

A detailed fantasy illustration of three adventurers standing in a lush forest. On the left is a blonde elf archer with pointed ears, wearing a yellow tunic and brown arm guards, holding a bow. In the center is a man with long brown hair and a beard, wearing a brown cloak and armor, holding a sword. On the right is a woman with long black hair and bangs, wearing a red off-the-shoulder top and a red skirt, holding a staff with a glowing blue flame. In the background, a waterfall cascades over rocks, and a small deer is visible on a path. The entire scene is framed by an ornate, dark border.

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENTE

BLANKO-DOKUMENTE FÜR
SPIELER UND SPIELLEITER

Das Schwarze Auge



DAS SCHWARZE AUGE – HELDENDOKUMENTE

Die Helden des Schwarzen Auges werden mit immer neuen Abenteuern konfrontiert und erlangen wertvolle Erfahrungen, durch die sich ihre Fähigkeiten regelmäßig verbessern. Gleichzeitig wächst ihr Reichtum und sie gelangen in den Besitz wertvoller Ausrüstungsgegenstände. Auf ihren Reisen begegnen sie zahlreichen Gegnern und Verbündeten, die ähnliche Veränderungen durchlaufen. Um all dies festzuhalten gibt es nun die Das Schwarze Auge - Heldendokumente.

Diese Packung enthält:

- ◆ 10 GEFALTETE, VOLLFARBIGE DIN-A3-HELDENBÖGEN IM KOMPLETT NEUEN DESIGN, MIT ALLEN EIGENSCHAFTEN, TALENTEN, VOR- UND NACHTEILEN SOWIE PLATZ FÜR AUSTRÜSTUNG
- ◆ 6 VOLLFARBIGE DIN-A4-ERGÄNZUNGSBÖGEN FÜR MAGIER UND GEWEIHTE
- ◆ 4 DIN-A4-KOPIERVORLAGEN FÜR MEISTERPERSONEN- UND KREATURENBÖGEN SOWIE KAMPFPROTOKOLLE



www.ulisses-spiele.de

€ 4,95 [D]



9 783957 522320

ISBN 978-3-95752-232-0

US25505



HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies _____

Geburtsdatum _____

Alter _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe / Gewicht _____



Profession _____

Kultur _____

Sozialstatus _____

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO)				
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)				
Karmaenergie (20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)				
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)			☒	
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)			☒	
Ausweichen (GE/2)			☒	

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell

Erfahrungsgrad

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

MU KL IN CH FF GE KO KK

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/KL/IN						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B				Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A			
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A				Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B			
Klettern	MU/GE/KK	JA	B				Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B			
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D				Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B			
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B				Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B			
Reiten	CH/GE/KK	JA	B				Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C			
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B				Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B			
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D				Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A			
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A				Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A			
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D				Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B			
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A				Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B			
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B				Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A			
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C				Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A				Alchimie	MU/KL/FF	JA	C			
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B				Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A			
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B				Handel	KL/IN/CH	NEIN	B			
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B				Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B			
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B				Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B			
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C				Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B			
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C				Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D			
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C				Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B			
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B				Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A			
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D				Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B			
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A			
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C				Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C			
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A				Musizieren	CH/FF/KO	JA	A			
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A				Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C			
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B				Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A			
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C				Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A			
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C										
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C										

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							



Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen

Schriften

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS LE AW INI SK ZK

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			
Bögen	FF	C			
Dolche	GE	B			
Fechtwaffen	GE	C			
Hiebwaren	KK	C			
Kettenwaren	KK	C			
Lanzen	KK	B			
Raufen	GE/KK	B			
Schilde	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaren	GE/KK	C			
Wurfwaren	FF	B			
Zweihandhiebwaren	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht,...

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max

Aktuell

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5 oder weniger LE
(+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand

Stufe I
(-1)

Stufe II
(-2)

Stufe III
(-3)

Stufe IV
(Handlungs-
unfähig)

Belastung

Betäubung

Entrückt

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

AUSRÜSTUNG

[illegible]

Tierbogen

Name				
Typus		LeP	AsP	
MU	KL	IN	CH	
FF	GE	KO	KK	
SK	ZK	RS	INI	GS
Angriff				
AT		VW	TP	RW
Aktionen				
Sonderfertigkeiten				



HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien

KaP Max.

Aktuell

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

[illegible]

Aspekt

Leiteigenschaft



Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen



Meisterdokument

KURZFORMULARE

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Krafttakt KO/KK/KK

Selbstbeherrschung MU/MU/KO

Sinnesschärfe KL/IN/IN

Verbergen MU/IN/GE

Einschüchtern MU/IN/CH

Willenskraft MU/IN/CH

RS

BE

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Krafttakt KO/KK/KK

Selbstbeherrschung MU/MU/KO

Sinnesschärfe KL/IN/IN

Verbergen MU/IN/GE

Einschüchtern MU/IN/CH

Willenskraft MU/IN/CH

RS

BE

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Krafttakt KO/KK/KK

Selbstbeherrschung MU/MU/KO

Sinnesschärfe KL/IN/IN

Verbergen MU/IN/GE

Einschüchtern MU/IN/CH

Willenskraft MU/IN/CH

RS

BE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
LeP	AsP	KaP	SK	ZK	AW	INI	GS

NAHKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	AT	PA	TP	REICHWEITE
FERNKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	FK	LZ	TP	REICHWEITE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
LeP	AsP	KaP	SK	ZK	AW	INI	GS

NAHKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	AT	PA	TP	REICHWEITE
FERNKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	FK	LZ	TP	REICHWEITE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
LeP	AsP	KaP	SK	ZK	AW	INI	GS

NAHKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	AT	PA	TP	REICHWEITE
FERNKAMPFWAFFE	KAMPFTECHNIK	FK	LZ	TP	REICHWEITE



Notizen

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
LeP	AsP	KaP	SK	ZK	AW	Schips	
				INI	GS	RS	BE

WAFFE	KAMPFTECHNIK	AT	PA	TP	REICHWEITE

WAFFE	KAMPFTECHNIK	FK	LZ	TP	REICHWEITE

[illegible]

Körper:	MU/GE/KK	Gesellschaft:	IN/CH/CH	Wissen:	KL/KL/IN	Handwerk:	FF/FF/KO
Fliegen	MU/IN/GE	Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	Alchimie	MU/KL/FF
Gaukeleien	MU/CH/FF	Betören	MU/CH/CH	Geographie	KL/KL/IN	Boote & Schiffe	FF/GE/KK
Klettern	MU/GE/KK	Einschüchtern	MU/IN/CH	Geschichtswissen	KL/KL/IN	Fahrzeuge	CH/FF/KO
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	Etikette	KL/IN/CH	Götter & Kulte	KL/KL/IN	Handel	KL/IN/CH
Kraftakt	KO/KK/KK	Gassenwissen	KL/IN/CH	Kriegskunst	MU/KL/IN	Heilkunde Gift	MU/KL/IN
Reiten	CH/GE/KK	Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Magiekunde	KL/KL/IN	Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO
Schwimmen	GE/KO/KK	Überreden	MU/IN/CH	Mechanik	KL/KL/FF	Heilkunde Seele	IN/CH/KO
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Verkleiden	IN/CH/GE	Rechnen	KL/KL/IN	Heilkunde Wunden	KL/FF/FF
Singen	KL/CH/KO	Willenskraft	MU/IN/CH	Rechtskunde	KL/KL/IN	Holzbearbeitung	FF/GE/KK
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Natur:	MU/GE/KO	Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF
Tanzen	KL/CH/GE	Fährtensuchen	MU/IN/GE	Sphärenkunde	KL/KL/IN	Lederbearbeitung	FF/GE/KO
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	Fesseln	KL/FF/KK	Sternkunde	KL/KL/IN	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF
Verbergen	MU/IN/GE	Fischen & Angeln	FF/GE/KO			Metallbearbeitung	FF/KO/KK
Zechen	KL/KO/KK	Orientierung	KL/IN/IN			Musizieren	CH/FF/KO
		Pflanzenkunde	KL/FF/KO			Schlösserknacken	IN/FF/FF
		Tierkunde	MU/MU/CH			Steinbearbeitung	FF/FF/KK
		Wildnisleben	MU/GE/KO			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF



RS BE

MU	LeP					ZUSTAND	I	II	III	IV
KL	AsP					Belastung				
IN	KaP					Betäubung				
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN				Entrückung				
FF	SK					Furcht				
GE	ZK					Paralyse				
KO	GS					Schmerz				
KK	INI					Verwirrung				
NAHKAMPFWAFFE						AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS
										SCHMERZ
										1/4 verloren
FERNKAMPFWAFFE						FK	LZ	TP	RW	MUNI
										1/2 verloren
										3/4 verloren
										5 oder niedriger
Größenkategorie									Typus	
Aktionen										

RS BE

MU	LeP						ZUSTAND	I	II	III	IV
KL	AsP						Belastung				
IN	KaP						Betäubung				
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN					Entrückung				
FF	SK						Furcht				
GE	ZK						Paralyse				
KO	GS						Schmerz				
KK	INI						Verwirrung				
NAHKAMPFWAFFE		AT	PA	TP	REICHWEITE		STATUS				
							SCHMERZ				
							1/4 verloren				
FERNKAMPFWAFFE		FK	LZ	TP	RW	MUNI	1/2 verloren				
							3/4 verloren				
							5 oder niedriger				
Größenkategorie						Typus					
Aktionen											

Reihenfolge

[illegible]

Kampfbrunden

RS BF

MU	LeP					ZUSTAND	I	II	III	IV
KL	AsP					Belastung				
IN	KaP					Betäubung				
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN				Entrückung				
FF	SK					Furcht				
GE	ZK					Paralyse				
KO	GS					Schmerz				
KK	INI					Verwirrung				
NAHKAMPFWAFFE						AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS
							SCHMERZ			
							1/4 verloren			
FERNKAMPFWAFFE						FK	LZ	TP	RW	MUNI
							1/2 verloren			
							3/4 verloren			
							5 oder niedriger			
Größenkategorie								Typus		
Aktionen										

RS BF

MU	LeP		ZUSTAND	I	II	III	IV
KL	AsP		Belastung				
IN	KaP		Betäubung				
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN	Entrückung				
FF	SK		Furcht				
GE	ZK		Paralyse				
KO	GS		Schmerz				
KK	INI		Verwirrung				
NAHKAMPFWAFFE	AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS		
					SCHMERZ		
					1/4 verloren		
FERNKAMPFWAFFE	FK	LZ	TP	RW	MUNI	1/2 verloren	
						3/4 verloren	
						5 oder niedriger	
Größenkategorie				Typus			
Aktionen							

[illegible]

Kampfprotokoll

KÄMPFER

Kämpfer 1

Kämpfer 1			RS	BE
MU	LeP		ZUSTAND	I II III IV
KL	AsP		Belastung	
IN	KaP		Betäubung	
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN	Entrückung	
FF	SK		Furcht	
GE	ZK		Paralyse	
KO	GS		Schmerz	
KK	INI		Verwirrung	

NAHKAMPFWAFFE	AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS
					SCHMERZ
					1/4 verloren
FERNKAMPFWAFFE	FK	LZ	TP	RW	MUNI
					1/2 verloren
					3/4 verloren
					5 oder niedriger

Kämpfer 3

Kämpfer 3				RS	BE
MU	LeP			ZUSTAND	I II III IV
KL	AsP			Belastung	
IN	KaP			Betäubung	
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN		Entrückung	
FF	SK			Furcht	
GE	ZK			Paralyse	
KO	GS			Schmerz	
KK	INI			Verwirrung	
NAHKAMPFWAFFE	AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS
					SCHMERZ
					1/4 verloren
FERNKAMPFWAFFE	FK	LZ	TP	RW	MUNI
					1/2 verloren
					3/4 verloren
					5 oder niedriger

Reihenfolge

[illegible]

Kampfbrunden

Kämpfer 2

Kämpfer 2			RS	BE
MU	LeP		ZUSTAND	I II III IV
KL	AsP		Belastung	
IN	KaP		Betäubung	
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN	Entrückung	
FF	SK		Furcht	
GE	ZK		Paralyse	
KO	CS		Schmerz	
KK	INI		Verwirrung	

NAHKAMPFWAFFE	AT	PA	TP	REICHWEITE	STATUS
					SCHMERZ 1/4 verloren 1/2 verloren 3/4 verloren 5 oder niedriger
FERNKAMPFWAFFE	FK	LZ	TP	RW	
				MUNI	

Kämpfer 4

Kämpfer 4				RS	BE
MU	LeP			ZUSTAND	I II III IV
KL	AsP			Belastung	
IN	KaP			Betäubung	
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN		Entrückung	
FF	SK			Furcht	
GE	ZK			Paralyse	
KO	GS			Schmerz	
KK	INI			Verwirrung	
NAHKAMPFWAFFE				AT	PA
				TP	REICHWEITE
				STATUS	
				SCHMERZ	
				1/4 verloren	
FERNKAMPFWAFFE				FK	LZ
				TP	RW
				MUNI	
				1/2 verloren	
				3/4 verloren	
				5 oder niedriger	

Kämpfer 5

Kämpfer 5				RS	BE
MU	LeP			ZUSTAND	I II III IV
KL	AsP			Belastung	
IN	KaP			Betäubung	
CH	AW	SONDERFERTIGKEITEN		Entrückung	
FF	SK			Furcht	
GE	ZK			Paralyse	
KO	CS			Schmerz	
KK	INI			Verwirrung	
NAHKAMPFWAFFE				AT	PA
				TP	REICHWEITE
				STATUS	
				SCHMERZ	
				1/4 verloren	
FERNKAMPFWAFFE				FK	LZ
				TP	RW
				MUNI	1/2 verloren
				3/4 verloren	
				5 oder niedriger	