# Generierungsbogen

Rasse _____ (Seite: ____ )
Kultur _____ (Seite: ____ )
Profession _____ (Seite: ____ )

## Eigenschaften

| | Modifikator | | | Min.-Werte | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Vor-/Nachteile[1] | Rasse | Kultur | Profession[2] | Wert (GP)[3] |
| Mut | | | | | |
| Klugheit | | | | | |
| Intuition | | | | | |
| Charisma | | | | | |
| Fingerfertigkeit | | | | | |
| Gewandtheit | | | | | |
| Konstitution | | | | | |
| Körperkraft | | | | | |
| Sozialstatus (max:____) | | | | | |

*Summe GP Eigenschaften:*

## Basiswerte

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Lebensenergie | | | | | |
| Ausdauer | | | | | |
| Astralenergie | | | | | |
| Karmaenergie | | | | | |
| Magieresistenz | | | | | |

## Vorteile

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

*Summe GP Vorteile:*

*Summe GP Rasse, Kultur, Profession, Eigenschaften, Vorteile:*

## Nachteile

Max. 50 GP; SE = Schlechte Eigenschaft (max. 30 GP)

| | | Rasse | Kultur | Profession | Wert (GP) |
|---|---|---|---|---|---|
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |
| | SE | | | | |

*Summe GP Schlechte Eigenschaften:*

*Summe GP Nachteile:*

Doppelt vergebene Vor-/Nachteile: falls in Punkten vergeben, dann aufaddieren oder gleichwertigen anderen Nachteil (z.B. bei Schlechten Eigenschaften) nehmen, bei Stufen nächst höhere Stufe (sofern möglich), in allen anderen Fällen werden entsprechend des Vor-/Nachteils viele GP frei und müssen für einen neuen Vor-/Nachteil (vorzugsweise empfohlen) verwendet werden.

## Sonderfertigkeiten

Kosten 1/50 der AP in GP; auch Rituale und Liturgien; VB = verbilligt

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |
| | VB | | | | |

*Summe Start-AP Sonderfertigkeiten:*

*Summe GP Sonderfertigkeiten:*

Doppelt vergebene Sonderfertigkeiten: Bei SF mit Spezialisierung (z.B. Ortskenntnis) andere Spezialisierung wählen, sonst passende andere SF (gleichwertig) wählen. Falls SF einmal automatisch und einmal verbilligt, dann Verbilligung für passende, gleichwertige andere SF. Falls zweimal verbilligt, dann letztendlich nur ein Viertel der Kosten.

[1] Vorteil *Herausragende Eigenschaft*, Nachteil *Miserable Eigenschaft*; analog für LeP, AsP, AuP, MR; GP-Kosten unter „Vorteile“ oder „Nachteile“ eintragen.
[2] Bei Eigenschaften Mindestwert laut Profession
[3] Bei Eigenschaften die selbst verteilten Punkte (bis zu 100 GP), bei allen anderen die GP-Kosten des Vorteils, des Nachteils oder der Sonderfertigkeit.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. © 2009-2012 by Stefan Köhler

# Talente

Start-AP: ((KL+IN) × 20) [ ] + Gebildet (je 40 AP) – Ungebildet (je 40 AP)

## Kampftalente

☐ Unfähigkeit[4]
☐ Begabung

| | | Schwierigk. | Rasse | Kultur | Profession | anderes[5] | Steigerung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dolche | D | | | | | | |
| Hiebwaffen | D | | | | | | |
| Raufen | C | | | | | | |
| Ringen | D | | | | | | |
| Säbel | D | | | | | | |
| Wurfmesser | C | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

## Körperliche Talente (D)

☐ Unfähigkeit (E)
☐ Begabung (C)

| | Schwierigk. | Rasse | Kultur | Profession | anderes | Steigerung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Athletik (GE•KO•KK) | | | | | | |
| Klettern (MU•GE•KK) | | | | | | |
| Körperbeherrschung (MU•IN•GE) | | | | | | |
| Schleichen (MU•IN•GE) | | | | | | |
| Schwimmen (GE•KO•KK) | | | | | | |
| Selbstbeherrschung (MU•KO•KK) | | | | | | |
| Sich Verstecken (MU•IN•GE) | | | | | | |
| Singen (IN•CH•CH/KO) | | | | | | |
| Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF) | | | | | | |
| Tanzen (CH•GE•GE) | | | | | | |
| Zechen (IN•KO•KK) | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Gesellschaftliche Talente (B)

☐ Unfähigkeit (C)
☐ Begabung (A)

| | Schwierigk. | Rasse | Kultur | Profession | anderes | Steigerung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Menschenkenntnis (KL•IN•CH) | | | | | | |
| Überreden (MU•IN•CH) | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Natur-Talente (B)

☐ Unfähigkeit (C)
☐ Begabung (A)

| | Schwierigk. | Rasse | Kultur | Profession | anderes | Steigerung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Fährtensuchen (KL•IN•KO) | | | | | | |
| Orientierung (KL•IN•IN) | | | | | | |
| Wildnisleben (IN•GE•KO) | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Wissenstalente (B)

☐ Unfähigkeit (C)
☐ Begabung (A)

| | Schwierigk. | Rasse | Kultur | Profession | anderes | Steigerung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Götter/Kulte (KL•KL•IN) | | | | | | |
| Rechnen (KL•KL•IN) | | | | | | |
| Sagen/Legenden (KL•IN•CH) | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Sprachen und Schriften (A-C)

☐ Unfähigkeit (B-D)
☐ Begabung (A*-B)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Muttersprache: | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Handwerkstalente (B)

☐ Unfähigkeit (C)
☐ Begabung (A)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Heilkunde Wunden (KL•CH•FF) | | | | | | |
| Holzbearbeitung (KL•FF•KK) | | | | | | |
| Kochen (KL•IN•FF) | | | | | | |
| Lederarbeiten (KL•FF•FF) | | | | | | |
| Malen/Zeichnen (KL•IN•FF) | | | | | | |
| Schneidern (KL•FF•FF) | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Gaben, Ritual-, Liturgiekenntnis (var.)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

[4] Die Felder über den Talentgruppen beziehen sich auf die ganze Gruppe; *Unfähigkeit* oder *Begabung* bei einzelnen Talenten in Spalte *Schwierigk.* eintragen (entspr. Spalte der SKT).
[5] Vorteil *Veteran* oder *Breitgefächerte Bildung*.

Zu den Talenten: Bei der Generierung dürfen maximal 5 weitere Talente aktiviert werden (8 bei *Breitgefächerte Bildung* oder *Veteran*). Gaben (Spalte F), Liturgiekenntnis (Spalte E) und Ritualkenntnis (Spalte E, *Alchemie* und RK *Srl* Spalte D) haben einen Startwert von +3, Werte bei Profession zusätzlich.

# Zauber

Start-AP: ((KL+IN) × 20) [ ] + Gebildet (je 40 AP) – Ungebildet (je 40 AP)

Repräsentationen: _____

Merkmale: _____

Begabungen: _____

Unfähigkeiten: _____

| | | | | Bestimmung der Spalte für Steigerungskosten | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kultur | Profession | Anderes | Komplexität | Merkmale[6] | Repräsentation[7] | Hauszauber | Begabung | Unfähigkeit | Lernschwierigk. |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |