Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Randrat Wasir al'Asirfa ay Baburin	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Aranien	(Modifikationen):	Gottheit: Rondra, Efferd, Rahja
Profession	Rondrageweihter (Mystiker/Salutarist)	(Modifikationen):	Seelentier: Flammenreiher

Geschlecht	männlich
Alter	12. PRA 1011 BF
Grösse	1,89 Halbfinger
Gewicht	92 Stein
Haarfarbe	schwarz, kurz rasiert
Augenfarbe	grau
Aussehen	gepflegter Kinn- und Schnurrbart, Schmucknarben unter den Augen, Krallennarben über den Hals bis zum Schlüsselbein

Wappen/Porträt

Stand	Shifrûn(Knappe d. Göttin
Titel	Euer Gnaden
Sozialstatus	10

Familie/Herkunft/Hintergrund

Gassir al'orhima (Kadi)
Effera Wogenbund (Efferdakoluthin)
8 ältere Schwestern

Vorteile & Nachteile

Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Herausragende Lebenskraft: 4, Prophezeien (Regen und Gewitter)

Aberglaube: 9, Arroganz: 8, Feind (10): , Moralkodex: 12 (Rondrakirche), Neugier: 8, Schlafstörungen I (Prophetische Träume), Schlafwandler,Verpflichtungen (Rondrakirche), Vorurteile: 6 (Söldner)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	0	13	15
Klugheit	0	11	11
Intuition	0	14	15
Charisma	0	12	13
Fingerfertigkeit	0	10	10
Gewandtheit	0	12	13
Konstitution	0	14	15
Körperkraft	0	14	14
Geschwindigkeit	0	8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+15	36	41	4	4
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+12	32	34	0	15
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	/	/	/	/	/
Karmaenergie	+24	24	29	5	
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-3	5	7	2	6
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	10	18	☐ Kampfgespür (INI+2) ☒ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8	10	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	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: 15	KL: 11	IN: 15	CH: 13	FF: 10	GE: 13	KO: 15	KK: 14	BE: 1,9

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde: Aranien

Talentspezialisierung: Säbel (Khunchomer), Speere (Schwertlanze), Götter/Kulte (Rondrakirche), Sagen/Legenden (Tulamidenlande), Tierkunde (Raubtiere), Wildnisleben (Gebirge)

Gaben (F)

	TaW
Prophezeien (IN-IN-CH)	8

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	9 • 8	1
Hiebwaffen	D	BE–4	10 • 9	3
Raufen	C	BE	10 • 10	4
Ringen	D	BE	17 • 13	14
Säbel	D	BE–2	18 • 14	16
Wurfmesser	C	BE–3	8 • /	0
Anderhalbhänder	E	BE-2	12 • 10	6
Lanzenreiten	E	/	11 • /	3
Speere	D	BE-3	15 • 11	10
Zweihandhiebwaffen	D	BE-3	10 • 9	3

Körperliche Talente (D)

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

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	6
Überreden (MU•IN•CH)	5
Etikette (KL-IN-CH)	7
Gassenwissen (KL-IN-CH)	1
Lehren (KL-IN-CH)	2
Überzeugen (KL-IN-CH)	9

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	7
Orientierung (KL•IN•IN)	8
Wildnisleben (IN•GE•KO)	8
Wettervorhersage (KL-IN-IN)	7

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	12
Rechnen (KL•KL•IN)	3
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	11
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	1
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	6
Heraldik (KL-KL-FF)	4
Kriegskunst (MU-KL-CH)	6
Magiekunde (KL-KL-IN)	5
Pflanzenkunde (KL-IN_FF)	5
Rechtskunde (KL-KL-IN)	4
Schätzen (KL-IN-IN)	8
Sternkunde (KL-KL-IN)	7
Tierkunde (MU-KL-IN)	7

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	11
Bosparano	21	4
Garethi	18	7
Urtulamidya	21	9
L/S Kusliker Zeichen	10	7
L/S Tulamidya	14	9
L/S Urtulamidya	16	9

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	8
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	5
Kochen (KL•IN•FF)	5
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	5
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0
Schneidern (KL•FF•FF)	0
Hauswirtschaft (IN-CH-FF1)	1
Musizieren (IN-CH-FF)	6
Viehzucht (KL-IN-KK)	4

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:	18

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Khunchomer Wasir al'Asirfa	Säbel/-2	N	1W+6	11/4	+1	0/0	19	15	1W+6	2	**			
Schwertlanze (2 Schritt)	Speere/-3	NS	1W+6	13/4	+2	1/1	17	13	1W+6	3				
Bel-el Zûl (Waqqif)	Säbel/-2	H	1W+2	12/5	-2	-1/-3	18	14	1W+2	2				

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Spiegelpanzer), Sturmangriff, Wuchtschlag

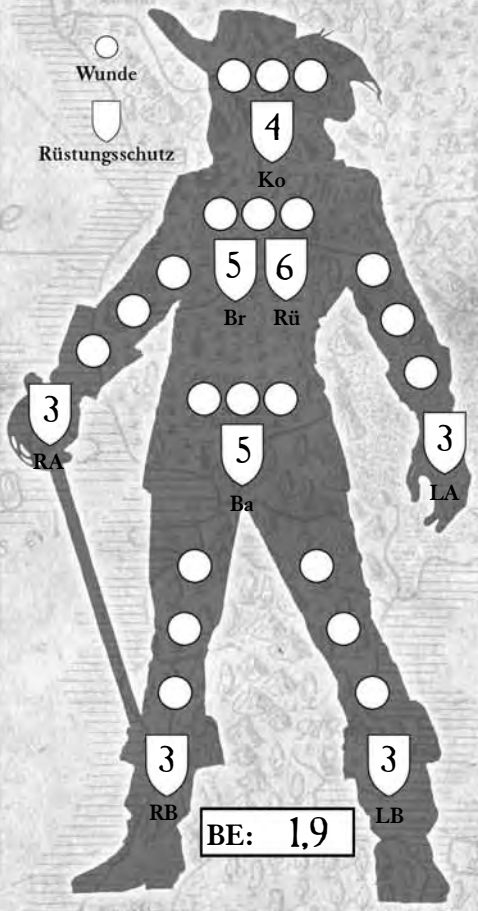
** Als Namensschwert ist der Khunchomer wie alle Namensschwerter eine persönliche Waffe

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	9	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	16	12	1W+1

Sonderfertigkeiten / Manöver: Unauer Schule: Auspendeln, Beinarbeiot, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Wurf



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
Spiegelpanzer (meisterhaft	3,7	1,7
Baburiner Hut (meisterl)	0,6	0
Reiterstiefel	0,2	0,2
Summe	7	1,9

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	−1,9+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	= 7

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	41	20	13	10	
Ausdauer	34	20	11	9	

	max.	aktuell
Astralenergie	/	
Karmaenergie	29	

Initiative: INI-Basis – BE = 18 ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) = 16+1W6

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

Liturgie- / Ritualkenntnisse & Ausrüstung

Liturgie- / Ritualkenntnis

Rondra: 11

Liturgie	Grad	Wirkung
Schutzsegen	0	
Zwölf Segnungen	I	Eid- , Feuer-, Geburts-, Glücks-
		Grab- , Harmonie-, Heilungs-,
		Märtyrer-, Speise-, Trank-, Weisheits
Göttliches Zeichen	I	
Objektsegen	I	
Prophezeiung	I	
Segnung der	I	stählernen Stirn .
Ehrenhafter	II	Zweikampf .
Initation	II	
Objektsegen	II	
Objektweihe	II	
Schutzsegen	II	
Tiergestalt	II	
Göttliches Zeichen	III	
Objektweihe	III	
Schutzsegen	III	
Thalionmels	III	Schlachtgesang .
Visionssuche	III	

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Feldflasche,Brotbeutel,Besteck,Teller		
Waffenpflegeutensilien, Seife, Bürste		
Sturmlaterne,wasserdichte Zunderdose		
Duftöl, Weihrauch, Geldbeutel		
Lederrucksack, Gürteltasche,		
Wasserschlauch, Hanfseil (15 Schritt)		
Kletterhaken (10 Stk.), Zeltplane		
Zeltstangen, Wolldecke, Pergamente		
Tinte,Adlerkiel, Stundenkerze(5 Stk.)		
Kreide, Dabla (Trommel), Lederöl		
1 Flasche Raschtulswaller, Rasiermesser		
Verbandszeug, Nadel & Faden, Schere		
Zügel+Zaumzeug, Satteltaschen,Sattel		
Futterbeutel, Striegelzeug, Futter		

Proviant / Tränke

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen		
Heiltrank (Qualität D , 3W6+6)	1		
Wundpulver (heilt 3 SP)	3		
Hauch der Weissagung (Probe auf Pro-	2		
phezeien ist um 6 Punkte erleichtert)			

Kleidung

Baburiner Hut mit schmalen, weißen Kriegerturban und 2 Spann langem roten Rossschweif, weißes Obergewand mit aufwendigen Stickereien und einer blutroten Borte (Zeichen für den ersten im Kampf überwundenen Feind) und Schwertfibel mit Rubinen, weißer Waffenrock aus besticktem Bausch mit blutroter Löwin, stahlblanker Spiegelpanzer, kniehohe und reich bestickte Reiterstiefel.

Vermögen

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

Dukaten	15								
Silbertaler	43								
Heller	20								
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz: Einige Edelsteine (ca. 30 Dukaten)

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	Tp	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Amha (Ehre)	Tulamide	1W+9	Biss:11	7	1W+1	1	19	2		0/8	13		
Großer Gegner			Tritt: 11	7	1W+2			11					
Niederwerfen (6)								14					

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