Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Ruchan "Yiyila"	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten	(Modifikationen):	Gottheit: Marhibo / Feqz
Profession	Spitzel/Geheimagent/Meuchler	(Modifikationen):	Seelentier: Khoramsbestie

Geschlecht	männlich
Alter	12. EFF 1006 BF
Grösse	1,65 Schritt
Gewicht	60 Stein
Haarfarbe	schwarz, graue Schläfen
Augenfarbe	braun
Aussehen	kurz rasiertes Haar, Dreitagebart, durchdringender Blick, athletischer Körper, frappierende Ähnlichkeit zum Satrapen von Fasar

Wappen/Porträt

Stand	/
Titel	/
Sozialstatus	8

Familie/Herkunft/Hintergrund

Tai'ira ez'zitaqi (Sternkundlerin)

Khajid ben Farsid (Satrap von Fasar)

Vorteile & Nachteile

Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft (5), Immunität gegen Gift (pflanzliche Gifte), Soziale Anpassungsfähigkeit, Talentschub (Schleichen)

Feind (10, Sahil ben Khajid), Prinzipientreue (5), Rachsucht (7), Sucht (Mirbelrohr), Verpflichtungen (Satrapenhaus von Fasar)

Eigenschaften & Basiswerte

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

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+15	36	40	5	2
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	30	31	0	13
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	/	/	/	/	/
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-3	5	6	1	6
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	11	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	/	8	8	7	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	/	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: 14	KL: 11	IN: 14	CH: 12	FF: 12	GE: 15	KO: 13	KK: 13	BE: 0

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Tulamidenlande)
Ortskenntnis (Yol-Fessar)
Talentspezialisierung: Gassenwissen (Beschatten), Klettern (Freiklettern)
Waffenspezialisierung: Anderthalbhänder (Tuzakmesser)

Gaben (F)

	TaW
Gefahreninstinkt (KL-IN-IN)	11
Talentschub: Schleichen (MU-IN-KO)	8

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	17 • 12	13
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0
Raufen	C	BE	11 • 8	3
Ringen	D	BE	13 • 8	6
Säbel	D	BE–2	9 • 8	1
Wurfmesser	C	BE–3	8 • /	0
Anderthalbhänder	E	BE-2	17 • 13	14
Bogen	E	BE-3	20 • /	12
Schwerter	E	BE-2	10 • 8	2

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	8
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	11
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	10
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	11
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	4
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	8
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	12
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	12
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	1
Zechen (IN•KO•KK)	—	3
Taschendiebstahl (MU-IN-FF)	BEx2	5

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	8
Überreden (MU•IN•CH)	7
Betören (IN-CH-CH)	5
Etikette (KL-IN-CH)	6
Gassenwissen (KL-IN-CH)	7
Schauspielerei (MU-KL-CH)	3
Sich verkleiden (MU-CH-GE)	9

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	0
Orientierung (KL•IN•IN)	8
Wildnisleben (IN•GE•KO)	1

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	3
Rechnen (KL•KL•IN)	7
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	8
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	2
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	7
Rechtskunde (KL-KL-IN)	6
Schätzen (KL-IN-IN)	6
Staatskunst (KL-IN-CH)	2

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	10
Garethi	18	8
L/S Tulamidya	14	10

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	0
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	0
Kochen (KL•IN•FF)	0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	5
Schneidern (KL•FF•FF)	0
Hauswirtschaft (IN-CH-FF)	3
Schlösser knackern (IN-FF-FF)	11

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
Tuzakmesser	Andert./-2	NS	1W+8	12/4	+1	0/0	18	14	1W+8	1
Mengbilar*	Dolche/-2	H	1W+1	12/5	-2	0/-3	17	9	1W+1	7
Dolch	Dolche/-2	H	1W+1	12/5	0	0/-1	17	11	1W+1	2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Wuchtschlag

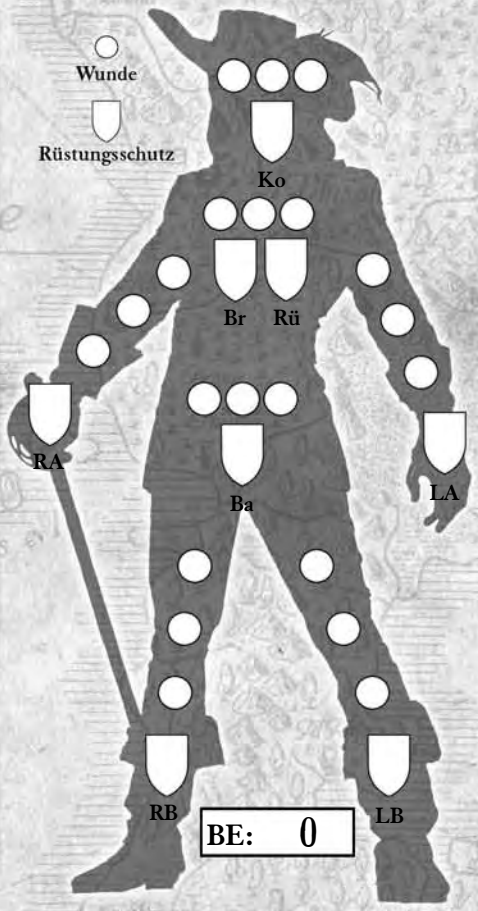
* Gift: Kukris (EW, Stufe 12), Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe); Wirkung: 1W6–1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF –1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE –3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (GE, KK –1), Dauer: Bis zum Tode/50 KR

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Kurzbogen	Boegn/-3	1W+4	5/15/25/40/60	1/1/0/0/-1	20	

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen)

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	11	8	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	13	8	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
Summe		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?	=	17

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	40	20	13	10	
Ausdauer	31	16	10	8	

	max.	aktuell
Astralenergie	/	
Karmaenergie	/	

Initiative	INI-Basis – BE = 15 ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) = 15+1W6

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

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung dunkelgraue Pluderhose und Seidenhemd, festgeschnürte Pantoffeln, Reiche mit Goldfäden bestickte weiße Weste, Seidenschärpe mit verziertem Dolch, Goldbestickter Turban, Rückenscheide mit Tuzakmesser, Seidene Handschuhe

Er besitzt eine beeindruckende Sammlung an verschiedener Kleidung und Perücken, um unterscheidliche Geschlechter und Stände darzustellen.

Für dieses Abenteuer gibt er sich als Klischee eines Gelehrten aus: Ein Monokel, Gelehrtenrobe mit dünnem Kaftan in hellem Grau, Stock (auf den er vorgibt sich wegem schwachem Kniee stützen zu müssen), Perücke mit grauem langem Haar und unechter grauer Bart

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Tuchrucksack:		
Wasserschlauch, Brotbeutel, Brotmesser		
Holzfeile, Leim, meisterhafte Dietriche		
Zunderdose, Seife, Schwamm,		
Verstärkte Lederhandschuhe		
Phiolen und Döschen mit Giften		
Hängematte, Wolldecke, Sturmlaterne		
Lampenöl, Kreide		
Eulentränen (4 Portionen)		

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Unverwundbarkeitselixier (+3 RS,+1 WS)	1			
Angstgift (Q:D, Opfer 7 SR passiv)	6			
Heiltrank (Q=D, 3W6+6 LeP)	2			
Verwandlungstrunk (Sperling)	1			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Mirbelrohrsud	10			

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

Dukaten	35								
Silbertaler	15								
Heller	10								
Kreuzer									

Edelsteine u.ä. Edelsteine im Wert von 100 Dukaten

Sonstiger Besitz Zwei Verstecke in der Stadt, Kleines Haus in Yo-Fessar

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.