Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Assaf al'Ahjan ibn Shafir	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten	(Modifikationen):	
Profession	Geweihter: Phex	(Modifikationen):	

Geschlecht	männlich
Alter	18
Grösse	1,82
Gewicht	82
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	schwarz
Aussehen	Assaf hat dunkle, wuschelige Haare und einen ungepflegten Kinnbart. Er trägt eine Lederrüstung und darüber ein Mungo-Amulett.

Wappen/Porträt

Stand	arm
Titel	keiner
Sozialstatus	5

Familie/Herkunft/Hintergrund

Assaf wuchs in den Armenvierteln Khunchoms auf, wo er schon früh zur Phexkirche fand. Von dort zog er mit einer Söldnergruppe los, und noch heute schickt er wann immer er kann etwas Geld an seine Familie zu Hause.

Vorteile & Nachteile

Geweiht (Phexkirche), Prophezeien

Aberglaube 8, Arroganz 7

Kälteempfindlichkeit

Moralkodex (Phex), Verpflichtungen (Phexkirche)

Eigenschaften & Basiswerte

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

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	30	30	0	
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	30	30	0	
Astralenergie (MU+IN+CH)/2		-	-		
Karmaenergie		24	24	0	
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-3	5	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	7	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5		7	7		

Abenteuerpunkte

Gesamt: 0 Eingesetzte AP: 0 Guthaben: 0

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

MU: 13	KL: 11	IN: 12	CH: 12	FF: 12	GE: 14	KO: 13	KK: 13	BE: 3

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde Tulamidenlande (ignor. Erschw. für falsche Kultur)
Ortskenntnis Khunchom (ign. bis 7 Erschwernis dort)
Karmalqueste

Gaben (F)

	TaW	
Prophezeien (IN/IN/CH)	3	

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW	
Dolche	D	BE–1	11 • 10	5	
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0	
Raufen	C	BE	11 • 9	4	
Ringen	D	BE	8 • 10	2	
Säbel	D	BE–2	15 • 11	10	
Wurfmesser	C	BE–3	10 •	3	
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		
			•		

Körperliche Talente (D)

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

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	8	
Überreden (MU•IN•CH)	7	
Etikette (KL/IN/CH)	3	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5	
Lehren (KL/IN/CH)	3	
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	4	
Überzeugen (KL/IN/CH)	3	

Natur-Talente (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	0	
Orientierung (KL•IN•IN)	2	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	3	

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	5	
Rechnen (KL•KL•IN)	5	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	4	
Brett-/Kartenspiele (KL/KL/IN)	2	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	5	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	4	
Schätzen (KL/IN/IN)	6	
Sternkunde (KL/KL/IN)	3	

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW	
Muttersprache: Tulamidya	A	9	
Sprachen kennen Garethi (KL/IN/CH)	A	7	
Sprachen kennen Atak (KL/IN/CH)	A	6	
Sprachen kennen Füchsisch (KL/IN/CH)	A	6	
Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen	A	6	
Lesen/Schreiben Tulamidya	A	6	

Handwerkliche Talente (B)

	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	1	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	0	
Kochen (KL•IN•FF)	1	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0	
Schneidern (KL•FF•FF)	0	
Handel (KL/IN/CH)	3	
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	1	
Heilkunde Seele (IN/CH/CH)	3	
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	3	

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				
Khunchomer	Säbel / BE-2	N	1W+4	12/3	0	0/0	15	11	1W+4	2	2			
Langdolch	Dolch / BE-1	H	1W+2	12/4	0	0/0	11	10	1W+2	1	1			

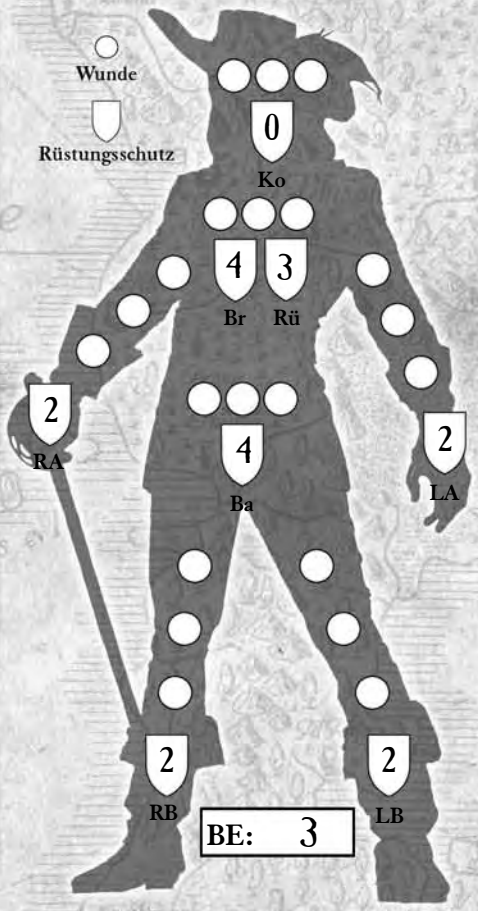
Sonderfertigkeiten: Linkhand

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

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	11	9	1W
Ringen	10 / 3	+0	8	10	1W

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
Lederharnisch	3	3
Bei Trefferzonen-System:		
Arm- und Beinschienen		
Wattiertes Unterzeug		
Summe	3	3
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	–	3	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	=	5

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	30	15	10	8	
Ausdauer	30	15	10	8	

	max.	aktuell
Astralenergie	-	
Karmaenergie	24	

Initiative	INI-Basis – BE = 3 ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) = 7+W6

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

Liturgie- / Ritualkenntnisse & Ausrüstung

Liturgie- / Ritualkenntnis 6

Liturgie	Grad	Wirkung
Eidsegen	1	
Feuersegen	1	
Geburtssegen	1	
Glückssegen	1	
Grabsegen	1	
Harmoniesegen	1	
Heilungssegen	1	
Märtyrersegen	1	
Schutzsegen	1	
Speisesegen	1	
Tranksegen	1	
Weisheißtssegen	1	
Sterne funkeln	1	Ungetrübte Sicht auf
immerfort		den Sternenhimmel
Auge des Mondes	2	Dunkelsicht
Sternenstaub	2	Schwerer zu treffen

Ausrüstung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Mungo-Amulett, Fuchsstatuette,		Im Rucksack
Türkisamulett, Haarsträhnen-Amulett		Im Rucksack
Becher		Im Rucksack
Beil und Wasserschlauch		Am Gürtel
Holzschale und Essbesteck		Im Rucksack
Wolldecke		Am Rucksack
Feuerstein und Stahl		Im Rucksack
Geldbeutel		Am Gürtel
Kletterseil (10 Schritt)		Am Rucksack
Lederrucksack		Am Körper
Lederharnisch		Am Körper
Nadel- und Zwirnset		Im Rucksack
Fackel und Zunder		Am Rucksack
Waffenpflegeset und Verband		Im Rucksack
Hemd und Hose, Leichte Stiefel		Am Körper
Langdolch		Am Gürtel
Khunchomer		Am Gürtel

Proviant / Tränke

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen		
Proviant	3		

Kleidung

Assaf trägt eine weite, helle Hose und ein weites, helles Hemd, die jedoch beide von seinem Lederharnisch verdeckt werden, wenn er in den Kampf zieht. Auf seinem Rücken trägt er einen Lederrucksack, an dem eine Fackel, ein Seil und eine Decke hängen. Am Gürtel hängen zudem ein Khunchomer Säbel und ein Langdoch, sowie ein kleines Beil und ein Wasserschlauch.

Vermögen

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

Dukaten	2								
Silbertaler	5								
Heller									
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Liturgiekenntnis Phex: MU/IN/CH

Vor Kämpfen möglichst "Sternenstaub" wirken, außerhalb von Kämpfen Lederrüstung nur tragen, wenn nötig.

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	Tp	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

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