

HELDENDOKUMENT

Das Auge des
schwarzen Drachens

Name

Volk

Volksmodifikatoren:

Klasse

Geschlecht

Alter

Größe

Größenkategorie

Gewicht

Haarfarbe

Augenfarbe

Aussehen

Wappen/Portät

Stand

Titel

Gesinnung

Familie/Herkunft/Hintergrund

Talente & Fähigkeiten

Eigenschaften & Attribute

	Wert	Modifikator	Temp.-Mod.
Stärke			
Geschicklichkeit			
Konstitution			
Intelligenz			
Weisheit			
Charisma			
	ohne Rüstung	mit Rüstung	rennen
Bewegungsrate			

Trefferpunkte (TW/2 + KO-mod.) x Stufe	Gesamt	Wunden	Verbleibend	Temp. TP
Reflex	Gesamt	Basis	GE-mod.	Temp-mod.
Willen	Gesamt	Basis	WE-mod.	Temp-mod.
Zähigkeit	Gesamt	Basis	KO-mod.	Temp-mod.
Zauberresistenz	Wert			
Schadensreduzierung	Wert	Schwäche(n)		
INI-Basiswert GE-mod.+sonstige	Gesamt	GE-mod.	Sonstige	Temp-mod.
Grundangriffsbonus nach Klasse	Wert(e)			
Rüstungsklasse Rüstung+Schild+GE-mod.+nat. Rüstung + Gr.-mod	Gesamt	Berührung	a.d.f. Fuß	

Erfahrungspunkte & Stufen

EP: Klasse(Abk.)/Stufe: __/_ __/_ __/_ __/_ __/_ __/_ Gesamt:

Fertigkeiten

Besondere Fertigungsboni

Kampftechniken

Grundangriffsbonus (nach Tabelle)	
Ringkampf (GAB + ST + Gr)	
Geübt im Umgang mit:	
Einfache Waffen	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Armbrust (leichte & schwere)	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Dolch	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Kampfstab	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Keule	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Kurzspeer	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Schleuder	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Sichel	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Speer	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Wurfpfeil	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen) Wurfspeer	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Einfache Waffen)	<input type="checkbox"/>
Kriegswaffen	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Axt	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Krummsäbel	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Kurzbogen	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Kurzsword	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Langsword	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Peitsche	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Rapier	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen) Totschläger	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen)	<input type="checkbox"/>
(Kriegswaffen)	<input type="checkbox"/>
Leichte Rüstung	<input type="checkbox"/>
Mittlere Rüstung	<input type="checkbox"/>
Schwere Rüstung	<input type="checkbox"/>
Schilde	<input type="checkbox"/>
Turmschilde	<input type="checkbox"/>
Exotische Waffen:	
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>
(Exotische Waffen)	<input type="checkbox"/>

Körperlich

	Ges.	Rang	KF
Balancieren (GE + Rang + R-malus)			
Entdecken (WE + Rang)			
Entfesselungskunst (GE + Rang + R-malus)			
Fingerfertigkeit (GE + Rang + R-malus)			
Klettern (ST + Rang + R-malus)			
Lauschen (WE + Rang)			
Leise Bewegen (GE + Rang + R-malus)			
Reiten (GE + Rang)			
Schwimmen (ST + Rang + 2 x R-malus)			
Seil benutzen (GE + Rang)			
Springen (ST + Rang)			
Suchen (IN + Rang)			
Turnen (GE + Rang + R-malus)			
Verstecken (GE + Rang + R-malus)			

Gesellschaftlich

	Ges.	Rang	KF
Auftreten (CH + Rang)			
Auftreten (CH + Rang)			
Bluffen (CH + Rang)			
Diplomatie (CH + Rang)			
Einschüchtern (CH + Rang)			
Informationen sammeln (CH + Rang)			
Motiv erkennen (WE + Rang)			
Verkleiden (CH + Rang)			

Natur

	Ges.	Rang	KF
Mit Tieren umgehen (CH + Rang)			
Überleben (WE + Rang)			

Wissen

	Ges.	Rang	KF
Beruf (WE + Rang)			
Beruf (WE + Rang)			
Konzentration (KO + Rang)			
Magischen Gegenstand benutzen (CH + Rang)			
Schätzen (CH + Rang)			
Wissen (IN + Rang)			
Wissen (IN + Rang)			
Wissen (IN + Rang)			
Wissen (IN + Rang)			
Wissen (IN + Rang)			
Zauberkunde (IN + Rang)			

Sprachen & Schriften

	Ges.	Rang	KF
Schriftzeichen entschlüsseln (WE + Rang)			
Sprache sprechen:			

Handwerklich

	Ges.	Rang	KF
Fälschen (IN + Rang)			
Handwerk (IN + Rang)			
Handwerk (IN + Rang)			
Handwerk (IN + Rang)			
Heilkunde (WE + Rang)			
Mechanismus ausschalten (IN + Rang)			
Schlösser öffnen (GE + Rang)			

Ini:

Fertigkeiten

[illegible]

Bemerkungen:

Fernkampf­waffe	Art	Reichw.	Angriffs­sb.	Schaden	Krit.	Anzahl	Geschosse

Bemerkungen:

Waffenloser Kampf	Angriffsb.	Schaden	Krit.	Bemerkungen
Ringkampf				
Unbewaffneter Schlag				

Bemerkungen:

Schild / Schutzgegenstand

Name	RK-Bonus	Gew.	R.malus	ZP%	Bemerkungen

Rüstung

Name	
Art	
RK-Bonus	Max.GE
R.malus	ZP(%)
Bewegungsrate	
Gewicht	
Bemerkungen	

Rüstungsklasse

Basis	10		RK gegen Berührung:
Rüstung	+ ____		
Schild	+ ____		
GE.mod	+ ____		
Gr.mod	+ ____		
nat. R.	+ ____		
Ablenk	+ ____		
sonstig.	+ ____		RK auf dem falschen Fuß:
RK:	= ____		

Zauber

Chance für arkane
Zauberpatzer:

RW gegen Zauber:

Bekannte Zauber	SG des RW gg. Zauber	Grad	Zauber pro Tag	Zusätzliche Zauber
		0		0
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		

Trefferpunkte, Zustände etc.

	Gesamt	Wunden/Schaden	nicht tödlicher Schaden
Trefferpunkte:			
Schadensreduzierung:	/		

Initiative: 1W20 + GE.mod ____ + sonstiges

