Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Charef ben Rashman	GP-Basis:	110
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	Götter: Rastullah
Kultur	Novadis, Oase	(Modifikationen):	
Profession	Gelehrter, Mawdli	(Modifikationen):	Seelentier: Ameise

Geschlecht	männlich
Alter	1. Rastullahellah 250 RE
Grösse	174 Halbfinger
Gewicht	69 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	grau
Aussehen	Würdevolle Erscheinung mit sandgelbem Kaftan und weißer Keffiya, die das kurze, schwarze Haar bedeckt. Flinke, aufmerksame Augen.

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	Mawdli
Sozialstatus	8

Familie/Herkunft/Hintergrund

Als Sohn von Bauern in der Oase Manesh geboren war er als Kind ein Außenseiter und häufig im Bethaus zu finden. Hier begann er seine Ausbildung, die er in Keft beendete. Danach kehrte er in seine Heimatoase zurück.

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Hitzeresistenz, Prophezeien, Richtungssinn

Nachteile: Arroganz (5), Höhenangst (6), Prinzipientreue 7 (99 Gebote), Raumangst (6), Speisegebote (Novadis), Vorurteile gegen Ungläubige (8)

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	+1	14	15
Klugheit		14	14
Intuition		14	16
Charisma		14	15
Fingerfertigkeit		10	10
Gewandtheit		12	12
Konstitution		12	12
Körperkraft		10	10
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	+10	17	27		6
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	+12	20	32		12
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	8	4		8
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	7		

Abenteuerpunkte

Gesamt: 6.000 Eingesetzte AP: 5.999 Guthaben: 1

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

MU: 15	KL: 14	IN: 16	CH: 15	FF: 10	GE: 12	KO: 12	KK: 10	BE: 0

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Novadis)
Geländekunde (Wüste)
Nandusgefälliges Wissen
Talentspezialisierung: Götter/Kulte (Rastullah),
Rechtskunde (Kalifat), Überzeugen (Predigt, Einzelgespräch),
Reiten (Kamel), Pflanzenkunde (Rauschmittel)
Ortskenntnis (Keft, Oase Manesh)

Gaben (F)

	TaW
Prophezeien (IN•IN•CH)	12

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	9 • 10	5
Hiebwaffen	D	BE–4	7 • 7	0
Raufen	C	BE	7 • 8	1
Ringen	D	BE	12 • 12	10
Säbel	D	BE–2	7 • 8	1
Wurfmesser	C	BE–3	7 • -	0
Bogen	E	BE-3	8 • -	1
Speere	D	BE-3	7 • 8	1
Stäbe	D	BE-2	12 • 14	12

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	7
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	5
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	7
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	-1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	10
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	0
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	8
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	2
Zechen (IN•KO•KK)	—	0
Reiten (CH•GE•KK)	BE-2	7

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	15
Überreden (MU•IN•CH)	6
Etikette (KL•IN•CH)	10
Lehren (KL•IN•CH)	10
Schriftlicher Ausdruck (KL•IN•IN)	9
Überzeugen (KL•IN•CH)	14

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	0
Orientierung (KL•IN•IN)	1
Wildnisleben (IN•GE•KO)	5

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	17
Rechnen (KL•KL•IN)	8
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	11
Brettspiel (KL•KL•IN)	8
Geographie (KL•KL•IN)	9
Geschichtswissen (KL•KL•IN)	12
Pflanzenkunde (KL•IN•FF)	10
Philosophie (KL•KL•IN)	8
Rechtskunde (KL•KL•IN)	13
Sprachenkunde (KL•KL•IN)	1
Staatskunst (KL•IN•CH)	8
Sternkunde (KL•KL•IN)	10

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	14
Ur-Tulamidya	21	8
Garethi	18	6
Lesen/Schreiben:		
Geheiligte Glyphen von Unau	13	11
Tulamidya	14	4
Ur-Tulamidya	16	4

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	5
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	0
Kochen (KL•IN•FF)	6
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	3
Schneidern (KL•FF•FF)	0
Ackerbau (IN•FF•KO)	2
Alchimie (MU•KL•FF)	5
Boote fahren (GE•KO•KK)	-1
Hauswirtschaft (IN•CH•FF)	2
Heilkunde Seele (IN•CH•CH)	10
Viehzucht (KL•IN•KK)	2

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

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

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Kampfstab	Stab/-2	NS	1W+1	12/4	+1	0/0	12	14	1W6+1	5				
Waqqif	Dolche / -1	H	1W+1	12/5	-2	-1/-3	8	7	1W6+1	2				

Sonderfertigkeiten

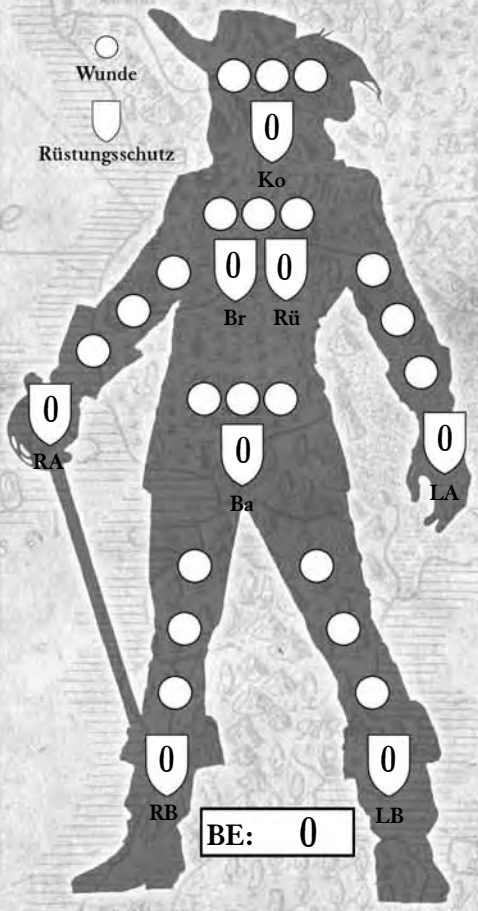
Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse								

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	7	8	1W6
Ringen	10 / 3	+0	13	13	1W6

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
normale Kleidung	0	0
Summe		0

Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
7	−	0	+	☐ 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	27	14	9	6	
Ausdauer	32	16	11	8	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = 11 ± 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 Charef ist meist unauffällig und in Sandfarben gekleidet. Er trägt eine hellbeige Hose und einen hellbraunen Kaftan darüber, beides aus Kamelhaartuch. Die Hose wird von einem Ledergürtel gehalten, an dem er in einer Gürteltasche sein Geld aufbewahrt. Wenn er auf Reisen ist, trägt er zudem eine weiße Keffiya, um sich vor der Sonne zu schützen. Sein einziger Schmuck ist ein kleiner Lederbeutel, den er um den Hals trägt und der mit Sand vom Feld der Offenbarung in Keft gefüllt ist. Meist trägt er Sandalen und wenn er länger geht auch einen langen Stab aus festem Holz, der ihm gleichsam als Gehhilfe wie als Verteidigung dient.

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Kleidung		Körper
Gürtel		Körper
Gürteltasche		Gürtel
Waqqif		Gürtel
Talisman mit Sand aus Keft		Hals
Lederranzen		Rücken
Feuerstein und Stahl		Ranzen
Zunderdose mit Zunder		Ranzen
Drei Kerzen		Ranzen
Zinnbecher		Ranzen
Holzteller und Holzlöffel		Ranzen
Holzkamm und Messingspiegel		Ranzen
Rasiermesser und Seife		Ranzen
Federmesser und Schreibfedern		Ranzen
Notizbuch		Ranzen
Buch "Rastullah in Keft"		Ranzen

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Pergamentseiten		Ranzen
Tintenfass und Löschsand		Ranzen
99 Gebote auf Pergament (10 mal)		Ranzen

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Wasserschlauch (2L)	2			
Dörrfleisch	2			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	17								
Silbertaler	8								
Heller	13								
Kreuzer	3								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Kisbah	Quaimuyan	7+W6				70	1	20	2	8/5	1/8	13	9x	-
	(Kamel)	Biss	9	5	1W+2				12					
		Tritt	9	5	1W+2				14					

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

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

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

Sonderfertigkeiten

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

Sonderfertigkeiten

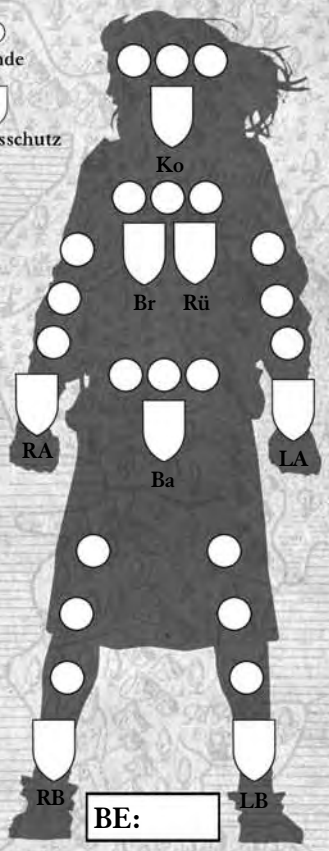
Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	7	8	1W6
Ringen	10 / 3	+0	13	13	1W6

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
7 –	+	☐ 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	27	14	9	6	
Ausdauer	32	16	11	8	

	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

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Kleidung		Körper
Gürtel		Körper
Gürteltasche		Gürtel
Waqqif		Gürtel
Talisman mit Sand aus Keft		Hals
Lederranzen		Rücken
Feuerstein und Stahl		Ranzen
Zunderdose mit Zunder		Ranzen
Drei Kerzen		Ranzen
Zinnbecher		Ranzen
Holzteller und Holzlöffel		Ranzen
Holzkamm und Messingspiegel		Ranzen
Rasiermesser und Seife		Ranzen
Federmesser und Schreibfedern		Ranzen
Notizbuch		Ranzen
Buch "Rastullah in Keft"		Ranzen

Proviant / Tränke

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen		
Wasserschlauch (2L)	2		
Dörrfleisch	2		

Kleidung

Charef ist meist unauffällig und in Sandfarben gekleidet. Er trägt eine hellbeige Hose und einen hellbraunen Kaftan darüber, beides aus Kamelhaartuch. Die Hose wird von einem Ledergürtel gehalten, an dem er in einer Gürteltasche sein Geld aufbewahrt. Wenn er auf Reisen ist, trägt er zudem eine weiße Keffiya, um sich vor der Sonne zu schützen. Sein einziger Schmuck ist ein kleiner Lederbeutel, den er um den Hals trägt und der mit Sand vom Feld der Offenbarung in Keft gefüllt ist. Meist trägt er Sandalen und wenn er länger geht auch einen langen Stab aus festem Holz, der ihm gleichsam als Gehhilfe wie als Verteidigung dient.

Vermögen

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

Dukaten	17								
Silbertaler	8								
Heller	13								
Kreuzer	3								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Kisbah	Quaimuyan	7+W6				1	20	2	8/5	1/8	13	9x	-
	(Kamel)	Biss	9	5	1W+2			12					
		Tritt	9	5	1W+2			14					

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Charef ben Rashman	Tulamide	Novadis, Oase	Gelehrter, Mawdli

Repräsentationen						Merkmale				Begabungen				Unfähigkeiten			
MU	15	KL	14	IN	16	CH	15	FF	10	GE	12	KO	12	KK	10	MR	4

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

AE: AU: 32 LE: 27

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

Zauberdokument 2

Name	Rasse	Kultur	Profession
Charef ben Rashman	Tulamide	Novadis, Oase	Gelehrter, Mawdli

Repräsentationen						Merkmale				Begabungen				Unfähigkeiten			
MU	15	KL	14	IN	16	CH	15	FF	10	GE	12	KO	12	KK	10	MR	4

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

AE: AV: 32 LE: 27

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Charef ben Rashman	Tulamide	Novadis, Oase	Gelehrter, Mawdli

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
15	14	16	15	10	12	12	10	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
	8	+	-4	+		+		=	4

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