Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Sefirah	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Aranien (Djeristan)	(Modifikationen):	Gottheit: Satuaria
Profession	Tochter der Erde	(Modifikationen):	Seelentier: Blauunke

Geschlecht	weiblich
Alter	26. PHE 1009
Grösse	1,70 Halbfinger
Gewicht	60 Stein
Haarfarbe	kastanienbraune Locken
Augenfarbe	graublau
Aussehen	weiße & rote Holzperlen und Blutblatt in die Locken geflochten, Sommersprossen, sehnige Figur, spielt ständig mit den Fingern herum

Wappen/Porträt

Stand	/
Titel	/
Sozialstatus	6

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Astralmacht 6, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vollzauberer, Wesen der Nacht 3

Feste Gewohnheit (Erdgebunden), Impulsiv, Jähzorn 6, Neugier 8, Selbstgespräche, Tollpatsch, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile 6 (Magier), Weltfremd: 6 (Gersellschaftliches Konventionen)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	/	12	13
Klugheit	/	11	12
Intuition	/	14	15
Charisma	/	14	15
Fingerfertigkeit	/	10	10
Gewandtheit	/	12	12
Konstitution	/	14	14
Körperkraft	/	13	13
Geschwindigkeit	/	8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	31	33	2	5
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	29	30	0	14
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	+19	39	54	6	9
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	5	7	1	6
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	10	11	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	/	7	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	/	8	8	7	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	/	7	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt: 6.500 Eingesetzte AP: 6.500 Guthaben: 0

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

MU: 13	KL: 12	IN: 15	CH: 15	FF: 10	GE: 12	KO: 14	KK: 13	BE:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde Tulamidenlande
Gebirgskundig
Talentspazialisierungen: Kochen (Tränke brauen), Pflanzenkunde (Gebirge), Sagen/Legenden (Hexen)

Gaben (F)

	TaW
Magiegespür (MU-IN-IN)	9

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	10 • 8	2
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0
Raufen	C	BE	9 • 8	1
Ringen	D	BE	9 • 8	1
Säbel	D	BE–2	8 • 8	0
Wurfmesser	C	BE–3	8 • /	0
Speere	D	BE-3	15 • 11	10

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	5
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	3
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	7
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	8
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	5
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	7
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	7
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	6
Zechen (IN•KO•KK)	—	0
Fliegen (MU-IN-GE)	BE	7

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	7
Überreden (MU•IN•CH)	7
Betören (IN-CH-CH)	2
Etikette (KL-IN-CH)	7
Lehren (KL-IN-CH)	12

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	10
Orientierung (KL•IN•IN)	10
Wildnisleben (IN•GE•KO)	12
Fallen stellen (KL-FF-KK)	8
Wettervorhersage (KL-IN-IN)	7

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	5
Rechnen (KL•KL•IN)	2
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	11
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	1
Magiekunde (KL-KL-IN)	9
Pflanzenkunde (KL-IN-FF)	12
Sternkunde (KL-KL-IN)	4
Tierkunde (MU-KL-IN)	10

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	11
Garethi	18	9
L/S Tulamidya	14	6

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	10
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	3
Kochen (KL•IN•FF)	12
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	7
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	1
Schneidern (KL•FF•FF)	7
Abrichten (MU-IN-CH)	4
Ackerbau (IN-FF-KO)	9
Heilkunde Gift (MU-KL-IN)	5
Heilkunde Krankheiten (MU-KL-CH)	10
Heilkunde Seele (IN-CH-CH)	8
Viehzucht (KL-IN-KK)	7

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				
Stoßspeer	Speere/-3	S	2W+2	11/4	-1	0/-1	15	11	2W+2	3				
Sichel	Hiebw/-4	H	1W+2	12/5	-2	-2/-2	6	6	1W+2	2				
Jagdmesser	Dolche/-1	H	1W+2	12/5	-1	0/-2	10	6	1W+2	3				

Sonderfertigkeiten

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

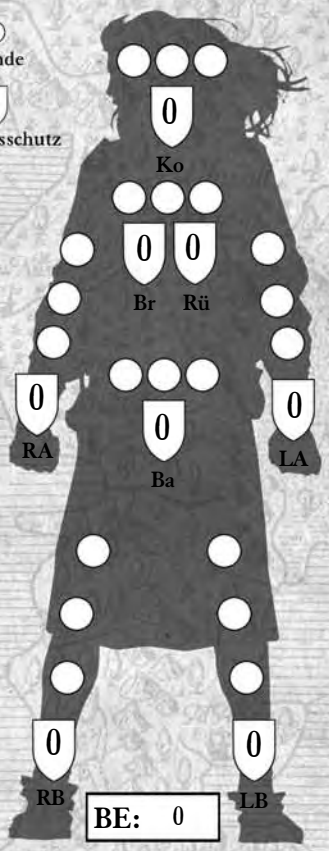
Sonderfertigkeiten

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

Sonderfertigkeiten / Manöver

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	33	17	11	8	
Ausdauer	30	15	10	8	

	max.	aktuell
Karmaenergie	/	
Astralenergie	54	

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 Weiche Ziegenlederhose und Schuhe in schwarz, luftige Leinenbluse und taillierte Lederweste, dunkles Stirnband das ihre Locken nur mühsam bändigen kann, dunkelgrauer Wollburnus mit Kapuze, mehrerepolierte Knochensplitter schmücken ihre Ohren

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Tuchrucksack:		
Angelhaken & Schnur, Brotbeutel,		
Wasserschlauch, Feuerstein & Stahl		
Holzkamm, Seife, Nadel &Garn		
Schwamm, Holzspäne,		
Kleines gepolstertes Körbchen		
Telfiskraut (muskelentspannendes Gift)	6 (E)	ZBA 210

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Packsatteltaschen:		
Handbeil, Holzteller & Besteck		
Fellgefütterter Schlafsack, Wolldecke		
Hanfseil (10 Schritt), Pechfackeln (3)		
Kleines Fischernetz, Zeltplane & Stange		
Gepolsterter Weidenkorb		
Henna, Pinsel, Tusche & Schminkzeug		
Tierfutter & Pflegezubehör		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Argansud (3W6+3 LeP in 4 Std. Ruhe)	4			
Carlog-Essenz (W6+12 Sr Dämmerungssi)	8			
Satuariensaftverband (mindert Wundfieber	4			
Wirseltrank (2W6 LeP innerhalb 1 Std)	7			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

Vermögen

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

Dukaten	10								
Silbertaler	25								
Heller	5								
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

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

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Sefirah	Tulamide	Aranien (Djeristan)	Tochter der Erde
Repräsentationen	**Merkmale**	**Begabungen**	**Unfähigkeiten**
Hexe	Heilung	/	/

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
13	12	15	15	10	12	14	13	7

SE	Zaubername	Probe	ZfW	ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
	Abvenenum	KL-KL-FF	12	min.15A	4	1 m	sofort	ZO: Nahrung/ZD, RW	C	Hex.	Obj		
	Ängste lindern	MU-IN-CH	9	20 A	5	Ber.	sofort	ZO:EP,fw/ZD,Erzwingen,Kosten,rw	C	Hex.	Einf		
	Armatrutz	IN-GE-KO	10	3 A	rs x rs-X	selbst	1 SR(A)	ZO: Ep, fw/ZD,Kosten, RW, WD	B	Hex.	Eig, Ele(Erz)		
	Attributo	KL-CH-XX	2	30 A	7	Ber.	1 Std.	ZO:EP,EW, fw/ZD,RW;WD	B	Hex.	Eig		
	Beherrschung brechen	KL-IN-CH	3	40 A	7+1/5	Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen, Kosten,RW	C	Hex.	Anti, Herr		
	Eigenschaften wiederherst.	KL-IN-CH	4	40 A	7+1/5	selbst, Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen, Kosten,RW	C	Hex.	Anti, Eig		
	Einfluss bannen	IN-CH-CH	3	40 A	7+1/5	Ber.	sofort	ZO:EW/ZD, Erzwingen,Kosten, RW	B	Hex.	Anti, Einf		
	Fesselranken	KL-IN-KK	8	3 A	10	7 m	ZfP* KR	ZO:EW/Erzwingen, RW, ZO	C	Hex.	Ele (Hum), Umw		
	Harmlose Gestalt	KL-CH-GE	7	10 A	6	selbst	ZfP* SR(A)	ZO: EP, fw/ZD,Kosten, RW, WD	C	Hex.	Einf, Illu		
	Hexenblick	IN-IN-CH	8	4 A	1	selbst, 3 m	4 A (ZD)	ZO:EP/ZD, Erzwingen, RW	B	Hex.	Verst		
	Hexengalle	MU-IN-CH	12	2 A	max.zfw	selbst, 3m	ZfP* KR	ZO: EP, fw/ZD, Kosten	C	Hex.	Schad		
	Hexenholz	KL-FF-KK	5	1 SR	5+1/SR	7 m	ASP (A)	ZO:EO/ZD, Kosten,ZO,RW,WD	B	Hex.	Tele		
	Hexenknoten	KL-IN-CH	2	10 A	4	variabel	ZfP*/2 SR	ZO:Zone/zd,Erzwingen,Kosten,rw,wd	C	Hex.	Einf, Illu		
	Hexenspeichel	IN-CH-FF	12	20 A	max zfw	Ber.	sofort	ZO:EP,fw/ZD, ZO	C	Hex.	Heil		
	Katzenaugen	KL-FF-KO	8	10 A	1/3 SR	selbst	ASP(A)	ZO:EP, fw/ZD, RW, WD	C	Hex.	Eig		
	Klarum Purum	KL-KL-CH	10	7 A	1/Stufe	selbst, Ber.	sofort	ZO:EW, fw/zd, Erzwingen,Kosten,rw	D	Hex.	Form, Heil		
	Krähenruf	MU-CH-CH	2	7 A	11	21 m	max. 20 KR	ZO:Tiere/ZD, Kosten,RW	C	Hex.	Einf,Herb,Lim		
	Krötensprung	IN-GE-KK	9	7 A	3	selbst, Ber.	sofort	ZO:EP, fw/ZD, RW	B	Hex.	Eig		
	Leidensbund	MU-IN-KO	8	1 SR	5	Ber.	sofort	ZO:EP, fw/ZD,ZO	C	Hex.	Heil, Verst		
	Odem Arcanum	KL-IN-IN	12	4 A	4	ZfW m	2 KR	ZO:EP,EO/ZD, Erzwingen,RW, WD	A	Hex.	Hell, Kft		
	Pestilenz erspüren	KL-IN-CH	8	3 SR	6	selbst, Ber.	3 SR(ZD)	ZO:EW/Kosten, RW	C	Hex.	Hell		
	Radau	MU-CH-KO	8	4 A	5+1/kr	max. 21 m	ASP	ZO:EW, Zone/ZD, ZO, RW	C	Hex.	Ele(Luft), Tele		
	Ruhe Körper, Ruhe Geist	KL-CH-KO	8	20 A	4+2/std	Ber.	ZfP* SR	ZO:EP, fw/ZD	B	Hex.	Heil		
	Sanftmut	MU-CH-CH	11	4 A	min. 3	7 m	1 SR	ZO:Tier/zd, erzwingen,kosten,zo,rw,	B	Hex.	Einf		
	Seelentier erkennen	IN-IN-CH	8	10 A	7	3 m	20A	ZO:EP/ZD, Erzwingen,RW, WD	C	Hex.	Hell		
	Silentium	KL-IN-CH	10	2 A	1+	ZfWm Rad	ASP (A)	ZO:Zone/ZD, ZO, RW	B	Hex.	Umw		
	Spinnenlauf	IN-GE-KK	10	10 A	7+2/SR	selbst, Ber.	ASP (A)	ZO:EW, fw/ZD,Kosten,ZO,RW,WD	C	Hex.	Eig		
	Sumus Elixiere	IN-CH-FF	11	1 SR	5	Ber.	ZfP*Minuten	ZO:EO/ZD, Kosten, WD	C	Hex.	Ele(Humus)		
	Tiere besprechen	MU-IN-CH	12	50 A	variabel	Ber.	sofort	ZO:ZD, RW	C	Hex.	Heil; Form		
	Tiergedanken	MU-IN-CH	12	20 A	7/SR	ZfW m	ASP (A)	ZO: Tier/zd,Erzwingen,Kosten,rw,wd	C	Hex.	Hell, Vers		
	Wettermeisterschaft	MU-CH-GE	12	1 SR	5+	ZfWx50m	3 SR	ZO:ZD, Kosten,RW, WD	E	Hex.	Ele(Luft), Umw		
	Zauberwesen der Natur	MU-IN-CH	11	1 SR	11	ZfP*x100m	variabel	ZO:Zone/ZD, RW	B	Hex.	Herb, Verst		

AE: 54 AV: 30 LE: 33

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Sefirah	Tulamide	Aranien (Djeristan)	Tochter der Erde

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
Hexe	Heilung	/	/

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
13	12	15	15	10	12	14	13	7

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung
Flüche				
Ängste mehren	MU-IN-CH+4	RkP*/Tag	10	Gegenprobe: MU+RkP*+3
Beute	IN-CH-CH+5	variabel	13	Gegenprobe: IN+RkP*+3
Hexenschuss	IN-CH-KK	variabel	9	Gegenprobe: KO+RkP*+3
Warzen sprießen	IN-CH-CH-2	RkP*/Tag	6	Gegenprobe: CH+RkP*+3
Zunge lähmen	IN-CH-FF	RkP* Std	12	Gegenprobe: KO+RkP*+3
Hexensalbe	/	/	/	Flugfähige Gegenstände
Vertrautenbindung	/	/	/	
VERTRAUTE: Kilah	(Blauunke)	AP: 1.500	Offen: 105	Start / Aktuell (Max.)
Vertrautenmagie:	Probe:	ZD	Kosten	MU: 5 /7 (8)
Dinge aufspüren	KL-IN-IN	7 A	3	KL: 9 / 11 (14)
Hexe finden	KL-IN-IN	5 A	2	IN: 8 / 10 (12)
Krötengift	IN-CH-KO	2 A	4	CH: 10 /11 (15)
Krötenschlag	IN-CH-KK	2 A	alle ASP	FF: 2 /3 (3)
Schlaf rauben	KL-IN-KO	5 A	1	GE: 3 / 5 (5)
Stimmungssinn	IN-IN-CH	2 A	2/SR	KO: 8 / 8 (12)
Tarnung	IN-IN-GE	1 A	2	KK: 2 / 3 (3)
Tiersinne	KL-IN-IN	5 A	3+2/SR	LeP: 7 / 11 (11)
Ungesehener Beobachter	IN-IN-CH	5 A	7	AuP: 15 / 15 (23)
Zwiegespräch	KL-IN-IN	2 A	2	ASP: 18 / 25
				MR: 6 / 10 (10)

Ritualkenntnis (Hexe): 8

Ritualkenntnis (Vertrauter): 7

Magische Vor- / Nachteile:

Astralmacht 6, Verhüllte Aura, Vollzauberer, Wesen der Nacht 3

Feste Gewohnheit (Erdgebunden), Unverträglichkeit mit verarbeiteten Metall

Magische Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Regeneration I/II

Zauberkontrolle

Regeneration: 1W+2 AsP / Phase

Artefakte / Tränke:

Gepolsterter Weidenkorb mit Flugsalbe bestrichen (1 ASP zum losfliegen)

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
	39	+19							54

MR	(MU+KL+KO)/5	Modifikationen	Vor-/Nachteil	Sonderfertigkeiten	aktuell
	5	-2			7

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