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. Zukauf
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*				☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert	*(MU+GE+KK)/5*				**Wundschwelle** KO/2 ± Modifikatoren	
PA-Basiswert	*(IN+GE+KK)/5*					
FK-Basiswert	*(IN+FF+KK)/5*					

Abenteuerpunkte

Gesamt:	**Eingesetzte AP:**	**Guthaben:**

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

Talente & Gaben

Nahkampf (var.)

	SF	BE	AT	PA	TaW
Anderthalbhänder	E	BE-2			
Dolche	**D**	**BE-1**			
Fechtwaffen	E	BE-1			
Hiebwaffen	**D**	**BE-4**			
Infanteriewaffen	D	BE-3			
Kettenstäbe	E	BE-1			
Kettenwaffen	D	BE-3			
Lanzenreiten	E	-			
Peitsche	E	BE -1			
Raufen	**C**	**BE**			
Ringen	**D**	**BE**			
Säbel	**D**	**BE-2**			
Schwerter	E	BE-2			
Speere	D	BE-3			
Stäbe	D	BE-2			
Zweihandflegel	D	BE-3			
Zweihand-Hiebwaffen	D	BE-3			
Zweihandschwerter	E	BE-2			

Fernkampf (var.)

	SF	BE	FK	TaW
Armbrust	C	BE-5		
Belagerungswaffen	D	-		
Blasrohr	D	BE-5		
Bogen	E	BE-3		
Diskus	D	BE-2		
Schleuder	E	BE-2		
Wurfbeile	D	BE-2		
Wurfmesser	**C**	**BE-3**		
Wurfspeere	C	BE-2		

Körper (D)

	Probe	BE	TaW
Akrobatik	MU/GE/KK	BEx2	
Athletik	**GE/KO/KK**	**BEx2**	
Fliegen	MU/IN/GE	BE	
Gaukeleien	MU/CH/FF	BEx2	
Klettern	**MU/GE/KK**	**BEx2**	
Körperbeherrschung	**MU/IN/GE**	**BEx2**	
Reiten	CH/GE/KK	BE-2	
Schleichen	**MU/IN/GE**	**BE**	
Schwimmen	**GE/KO/KK**	**BEx2**	
Selbstbeherrschung	**MU/KO/KK**	**-**	
Sich Verstecken	**MU/IN/GE**	**BE-2**	
Singen	**IN/CH/CH**	**BE-3**	
Sinnenschärfe	**KL/IN/IN**	**-**	
Skifahren	GE/GE/KO	BE-2	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	BE-4	
Tanzen	**CH/GE/GE**	**BEx2**	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	BEx2	
Zechen	**IN/KO/KK**	**-**	

Gesellschaft (B)

	Probe	TaW
Betören	IN/CH/CH	
Etikette	KL/IN/CH	
Gassenwissen	KL/IN/CH	
Lehren	KL/IN/CH	
Menschenkenntnis	**KL/IN/CH**	
Schauspielerei	MU/KL/CH	
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN	
Sich Verkleiden	MU/CH/GE	
Überreden	**MU/IN/CH**	
Überzeugen	KL/IN/CH	

Natur (B)

	Probe	TaW
Fährtensuchen	**KL/IN/KO**	
Fallenstellen	KL/FF/KK	
Fesseln / Entfesseln	FF/GE/KK	
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	
Orientierung	**KL/IN/IN**	
Wettervorhersage	KL/IN/IN	
Wildnisleben	**IN/GE/KO**	

Wissenstalente (B)

	Probe	TaW
Anatomie	MU/KL/FF	
Baukunst	KL/KL/FF	
Brettspiel	KL/KL/IN	
Geographie	KL/KL/IN	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	
Gesteinskunde	KL/IN/FF	
Götter / Kulte	**KL/KL/IN**	
Heraldik	KL/KL/FF	
Hüttenkunde	KL/IN/KO	
Kriegskunst	MU/KL/CH	
Kryptographie	KL/KL/IN	
Magiekunde	KL/KL/IN	
Mechanik	KL/KL/FF	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	
Philosophie	KL/KL/IN	
Rechnen	**KL/KL/IN**	
Rechtskunde	KL/KL/IN	
Sagen / Legenden	**KL/IN/CH**	
Schätzen	KL/IN/IN	
Sprachenkunde	KL/KL/IN	
Staatskunst	KL/IN/CH	
Sternkunde	KL/KL/IN	
Tierkunde	MU/KL/IN	

Sprachen (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache:		

Schriften (var.)

	Komp.	TaW

Handwerk (B)

	Probe	TaW
Abrichten	MU/IN/CH	
Ackerbau	IN/FF/KO	
Alchemie	MU/KL/FF	
Bergbau	IN/KO/KK	
Bogenbau	KL/IN/FF	
Boote fahren	GE/KO/KK	
Brauer	KL/FF/KK	
Drucker	KL/FF/KK	
Fahrzeuge lenken	IN/CH/FF	
Falschspiel	MU/CH/FF	
Feinmechanik	KL/FF/FF	
Feuersteinbearbeitung	KL/FF/FF	
Fleischer	KL/FF/KK	
Gerber / Kürschner	KL/FF/KO	
Glaskunst	FF/FF/KO	
Grobschmied	FF/KO/KK	
Handel	KL/IN/CH	
Hauswirtschaft	IN/CH/FF	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/CH	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	
Heilkunde Wunden	**KL/CH/FF**	
Holzbearbeitung	**KL/FF/KK**	
Instrumentenbauer	KL/IN/FF	
Kartographie	KL/KL/FF	
Kochen	**KL/IN/FF**	
Kristallzucht	KL/IN/FF	
Lederarbeiten	**KL/FF/FF**	
Malen / Zeichnen	**KL/IN/FF**	
Maurer	FF/GE/KK	
Metallguss	KL/FF/KK	
Musizieren	IN/CH/FF	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	
Schnaps brennen	KL/IN/FF	
Schneidern	**KL/FF/FF**	
Seefahrt	FF/GE/KK	
Seiler	FF/FF/KK	
Steinmetz	FF/FF/KK	
Steinschneider/Juwelier	IN/FF/FF	
Stellmacher	KL/FF/KK	
Stoffe färben	KL/FF/KK	
Tätowieren	IN/FF/FF	
Töpfern	KL/FF/FF	
Viehzucht	KL/IN/KK	
Webkunst	FF/FF/KK	
Winzer	KL/FF/KK	
Zimmermann	KL/FF/KK	

Gaben (F)

	Probe	TaW
Empathie	MU/IN/IN	
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	
Geräuschhexerei	IN/CH/KO	
Kräfteschub	MU/IN/KO	
Magiegespür	MU/IN/IN	
Prophezeien	IN/IN/CH	
Talentschub	MU/IN/KO	
Tierempathie	MU/IN/CH	
Zwergennase	FF/IN/IN	

AT-Basiswert:	PA-Basiswert:	FK-Basiswert:	INI-Basiswert:

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffen

	Typ / eBE	DK	TP	TP / KK	INI	WM	AT	PA	TP	BF	Gewicht
Waffenlos	Raufen	H	1W6	10 / 3							-
Waffenlos	Ringen	H	1W6	10 / 3							-

Sonderfertigkeiten

Fernkampfwaffen

	Typ / eBE	Ladezeit	TP	Entfernungen	FK	Munition	Gewicht
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			

Sonderfertigkeiten

Rüstungen

	RS	BE

Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

Schilde/Parierwaffen

	Typ	INI	WM	PA	BF

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

Trefferzonen

	Kopf	Brust	Rücken	Rechter Arm	Linker Arm	Bauch	Rechtes Bein	Linkes Bein
Zufallstreffer	19-20	15-18		12-14	9-11	7-8	4-6	1-3
Rüstungsschutz								
Wunden	○○○	○○○		○○○	○○○	○○○	○○○	○○○

Wunden

○○○○○○○○○

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

Grundwerte

	Max.	¾	½	¼	Aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

Ausweichen & Initiative

Ausweichen	Parade-Basis – BE +3/+6/+9 (für Ausweichen I/II/III) +1/-1 (für Flink/Behäbig) =
Initiative	Initiative-Basis – BE +2 (für Kampfgespür) +4 (für Kampfreflexe; bis BE 4) = +1W6/+2W6 (für Klingentänzer)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

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

Gewand, Ausrüstung & Vermögen

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht
Gesamtgewicht	

Kleidung

Kopf	Hut, Helm	
	Kopftuch	
	Halstuch	
	Schmuck	
Torso	Unterkleid	
	Hemd, Kleid	
	Gürtel	
	Jacke	
	Rüstung	
	Mantel	
Hände	Handschuhe	
	Ring	
	Armband	
Beine	Hose	
	Beinlinge	
	Rock	
Füße	Strumpf	
	Schuhwerk	

Umrechnung

Mittelreich	2 Dukaten = 20 Silber = 200 Heller = 2000 Kreuzer
Bornland	2 Batzen = 20 Groschen = 100 Deut
Kalifat	1 Marawedi = 20 Zechine = 400 Muwlat
Al'Anfa	1 Dublone = 20 Oreal = 2000 Dirham
Berkkönigreich	*12 Silber* = 1 Auromox = 6 Arganbrox = 36 Atebrox

Tragkraft

KK in Stein	

Geldbeutel

Mittelreich

Dukaten	
Silbertaler	
Heller	
Kreuzer	

Bornland

Batzen	
Groschen	
Deut	

Kalifat

Marawedi	
Zechine	
Muwlat	

Al'Anfa

Dublone	
Oreal	
Dirham	

Bergkönigreich

Auromox	
Arganbrox	
Atebrox	

Tiere

Tier	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Verbindungen

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

Zauberei & Hexenwerk

Zaubersprüche		Probe	ZfW	Kosten	ZD	RW	WD	SF	KO	HZ	Merkmale
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									
		/ /									

Repräsentationen

Ritualkenntnis

Ritualkenntnis	Wert

Merkmalskenntnisse

Rituale	Probe	Kosten	Dauer
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		
	/ /		

Magische Sonderfertigkeiten

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

Götterwirken

Liturgiekenntnis	Wert

Ritualkenntnis	Wert

Geweihte Sonderfertigkeiten

Liturgie	Grad	Wirkung