Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Lulzim ben Harkim	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamie	(Modifikationen):	Götter: Rastullah
Kultur	Novadis	(Modifikationen):	
Profession	Hirte	(Modifikationen):	Seelentier: Khômgeier

Geschlecht	männlich
Alter	2.T. 1.G. n. 5.Ras. 251 RE
Grösse	183 Halbfinger
Gewicht	78 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	braun
Aussehen	schmächtige Statur, lebendige Augen welche aufmerksam alles um sich herum beachten. Kurze braune Haare unter einem Turban.

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	
Sozialstatus	4

Familie/Herkunft/Hintergrund

Lulzim wurde als Sohn von Hirten vom Stamm der Beni Erkin geboren und ebenfalls zum Hirten ausgebildet, obwohl er davon träumt, Kämpfer zu sein. Vor zwei Jahren hat er geheiratet und seit letztem Jahr einen Sohn.

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Herausragender Sinn Sicht, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Tierfreund

Nachteile: Jähzorn(6), Medium, Rachsucht(6), Raumangst(6)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	+1	13	14
Klugheit		12	12
Intuition		14	14
Charisma		13	13
Fingerfertigkeit		12	13
Gewandtheit		12	13
Konstitution		12	14
Körperkraft		12	13
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	18	35	4	3
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+13	19	34		14
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	7	4		7
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	11	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8	7	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt:	6000	Eingesetzte AP:	5988	Guthaben:	12

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

MU: 14	KL: 12	IN: 14	CH: 13	FF: 13	GE: 13	KO: 14	KK: 13	BE: 0,8

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Novadis)
Ortskenntnis (Oase Manesh)
Gebirgskundig, Wüstenkundig

Talentspezialisierung: Fährtensuchen (Gebirge, Wüste)
Wildnisleben (Wüste), Tierkunde (Nutztiere), Heilkunde
Wunden (Tierheilkunde), Viehzucht (Pferde, Kamele)

Gaben (F)

	TaW

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	9 • 10	3
Hiebwaffen	D	BE–4	10 • 9	3
Raufen	C	BE	10 • 10	4
Ringen	D	BE	13 • 13	10
Säbel	D	BE–2	9 • 8	1
Wurfmesser	C	BE–3	14 • -	6
Bogen	E	BE-3	9 • -	1
Lanzenreiten	E	-	9 • -	1
Speere	D	BE-3	13 • 14	11
Wurfspeere	C	BE-2	18 • -	10
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	6
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	9
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	6
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	7
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	-1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	7
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	6
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)	—	4
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	10
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	BE-4	9

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	3
Überreden (MU•IN•CH)	3

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	14
Orientierung (KL•IN•IN)	7
Wildnisleben (IN•GE•KO)	13
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	9
Fischen / Angeln (IN/FF/KK)	1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	3

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	4
Rechnen (KL•KL•IN)	2
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	7
Brett- u. Kartenspiel (KL/KL/IN)	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1
Schätzen (KL/IN/IN)	1
Sternkunde (KL/KL/IN)	3
Tierkunde (MU/KL/IN)	13

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	10

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	8
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	6
Kochen (KL•IN•FF)	5
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	7
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0
Schneidern (KL•FF•FF)	0
Abrichten (MU/IN/CH)	9
Boote fahren (GE/KO/KK)	-1
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	1
Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH)	5
Viehzucht (KL/IN/KK)	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
Dschadra*	Speere / -3	S	1W+5	12/4	-1	0/-3	13	11	1W+5	6
Waqqif	Dolche / -1	H	1W+2	12/5	-2	-1/-3	8	7	1W+2	2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Finte, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

* +2 TP vom Pferderücken

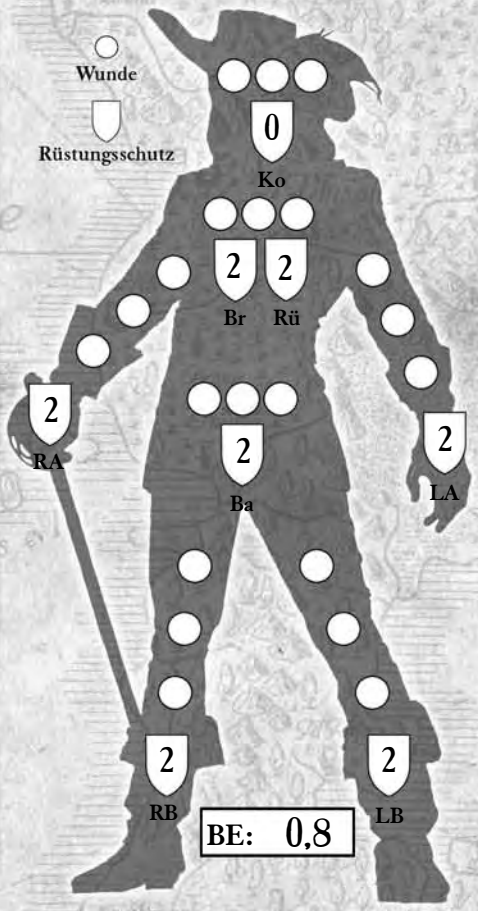
Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Kurzbogen	Bog/-3	1W+4	5/15/25/40/80	1/1/0/0/-1	9	10
Dschadra (geworfen)**/*	Wurfsp/-2	1W+4	5/10/15/25/40	+3/+2/+1/0/0	18	2
Wurfmesser	Wurfm/-3	1W+1	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1	14	3

Sonderfertigkeiten: * Wunde bei KO/2-2 ** +2 TP vom Pferderücken aus geworfen

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	9	10	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	13	14	1W+1

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

Entwinden um 2 Erleichtert (Fesseln/Entfessen, GE, Akrobatik, Ringen...)



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
Reiterstiefel	0,2	0,2
Armschienen (Leder)	0,1	0,1
Gambeson	1,5	1,5
Summe	1,8	0,8

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	–	0,8	+	☒ Ausweichen I (+3) ☒ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	=	13

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	34	17	11	9	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = 10 ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =

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

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung Lulzim trägt einfache aber robuste Kleidung, hohe Stiefel und eine wärmende Fellweste. Alle Teile seiner Rüstung sind bereits mehrfach beschädigt und wieder repariert worden und zeugen so von den Auseinandersetzungen, die er sich erwehren musste. Seine Haare trägt er lang und schmucklos offen, ebenso seinen Bart und um den Hals hat er ein einfaches Amulett hängen. Seine Waffen sehen auch benutzt aber scheinen in einem gutem Zustand zu sein.

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
einfache, aber robuste Kleidung		Körper
Fellweste, Gambeson		Körper
Rucksack		Rücken
Kurzbogen		Rücken
Amulett (Familienerbstück)		Hals
Waqqif		Gürtel
Wurfmesser		Gürtel
Geldbeutel		Gürtel
Dschadra		Sattel
Pfeilköcher mit Pfeilen		Sattel
Essbesteck, Schale, Becher aus Holz		Rucksack
Feuerstein und Zunder		Rucksack
Seil (10 Schritt)		Packtasche
einfacher Schlafsack		Packtasche
Wolldecke		Packtasche
Brotbeutel und Wasserschlauch		Packtasche

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Packsatteltaschen,		Pferd
Führhalfter & Strick		Pferd
Futterbeutel, Wasserbeutel für Pferd		Packtaschen
Pferdedecke		Packtaschen
Striegelzeug		Packtaschen
Kraftfutter, Eimer		Packtaschen
Schlafsack		Packtaschen
Reitgerte		Sattel

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	1								
Silbertaler	7								
Heller	4								
Kreuzer	3								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz Amulett (Familienerbstück)

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Abu	Tulamide	9+W6				60	1	19	2	6/5	0/8	14	x5	x12
	(erfahrenes	Biss	11	7	1W+1				11					
	Reitpferd)	Tritt	11	7	1W+2				14					

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

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Finte, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

* +2 TP vom Pferderücken

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Wurfmesser					14	

Sonderfertigkeiten: * Wunde bei KO/2-2 ** +2 TP vom Pferderücken aus geworfen

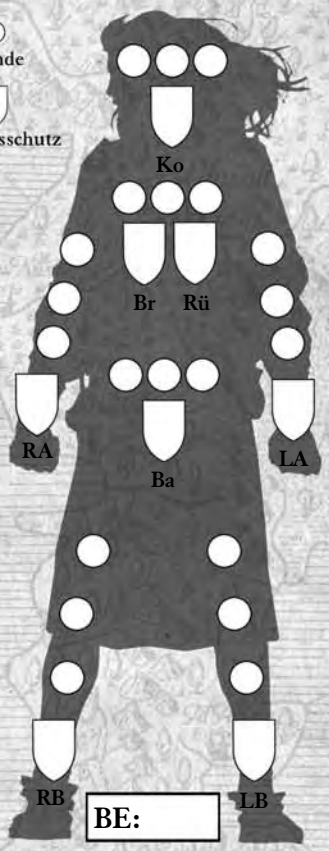
Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	9	10	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	13	14	1W+1

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

Entwinden um 2 Erleichtert (Fesseln/Entfessen, GE, Akrobatik, Ringen...)

Wunde

Rüstungsschutz



BE:

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		

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	–	___	+	☒ Ausweichen I (+3) ☒ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink / Behäbig?	=	___

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	34	17	11	9	

	max.	aktuell
Karmaenergie		
Astralenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = ____ ± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) =

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

Liturgie- / Ritualkenntnisse & Ausrüstung

Liturgie- / Ritualkenntnis

Liturgie	Grad	Wirkung

Ausrüstung

	Gewicht	Wo getragen?
einfache, aber robuste Kleidung		Körper
Fellweste, Gambeson		Körper
Rucksack		Rücken
Kurzbogen		Rücken
Amulett (Familienerbstück)		Hals
Waqqif		Gürtel
Wurfmesser		Gürtel
Geldbeutel		Gürtel
Dschadra		Sattel
Pfeilköcher mit Pfeilen		Sattel
Essbesteck, Schale, Becher aus Holz		Rucksack
Feuerstein und Zunder		Rucksack
Seil (10 Schritt)		Packtasche
einfacher Schlafsack		Packtasche
Wolldecke		Packtasche
Brotbeutel und Wasserschlauch		Packtasche

Proviant / Tränke

	Rationen / Ladungen		

Kleidung

Lulzim trägt einfache aber robuste Kleidung, hohe Stiefel und eine wärmende Fellweste. Alle Teile seiner Rüstung sind bereits mehrfach beschädigt und wieder repariert worden und zeugen so von den Auseinandersetzungen, die er sich erwehren musste. Seine Haare trägt er lang und schmucklos offen, ebenso seinen Bart und um den Hals hat er ein einfaches Amulett hängen. Seine Waffen sehen auch benutzt aber scheinen in einem gutem Zustand zu sein.

Vermögen

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

Dukaten	1								
Silbertaler	7								
Heller	4								
Kreuzer	3								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz: Amulett (Familienerbstück)

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Abu	Tulamide	9+W6				1	19	2	6/5	0/8	14	x5	x12
	(erfahrenes	Biss	11	7	1W+1			11					
	Reitpferd)	Tritt	11	7	1W+2			14					

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Lulzim ben Harkim	Tulamie	Novadis	Hirte

Repräsentationen		Merkmale		Begabungen		Unfähigkeiten	
MU 14	KL 12	IN 14	CH 13	FF 13	GE 13	KO 14	KK 13	MR 4

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern

AE: AU: 34 LE: 35

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

Zauberdokument 2

Name	Rasse	Kultur	Profession
Lulzim ben Harkim	Tulamie	Novadis	Hirte

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
14	12	14	13	13	13	14	13	4

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern

AE: AU: 34 LE: 35

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Lulzim ben Harkim	Tulamie	Novadis	Hirte

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
14	12	14	13	13	13	14	13	4

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration: **AsP / Phase**

Artefakte / Tränke:

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
		+		+		+		+		+		=		–		=	

MR	(MU+KL+KO)/5	+	Modifikationen	+	Vor-/Nachteil	+	Sonderfertigkeiten	=	aktuell
	7	+	-4	+		+		=	4

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