Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	GP-Basis
Rasse	(Modifikationen)
Kultur	(Modifikationen)
Profession	(Modifikationen)

Geschlecht	Wappen /Porträt	Stand
Alter		Titel
Grösse		Sozialstatus
Gewicht		Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe		
Augenfarbe		
Aussehen		

Vorteile & Nachteile

Eigenschaften & Basiswerte

	Mod.	Start	Aktuell
Mut			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Mod.	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2					
Ausdauer (MU+KO+GE)/2					
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresitenz (MU+KL+KO)/2					
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5				☐ Kampfgespür (Ini +2) ☐ Kampfreflexe (Ini +4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5					
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5					
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5					

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt:	Guthaben:	Eingesetze AP:	Stufe:

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	BE:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten	*Verbilligt*

Gaben (G)	TaW	

Kampftechniken		BE	TAW		AT	PA
Dolche	D	BE - 1				
Hiebwaffen	D	BE - 4				
Raufen	C	BE				
Säbel	D	BE - 2				
Wurfmesser	C	BE - 3				

Körperliche Talente (D)			TaW	
Klettern	(MU • GE • KK)	BE x 2		
Körperbeherrschung	(MU • IN • GE)	BE x 2		
Schleichen	(MU • IN • GE)	BE		
Schwimmen	(GE • KO • KK)	BE x 2		
Selbstbeherrschung	(MU • KO • KK)	–		
Sich Verstecken	(MU • IN • GE)	BE - 2		
Singen	(IN • CH • CH)	BE - 3		
Sinnenschärfe	(KL • IN • IN)	BE		
Tanzen	(CH • GE • GE)	BE x 2		
Zechen	(IN • KO • KK)	–		

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW	
Menschenkenntnis	(KL • IN • CH)		
Überreden	(MU • IN • CH)		

Naturtalente (B)		TaW	
Fährtensuchen	(KL • IN • KO)		
Orientierung	(KL • IN • IN)		
Wildnisleben	(IN • GE • KO)		

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

Sprachen & Schriften (A)	Komp.	TaW	
Muttersprache:			

Handwerkliche Talente (B)		TaW	
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	Initative-Basiswert

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ	eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

Sonderfertigkeiten: _____

Fernkampfwaffe	Typ	eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Sonderfertigkeiten: _____

Waffenloser Kampf	TP/KK	Ini	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

Sonderfertigkeiten: _____

Für Trefferzonenbilder

Schild / Parierwaffe

Name	Typ	Ini	WM	PA	Bruchfaktor

☐ Linkhand (PA +1); Schildkampf ☐ 1 (PA+2) ☐ 11 (PA +2); Parierwaffen ☐ 1 ☐ 11

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgew. ☐ 1 ☐ 11 ☐ 111 →		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
				☐ Ausweichen 1 (+3)		
	-		+	☐ Ausweichen 11 (+3)	=	
_____		___		☐ Ausweichen 111 (+3)		_____

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, Ini –2; GS -1

○ Wunde

🛡 Rüstungsschutz

BE:_____

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?	Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	
	u			u	

Proviant / Tränke	Rationen				Proviant / Tränke	Rationen			

Vermögen	*1 Dukat = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer*			
Dukaten				
Silbertaler				
Heller				
Kreuzer				

Edelsteine u.ä

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Stufenleiter			
Stufe	AP	Stufe	AP
1	0	9	3600
2	100	10	4500
3	300	11	5500
4	600	12	6600
5	1000	13	7800
6	1500	14	9100
7	2100	15	10500
8	2800	X	50*X*(X-1)