Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Chalik el'Hirad	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Aranien	(Modifikationen):	Gottheit: Nandus, Xeledon, Hesinde
Profession	Gelehrter (Völker-Sagenkundiger)	(Modifikationen):	Seelentier: Riesenkaiman

Geschlecht	männlich
Alter	26 TRA 998 BF
Grösse	1,87 Halbfinger
Gewicht	82 Stein
Haarfarbe	schwarz, schulterlang
Augenfarbe	dunkelbraun
Aussehen	gepflege Erscheinung, stets bemüht einen guten Eindruck zu hinterlassen, gewinnendes Lächeln, Saphirohrringe

Wappen/Porträt

Stand	/
Titel	/
Sozialstatus	8

Familie/Herkunft/Hintergrund

Ashina saba Meriban (Palastwesira)

Unbekannter Mittellreichischer Held

Vorteile & Nachteile

Akademische Ausbildung (Gelehrter), Eidetisches Gedächtnis, Gutaussehend

Gesucht I (Aranien), Neugier. 9, Rachsucht: 6, Schulden (500 Dukaten), Streitsucht: 6, Verschwendungssucht: 5

Eigenschaften & Basiswerte

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

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	29	36	5	2
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	30	34	4	10
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	/	/	/	/	/
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	4	7	2	5
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	10	15	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	/	8	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	/	7	8	7	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	/	7	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt: 6.520 Eingesetzte AP: 6.520 Guthaben: 0

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

MU: 14	KL: 15	IN: 14	CH: 11	FF: 12	GE: 12	KO: 14	KK: 13	BE: 2

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Aranien, Tulamidenlande), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Fasar/Freistadt)
Talentspazialisierung: Gassenwissen (Kontakte), Schriftlicher Ausdruck (Schriftsteller), Überreden (Aufwiegeln), Überzeugen (Schriftliche Rhetorik), Geschichtswissen (Religionsgeschichte und Wissenschaftsgeschichte, Magiekunde(Sphärologie),Philosophie (Magierphilosophie), Sagen/Legenden(Aranien),Säbel (Reitersäbel)

Gaben (F)

	TaW	

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW	
Dolche	D	BE–1	9 • 8	1	
Hiebwaffen	D	BE–4	9 • 8	1	
Raufen	C	BE	10 • 8	2	
Ringen	D	BE	9 • 8	1	
Säbel	D	BE–2	17 • 13	14	
Wurfmesser	C	BE–3	8 • /	0	
Armbrust	C	BE-5	9 • /	1	
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körperliche Talente (D)

		TaW	
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	5	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	5	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	6	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	4	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	0	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	7	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	1	
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	9	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	8	
Zechen (IN•KO•KK)	—	6	
Reiten (CH-GE-KK)	BE-2	6	
GESELLSCHAFTLICHE TALENTE			
Sich verkleiden (MU-IN-GE)		10	
Überzeugen (KL-IN-CH)		10	

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	12	
Überreden (MU•IN•CH)	14	
Betören (IN-CH-CH)	12	
Etikette (KL-IN-CH)	10	
Gassenwissen (KL-IN-CH)	8	
Lehren (KL-IN-CH)	3	
Schriftlicher Ausdruck (KL-IN-IN)	12	

Natur-talente (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	0	
Orientierung (KL•IN•IN)	4	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	6	

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	12	
Rechnen (KL•KL•IN)	8	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	15	
Baukunst (KL-KL-FF)	12	
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	8	
Geographie (KL-KL-IN)	12	
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	15	
Heraldik (KL-KL-FF)	8	
Kryptographie (KL-KL-IN)	14	
Magiekunde (KL-KL-IN)	7	
Philosophie (KL-KL-IN)	13	
Rechtskunde (KL-KL-IN)	6	
Schätzen (KL-IN-IN)	1	
Sprachenkunde (KL-KL-IN)	13	

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW	
Muttersprache: Tulamidya	18	16	
Bosparano	21	11	
Garethi	18	13	
Urtulamidya	21	12	
Zelemja	18	11	
L/S Amulashtra	11	9	
L/S Chrmk	18	10	
L/S Chuchas	24	12	
L/S Gimaril-Glyphen	10	9	
L/S Kusliker Zeichen	10	10	

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)		
SCHRIFTEN		
L/S Nanduria	10	9
L/S Tulamidya	14	12
L/S Urtulamidya	16	12

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:	15

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Reitersäbel	Säbel/-2	N	1W+4	11/4	1	0/0	18	14	1W+4	2				

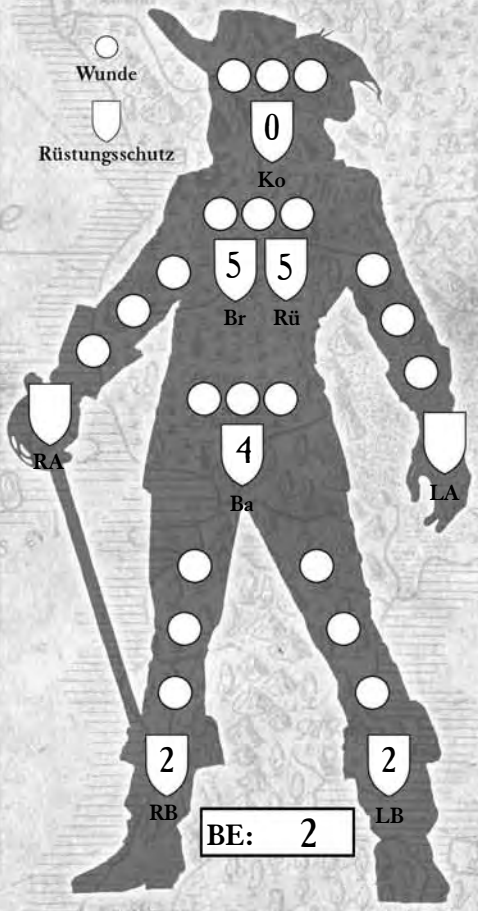
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Fünflagenharnisch)
Sturmangriff, Wuchtschlag

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

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	9	7	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	8	7	1W+1

Sonderfertigkeiten / Manöver



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
Fünflagenharnisch	3	2
Hohe Reiterstiefel	1	0
Summe	3	2

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	−	2	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	=	6

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	36	18	13	9	
Ausdauer	34	17	11	9	

	max.	aktuell
Astralenergie	/	
Karmaenergie	/	

Initiative	INI-Basis – BE = 13 ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) = 13+1W6

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

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung Reinweißes Hemd aus Tulamidentuch, dunklebraune Wildlederhose, Kaftan aus dunkelroter Seide mit silbernen Stickereien, Dunkelroter Turban, seidenes Halstuch

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Lederrucksack		
Badeöl, Schwamm, Alabasterkamm		
Parfüm, Nagelfeile, Rasiermesser, Seife		
Räucherwerk, Feuerstein & Stahl		
Holzfeile, Leim, Nadel &Garn, Lupe		
Meerschaumpfeife, Silberne Tabakdose		
Meißel, Zange, Wasserschlauch,		
Taschenuhr, Tagebuch (Papier),		
Südweiser, Tinte, Schreibfeder, Tusche		
Zirkel, Lineal, Pergamente, Federmesser		
Löschsand, Schreibkreide, Kohlestifte		
Stundenglas,		

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Packsatteltaschen		
Brotbeutel, Pferdefuttertasche		
Essbesteck(Zinn),2 Trinkpokale(Silber)		
Bratspieß, 2 Flaschen Rashutslwaller		
Silberteller, Glaskaraffe, Sturmlaterne		
(Lampenöl (mit Duft), Handsäge		
Brecheisen, Fernrohr, Hammer,		
Hanfseil (10 Schritt), Kletterhaken (10)		
Striegelzeug, Waffenpflegeutensilien		
Wolldecke,		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Klugheitselixier (Q: D)	2			
Scharfsinnelxier (Q:C)	2			
Willenstrunk (Q:C)	1			
Kaltes Licht (Phosphoros)	3			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	12								
Silbertaler	8								
Heller	15								
Kreuzer									

Edelsteine u.ä. Schlafstatt im Burj Asrár des Nandus

Sonstiger Besitz Verschiedene Bücher über Legenden, Aventurische Geschichte und Kulturen, Chroniklen von Ilaris und andere philosophische fast ketzerische Schriften

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Emira	Warunker	1W+8				58	1	19			1/8	12		
		Tritt	11	8	1W+2									
		Biss	11	8	1W									

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