

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

NAME

GP-BASIS:

RASSE

(MODIFIKATIONEN):

KULTUR

(MODIFIKATIONEN):

PROFESSION

(MODIFIKATIONEN):

GESCHLECHT

ALTER

GRÖSSE

GEWICHT

HAARFARBE

AUGENFARBE

AUSSEHEN

WAPPEN/PORTRÄT

STAND

TITEL

SOZIALSTATUS

FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

VORTEILE & NACHTEILE

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
MUT			
KLUGHEIT			
INTUITION			
CHARISMA			
FINGERFERTIGKEIT			
GEWANDTHEIT			
KONSTITUTION			
KÖRPERKRAFT			
GESCHWINDIGKEIT			

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSPUNKTE (KO+KO+KK)/2					
AUSDAUER (MU+KO+GE)/2					
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)/2					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)/5					
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)/5				<input type="checkbox"/> Kampfgefühl (INI+2) <input type="checkbox"/> Kampfflexe (INI+4)	
AT-BASISWERT (MU+GE+KK)/5					
PA-BASISWERT (IN+GE+KK)/5					
FK-BASISWERT (IN+FF+KK)/5					
					WUND SCHWELLE (KO / 2), Modifikator:

ABENTEERVERPUNKTE

GESAMT:

EINGESETzte AP:

GUTHABEN:

MV: KL: İΠ: CH: FF: GE: KO: KK: BE:

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENT

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

ГАБЕП (F)

KAMPFTECHNIKEN

KÖRPERLICHE TALENTÉ (D)

GESELLSCHAFTLICHE TALENTÉ (B) | TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	
Überreden (MU•IN•CH)	

NATUR-TALENTE (B)

Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	
Orientierung (KL•IN•IN)	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	

WISSENSTALENTE (B)

Götter / Kulte (KL•KL•IN)	
Rechnen (KL•KL•IN)	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	

SPRACHEN & SCHRIESEN (var.) | Komp. | TaW

HANDWERKLICHE TALENTÉ (B)

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)

ATTACKE-BASISWERT:

PARADE-BASISWERT:

FERNKAMPF-BASISWERT:

INITIATIVE-BASISWERT:

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAME KAMPFWAFFE	Typ/Ebe	DK	TP	TP/KK	iPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR

SONDERFERTIGKEITEN

FERNKAMPFWAFFE	Typ/Ebe	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

SONDERFERTIGKEITEN

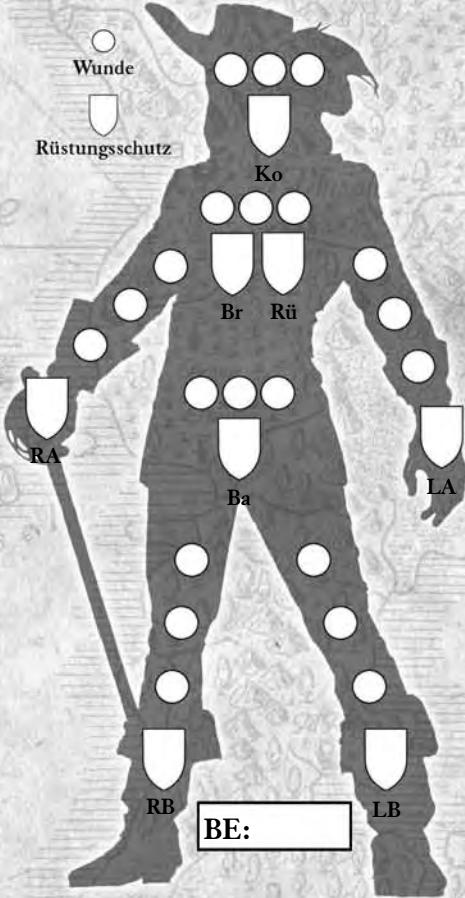
WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	iPi	AT	PA	TP (A)
Raffen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Typ	iPi	WM	PA	BRUCHFAKTOR

Linkhand (PA+1), Schildkampf I (PA+2)/ II (PA+2), Parierwaffen I/ II



RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE

Summe

Rüstungsgewöhnung I II III

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
—	+	<input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	= _____
—	—		

WUNDEN

○	○	○	○	○	○	○	○	○
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1								

LEBENSENERGIE, AUSDÄUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDÄUER					

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

Initiative |INI-Basis - BE = _____ ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG _____

AUSRÜSTUNG _____

Gewicht | Wo getragen?

AUSRÜSTUNG _____

Gewicht | Wo getragen?

PROVANT / TRÄNKE _____

Rationen / Ladungen

PROVANT / TRÄNKE _____

Rationen / Ladungen

VERMÖGEN

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten

Silbertaler

Heller

Kreuzer

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

VERBINDUNGEN _____

NOTIZEN _____

TIERE

NAME	ART	IPi	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK

ATTACKE-BASISWERT:

PARADE-BASISWERT:

FERNKAMPF-BASISWERT:

INITIATIVE-BASISWERT:

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAME KAMPFWAFFE	Typ/Ebe	DK	TP	TP/KK	iPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR

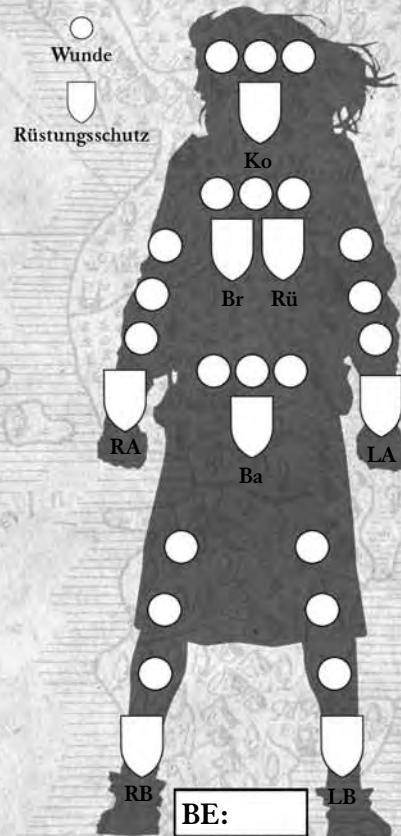
SONDERFERTIGKEITEN

FERNKAMPFWAFFE	Typ/Ebe	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	iPi	AT	PA	TP (A)
Rauen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER



SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Typ	iPi	WM	PA	BRUCHFAKTOR

Linkhand (PA+1), Schildkampf I (PA+2)/ II (PA+2), Parierwaffen I/ II

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE	
Summe			
Rüstungsgewöhnung	<input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> II	<input type="checkbox"/> III

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
—	—	<input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3)	=
—	+	Akrobatik? Flink / Behäbig?	

WUNDEN

○	○	○	○	○	○	○	○	○
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1								

LEBENSENERGIE, AUSDÄUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDÄUER					

	max.	aktuell
KARMAENERGIE		
ASTRALENERGIE		

Initiative |INI-Basis - BE = _____ ± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) =