers)	0	AP verfügbar
Titel		Sozialstatus	Frei		
Charakteristika				2100	AP ausgegeben
Sonstiges					

☒ *Daten für Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad bei Auswahl eintragen?*

Porträt/Wappen

4 AP in Sprachen & Schriften; statt Hundekeks auch Lockruf, Steinempathie oder Trocken wählbar; 2 pAsP (Ring) bereits zurückgekauft

Vorteile

78 AP

Zauberer / Affinität zu Elementaren / Altersresistenz / Begabung (Dschinnenruf) / Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II

Nachteile

-74 AP

Angst vor dem Meer II / Prinzipientreue II (Schutz des Lebens) / Verpflichtungen II (Lehrmeister, Sippe) / Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd) / Schlechte Eigenschaft (Neugier) / Unfähig (Gassenwissen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

29 AP

Ortskenntnis: Heimat: Ort / Ackerbau / Kräutermischung / Kampftrinker I / Geländekunde (Waldkundig) / Tierheiler (Katzen)

Energien: 156 AP

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max (Max)
Lebensenergie *(GW der Spezies + KO + KO)*	36	0	12	48
Grundwert:	8		*perm. verloren:*	0
Astralenergie *(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)*	36	12	16	64
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	2	2		
Karmaenergie *(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)*	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Seelenkraft *(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)*	3	0	╳	3
Grundwert:	-4			
Zähigkeit *(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)*	3	0	╳	3
Grundwert:	-4			
Ausweichen *(GE/2)*	5	0	╳	5
optionale Parade Erhöhung:	0			
Initiative *(MU + GE)/2*	13	0	╳	13
Geschwindigkeit *(GW der Spezies)*	6	0	╳	6

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
7	0	7	

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Spielwerte

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Fertigkeiten

Talent	Probe	BE	Sf.	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	8	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	Ja	D	5	-	
Kraftakt	KO/KK/KK	Ja	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	Ja	B	0	-	
Schwimmen	GE/KO/KK	Ja	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Nein	D	6	+2	S
Singen	KL/CH/KO	Evtl	A	0	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Evtl	D	5	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	Ja	A	1	-	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	Ja	B	0	-	
Verbergen	MU/IN/GE	Ja	C	0	-	
Zechen	KL/KO/KK	Nein	A	12	+2!	S
						93 AP/6,6 AP
Gesellschaftstalente	**IN/CH/CH**					**S. 194 - 198**
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	Nein	B	0	-	
Betören	MU/CH/CH	Evtl	B	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	Nein	B	0	-	
Etikette	KL/IN/CH	Evtl	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	Evtl	C	0	-	NS
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Nein	C	10	+0	
Überreden	MU/IN/CH	Nein	C	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	Evtl	B	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	Nein	D	9	+1	N
						66 AP/7,3 AP
Naturtalente	**MU/GE/KO**					**S. 198 - 201**
Fährtensuchen	MU/IN/GE	Ja	C	5	-	S
Fesseln	KL/FF/KK	Evtl	A	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	Evtl	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	Nein	B	5	+2	SS
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	Evtl	C	16	+1!	SSS
Tierkunde	MU/MU/CH	Ja	C	11	+0	S
Wildnisleben	MU/GE/KO	Ja	C	8	-	S
	-> Werte		-> Max.			*160 AP/22,9 AP*

Talent	Probe	BE	Sf.	Fw	R	Anmerkung
Wissenstalente	**KL/KL/IN**					**S. 201 - 206**
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	Nein	A	0	-	
Geographie	KL/KL/IN	Nein	B	7	+1	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	Nein	B	8	+1	
Götter & Kulte	KL/KL/IN	Nein	B	6	+2	
Kriegskunst	MU/KL/IN	Nein	B	0	-	
Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	C	14	-1	
Mechanik	KL/KL/FF	Nein	B	0	-	
Rechnen	KL/KL/IN	Nein	A	4	+2	
Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	A	0	-	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	B	8	+1	
Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	B	0	-	
Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	A	10	+0	
						123 AP/10,3 AP
Handwerkstalente	**FF/FF/KO**					**S. 206 - 213**
Alchimie	MU/KL/FF	Ja	C	0	-	
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	Ja	B	0	-	
Fahrzeuge	CH/FF/KO	Ja	A	0	-	
Handel	KL/IN/CH	Nein	B	6	+2	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	Ja	B	10	+0	
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	Ja	B	8	+1	
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	B	16	-2	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	Ja	D	8	-	
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	Ja	B	6	-	
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	Ja	A	0	-	
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	Ja	B	0	-	
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	Ja	A	0	-	
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	Ja	C	0	-	
Musizieren	CH/FF/KO	Ja	A	0	-	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	Ja	C	0	-	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	Ja	A	7	-	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	Ja	A	10	-	
						161 AP/9,5 AP

Sf. = Steigerungsfaktor, Fw = Fertigkeitswert, R = Routine

Talente zusammen (evt. inkl. Tier-LO): 603 AP

Sprachen

Rogolan	III (MS)
Garethi	II
	4 AP

Schriften

Rogolan-Runen
2 AP

Routineproben

alle Proben-Eigenschaften auf 13+

Optional:

je fehlendem Eigenschaftspunkt

Fw um drei höher als angegeben

Proben-Mod.	nötiger Fw	Proben-Mod.	nötiger Fw
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10		

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	12	13	14	15	16	17	18
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	13	14	15	16	17	18	19
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	8	9	10	11	12	13	14

Qualitätsstufen

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

Das Schwarze Auge

Heldendokument
Kampf

LE	AW	INI	SK	ZK	WS
48	5	13	3	3	7

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Kampftechniken

☒ *Fern-/Nahkampf-Gruppen?* Sortieren

Kampftechniken	Leiteig.	Sf.	Ktw.	AT/FK	PA	S.
Armbrüste	FF	B	6	6	X	245
Bögen	FF	C	6	6	X	245
Wurfwaffen	FF	B	6	6	X	245
Dolche	GE	B	12	14	6	235
Fechtwaffen	GE	C	6	8	3	235
Hiebwaffen	KK	C	6	8	4	235
Kettenwaffen	KK	C	6	8	X	235
Lanzen	KK	B	6	8	4	235
Raufen	GE/KK	B	6	8	4	235
Schilde	KK	C	6	8	4	235
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4	235
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	4	235
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	8	4	235
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	4	235

Kampftechniken: 12 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell
48	

36	1/4 verloren (+1 Schmerz)
24	1/2 verloren (+1 Schmerz)
12	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

Übertrage

Waffe	Kampftechnik	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	BF	V.	AT	PA	Gewicht

Fernkampfwaffen

Übertrage

Waffe	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	BF	V.	Fernkampf	Gewicht

Rüstungen

Übertrage

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

Schild/Parierwaffe

Übertrage

Schild/Parierwaffe	Str.	BF	V.	AT/PA Mod.	Gewicht

Kampfsonderfertigkeiten

0 AP

					Zustände		Status	
Animosität	☐	☐	☐	☐				
Belastung	☐	☐	☐	☐	Bewegungsunf.	☐	Liegend	☐
Ber./Überan.	☐	☐	☐	☐	Bewusstlos	☐	Pechmagnet	☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐	Blind	☐	Stumm	☐
Entrückt	☐	☐	☐	☐	Blutrausch	☐	Taub	☐
Furcht	☐	☐	☐	☐	Brennend	☐	Überrascht	☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐	Eingeengt	☐	Übler Geruch	☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐	Fixiert	☐	Unsichtbar	☐
Trance	☐	☐	☐	☐	Handlungsunf.	☐	Vergiftet	☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐	Hörigkeit	☐	Versteinert	☐
	☐	☐	☐	☐	Krank	☐		☐

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Kampf (Zonenrüstung)

LE	AW	INI	SK	ZK	WS
48	5	13	3	3	7

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Kampftechniken

☒ *Fern-/Nahkampf-Gruppen?* Sortieren

Kampftechniken	Leiteig.	Sf.	Ktw.	AT/FK	PA	S.
Armbrüste	FF	B	6	6	X	245
Bögen	FF	C	6	6	X	245
Wurfwaffen	FF	B	6	6	X	245
Dolche	GE	B	12	14	6	235
Fechtwaffen	GE	C	6	8	3	235
Hiebwaffen	KK	C	6	8	4	235
Kettenwaffen	KK	C	6	8	X	235
Lanzen	KK	B	6	8	4	235
Raufen	GE/KK	B	6	8	4	235
Schilde	KK	C	6	8	4	235
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4	235
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	4	235
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	8	4	235
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	4	235

Kampftechniken: 12 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell
48	

36	1/4 verloren (+1 Schmerz)
24	1/2 verloren (+1 Schmerz)
12	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

Übertrage

Waffe	Kampftechnik	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	BF	V.	AT	PA	Gewicht

Fernkampfwaffen

Übertrage

Waffe	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	BF	V.	Fernkampf	Gewicht

Rüstungen

Übertrage

Rüstung	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	Gewicht

Schild/Parierwaffe

Übertrage

Schild/Parierwaffe	Str.	BF	V.	AT/PA Mod.	Gewicht

Kampfsonderfertigkeiten

0 AP

					Zustände		Status	
Animosität	☐	☐	☐	☐				
Belastung	☐	☐	☐	☐	Bewegungsunf.	☐	Liegend	☐
Ber./Überan.	☐	☐	☐	☐	Bewusstlos	☐	Pechmagnet	☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐	Blind	☐	Stumm	☐
Entrückt	☐	☐	☐	☐	Blutrausch	☐	Taub	☐
Furcht	☐	☐	☐	☐	Brennend	☐	Überrascht	☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐	Eingeengt	☐	Übler Geruch	☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐	Fixiert	☐	Unsichtbar	☐
Trance	☐	☐	☐	☐	Handlungsunf.	☐	Vergiftet	☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐	Hörigkeit	☐	Versteinert	☐
	☐	☐	☐	☐	Krank	☐		☐

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Besitz

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Ausrüstung

☒ *Die Spalten jeweils für sich sortieren?* ☒ *Beim Sortieren nach Trageort gruppieren?* Sortieren

Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen	Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen
Gesamt		0	0		Gesamt		0	0	

Geldbeutel

Dukaten	0
Silbertaler	0
Heller	0
Kreuzer	0
Edelsteine	
Schmuck	
Sonstiges	

Tragkraft *(KKx2, in Stein)*	22
Gesamtgewicht *(in Stein)*	0
Gesamtwert *(in Silbertalern)*	0

LO-Kosten zahlt Char (x) oder Tier ( )? ☒

Tier | Vertrauter

Tier

Name Begleiter **Größe** 0,75/0,95 / winzig **Typ** Wildkatze (AM3) **AP** 100 / 0

MU 15 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13 **FF** 9 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 14 (k)

LeP 22 **AsP** 15 **Akt.** 1 **VW** 7 **SK** 2 **ZK** 0 **RS** 1 **BE** 0 **INI** 13 **GS** 10

Angriff Biss **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz **Angriff** Krallen **AT** 14 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

Talente einf. Einschüchtern 3, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 3, Loyalität 0

Porträt

Vorteile/Nachteile Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

*** Vorteile +

Sonderfertigkeiten Sieben Leben

*** Ausbildungen +

***Spez. Tier-SF +

Tricks/Manöver Hexensinn, Zwiegespräch

Zwiegespräch [0] +

V2.4.1

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Zauber & Rituale

AsP Max.	Aktuell
64	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Zauber & Rituale

M

☒ *Magische Fertigkeiten erst nach Typus und dann alphabetisch sortieren?* Sortieren

Zauber/Ritual	Probe	Fw	Kosten	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsdauer	Merkmal	Sf.	Wirkung	S.
Invinculo	KL/CH/KO (ZK)	10	8 AsP*	1 Akt.	16 m	5 KR	Elementar	B		III 132
Elementarer Diener	MU/CH/KO	12	16 AsP	30 min	8 m	sofort	Sphären	B		300
Flammenwand	MU/KL/CH	9	16 AsP	4 Akt.	8 m	30 KR	Elementar	B		II 105
Trank des ungehinderten Weges	IN/GE/KO	7	8 AsP	2 h	selbst	QS/2 Tage	Elementar	B		III 32
Ignifaxius	MU/KL/CH	16	8 AsP*	2 Akt.	16 m	sofort	Elementar	C		293
Lieblingszauber / Intensiver Strahl, Windender Strahl, Zwei Ziele (I 157)										
Manifesto	MU/KL/CH	10	4 AsP	4 Akt.	1 m	sofort	Elementar	A		294
Tiergedanken	MU/IN/CH (SK)	6	4 AsP + 2 je 30 s	4 Akt.	4 m	(A)	Hellsicht	A		I 147
Dschinnenruf	MU/CH/KO	7	32 AsP	8 h	8 m	sofort	Sphären	C		300

Zauber/Rituale: 207 AP

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	12	13	14	15	16	17	18
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	13	14	15	16	17	18	19
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	8	9	10	11	12	13	14

Leiteigenschaft: CH

Merkmal(e): Elementar

Tradition: Geoden

–Ein Zauber der geodischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Bei einigen Zaubern und Ritualen sind gesprochene Worte traditionell überliefert und üblich, aber nicht zwingend für die magische Wirkung notwendig.
–Jeder Geode muss sich für eines der sechs Elemente als sein bevorzugtes Element entscheiden, sobald er die Tradition (Geoden) erhält. Zur Wahl stehen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis.
–Geoden erhalten eine Erleichterung von 2, wenn sie die Modifikation Zauberdauer erhöhen bei Zaubern mit dem Merkmal Elementar ausführen und dies in einer Version ihres bevorzugten Elements geschieht.
–Fremdzauber in der Tradition der Druiden können von Geoden modifiziert werden und erleiden beim Wirken nur eine Erschwernis von 1 (statt von 2).
–Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Geode trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je 1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP für 24 Stunden pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe Regelwerk Seite 256).

Magische Sonderfertigkeiten

374 AP

Bindung des Rings / Zauberstil (Diener der Erdmutter) / Geodenprägung (Seelenhirte) / Vertrautenbindung / Vollendeter Elementarist / Meisterliche Regeneration / Beherrscher der Flammen / Heilkräfte der Natur / Erdkraft / Astrale Meditation / Große Meditation I - II / Magische Regeneration I

Zaubertricks

3 AP

Hundekeks / Feuerfinger / Pflanzenempathie

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Liturgien & Zeremonien

KaP Max.	Aktuell
-	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	14	13	16	10	10	14	11

Liturgien & Zeremonien

M

☒ *Karmale Fertigkeiten erst nach Typus und dann alphabetisch sortieren?* Sortieren

Liturgie/Zeremonie	Probe	Fw	Kosten	Liturgie-dauer	Reich-weite	Wirkungs-dauer	Aspekt	Sf.	Wirkung	S.

Liturgien/Zeremonien: 0 AP

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	12	13	14	15	16	17	18
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	13	14	15	16	17	18	19
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	8	9	10	11	12	13	14

Leiteigenschaft	Aspekt(e)

Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

0 AP

Segnungen

0 AP

V2.4.1

+V/N +S/S

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Vor- & Nachteile
Sprachen & Schriften

Übertrage Alles

Abenteuerpunkte

Erhalten	2100	Eingesetzt	2100	AP-Mod	0	Spezies	61
Vorteile	78	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	645
Sprachen	4	Schriften	2	allg. SF	29	Energien	156
Talente	603	Kampft.	12	Kampf-SF	0	LE	0
Tricks	3	Zaub./Rit.	207	mag. SF	374	AE	12
Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0	KE	0

Übertrage

Modifikatoren

Schips	0		
SK	0		
ZK	0		
AW	0		
INI	0		
GS	0		

Automatischer Übertrag von
- [x] *Modifikatoren?*
- [x] *Abenteuerpunkten?*
- [x] *Vor-/Nachteilen etc.?*

Trennungszeichen für die Sammelfelder (Vorteile, Nachteile, SF, etc.)? /

Talent-Bemerkungen durch Hinweise auf Vorteile, Nachteile, etc. ersetzen? [x]

Sollen die Sprachen beim Sortieren erst nach der Sprachstufe sortiert werden? [x]

Vorteile

		Übertrage	Sortiere	
Zauberer [25]			169	25
Affinität zu Elementaren [10]			AM1 225	10
Altersresistenz [5]			163	5
Begabung [6/24]	Dschinnenruf [18]		163	18
Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II [20]			169	20

Sprachen

	Übertrage	Sortiere	
Rogolan	MS	223	0
Garethi	II	223	4

Nachteile

		Übertrage	Sortiere	
Angst vor ... II [-16]	dem Meer [-16]		170	-16
Prinzipientreue II [-20]	Schutz des Lebens [-20]		175	-20
Verpflichtungen II [-20]	Lehrmeister, Sippe [-20]		178	-20
Persönlichkeitsschwäche [-5/-10]	Weltfremd [-10]		175	-10
Schlechte Eigenschaft [-5/-10]	Neugier [-5]		177	-5
Unfähig [-1/-4]	Gassenwissen [-3]		178	-3

Schriften

	Übertrage	Sortiere	
Rogolan-Runen	A	224	2

+A +K

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Allgemeine & Kampf-Sonderfertigkeiten

Übertrage Alles

Abenteuerpunkte

Erhalten	2100	Eingesetzt	2100	AP-Mod	0	Spezies	61	Schips	0
Vorteile	78	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	645	SK	0
Sprachen	4	Schriften	2	allg. SF	29	Energien	156	ZK	0
Talente	603	Kampft.	12	Kampf-SF	0	LE	0	AW	0
Tricks	3	Zaub./Rit.	207	mag. SF	374	AE	12	INI	0
Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0	KE	0	GS	0

Übertrage

Modifikatoren

Automatischer Übertrag von
- ☒ *Modifikatoren?*
- ☒ *Abenteuerpunkten?*
- ☒ *Vor-/Nachteilen etc.?*

Talent-Bemerkungen Hinweisen ersetzen? ☒
Allgemeine SF beim Sortieren nach Typ trennen? ☒
Kampf-SF beim Sortieren nach Typ trennen? ☒

Übertrage

allgemeine Sonderfertigkeiten

Übertrage | Sortiere

Ortskenntnis [0/2]	Heimat: Ort [0]		218	0
Ackerbau [2]			I 102	2
Kräutermischung [8]			II 73	8
Kampftrinker I [2]			MST 13	2
Geländekunde [15]	Waldkundig [15]		217	15
Tierheiler (Tierart) [2]	Katzen [2]		ATG 128	2

Kampfsonderfertigkeiten

Sortiere

V2.4.1

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Kampftechniken, Zonen, Zaubertricks & Segnungen

Übertrage Alles

Abenteuerpunkte

Erhalten	2100	Eingesetzt	2100	AP-Mod	0	Spezies	61	Schips	0
Vorteile	78	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	645	SK	0
Sprachen	4	Schriften	2	allg. SF	29	Energien	156	ZK	0
Talente	603	Kampft.	12	Kampf-SF	0	LE	0	AW	0
Tricks	3	Zaub./Rit.	207	mag. SF	374	AE	12	INI	0
Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0	KE	0	GS	0

Übertrage

Modifikatoren

Automatischer Übertrag von
- ☒ *Modifikatoren?*
- ☒ *Abenteuerpunkten?*
- ☒ *Vor-/Nachteilen etc.?*

Nahkampftechniken

			Max.	Ktw.	AT	PA	AP	S.
Dolche	GE	B	12	12	14	6	12	235
Fächer	GE	C	12	6	8	3	0	II 227
Fechtwaffen	GE	C	12	6	8	3	0	235
Hiebwaffen	KK	C	13	6	8	4	0	235
Kettenwaffen	KK	C	13	6	8	✕	0	235
Lanzen	KK	B	13	6	8	4	0	235
Peitschen	FF	B	12	6	8	✕	0	I 227
Raufen	GE/KK	B	13	6	8	4	0	235
Schilde	KK	C	13	6	8	4	0	235
Schwerter	GE/KK	C	13	6	8	4	0	235
Spießwaffen	KK	C	13	6	8	✕	0	II 227
Stangenwaffen	GE/KK	C	13	6	8	4	0	235
Zweihandhiebwaffen	KK	C	13	6	8	4	0	235
Zweihandschwerter	KK	C	13	6	8	4	0	235

Fernkampftechniken

			Max.	Ktw.	FK	AP	S.
Armbrüste	FF	B	12	6	6	0	245
Blasrohre	FF	B	12	6	6	0	AR1 121
Bögen	FF	C	12	6	6	0	245
Diskusse	FF	C	12	6	6	0	AR1 122
Feuerspeien	FF	B	12	6	6	0	I 105
Schleudern	FF	B	12	6	6	0	I 227
Wurfwaffen	FF	B	12	6	6	0	245

Übertrage

Zonenrüstungen

Werte der Zonenrüstung automatisch auf S. 4 übertragen? ☒ Übertrage

	Rüstung 1	Stab.	Versch.	Rüstung 2	Stab.	Versch.	Rüstung 3	Stab.	Versch.	Rüstung 4	Stab.	Versch.
Kopf	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
Torso	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
l. Arm	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
r. Arm	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
l. Bein	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
r. Bein	0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle			0 - Felle		
BE												
GS/INI												
Gewicht												
Preis												

Zaubertricks

Übertrage | Sortiere

Hundekeks	III 124
Feuerfinger	286
Pflanzenempathie	III 125

Segnungen

Übertrage | Sortiere

V2.4.1

+M +K

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Magische & Karmale Sonderfertigkeiten

Übertrage Alles

Abenteuerpunkte

Erhalten	2100	Eingesetzt	2100	AP-Mod	0	Spezies	61
Vorteile	78	Nachteile	-74	Pkt/Ws.-SF	0	Eigensch.	645
Sprachen	4	Schriften	2	allg. SF	29	Energien	156
Talente	603	Kampft.	12	Kampf-SF	0		
Tricks	3	Zaub./Rit.	207	mag. SF	374		
Segnungen	0	Lit./Zerem.	0	karm. SF	0		

Übertrage

Modifikatoren

Schips	0	LE	0
SK	0	AE	12
ZK	0	KE	0
AW	0		
INI	0		
GS	0		

Automatischer Übertrag von
- ☒ *Modifikatoren?*
- ☒ *Abenteuerpunkten?*
- ☒ *Vor-/Nachteilen etc.?*

Erweiterungen und SF mit Bezug auf Zauber/Liturgien bei diesen aufführen? ☒

Magische und karm. SF erst nach Typ, dann alphabetisch sortieren? ☒

Den Info-Block zu den mag. und karm. Traditionen übertragen? ☒

magische Sonderfertigkeiten

		Übertrage	Sortiere	
Bindung des Rings [10]			III 34	10
Tradition [35/250]	Geoden [130]		III 31	130
Zauberstil: (Stil) [10/25]	Diener der Erdmutter [15]		III 116	15
Geodenprägung [0]	Seelenhirte [0]		III 102	0
Vertrautenbindung [20]			279	20
Vollendeter Elementarist [25]			I 105	25
Lieblingszauber (Zauber) [3/12]	Ignifaxius [9]		I 94	9
Meisterliche Regeneration [10]			I 94	10
Beherrscher der Flammen [10]			III 34	10
Heilkräfte der Natur [10]			III 34	10
Erdkraft [20]			II 80	20
Merkmalskenntnis [10/40]	Elementar [10]		285	10
Astrale Meditation [15]			I 91	15
Große Meditation I [30]			II 70	30
Große Meditation II [30]			II 70	30
Magische Regeneration I [12]			I 94	12
Zaubererweiterung [1/12]	Ignifaxius: Intensiver Strahl [3]		I 157	3
Zaubererweiterung [1/12]	Ignifaxius: Windender Strahl [6]		I 157	6
Zaubererweiterung [1/12]	Ignifaxius: Zwei Ziele [9]		I 157	9

karmale Sonderfertigkeiten

	Übertrage	Sortiere