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

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modifikator	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) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5				Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5					
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5					

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: Eingesetzte AP: Guthaben:

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

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

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Gaben (F)

		TaW	

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	•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		

Körperliche Talente (D)

			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)		

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Attacke-Basiswert:	Parade-Basiswert:	Fernkampf-Basiswert:	Initiative-Basiswert:

Waffen & Kampfwerte

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

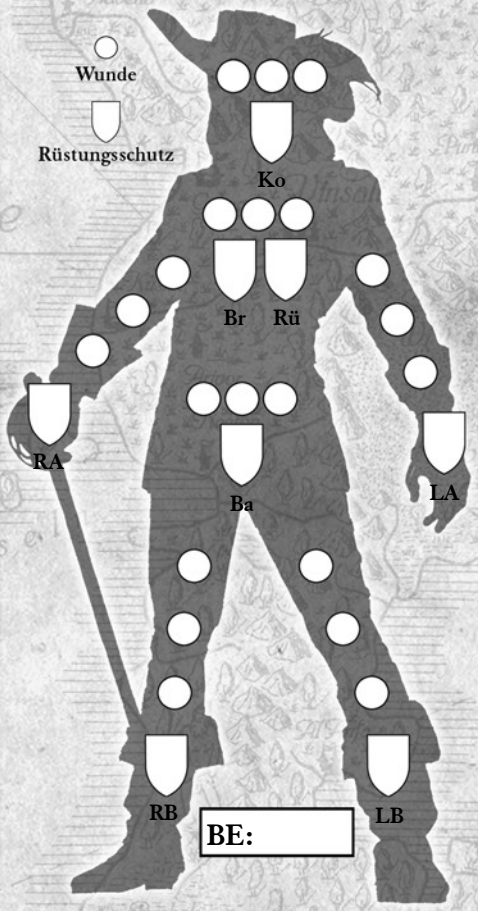
Sonderfertigkeiten

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

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)

Sonderfertigkeiten / Manöver



Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+3), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
____	–	___	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) ☐ Akrobatik	=	____

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, FK, GE, INI –2; GS –1

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = ____ ± Mod. + W6 (bei SP Klingentänzer +2W6) =

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

Proviant / Tränke

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

Vermögen

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	Tp	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern

AE: AU: LE:

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden. Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration: **AsP / Phase**

Artefakte / Tränke:

Anmerkungen:

Allgemein: (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanente AsP, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZfP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZfW: Zauberfertigkeitswert • **Merkmale:** Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umwelt, Vers: Verständigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

AE	(MU+IN+CH)/2		Mod.		Vor-/Nachteil		SF		Med.		Zukauf		Max.		pAsP		Aktuell
	____	+	____	+	____	+	____	+	____	+	____	=	____	–	____	=	____

MR	(MU+KL+KO)/5		Modifikationen		Vor-/Nachteil		Sonderfertigkeiten		Zukauf		aktuell
	____	+	____	+	____	+	____	+	____	=	____

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Attacke-Basiswert:	Parade-Basiswert:	Fernkampf-Basiswert:	Initiative-Basiswert:

Waffen & Kampfwerte

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

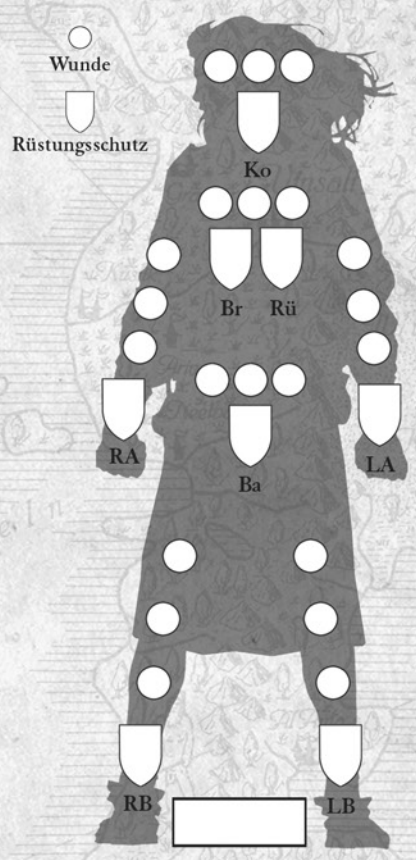
Sonderfertigkeiten

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

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)

Sonderfertigkeiten / Manöver



Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+3), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
____	–	___	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) ☐ Akrobatik	=	____

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, FK, GE, INI –2; GS –1

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = ____ ± Mod. + W6 (bei SP Klingentänzer +2W6) =

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Liturgie- / Ritualkenntnisse & Ausrüstung

Liturgie- / Ritualkenntnis

Liturgie	Grad	Wirkung

Ausrüstung

	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke

	Rationen / Ladungen		

Kleidung

Vermögen

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.