

A detailed fantasy illustration of three characters in a lush, misty forest. On the left is a blonde elf 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, wearing a red and purple outfit, holding a staff with a glowing blue flame. The background features a waterfall and dense green foliage. The entire scene is framed by an ornate, metallic 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 AUSRÜSTUNG
- 6 VOLLFARBIGE DIN-A4-ERGÄNZUNGSBÖGEN FÜR MAGIER UND GEWEIHTE
- 4 DIN-A4-KOPIERVORLAGEN FÜR MEISTERPERSONEN- UND KREATUREN-BÖGEN SOWIE KAMPFPROTOKOLLE



www.ulisses-spiele.de

€ 4,95 [D]



ISBN 978-3-95752-232-0

US25505



HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies _____

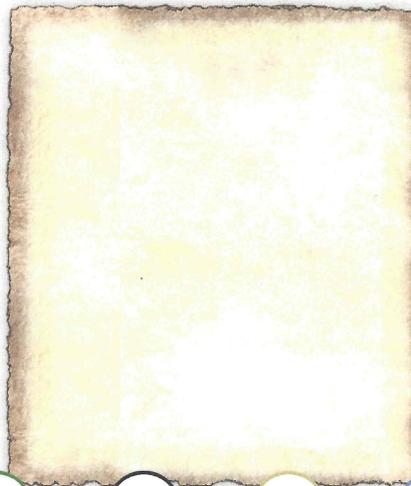
Geburtsdatum _____

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 <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Erfahrungsgrad

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>
---	---	---

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			
Fährtensuchen	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 (Handlungsunfähig)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				



Meisterdokument

KURZFORMULARE

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Kraftakt 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

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Kraftakt 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

Name _____

Sonderfertigkeiten _____

Vor-/Nachteile _____

Talente:

Körperbeherrschung GE/GE/KO

Kraftakt 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

