Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Livia Movatori	GP-Basis:	110
Rasse	Mittelländerin	(Modifikationen):	
Kultur	Horasreich	(Modifikationen):	
Profession	Magierin (Akademie zu Belhanka)	(Modifikationen):	

Geschlecht	weiblich
Alter	20
Grösse	1,64
Gewicht	64
Haarfarbe	blond
Augenfarbe	grün
Aussehen	Livia trägt ihr langes, blondes Haar meist zusammengebunden. Ihre grünen Augen blick aufmerksam und stets reaktionsbereit.

Wappen/Porträt

Stand	frei
Titel	Adepta minor
Sozialstatus	7

Familie/Herkunft/Hintergrund

Livia wuchs in Belhanka bei ihren Eltern, gut betuchten Händlern, auf, und lernte schon früh, Kunst und Freiheit zu lieben. Sie ist losgezogen, um mehr über die Welt zu erfahren, aber manchmal vermisst sie ihre Eltern.

Vorteile & Nachteile

Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer

Gutaussehend (gesellschaftliche Talente um 1 erleichtert)

Eitelkeit 7, Neugier 7, Prinzipientreue 5, Niedrige Astralkraft 6, Schulden: 1000, Wahrer Name

Artefaktgebunden (-7 ZfP und +3 Aktionen bei Zaubern ohne Kontakt zum Stab)

Eigenschaften & Basiswerte

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

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	28	28	0	
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	29	29	0	
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	12	31	25	0	
Karmaenergie	-	-	-	-	-
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	7	5	0	
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		10	10	☐ 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	6	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		7	7		

Abenteuerpunkte

Gesamt:	520	Eingesetzte AP:	520	Guthaben:	0

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

MU: 12	KL: 13	IN: 13	CH: 13	FF: 11	GE: 14	KO: 12	KK: 12	BE: 0

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde Horasreich (ignoriere Erschwernis für falsche Kultur)

Gaben (F)

	TaW	

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW	
Dolche	D	BE–1	10 • 9	3	
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0	
Raufen	C	BE	10 • 9	3	
Ringen	D	BE	8 • 9	1	
Säbel	D	BE–2	8 • 8	0	
Wurfmesser	C	BE–3	7 •	0	
Armbrust	C	BE-5	8 •	1	
Fechtwaffen	E	BE-1	9 • 8	1	
Infanteriewaffen	D	BE-3	8 • 9	1	
Stäbe	D	BE-2	15 • 11	10	
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körperliche Talente (D)

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

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	4	
Überreden (MU•IN•CH)	2	
Betören (IN/CH/CH)	4	
Etikette (KL/IN/CH)	5	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	3	
Lehren (KL/IN/CH)	3	

Natur-Talente (B)

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

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	4	
Rechnen (KL•KL•IN)	7	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	7	
Brett-/Kartenspiele (KL/KL/IN)	2	
Geografie (KL/KL/IN)	2	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	4	
Magiekunde (KL/KL/IN)	5	
Mechanik (KL/KL/FF)	1	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	1	
Philosophie (KL/KL/IN)	2	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	3	
Sternkunde (KL/KL/IN)	3	
Tierkunde (MU/KL/IN)	2	

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW	
Muttersprache: Garethi	A	15	
Sprachen kennen (Isdira)	B	4	
Sprachen kennen (Rogolan)	B	5	
Sprachen kennen (Thorwalsch)	A	4	
Sprachen kennen (Tulamidya)	A	9	
Sprachen kennen (Bosparano)	A	8	
Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)	A	10	
Lesen/Schreiben (Tulamidya)	B	22	

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)	4	
Schneidern (KL•FF•FF)	0	
Alchimie (MU/KL/FF)	2	
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	1	

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

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung Livia trägt einen leichten Magierumhang, darunter eine bequeme rote Bluse und eine Stoffhose mit weiten Beinen, die in leichten Stiefeln steckt. In ihrer Hand hält sie ihren Magierstab. Um ihren Rücken ist ein leichter Lederrucksack mit ihrer weiteren Ausrüstung geschnallt, am Gürtel baumelt ein Messer und ein schwerer Dolch. Ihre goldene Kette legt sie nur zu besonderen Anlässen an.

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Geldkatze	0,1	Am Gürtel
Kohlestift	0,05	Im Rucksack
Kreide	0,05	Im Rucksack
Öl für 8 Stunden OOOOOOOO	0,25	Im Rucksack
Öllampe	0,25	Im Rucksack
Messer	0,25	Am Gürtel
Nadel- und Zwirnset	0,1	Im Rucksack
Papier, 10 Blatt OOOOOOOOOO	0,5	Im Rucksack
Verband, 10 Stück OOOOOOOOOO	0,05	Im Rucksack
Magierstab, lang	0,75	In der Hand
Phiole	0,1	Im Rucksack
Schmuckkästchen	1	Im Rucksack
Hilffreycher Leitfaden des Adepten	1,5	Im Rucksack
Tagebuch	1,5	Im Rucksack
10 Federkiele OOOOOOOOOO	0,5	Im Rucksack
Federmesser	0,2	Im Rucksack
Tinte	0,1	Im Rucksack

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Schwerer Dolch	0,75	Am Gürtel
Kamm	0,1	Im Rucksack
Lippenrot	0,05	Im Rucksack
Parfüm	0,1	Im Rucksack
Puder	0,05	Im Rucksack
Halskette aus Gold	0,3	Schmuckkäst.
Lederranzen	1	Am Körper
Rote Bluse	0,5	Am Körper
Weite Hose mit Gürtel	0,75	Am Körper
Leichte Stiefel	1	Am Körper
Umhang	2	Am Körper

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	10								
Silbertaler	1								
Heller	0								
Kreuzer	0								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

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.

Attacke-Basiswert:	8	Parade-Basiswert:	8	Fernkampf-Basiswert:	7	Initiative-Basiswert:	10

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Magierstab	Stab / BE-2	NS	1W+1	11/5	0	-1/-1	14	10	1W+1	-
	Dolch / BE-1	H	1W+2	1274	0	0/-1	10	8	1W+2	1

Sonderfertigkeiten

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

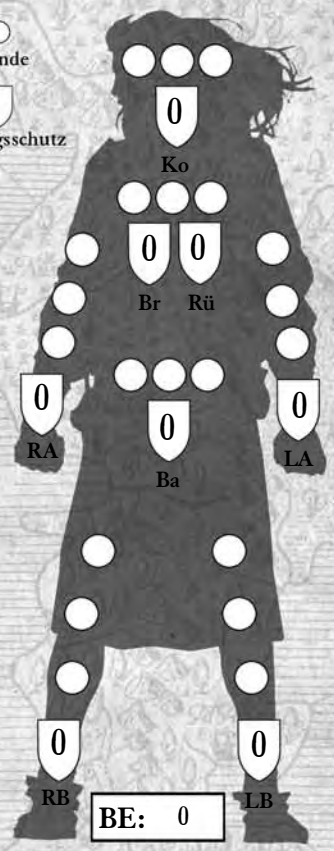
Sonderfertigkeiten

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

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
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	28	14	9	7	
Ausdauer	29	14	9	7	

	max.	aktuell
Karmaenergie	-	
Astralenergie	25	

Initiative	INI-Basis – BE = 10 ± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) = 10+1W6

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Livia Movatori	Mittelländerin	Horasreich	Magierin (Akademie z

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
Gildenmagisch	Telekinese	-	-

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
12	13	13	13	11	14	12	12	5

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
	Analys Arcanstruktur	KL/KL/IN	2				1 SR	6+3/hS	1 Schrit	siehe Kosten	Dinge magisch genau analysieren	D	Mag	Hellsicht, Meta		D
	Animatio stummer Diener	KL/FF/GE	6				28 Akt.	12+	Berührung	ZfP* Monate	Objekt wiederholt Bewegung	E	Mag	Telekinese	X	C
	Attributo	KL/CH/**	3				30 Akt.	7	Berührung	1 Std	Eigenschaft +ZfP*/3	B	Mag	Eigenschaften		B
	Axxeleratus	KL/GE/KO	6				2 Akt.	7	7 Schritt	ZfP* x 3 KR	PA/TP +2, Gegn. PA -2, GS/INI x 2	C	Mag	Eigenschaften	X	B
	Balsam Salabunde	KL/IN/CH	3				1 SR	1/LeP	Berührung	sofort	Heilt bis zu ZfW x 2 LeP (s. Kosten)	C	Mag	Form, Heilung		C
	Bannbaladin	IN/CH/CH	2				5 Akt.	7	3 Schritt	ZfP* SR	Opfer freundlich stimmen	B	Mag	Einfluss		B
	Bewegung stören	KL/IN/FF	3				4 Akt.	8+	ZfW x 7 S	sofort	Magische Bewegung stören	C	Mag	Antim., Telekinese		B
	Blitz dich find	KL/IN/GE	3				1 Akt.	4	ZfW S	ZfW/2 Akt.	-ZfP* auf Talentproben, /2 auf Kampf	B	Mag	Einfluss		B
	Firnlauf	MU/KL/GE	3				6 Akt.	5+2/SR	selbst	siehe Kosten	Erschwernisse durch Eis -ZfP*	D	Mag	Eig., Element Eis		D
	Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	2				2 Akt.	1/SR	ZfW S	siehe Kosten	Licht mit ZfP* Radius	A	Mag	Umwelt		A
	Foramen Foraminor	KL/KL/FF	6				5 Akt.	2-12	Berührung	sofort	Schloss öffnen	C	Mag	Hells., Telek.	X	A
	Gedankenbilder, Elfenruf	KL/IN/CH	6				5 Akt.	4/5 KR	ZfWx100 S	ZfP* x 5 KR	Botschaft senden an Zauberkenner	B	Mag	Verständigung	X	A
	Körperlose Reise	MU/KL/IN	2				6 SR	5/SR	selbst	siehe Kosten	Geist reist bis zu ZfWx200 Meilen	E	Mag	Limbus, Verst.		E
	Leib des Windes	MU/GE/KK	2				20 Akt.	12+1/sr	selbst	siehe Kosten	Schutz vor elementarer Luft	E	Elf	Elem. Luft, Form		G
	Manifesto Element	KL/IN/CH	3				10 Akt.	3	1 Schritt	ZfP* SR	Erzeugt kleine Mengen eines Elements	A	Mag	Element		A
	Motoricus	KL/FF/KK	7				5 Akt.	1/5 Ste.	7 Schritt	1 SR	Objekt langsam in der Luft bewegen	C	Mag	Telekinese	X	A
	Movimento Dauerlauf	IN/GE/KO	5				20 Akt.	5/1 Stu.	selbst	siehe Kosten	Unermüdlicher Dauerlauf	A	Elf	Eigenschaften		C
	Odem Arcanum	KL/IN/IN	5				4 Akt.	4	ZfW S	2 KR	Magie in betrachtetem Ziel erkennen	A	Mag	Hellsicht, Kraft		A
	Sensibar Empathicus	KL/IN/CH	2				10 Akt.	3/10 A	ZfW S	siehe Kosten	Gefühle des Gegenüber lesen	C	Mag	Hellsicht		C
	Transversalis Teleport	KL/IN/KO	7				3 Akt.	10+1/M	s. Kosten	sofort	Teleportation mit bis zu 25 Stein	E	Mag	Limbus	X	D
	Unitatio Geistesbund	IN/CH/KO	6				30 Akt.	1	Berührung	beliebig	Gemeinsam mit anderen zaubern	B	Mag	Kraft, Verst.	X	A

AE: 25 AV: 29 LE: 28

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Livia Movatori	Mittelländerin	Horasreich	Magierin (Akademie z

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
Gildenmagisch	Telekinese	-	-

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
12	13	13	13	11	14	12	12	5

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis (Gildenmagie): 7

Ritualkenntnis ( ):

Magische Vor- / Nachteile:

Artefaktgebunden (-7 ZfP und +3 Aktionen bei Zaubern ohne Kontakt zum Stab)
Niedrige Astralkraft: 6
Wahrer Name

Magische Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Stabzauber Bindung
Apport (Stab kann jederzeit in eigene Hand zurückgerufen werden)
Stabzauber Hammer des Magus (unbelebtes mit Macht wie Rammbock treffen)
Stabzauber Stabverlängerung (Stab wächst auf doppelte Länge an)
Stabzauber Seil (In Seil verwandeln und langsam fernsteuern)

Regeneration: +0 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
	31	+	12	+	-6	+		+		+		=		–		=	25

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

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