Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Fequir ben Khajid	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten	(Modifikationen):	Gottheit: Feqz, Hesinde
Profession	Magier der Bannakademie Fasar	(Modifikationen):	Seelentier: Chamäleon

Geschlecht	männlich
Alter	03. TRA 1005 BF
Grösse	1,75 Schritt
Gewicht	70 Stein
Haarfarbe	nussbraun (lange Locken)
Augenfarbe	schwarz
Aussehen	Muttelmalförmiges Akademiesiegel hinter dem linken Ohr, prunkvoller Schmuck, kunstvoll geflochtener langer Bart, Seidenstirnband

Wappen/Porträt

Stand	Wesir
Titel	Sahib
Sozialstatus	11

Familie/Herkunft/Hintergrund

Khajid ben Farsid (Fürst von Fasar)
Dunja saba Rashila (2. Frau Khajids & Abgängerin der Bannakademie)

Vorteile & Nachteile

Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration 3, Astralmacht 6, Gebildet 5, Vollzauberer

Arroganz 7, Eitelkeit 8, Feind 10 (Murad ibn Malik), Gesucht I (Gildenloser Magier), Jähzorn 6, Kälteempfindlichkeit, Neugier 8, Verpflichtungen (Khajid ben Farsid)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	/	14	14
Klugheit	/	14	14
Intuition	/	14	15
Charisma	/	14	15
Fingerfertigkeit	/	11	12
Gewandtheit	/	11	11
Konstitution	/	11	11
Körperkraft	/	11	11
Geschwindigkeit	/	8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	27	29	2	4
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+10	28	28	0	11
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	+24	45	57	3	12
Karmaenergie	/	/	/	/	/
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-1	7	9	2	5
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	/	11	11	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	/	7	7	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	/	7	7	6	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	/	7	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt: 6.760 Eingesetzte AP: 6.760 Guthaben: 0

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

MU: 14	KL: 14	IN: 15	CH: 15	FF: 12	GE: 11	KO: 11	KK: 11	BE: 3

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Tulamidenlande)

Waffenspezialisierung: Wurfmesser (Wurfmesser)

Talentspezialisierung: Magiekunde (Magische Analyse), Malen/Zeichnen (Kalligraphie), Schneidern (Sticken), Sich verkleiden (Anderer Stand), Staatskunst (Intrigen), Überreden (Lügen)

Gaben (F)

	TaW

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	9 • 9	4
Hiebwaffen	D	BE–4	7 • 7	0
Raufen	C	BE	8 • 7	1
Ringen	D	BE	9 • 7	2
Säbel	D	BE–2	8 • 7	1
Wurfmesser	C	BE–3	20 • /	12
Stäbe	D	BE-2	9 • 7	2
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	0
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	2
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	10
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	3
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	7
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	3
Zechen (IN•KO•KK)	—	3
Gazkeleien (MU-CH-FF)	BEx2	1
Reiten (CH-GE-KK)	BE-2	6

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	9
Überreden (MU•IN•CH)	10
Betören (IN-CH-CH)	7
Etikette (KL-IN-CH)	10
Gassenwissen (KL-IN-CH)	6
Lehren (KL-IN-CH)	2
Sich verkleiden (MU-CH-GE)	12

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)	6
Rechnen (KL•KL•IN)	5
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	7
Brett-/Kartenspiel (KL-KL-IN)	10
Geschichtswissen (KL-KL-IN)	8
Magiekunde (KL-KL-IN)	12
Pflanzenkunde (KL-IN-FF)	1
Rechtskunde (KL-KL-IN)	8
Schätzen (KL-IN-IN)	6
Staatskunst (KL-IN-CH)	10
Sternkunde (KL-KL-IN)	8
Tierkunde (MU-KL-IN)	2

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	16
Bosparano	21	4
Garethi	18	10
Urtulamidya	21	8
Zhayad	15	8
	^	
L/S Amulashtra	11	9
L/S Kusliker Zeichen	10	8
L/S Tulamidya	14	10
L/S Zhayad	18	8

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	3
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	0
Kochen (KL•IN•FF)	0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	10
Schneidern (KL•FF•FF)	10
Alchimie (MU-KL-FF)	6
Hauswirtschaft (IN-CH-FF)	1
Heilkunde Gift (MU-KL-IN)	3
GESELLSCHAFTLICHE TALENTE	
Überzeugen (KL-IN-CH)	2

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

Attacke-Basiswert:	7	Parade-Basiswert:	7	Fernkampf-Basiswert:	8	Initiative-Basiswert:	11

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Reitersäbel*	Säbel/-2	N	1W+6	11/4	2	0/0	12	7	1W+6	2				

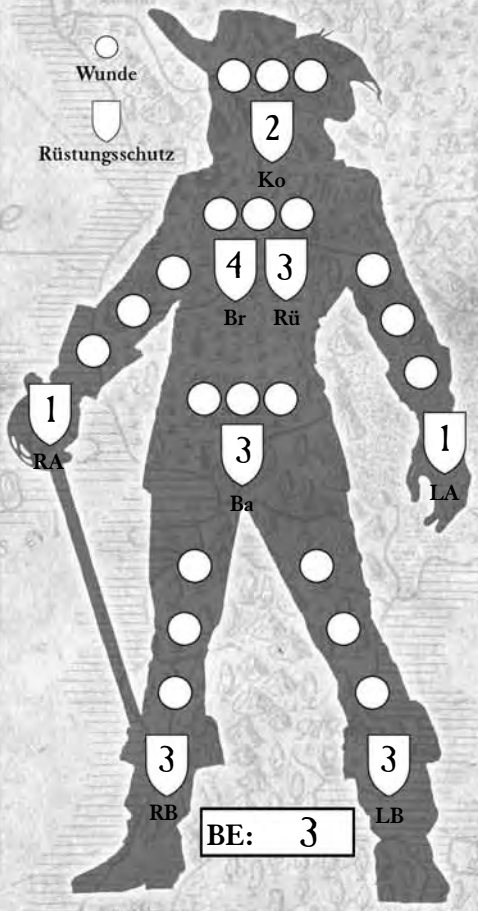
Sonderfertigkeiten * persönliche Waffe

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse								
Wurfmesser*	Wurfm./-3	1W+1	2/4/8/12/20	1/0/0/0/0	22	10								

Sonderfertigkeiten * Markierung des Todes aufgemalt (Angriffe sind um 4 Punkte erleichtert)
Eisenhagel,

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	8	7	1W
Ringen	10 / 3	+0	9	7	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
Lederzeug (Arme/Beine)	+2	+1
Iryanrüstung*	3	1
Lederhelm	+1	+1
*Glyphe der elementaren		
Attraktion (Erz), meisterl.		
Summe	3	3
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
7	−	3	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	=	7

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	29	15	10	8	
Ausdauer	28	14	10	7	

	max.	aktuell
Astralenergie	57	
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 Weiße Seidenbluse und Pluderhose, leichte Reiterstiefel mit silbernen Sporen, dunkelgrüne Iryanlederrüstung, grauer Gesichtsschleier mit Glyphen und ledernen Spitzhelm mit grünem langen Pferdeschweif (die traditionelle Farbe des Satrapenhauses), hellgrüner Kapuzenumhang aus Bausch, Wurfmessergürtel, reichlich bestickte und mit Smaragden geschmückte Säbelscheide, grüne Seidenhandschuhe, seine Stirn schmückt sein Stirnband aus Seide mit verschlungenen Glyphen

Seine rotbraune Shadifstute ist durch eine grüne Rüstung mit Ledergamaschen, Fransenbrust und Fransenkruppe geschützt.

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
UMHÄNGELEDERTASCHE		
Badeöl, Seife, Schwamm, Kamm, Spiegel		
Brettspiel, Trinkhorn, Geldbeutel		
Pfauenkiel, Tusche, Tinte, Henna,		
Nadel & Garn, Schere, Lupe, Nagelfeile		
Pergament, Siegelstock und -wachs		
Rasiermesser, Boltankarten und Würfel		
Öllampe und Duftöl, Zunderdose		
Glasphiole mit Geheimtinte		

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
PACKSATTELTASCHEN		
Banner des Satrapenhauses, Bauschdecke		
Essbesteck, Teller, Karaffe,		
Seidenseil (15 m), Führhalfter,		
Sattel, Zaumzeug, Pferdefutter		
Rote & Weiße Kamele-Spiel		
Mittels Cryptographo verschlüsseltes	Diarium	
Waffenpflegeutensilien		
Bastmatte mit Schutzkreis gegen Unge-		
ziefer und Reptilien.		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
CH-Elixier (Q:D, +7 CH für 7 SR)	2			
Zielwasser (Q:C, +3 FK für 1 SR)	3			
Antidot (Q:D, stoppt Gifte miT Stufe 9)	2			
Zaubertrank (Q:D, 3W6+6 ASP zurück)	2			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	13								
Silbertaler	25								
Heller	10								
Kreuzer									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen Vor- und Nachteile des Shadif: Ausdauernd (Tier), Schnell, Sehr lernfähig, Zähn, Nervosität,
Sonderfertigkeiten: Großer Gegner, Niederwerfen (6), Tulamidisches Kriegspferd (Ausbildung): Kommen auf Signal, Lanzengang, Stopp, Kehrtwende, Steigen, Kreisel, Hinlegen, Reitertreue, Gezielter Biss, Gezielter Tritt, Wacht

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Kirah	Shadifstute	1W+9	12	8	1W+1	57	1	18	2		0/8	14		
		Tritt	12	8	1W+2				13					
									16					

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

Zauberdokument 2

Name	Rasse	Kultur	Profession
Fequir ben Khajid	Tulamide	Tulamidische Stadtstaaten	Magier der Bannakade

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen /	Unfähigkeiten /
Gildenmagie	Antimagie, Illusion		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
14	14	15	15	12	11	11	11	9

SE	Zaubername	Probe	ZfW				ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
	Abvenenum reine Speise	KL-KL-FF	9				min. 15	4	1 m	sofort	ZO: Bahrung / ZD, RW	C	Mag.	Obj.		
	Adamantium Erzstruktur	KL-FF-KO	3				40 A	5+2	Ber.	ZfP* SR	ZO: EO / ZD, Kosten, RW, WD	C	Mag.	Ele(Erz),Obj		
	Analys Arkanstruktur	KL-KL-IN	10				min. 1 sr	6+3	1 m	ZD	ZO: EO, EW / ZD, Kosten, RW	D	Mag.	Hell, Meta		
	Armatrutz	IN-GE-KO	10				3 A	rsxrs	selbst	1 SR (A)	ZO: EP, fw /ZD, Kosten, RW, WD	B	Mag.	Eig, Ele (Erz)		
	Balsam Salabunde	KL-IN-CH	7				5 A,1 SR	1/LeP	selbst, Ber.	sofort	ZO: EW, fw / ZD, Kosten, RW	C	Mag.	Form, Heil		
	Bannbaladin	IN-CH-CH	12				5 A	7	3 m	ZfP* SR	ZO: EP / ZD, ZO, RW, WD	B	Mag.	Einf		
	Beherrschung brechen	KL-IN-CH	10				40 A	7+1/5	Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen, Kosten,RW	C	Mag.	Anti, Herr		
	Bewegung stören	KL-IN-FF	5				4 A	8+1/5	ZfWx7m	ZfP* KR	ZO:ew,eo/ZD,Erzwingen,Kosten,RW	C	Mag.	Anti. Tele		
	Cryptographo Zaubersch.	KL-KL-IN	12				1 SR	3+	Ber.	Sonnenwende	ZO: EO / ZD, Kosten, RW, WD	C	Mag.	Obj, Vers		
	Custodosigil Diebesbann	KL-FF-FF	3				1 Std.	5-30	Ber.	Sonnenwende	ZO: EO / ZD, Kosten	C	Mag.	Ele(Feu),Meta,Ob		
	Eigenschaft wiederherst.	KL-IN-CH	6				40 A	7+1/5	selbst, Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen,Kosten,RW	C	Mag.	Anti, Eig		
	Einfluss bannen	IN-CH-CH	5				40 A	7+1/5	Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen, Kosten,RW	B	Mag.	Anti, Einf		
	Foramen Foraminor	KL-KL-FF	8				5 A	2-12	Ber.	sofort	ZO: EO / ZD, Kosten, RW	C	Mag.	Hell, Tele		
	Fulminictus Donnerkeil	IN-GE-KO	10				2 A	1+	7 m	sofort	ZO: EW / ZD, RW	C	Mag.	Krft, Schad		
	Gardianum Zauberschild	KL-IN-KO	14				2 A	min. 3	3m radius	max. 1 SR	ZO: Zone / ZD, RW, WD	D	Mag.	Anti,Krft,Meta		
	Harmlose Gestalt	KL-CH-GE	9				10 A	6	selbst	ZfP* SR(A)	ZO: EP, fw / ZD, Kosten, RW, WD	C	Mag.	Einf, Illu		
	Hellsicht trüben	KL-IN-CH	10				2 A	MR	ZfW m	ZfP*/2 SR	ZO: EP / ZD, Erzwingen, Kosten,RW	C	Mag.	Anti, Hell		
	Ignorantia Ungesehn	IN-CH-GE	12				10 A	5+2/SR	selbst	nach ASP(A)	ZO: EP, fw / ZD, RW, WD	D	Mag.	Einf, Illu		
	Illusion auflösen	KL-IN-CH	4				2 A	6+1/20	3 m	sofort	ZO: Zauber/ZD,Erzwingen,Kosten,rw	B	Mag.	Anti, Illu		
	Impersona Maskenbild	KL-IN-FF	9				1 SR	9+3/std	selbst, Ber.	ASP (A)	ZO: EP, fw / ZD, Erzwingen, WD	D	Mag.	Illu		
	Klarum Purum	KL-KL-CH	8				7 A	1/Stufe	selbst, Ber.	sofort	ZO: EW,fw/D, Erzwingen,Kosten, rw	D	Mag.	Form, Heil		
	Occulus Astralis	KL-IN-CH	6				15 A	11+3/sr	selbst	ASP (A)	ZO: EP, fw / ZD, RW, Kosten	E	Mag.	Hell,Krft,meta,lim		
	Odem Arcanum	KL-IN-IN	14				4 A	4	ZfW m	2 KR	ZO: EP, EO / ZD, Erzwingen,rw,wd	A	Mag.	Hell. Krft		
	Pentagramma Sphärenbann	MU-MU-CH	11				20 A	7/11/17	7 m radius	sofort	ZO: Geist/Dämon / ZD,ZO,Erz,RW	D	Mag.	Anti, Besch, Däm		
	Psychostabilis	MU-KL-KO	3				5 A	8+1/SR	Ber.	ASP	ZO: EP, fw. / ZD, Kosten, RW	C	Mag.	Anti, Eig		
	Respondami	MU-IN-CH	2				3 A	3	1 m	sofort	ZO: EP / ZD, RW,, Erzwingen	B	Mag.	Herr		
	Schleier der Unwissenheit	KL-KL-FF	9				1 SR	2+	selbst, Ber.	ZfP* Std	ZO: EO/EW/ZD, Kosten, ZO, RW	D	Mag.	Eig, Meta		
	Silentium	KL-IN-CH	11				2 A	1+	ZfW m rad	ASP (A)	ZO: Zone / ZD, ZO, RW	B	Mag.	Umwt		
	Sinesigil unerkannt	KL-IN-FF	8				50 A	7	selbst, Ber.	ZfP*x2 Std.	ZO: EP, fw / ZD, Kosten	D	Mag.	Illu		
	Verwandlung beenden	KL-CH-FF	6				50 A	10+1/5	Ber.	sofort	ZO: EW/ZD, Erzwingen,Kosten, RW	D	Mag.	Anti, Form		
	Visibili Vanitar	KL-IN-GE	9				3 A	4+	selbst, Ber.	max. ZfP*sr	ZO: EW, fw / ZD, Kosten, RW	C	Mag.	Form		
	Widerwille Ungemach	MU-IN-GE	10				2 SR	10+	Ber.	ZfP*Wochen	ZO: EO/Zone /ZD, Kosten, WD	D	Mag.	Einf, Illu		

AE: 57 AV: 28 LE: 29

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Fequir ben Khajid	Tulamide	Tulamidische Stadtstaaten	Magier der Bannakade

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten
Gildenmagie	Antimagie, Illusion	/	/

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
14	14	15	15	12	11	11	11	9

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung
Bann- & Schutzkreise				
...gegen Chimären				
...gegen Geisterwesen				
...gegen gehörnte Dämonen				
...gegen niedere Dämonen				
... gegen Traumgänger				
Fanal der Herrschaft	.			
Glyphe der elementaren	Attraktion .			
Leuchtendes Zeichen				
Markierung des Todes				
Satinavs Siegel				
Schutzkreise...				
... gegen Reptilien				
... gegen Ungeziefer	.			
... gegen Untote				
Siegel der Stille				
Siegel der zweiten Haut				
Sigille der Schatten				
Zeichen des versperrten	Blicks .			

Ritualkenntnis (Gildenmagie): 10

Ritualkenntnis ( ):

Magische Vor- / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration 3, Astralmacht 6, Vollzauberer

Magische Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Meisterliche Regeneration, Regenertaion I/II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle Zauberzeichen

Regeneration: AsP / Phase

Artefakte / Tränke: Handschuhe mit Sigille der Schatten (5 Schritt, 5 Tage)
Weißer Stein mit aufgemaltem Leuchtenden Zeichen (8 RkP*, bis zur nächsten Wintersonnenwende)
Seidenstirnband mit eingesticktem Fanal der Herrschaft (6 RkP*, 1 Monat)
Reiterstiefel mit Siegel der Stille (10 Schritt Radius, bis zur nächsten Wintersonnenwende)
Gesichtsschleier mit Zeichen des versperrten Blicks (5 Schritt Radius, 9 RkP*, Wintersonnenwende)

Anmerkungen:
Zauberspezialisierung (veränderte Technik: Formel): Bannbaladin, Fulmunictus, Gardianum, Odem

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
	45	+2							57

MR	(MU+KL+KO)/5	Modifikationen	Vor-/Nachteil	Sonderfertigkeiten	aktuell
	7	-1			9

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