Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Lares von Lindholz	GP-Basis:	110
Rasse	Mittelländer	(Modifikationen):	+10 LeP | +10 AuP | -4 MR
Kultur	Almada (Landadel)	(Modifikationen):	
Profession	Taugenichts	(Modifikationen):	

Geschlecht	männlich
Alter	19
Grösse	1,87 Schritt
Gewicht	83 Stein
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	blau/braun
Aussehen	

Wappen/Porträt

Stand	Adelig
Titel	Baronet von Artésa
Sozialstatus	12

Familie/Herkunft/Hintergrund

Jüngster Sohn von Nicetos und Siona von Lindholz. Nicht erbberechtigt.

Vorteile & Nachteile

Adlige Abstammung | Eisern | Glück | Gutaussehend | Soziale Anpassungsfähigkeit |

Eitelkeit 10 | Neugier 10 | Spielsucht 5 | Unstet |

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		13	14
Klugheit		12	12
Intuition		14	14
Charisma		13	14
Fingerfertigkeit		10	12
Gewandtheit		14	15
Konstitution		12	13
Körperkraft		12	14
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	18	34	4	7
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	20	34	3	13
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	7	5	1	7
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		11	15	☐ Kampfgespür (INI+2) ☒ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5		8	9	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5		8	9	9	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5		7	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt:	8125	Eingesetzte AP:	8106	Guthaben:	19

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

MU: 14	KL: 12	IN: 14	CH: 14	FF: 12	GE: 15	KO: 13	KK: 14	BE: 2

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Almada) |

Gaben (F)

	TaW

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	11 • 10	+3
Hiebwaffen	D	BE–4	9 • 9	+0
Raufen	C	BE	17 • 14	+13
Ringen	D	BE	12 • 13	+7
Säbel	D	BE–2	10 • 9	+1
Wurfmesser	C	BE–3	14 •	+10
Fechtwaffen	E	BE-1	10 • 9	+1
Schwerter	E	BE-2	17 • 16	+15
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	+3
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+5
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+9
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+5
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+2
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+8
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+4
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	+2
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	+8
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+5
Zechen (IN•KO•KK)	—	+7
Akrobatik (MU•GE•KK)	BEx2	+2
Gaukeleien (MU•CH•FF)	BEx2	+2
Reiten (CH•GE•KK)	BE-2	+9
Taschendiebstahl (MU•IN•FF)	BEx2	+6

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+11
Überreden (MU•IN•CH)	+13
Betören (IN•CH•CH)	+9
Etikette (KL•IN•CH)	+12
Gassenwissen (KL•IN•CH)	+9
Schriftlicher Ausdruck (KL•IN•IN)	+4
Sich verkleiden (MU•CH•GE)	+6

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	+1
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+1
Fesseln/Entfesseln (FF•GE•KK)	+2

Wissenstalente (C)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	+6
Rechnen (KL•KL•IN)	+5
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+5
Brett-/Kartenspiel (KL•KL•IN)	+6
Geografie (KL•KL•IN)	+3
Geschichtswissen (KL•KL•IN)	+4
Heraldik (KL•KL•FF)	+8
Kriegskunst (MU•KL•CH)	+2
Magiekunde (KL•KL•IN)	+2
Mechanik (KL•KL•FF)	+3
Pflanzenkunde (KL•IN•FF)	+7
Philosophie (KL•KL•IN)	+4
Rechtskunde (KL•KL•IN)	+4
Schätzen (KL•IN•IN)	+5
Staatskunst (KL•IN•CH)	+4
Tierkunde (MU•KL•IN)	+6

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Garethi	18	+12
SK: Bosparano	21	+3
SK: Füchsisch	12	+2
SK: Rogolan	21	+5
SK: Tulamidya	18	+3
LS: Kusliker Zeichen	10	+8

Handwerkliche Talente (C)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+2
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
Abrichten (MU•IN•CH)	+6
Falschspiel (MU•CH•FF)	+9
Feinmechanik (KL•FF•FF)	+2
Heilkunde Gift (MU•KL•IN)	+3
Musizieren (IN•CH•FF)	+1
Schlösser knacken (IN•FF•FF)	+10
Viehzucht (KL•IN•KK)	+1
Winzer (KL•FF•KK)	+3

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

Attacke-Basiswert:	9	Parade-Basiswert:	9	Fernkampf-Basiswert:	8	Initiative-Basiswert:	15

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Uriziel (Raufdegen)	Sc/BE-2	N	1W+4	12/4	+2	+1/0	19	17	1W+4	0
Linkhand	Ra/BE	H	1W+1	12/5	0	0/+1	18	16	1W+1	-1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit | Ausfall | Ausweichen II | Binden | Finte | Gezielter Stich | Halbschwert | Kampfreflexe | Linkhand | Parierwaffen II | Rüstungsgewöhnung II | Talentspezialisierung Schwerter: Raufdegen | Wuchtschlag |

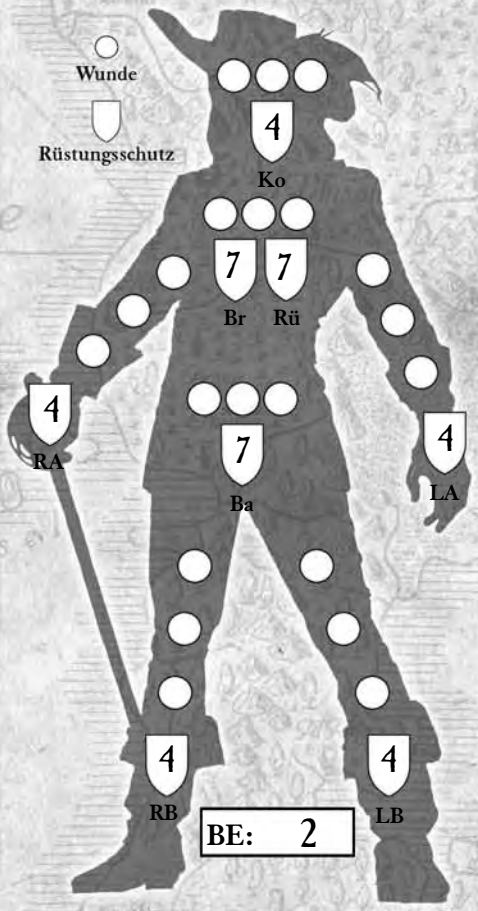
Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Borndorn	Wm/BE-3	1W+2	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	20	1

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Wurfmesser: Borndorn |

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	18	15	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	11	12	1W+1

Sonderfertigkeiten / Manöver

Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust | Mercenario |



Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor
Linkhand	Parade	+1	0/+2	21	0

☒ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+2), ☒ Parierwaffen I/ ☒ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenhemd** u. Haube*	4	1
Kusliker Kurzmantel	1	1
Watt. Unterzeug u. Kappe	1	1
Lederarmschienen u. -Hose	0	0
Stulpenstiefel	0	0
Summe	6	2

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☒ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
9	–	2	+	☒ 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	34	17	11	8	
Ausdauer	34	17	11	8	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative | INI-Basis – BE = 15 ± 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

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Federhut mit breiter Krempe (Leder)	15	am Körper
Kusliker Kurzmantel (Leder)	80	am Körper
Kettenhemd u. Haube (meisterlich)	360	am Körper
Wattiertes Unterzeug u. Kappe	110	am Körper
Hose (Leder) u. Hemd (Leinen)	80	am Körper
Stulpenhandschuhe u. -Stiefel (Leder)	90	am Körper
Unterhose (Seide)	20	am Körper
Mantel (Leder)	60	Rucksack
Nachthemd (Seide)	10	Rucksack
Bluse (Seide)	10	Rucksack
Dolchscheide versteckt	10	am Körper
Schwertgürtel (Leder)	40	am Körper
Schwertscheide	30	Gürtel
Amrschienen (Leder)	40	am Körper
Gürteltasche (Hartleder)	4	Gürtel
Goldring mit Familienwappen	1	am Körper
Vinsalter Ei	15	Gürteltasche

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Uriziel (Raufdegen)	45	Scheide
Linkhand	30	verst. Scheide
Borndorn	30	Gürtel
Waffenpflegeset	40	Satteltasche
Geldbeutel (Leder)	1	Gürteltasche
Dietriche, Sortiment	15	Gürteltasche
Tabakdose (Silber)	2	Rucksack
Tabakpfeife (Mammutbaumholz)	5	Rucksack
Würfel (Mammuton)	3	Gürteltasche
Spielkarten	10	Rucksack
Parfüm und Seife	10	Rucksack
Nagelfeile und Rasiermesser	12	Rucksack
Kamm (Albenkristall)	4	Rucksack
Flasche (Glas, 2 Schank)	10	Rucksack
Hanfseil (3 Schritt)	10	Rucksack
Trinkschlauch (5 Schank)	5	Sattel

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Heiltrank C (2W+4)	2			
Heiltrank D (3W+6)	1			
Antidot D (Gift bis Stufe 9)	2			
Schlafgift C (3SR nach 3KR)	1			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Charismaelixir E (2CH für 1Tag)	1			
Gewandheitselixir D (7GE für 7SR)	1			
Wachtrunk C (1 Nacht)	1			

Vermögen

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

Dukaten	130								
Silbertaler	12								
Heller	20								
Kreuzer	15								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz 800D bei der Nordlandbank

Verbindungen

Notizen

weiter Ausrüstung auf dem Pferd:

Reitsattel, Wappendecke, Zügel und Zaumzeug, Hufeisen, Futterbeutel, Striegelzeug, Fellgefütterter Schlafsack

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Mattotaupa	Yaquirtaler	9+W6	11	8	1W+2	60	1	22	11/13	7/5	8	12	150	300

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