Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Damila al'ayurvad	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Mhanadistan/Fern der Zivilastion	(Modifikationen):	Gottheit: Travia, Atvarya
Profession	Wundärztin/Hebamme/Badilikanerin	(Modifikationen):	Seelentier: Mherwati

Geschlecht	weiblich
Alter	24. EFF 1001 BF
Grösse	1,85 Halbfinger
Gewicht	80 Stein
Haarfarbe	dunkelbrauner Zopf
Augenfarbe	schwarz
Aussehen	sehniger Körperbau, der es gewohnt ist mit anzupacken, tiefe Lachgrübchen, summt oft leise vor sich hin

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	
Sozialstatus	7
Familie/Herkunft/Hintergrund	Sahina (Dienerin des Atvarya) Ismail ibn Hamad (Leibdiener des Sultan von Jindir)

Vorteile & Nachteile

Begabung für Merkmal Humus, Dschinngeboren (Humus), Resistenz gegen Krankheiten, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit, Talentschub (Heilkunde Wunden), Viertelzauberer, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang, Übernatürliche Begabungen (Balsam, Leib der Erde, Ruhe Körper, Sanftmut, Wand aus Dornen)

Aberglaube: 6, Neugier: 8, Speisegebote, Verpflichtungen (Badilakaner), Vorurteile 6 (Praiosgeweihte), Wahrer Name, Moralcodex Badilakaner

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	/	13	14
Klugheit	/	11	11
Intuition	/	13	13
Charisma	/	11	11
Fingerfertigkeit	/	13	14
Gewandtheit	/	12	12
Konstitution	/	14	15
Körperkraft	/	13	13
Geschwindigkeit	/	8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	31	34	2	6
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	30	31	0	15
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	-6	19	22	9	2
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	4	5	1	6
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	10	11	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	/	8	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	/	8	8	8	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	/	8	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt:	6.480	Eingesetzte AP:	6.480	Guthaben:	0

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

MU: 14	KL: 11	IN: 13	CH: 11	FF: 14	GE: 12	KO: 15	KK: 13	BE:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Tulamidenlande)
Meister der Improvisation
Waffenspezialisierung: Schleuder (Lasso)
Talentspazialisierungen: Überreden (Betteln), Magiekunde (Animismus), Pflanzenkunde (Gebirge), Sagen/Legenden (Mhanadistan), Tierkunde (Nutztiere), Ackerbau (Vorratshaltung), Heilkunde Gift (tierische Gifte), Heilkunde Wunden (Innere Verletzungen)

Gaben (F)

	TaW	
Talentschub: Heilkunde Wunden (MU-IN-KO)	8	

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW	
Dolche	D	BE–1	15 • 11	10	
Hiebwaffen	D	BE–4	9 • 8	1	
Raufen	C	BE	16 • 11	11	
Ringen	D	BE	12 • 8	4	
Säbel	D	BE–2	8 • 8	0	
Wurfmesser	C	BE–3	8 • /	0	
Schleuder	E	BE-2	21 • /	13	
Speere	D	BE-3	9 • 8	1	
Stäbe	D	BE-2	10 • 8	2	
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körperliche Talente (D)

		TaW	
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	5	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	8	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	8	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	6	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	4	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	6	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	6	
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	8	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	5	
Zechen (IN•KO•KK)	—	5	
Reiten (CH-GE-KK)	BE-2	4	

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	9	
Überreden (MU•IN•CH)	8	
Etikette (KL-IN_CH)	5	
Gassenwissen (KL-IN-CH)	3	
Lehren (KL-IN-CH)	12	
Überzeugen (KL-IN-CH)	1	

Natur-Talente (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	1	
Orientierung (KL•IN•IN)	7	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	8	
Fesseln/Entfesseln (FF-GE-KK)	1	
Wettervorhersage (KL-IN-IN)	5	

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	6	
Rechnen (KL•KL•IN)	3	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	11	
Anatomie (MU-KL-FF)	10	
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	1	
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	6	
Magiekunde (KL-KL-IN)	8	
Pflanzenkunde (KL-IN-FF)	13	
Rechtskunde (KL-KL-IN)	2	
Tierkunde (MU-KL-IN)	10	

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW	
Muttersprache: Tulamidya	18	9	
Garethi	18	7	
L/S Tulamidya	14	7	

Handwerkliche Talente (B)

	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	13	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	8	
Kochen (KL•IN•FF)	10	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	5	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0	
Schneidern (KL•FF•FF)	4	
Ackerbau (IN-FF-KO)	9	
Fahrzeug lenken (IN-CH-FF)	7	
Hauswirtschaft (IN-CH-FF)	7	
Heilkunde Gift (MU-KL-IN)	12	
Heilkunde Krankheiten (MU-KL-CH)	13	
Heilkunde Seele (IN-CH-CH)	8	
Schnaps brauen (KL-IN-FF)	6	
Viehzucht (KL-IN-KK)	6	

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Attacke-Basiswert:	8	Parade-Basiswert:	8	Fernkampf-Basiswert:	8	Initiative-Basiswert:	11

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Dolch	Dolche/-1	H	1W+1	12/5	0	0/-1	15	10	1W+1	2				

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse								
Lasso	Schleuder/-2	1W+4	0/2/5/8/15	0/0/0/-1/-2	23	1								
Schleuder	Schleuder/-2	1W+2	0/5/15/25/40	0/0/0/0/0	21	10								
Dolch	Wurfmess/-3	1W	1/3/5/7/10	0/0/0/-1/-1	8	1								

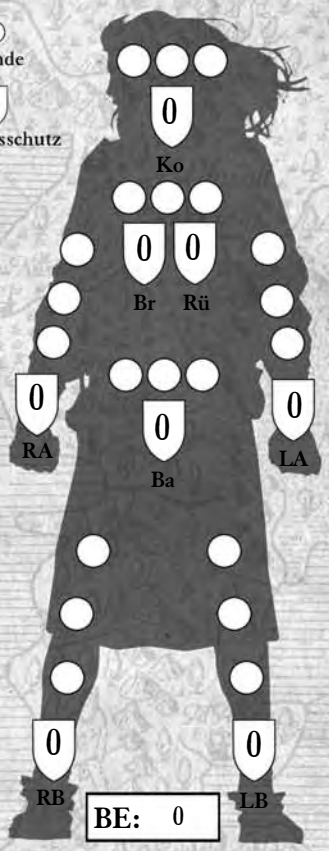
Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	Ini	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	16	11	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	12	8	1W+1

Sonderfertigkeiten / Manöver: Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust):
Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, andkante, Hoher Tritt, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schmutzige Tricks, Schwinger, Versteckte Klinge

Wunde

Rüstungsschutz



BE: 0

Schild / Parierwaffe

Name	Typ	Ini	WM	PA	Bruchfaktor				

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

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Einfache Kleidung	0	0
Summe	0	0

Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	–	0	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink / Behäbig?	=	8

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	34	17	11	9	
Ausdauer	31	16	10	8	

	max.	aktuell
Karmaenergie	/	
Astralenergie	22	

Initiative	INI-Basis – BE = 11 ± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) = 11+1W6

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung Organgene Leinenkutte ohne Verzierungen, Hanfkordel als Gürtel mit zahlreichen kleinen Woll- und Lederbeuteln, Sandalen, hölzernes Gänseamulett an einer Kette aus organenen Holzperlen, organgefarbenes Kopftuch, Bettelschale, Wanderstab

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Tuchrucksack		
Lederschürze, Chirurgenbesteck		
Handsäge, Nadel & Garn, Schwere		
Rasiermesser, Räucherwerk, Seife		
Schwamm, Wasserschlauch, Holzkamm		
Kupferkessel, Essbesteck Holz,		
Feuerstein und Stahl, Holzeimer, Spaten		
Kerzen, Papierlaterne, Wolldecke		

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Kräuter, Salben und Tinkturen:		
Knoblauchwurzeln/-nollen		
Rote Taubennessel (Schlafmittel)		
Hirtentäschelkrauttee (Gicht)		
Kamille (Schlaftrunk, Entzündungen)		
Ringelblumensalbe (wunde Füße/Haut)		
Belmart (mindere Vergiftungen)		
Praiosmilch (Praiosbrand)		
Donfstengel (Fieber-Krankheiten)		
Egelschreckpaste (1 LEP, stoppt Blutung		
Lulanienblütentee (Magen/Nerven)		
Rahjaliebtee (Verhütung)		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Argansud (nach 4 Std. Ruhe 3W6+3 LeP)	6			
Brandsalbe (4W6+2 im Lauf eines Tages)	8			
Finagebastverbandszeug	6			
Hiradwurzelen	8			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Schmerzwein	4			
Satuariens Trunk	3			
Wirselheilsalbe (1W+4 LeP)	10			
Wirseltrank (2W6 innerhalb 1 Std.)	8			

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

Dukaten									
Silbertaler									
Heller	8								
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 © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Damila al'ayurvad	Tulamide	Mhanadistan/Fern der Ziv	Wundärztin/Hebamm

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
		Elementar (Humus)	

MU	14	KL	11	IN	13	CH	11	FF	14	GE	12	KO	15	KK	13	MR	5

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
	Balsam Salabunde	KL-IN-CH	12				5A+1SR	mind. 5	Ber.	sofort	ZO: Ep, fw / ZD, Kosten, RW	F	/	Heil, Form		
	Leib der Erde	MU-IN-GE	8				20 A	10+1/sr	selbst	ZfP* SR (A)	ZO: EP, fw / ZD; ZO, WD	F(E)	/	Form, Ele (Humus		
	Ruhe Körper, Ruhe Geist	KL-CH-KO	6				20 A	4+2/St.	Ber.	ZfP* Std.	ZO: EP, fw / ZD	F	/	Heil		
	Sanftmut	MU-CH-CH	9				4 A	mind. 3	7 m	1 SR	ZO: Tier/ZD, Erzw.,Kosten;zo,rw,wd	F	/	Einf		
	Wand aus Dornen	MU-KL-CH	12				30 A	5+2/m	7 m	ZfP* SR	ZO: zone / ZD, Kosten, RW, WD	D (C)	/	Ele (Humus)		

AE: 22 AV: 31 LE: 34

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden. Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Damila al'ayurvad	Tulamide	Mhanadistan/Fern der Ziv	Wundärztin/Hebamm

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
		Elementar (Humus)	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
14	11	13	11	14	12	15	13	5

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile: Dschinngeboren (Humus), Schutzgeist, Übernatürliche Begabungen,

Wahrer Name

Magische Sonderfertigkeiten: Regeneration I

Regeneration: 1W+1 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
	19	+	-6	+		+		+		+		=		–		=	22

MR	(MU+KL+KO)/5	+	Modifikationen	+	Vor-/Nachteil	+	Sonderfertigkeiten	=	aktuell
	4	+	-4	+		+		=	5

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele GmbH, alle Rechte vorbehalten.