Fanprodukt

Heldendokument

Name | GP-Basis

Rasse

Kultur

Profession

Geschlecht

Alter

Größe

Gewicht

Haarfarbe

Augenfarbe

Stand

Titel

Sozialstatus

Wappen/Porträt

Aussehen & Hintergrund

Eigenschaften & Basiswerte

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

Basiswerte		Mod.	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				☐ Kampfgespür (INI+2)	
AT-Basiswert	(MU+GE+KK) / 5				☐ Kampfreflexe (INI+4)	
PA-Basiswert	(IN+GE+KK) / 5				Wundschwelle (KO / 2) Modifikator	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK) / 5					

Abenteuerpunkte

Gesamt	Eingesetzte AP	Guthaben

Lebensenergie & Ausdauer

	Max	1/2	1/3	1/4	Aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	Max	Aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Vorteile & Nachteile

Schlechte Eigenschaften	Aktuell

Vorteile

Nachteile

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Talente & Gaben

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

Gaben (F)		TaW	

Körperliche Talente (D)			BE	TaW	
	Athletik	GE KO KK	BEx2		
	Klettern	MU GE KK	BEx2		
	Körperbeherrschung	MU IN GE	BEx2		
	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/KO	BE-3		
	Sinnenschärfe	KL IN IN/FF	spez.		
	Tanzen	CH GE GE	BEx2		
	Zechen	IN KO KK	-		

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

Natur-Talente (B)

			TaW	
	Fährtensuchen	KL IN 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 (var.)		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		

Waffen & Kampfwerte

Nahkampf	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor			

Sonderfertigkeiten

Fernkampf	Typ/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Geschosse			

Sonderfertigkeiten

Waffenlos	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

Sonderfertigkeiten

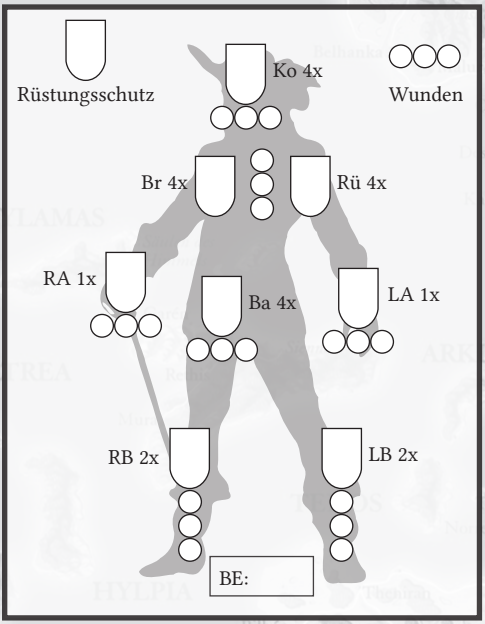
Schild & Parierwaffen

Parierwaffe	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor			

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

Rüstung

Rüstungsstück	RS Ko/Br/Rü/Ba/LA/RA/LB/RB	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		



Ausweichen

	Parade-Basis
-	Behinderung
+	Sonderfertigkeiten
	☐ Ausweichen I (+3)
	☐ Ausweichen II (+3)
	☐ Ausweichen III (+3)
	Akrobatik, Flink, Behäbig?
=	Summe

Initiative

	Initiative-Basis
-	Behinderung
=	Summe

± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer + 2W6)

Ausrüstung

Kleidung

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Vermögen & Verbindungen

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen							

Vermögen

Dukaten																				
Silbertaler																				
Heller																				
Kreuzer																				

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Magie

Repräsentationen	
Merkmale	
Begabungen	
Unfähigkeiten	
Regeneration	AsP / Phase

Magische Vor- / Nachteile

Magische Sonderfertigkeiten

A	(MU+IN+CH) / 2		Mod.		Vor-/Nachteile		SF		Med.		Zukauf		Max		pAsP		Aktuell
E		+		+		+		+		+		=		-		=	

M	(MU+KL+KO) / 5	Modifikationen	Vor-/Nachteile	Sonderfertigkeiten	Aktuell
R	+		+	+	=

Liturgien & Rituale

Ritual / Liturgie	Probe	Dauer	Kosten	Grad / Anmerkung

Notizen

Notizen

Version: 10.11.2013 - http://www.thinkingstone.de - Das Schwarze Auge Fanprodukt - DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.

			MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR						
SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD (A)	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp	Rep.	Merkmale	Haus	Lern

			MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR						
SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD (A)	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp	Rep.	Merkmale	Haus	Lern