Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Yanashi	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten	(Modifikationen):	Gottheit: Feqz
Profession	Einbrecher, Mitglied der Beni Fessiri	(Modifikationen):	Seelentier: Fledermaus

Geschlecht	weiblich
Alter	13. TSA 1011 BF
Grösse	1,68 Schritt
Gewicht	60 Stein
Haarfarbe	hellbraun, kurze Locken
Augenfarbe	grün-braun
Aussehen	

Wappen/Porträt

Stand	/
Titel	Fenneqim
Sozialstatus	4

Familie/Herkunft/Hintergrund

Raquid ben Sash (Wesir)

Saranja (Dienstmagd)

Vorteile & Nachteile

Flink, Gefahreninstinkt, Glück im Spiel, Herausragender Sinn: Gehör, Zeitgefühl

Goldgier: 6, Neugier: 7, Prinzipientreue: 6 (Feqzkirche, Beni Fessiri), Verpflichtungen (Beni Fessiri)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	/	13	13
Klugheit	/	10	10
Intuition	/	14	14
Charisma	/	10	11
Fingerfertigkeit	/	13	13
Gewandtheit	/	14	15
Konstitution	/	14	15
Körperkraft	/	12	13
Geschwindigkeit	/	9	9

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	30	35	3	5
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	31	32	0	15
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	/	/	/	/	/
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-3	5	6	1	6
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	11	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: 13	KL: 10	IN: 14	CH: 11	FF: 13	GE: 15	KO: 15	KK: 13	BE: 0

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Fälscher
Kulturkunde (Tulamidenlande)
Ortskenntnis (Fasar - Stadtviertel Sarjabansarai und Al'Suq)
Talentspazialisierung:Klettern(Freiklettern),Sich verstecken(Stadt),
Gassenwissen (Beschatten), Sich verkleiden (Anderer Stand),
Überreden (Feilschen), Schlösser knacken (Fallen)
Akoluth Phexkirche

Gaben (F)

	TaW	
Gefahreninstinkt (KL-IN-IN)	10	
Liturgiekenntnis (Feqz)	3	

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW	
Dolche	D	BE–1	18 • 14	16	
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0	
Raufen	C	BE	17 • 13	14	
Ringen	D	BE	11 • 8	3	
Säbel	D	BE–2	9 • 8	1	
Wurfmesser	C	BE–3	24 • /	16	
Schleuder	E	BE-2	9 • /	1	
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körperliche Talente (D)

		TaW	
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	7	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	12	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	11	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	12	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	4	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	6	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	13	
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	11	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	1	
Zechen (IN•KO•KK)	—	5	
Akrobatik (MU-GE-KK)	BEx2	12	
Taschendiebstahl (MU-IN-FF)	BEx2	11	

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	9	
Überreden (MU•IN•CH)	10	
Etikette (KL-IN-CH)	6	
Gassenwissen (KL-IN-CH)	12	
Schriftlicher Ausdruck (KL-IN-IN)	8	
Sich verkleiden (MU-CH-GE)	12	

Natur-Talente (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	1	
Orientierung (KL•IN•IN)	6	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	0	
Fesseln/Entfesseln (FF-GE-KK)	7	

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	5	
Rechnen (KL•KL•IN)	5	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	9	
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	8	
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	1	
Feinmechanik (KL-KL-FF)	7	
Rechtskunde (KL-KL-IN)	7	
Schätzen (KL-IN-IN)	6	

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW	
Muttersprache: Tulamidya	18	10	
Atak	12	8	
Füchsisch	12	8	
Garethi	18	8	
L/S Tulamidya	14	7	

Handwerkliche Talente (B)

	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	6	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	1	
Kochen (KL•IN•FF)	0	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	8	
Schneidern (KL•FF•FF)	0	
Alchimie (MU-KL-FF)	9	
Hauswirtschaft (IN-CH-FF)	1	
Schlösser knacken (IN-FF-FF)	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:	11

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Langdolch	Dolche/-1	H	1W+2	12/4	0	0/0	18	14	1W+2	2				
Kurzschwert	Dolche/-1	HN	1W+2	11/4	0	0/-1	18	13	1W+3	1				

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

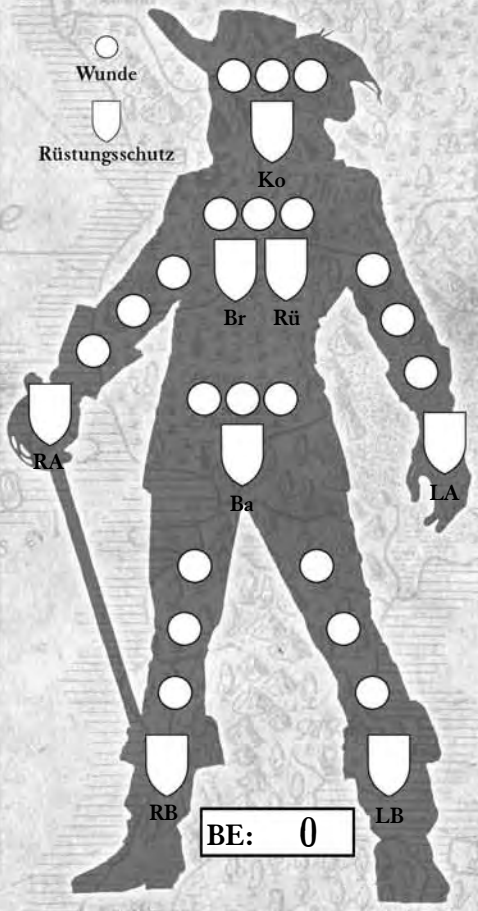
Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse								
Langdolch	Wurfm/-3	1W	1/3/5/7/10	0/0/0/-1/-1	24	1								
Wurfstern	Wurf,/-3	1W+1	2/4/8/12/20	1/0/0/0/0	24	10								

Sonderfertigkeiten: Eisenhagel

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

Sonderfertigkeiten / Manöver: Waffenloser Kampfstil: Hammerfasut

Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger



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?	=	16

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	35	18	12	9	
Ausdauer	32	16	11	8	

	max.	aktuell
Astralenergie	/	
Karmaenergie	/	

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 dunkelgraue Pluderhose, graues Leinenhemd, schwarze Weste mit versteckten Innentaschen mit Wurfsternen, Dunkle Seidenschärpe um den Bauch gewickelt unter der ihr Seidenseil versteckt ist, Gesichtsschleier Turban unter dem ihre Dietriche verborgen sind, weiche Filzpantoffeln

Zweiter Satz Kleidung für ihre Ausflüge in die Türme der Reichen und Mächtigen: Seidenhose und Kaftan, Seidenschleier für Haare und Gesicht, Seidenpantoffeln, erleserner Schmuck

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Tuchtasche:		
Dietriche (meisterhaft), Schmaler Dolch		
Holzfeile, Leim, Pfeffer in Holzdöschen,		
Alchimistische Mittel und Salben		
Wasserdichte Zunderdose, Holzkamm		
Khunchomer Pfeffer in Döschen		
feste Lederhandschuhe, Tuchmaske		
Nadel & Garn, Seidenseil (10 Schritt)		
Spielkarten und Würfel aus Mammuton		
Zange, Rasiermesser, Mammutonwürfel		

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Lederrucksack (mit Wachsplane)		
Brecheisen, Brettspiel, Brotbeutel		
Wasserschlauch, Holzbecher und Teller		
Holzlöffel, Fleischmesser, Hängematte		
Pechfackel (2), Metallfeile,		
Spielkarten		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Angstgift (Q:D)	2			
Schadenbeutel	4			
Stinktöpfchen	3			
Unsichtbarkeitselixier (Q: D)	1			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Wachtrunk (Q D)	2			
Wirselsalbe	2			
Kaltes Licht (in Glasphiolen)	6			

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

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									

Edelsteine u.ä. Hat durch ihre Diebeszüge trotz der Abgaben

Sonstiger Besitz an die beni Fessiri ein kleines Vermögen in Edelsteinen und Schmuck im Wert von etwa 600 Dukaten ansammeln können.

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.