Basiswerte

AT	
PA	
FK	
INI	

Initiative

Kampfreflexe	+4 ☐
Kampfgespür	+2 ☐
Klingentänzer	+W6 ☐
+ W6 - BE	=

Ausweichen

Ausweichen I	+3 ☐
Ausweichen II	+3 ☐
Ausweichen III	+3 ☐
Flink/Behäbig	+1 ☐☐-1
Akrobatik 12	+1 ☐
Akrobatik 15	+1 ☐
Akrobatik 18	+1 ☐
Akrobatik 21	+1 ☐
+PA-Basis - BE	=

LE & AU

LE	AU
1/2	1/2
1/3	1/3
1/4	1/4
Aktuell	Aktuell

Wunden

AT, PA, FK, GE, INI -2, GS-1	
1-6 Bein	☐☐
7-8 Bauch	☐☐
9-14 Arm	☐☐
15-18 Brust	☐☐
19-20 Kopf	☐☐
gerade-links	☐☐
ungerade-rechts	☐☐

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

☐ Aufmerksamkeit
☐ Ausfall
☐ Befreiungsschlag
☐ Beidhändiger Kampf 1
☐ Beidhändiger Kampf 2
☐ Berittener Schütze
☐ Betäubungsschlag
☐ Binden
☐ Blindkampf
☐ Defensiver Kampfstil
☐ Doppelangriff
☐ Entwaffnen
☐ Festnagein
☐
☐ Finte
☐ Formation
☐ gegenhalten
☐ gezielter Stich
☐ Halbschwert
☐ Hammerschlag
☐
☐ Improvisierte Waffen
☐ Kampf im Wasser
☐ Kampfgespür
☐ Kampfreflexe
☐ Klingensturm
☐ Klingentänzer
☐
☐ Klingenwand
☐ Kriegsreiterei: Reiten
☐ Kr: Fahrzeuge lenken
☐ Meisterliches Entwaffnen
☐ Meisterparade
☐ Niederwerfen
☐ Reiterkampf: Reiten
☐ Rk: Fahrzeuge lenken
☐ Schildspalter
☐ Schnellziehen
☐ Spießgespann
☐ Sturmangriff
☐ Tod von Links
☐ Todesstoß
☐ Turnierreiterei
☐ Umreißen
☐ Unterwasserkampf
☐ Waffe zerbrechen
☐ Windmühle
☐ Wuchtschlag
☐

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	LZ	Geschosse

☐ Berittener Schütze
☐ Eisenhagel
☐ Geschützmeister
☐ Improvisierte Waffen
☐ Meisterschütze: Armbrust
☐ MS: Blasrohr
☐ MS: Bogen
☐ MS: Diskus
☐ MS: Schleuder
☐ MS: Wurfbeile
☐ MS: Wurfmesser
☐ MS: Wurfspeere
☐ Scharfschütze: Armbrust
☐ SS: Blasrohr
☐ SS: Bogen
☐ SS: Diskus
☐ SS: Schleuder
☐ SS: Wurfbeile
☐ SS: Wurfmesser
☐ SS: Wurfspeere
☐ Schnellladen: Armbrust
☐ Schnellladen: Bogen
☐ Schnellziehen
☐
☐

+8 winzig	- 2 sehr groß
+6 sehr klein	+2 halbe Deckung
+4 klein	+4 Dreiviertteldeckung
+2 mittel	- 4 unbeweglich
+0 groß	- 2 stillstehend

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor	

☐ Linkhand (PA+1) ☐ Schildkampf 1 (PA+2) / ☐ 2 (PA+2) ☐ Parierwaffen 1 / ☐ 2

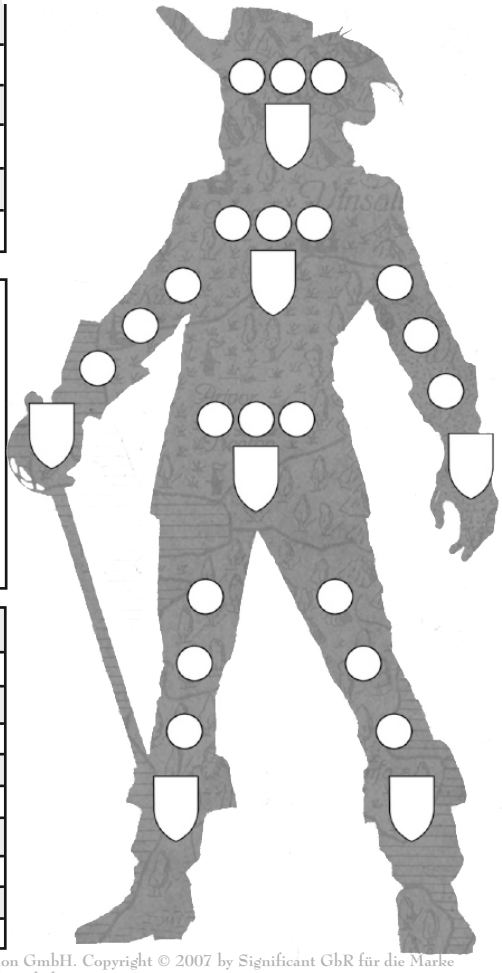
Waffenlos	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

☐ Borniändisch
☐ Gladiatorenstil
☐ Hammerfaust
☐ Hruruzat
☐ Mercenario
☐ Unauer Schule

☐ Auspendeln
☐ Beinarbeit
☐ Biss
☐ Block
☐ Doppelschlag
☐ Eisenarm
☐ Fußfeger
☐ Gerade
☐ Griff
☐ Halten
☐ Handkante
☐ Hoher Tritt
☐ Klammer
☐ Knaufschlag
☐ Knie
☐ Kopfstoß
☐ Kreuzblock
☐ Niederringen
☐ Schmetterschlag
☐ Schmutzige Tricks
☐ Schwanzfeger
☐ Schwanzschlag
☐ Schwinger
☐ Schwitzkasten
☐ Sprung
☐ Sprungtritt
☐ Tritt
☐ Versteckte Klinge
☐ Wurf
☐ Würgegriff

Rüstung	RS	BE
Summe		
Rüstgewöhnung ☐1: ☐2 ☐3		

Waffenmeister	
Waffe:	Waffe:
Modifikationen:	Modifikationen:



Fragen oder Anregungen? www.cailyn.de oder ich@cailyn.de

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.