Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name	Isman ben Selim	GP-Basis:	110 GP
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	Götter: Rastullah
Kultur	Novadis	(Modifikationen):	
Profession	Karawanenführer	(Modifikationen):	Seelentier: Sturmfalke

Geschlecht	männlich
Alter	7.T. 4.G. n. 4.Ras. 243 RE
Grösse	175 Halbfinger
Gewicht	70 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	grün
Aussehen	robuste Statur, neugierige Augen scheinen alles zu beobachten, gepflegte lange Haare, verzierter Vollbart, wettergegerbtes Gesicht

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	
Sozialstatus	5

Familie/Herkunft/Hintergrund

Isman wurde bei den Beni Erkin geboren und früh von seinem Vater zum Karawanenführer ausgebildet. Nach dem Tod seiner Frau im Sandsturm wurde er zu einem strenggläubigen Anhänger Rastullahs.

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Sicht), Hitzeresistenz, Innerer Kompass

Nachteile: Arroganz 6, Goldgier 6, Jähzorn 6, Meeresangst 5, Neugier 6, Prinzipientreue 6 (Rastullahglauben), Raumangst 6, Speisegebote

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	+1	12	13
Klugheit		12	13
Intuition		13	15
Charisma		11	12
Fingerfertigkeit		13	13
Gewandtheit		12	13
Konstitution		14	15
Körperkraft		13	13
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	21	36	4	8
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	15	19	36	0	15
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	7
Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	11	☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)	
At-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	8	Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:	
Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8	8	
Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte

Gesamt:	6000	Eingesetzte AP:	5999	Guthaben:	1

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

MU: 13	KL: 13	IN: 15	CH: 12	FF: 13	GE: 13	KO: 15	KK: 13	BE: 1

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Novadis)
Ortskenntnis (Reisestrecke Keft-Amhallah, Strecke Keft - Oase Manesh), Wüstenkundig

Talentspezialisierung: Überreden (Feilschen), Wettervorhersage (Wüste), Abrichten (Zureiten), Handel (Wüste Khôm)

Gaben (F)

	TaW
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	6

Kampftechniken

		BE	AT • PA	TaW
Dolche	D	BE–1	11 • 12	7
Hiebwaffen	D	BE–4	8 • 8	0
Raufen	C	BE	11 • 10	5
Ringen	D	BE	13 • 12	9
Säbel	D	BE–2	15 • 14	13
Wurfmesser	C	BE–3	19 • -	11
Bogen	E	BE-3	9 • -	1
Lanzenreiten	E	-	9 • -	1
Speere	D	BE-3	12 • 12	8
Wurfspeere	C	BE-2	16 • -	8

Körperliche Talente (D)

		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	4
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	5
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	8
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	-1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	7
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	0
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	11
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	1
Zechen (IN•KO•KK)	—	5
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	11

Gesellschaftliche Talente (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	8
Überreden (MU•IN•CH)	9
Etikette (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (KL/IN/CH)	1
Überzeugen (KL/IN/CH)	6

Natur-Talente (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	13
Orientierung (KL•IN•IN)	10
Wildnisleben (IN•GE•KO)	11
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	5
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	12

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	5
Rechnen (KL•KL•IN)	5
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	8
Brett- u. Kartenspiel (KL/KL/IN)	7
Geografie (KL/KL/IN)	9
Heraldik (KL/KL/FF)	3
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	6
Rechtskunde (KL/KL/IN)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	5
Sternkunde (KL/KL/IN)	3
Tierkunde (MU/KL/IN)	5

Sprachen & Schriften (var.)

	Komp.	TaW
Muttersprache: Tulamidya	18	10
Garethi	18	7
Geheiligte Glyphen von Unau	13	5
Kusliker Zeichen	10	3

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	7
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	1
Kochen (KL•IN•FF)	7
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	6
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0
Schneidern (KL•FF•FF)	4
Abrichten (MU/IN/CH) (spez. Zureiten)	10
Boote fahren (GE/KO/KK)	-1
HK-Gift (MU/KL/IN)	4
Handel (KL/IN/CH)	10

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

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

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Khunchomer	Säbel / -2	N	1W+4	12/3	0	0	15	14	1W+4	2				
Dschadra*	Speere / -3	S	1W+5	12/4	-1	0/-3	12	9	1W+5	6				
Waqqif	Dolche / -1	H	1W+2	12/5	-2	-1/-3	10	9	1W+2	2				

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

* vom Reittier aus geführt +2 TP

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse								
Dschadra (geworfen)**/*	Wurfsp. / -2	1W+4	5/10/15/25/40	+3/+2/+1/0/0	16	2								
Wurfmesser	Wurfm./ -3	1W+1	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1	19	2								

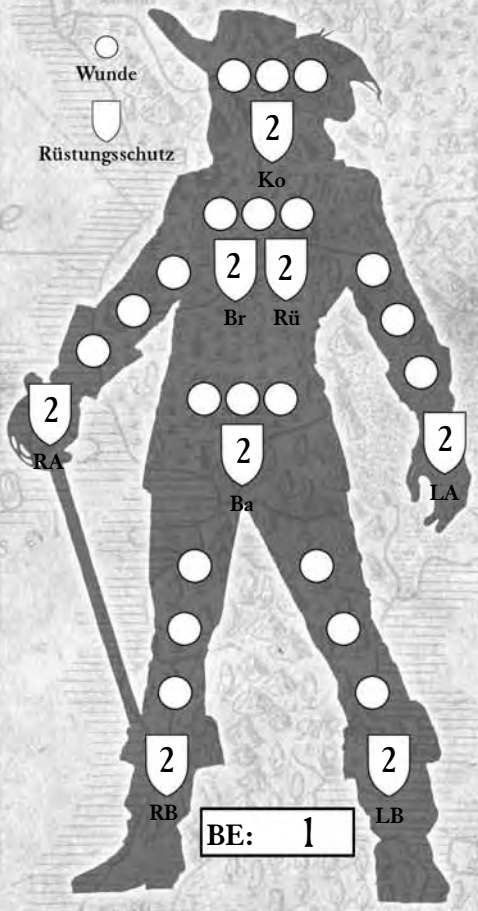
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen

* Wunde bei KO/2-2 ** +2 TP vom Pferderücken aus geworfen

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

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
Reiterstiefel (Leder)	0,2	0,2
Armschienen (Leder)	0,1	0,1
Gambeson	1,5	1,5
Lederhelm	0,2	0,2
Summe	2,0	1

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
8	−	1	+	☒ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	=	10

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	36	18	12	9	
Ausdauer	36	18	12	9	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative: INI-Basis – BE = 10 ± 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 Isman trägt auf Reisen einfache aber robuste Kleidung welche ihn vor der Hitze und dem Sand der Wüste schützen soll. Weiterhin trägt er stets seinen Gambeson, seinen Waqqif und Khunchomer griffbereit sowie eine Dschadra am Sattel seiner beiden Kamele. Außerdem hat er immer das Halsband seiner verstorbenen Frau umgebunden sowie einen separaten Schleier an seinem Turban angebracht falls ein Sandsturm aufzieht.

Für den Fall, dass Isman in bessere Gesellschaft kommt holt er aus seiner verschlossenen Kiste seine gute Kleidung heraus und legt den Schmuck an.

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Geldbörse		Gürtel
Messer		Gürtel
Halsband mit Brosche (der Frau)		Hals
Umhängetasche		Schulter
Seife, Schwamm		Tasche
Duftöle, Bürste,		Tasche
Brotbeutel und Wasserschlauch		Tasche
Glaubensbuch (99 Gebote Rastullahs)		Tasche
Essgeschirr und -besteck aus Holz		Tasche
Feuerstein und Zunder		Tasche
Dschadra		Kamelsattel
Seil (2x10 Schritt)		Kamelsattel
Gepäckkiste		Kamelsattel
Zweimannzelt samt Planen		Kiste
Bessere Kleidung samt Schmuck		Kiste
Warmer Schlafsack		Kiste
Kleiner Spaten		Kiste

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?
Kamele:		
Sattel 2x, Gepäckkisten (groß) 4x,		
Futterbeutel, Kraftfutter, Eimer		
Kameldecke, Wasserfass (20 L) 2x		
Stoffe und Gewürze als Ladung zum		
Verkauf		

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			
Wasserschlauch (5L)	1			
Brot und Käse	2			

Proviant / Tränke	Rationen / Ladungen			

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

Dukaten	17								
Silbertaler	16								
Heller	21								
Kreuzer	7								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

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

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

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

Waffen & Kampfwerte

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

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

* vom Reittier aus geführt +2 TP

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

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen

* Wunde bei KO/2-2 ** +2 TP vom Pferderücken aus geworfen

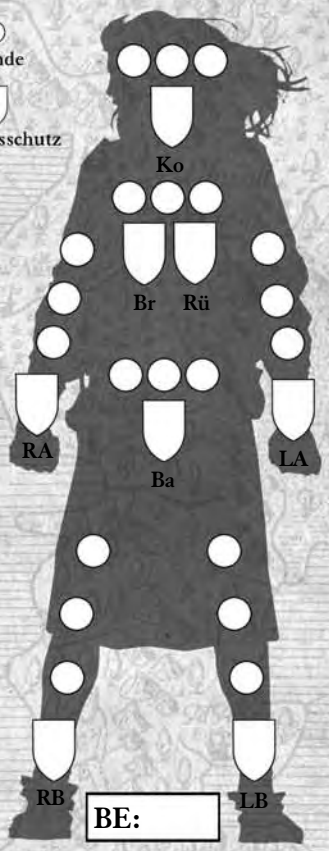
Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	10	10	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	13	13	1W+1

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
8	–	___	+	☒ 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	36	18	12	9	
Ausdauer	36	18	12	9	

	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

	Gewicht	Wo getragen?
Geldbörse		Gürtel
Messer		Gürtel
Halsband mit Brosche (der Frau)		Hals
Umhängetasche		Schulter
Seife, Schwamm		Tasche
Duftöle, Bürste,		Tasche
Brotbeutel und Wasserschlauch		Tasche
Glaubensbuch (99 Gebote Rastullahs)		Tasche
Essgeschirr und -besteck aus Holz		Tasche
Feuerstein und Zunder		Tasche
Dschadra		Kamelsattel
Seil (2x10 Schritt)		Kamelsattel
Gepäckkiste		Kamelsattel
Zweimannzelt samt Planen		Kiste
Bessere Kleidung samt Schmuck		Kiste
Warmer Schlafsack		Kiste
Kleiner Spaten		Kiste

Proviant / Tränke

	Rationen / Ladungen		
Wasserschlauch (5L)	1		
Brot und Käse	2		

Kleidung

Isman trägt auf Reisen einfache aber robuste Kleidung welche ihn vor der Hitze und dem Sand der Wüste schützen soll. Weiterhin trägt er stets seinen Gambeson, seinen Waqqif und Khunchomer griffbereit sowie eine Dschadra am Sattel seiner beiden Kamele. Außerdem hat er immer das Halsband seiner verstorbenen Frau umgebunden sowie einen separaten Schleier an seinem Turban angebracht falls ein Sandsturm aufzieht.

Für den Fall, dass Isman in bessere Gesellschaft kommt holt er aus seiner verschlossenen Kiste seine gute Kleidung heraus und legt den Schmuck an.

Vermögen

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

Dukaten	17								
Silbertaler	16								
Heller	21								
Kreuzer	7								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	Ini	At	Pa	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK
Fadime	Quaimuyan	7+W6				1	20	2	8/5	1/8	13	9x	-
&	(zwei Kamele)	Biss	9	5	1W+2			12					
Nedime		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
Isman ben Selim	Tulamide	Novadis	Karawanenführer

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
13	13	15	12	13	13	15	13	4

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

AE: AU: 36 LE: 36

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

Zauberdokument 2

Name	Rasse	Kultur	Profession
Isman ben Selim	Tulamide	Novadis	Karawanenführer

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
13	13	15	12	13	13	15	13	4

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

AE: AV: 36 LE: 36

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Isman ben Selim	Tulamide	Novadis	Karawanenführer

Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
13	13	15	12	13	13	15	13	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.