Das Schwarze Auge

# Heldendokument

| | | | |
|---|---|---|---|
| Name | Yelmiz ben Ruchan al-Ahjan | GP-Basis: | 110 GP |
| Rasse | Tulamide | (Modifikationen): | Götter: Rastullah |
| Kultur | Novadis | (Modifikationen): | |
| Profession | Novadischer Wüstenkrieger | (Modifikationen): | Seelentier: Khoramsbestie |

| | |
|---|---|
| Geschlecht | männlich |
| Alter | 7.T. 3.G. n. 5.Ras. 252 RE |
| Grösse | 179 Halbfinger |
| Gewicht | 74 Stein |
| Haarfarbe | dunkelbraun |
| Augenfarbe | schwarz |
| Aussehen | muskulöse, athletische Statur; stechende Augen, Vollbart, Verhüllt stets das ganze Gesicht mit einem Schleier |

Wappen/Porträt

| | |
|---|---|
| Stand | |
| Titel | |
| Sozialstatus | 8 |

Familie/Herkunft/Hintergrund

Yelmiz wurde als Sohn eines ehrgeizigen Hirten der Beni Erkin geboren und von seinem Vater früh zum Wüstenkrieger bestimmt. Nach einer blutigen Auseinandersetzung als Jugendlicher wird er für einige Zeit verbannt.

## Vorteile & Nachteile

Vorteile: Eisern, Hitzeresistenz, Linkshänder, Richtungssinn, Schnelle Heilung I

Nachteile: Aberglaube 5, Arroganz 8, Impulsiv, Jähzorn 8, Meeresangst 5, Prinzipientreue 6 (Rastullahglauben), Raumangst 6, Speisegebote (Novadis), Vorurteile gegen Andersgläubige 6

## Eigenschaften & Basiswerte

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

| | Modifikator | Start | Aktuell | Zugekauft | Max. Zug. |
|---|---|---|---|---|---|
| Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2 | 10 | 21 | 38 | 6 | 8 |
| Ausdauer (MU+KO+GE)/2 | 14 | 20 | 36 | 0 | 15 |
| Astralenergie (MU+IN+CH)/2 | | | | | |
| Karmaenergie | | | | | |
| Magieresistenz (MU+KL+KO)/5 | -4 | 8 | 4 | | 8 |
| Ini-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5 | 0 | 10 | 15 | ☐ Kampfgespür (INI+2) ☒ Kampfreflexe (INI+4) | |
| At-Basiswert (MU+GE+KK)/5 | 0 | 8 | 9 | Wundschwelle (KO / 2), Modifikator: | |
| Pa-Basiswert (IN+GE+KK)/5 | 0 | 8 | 8 | 10 | |
| Fk-Basiswert (IN+FF+KK)/5 | 0 | 7 | 8 | | |

## Abenteuerpunkte

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Gesamt: | 6000 | Eingesetzte AP: | 6000 | Guthaben: | 0 |

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

| MU: 15 | KL: 12 | IN: 13 | CH: 11 | FF: 12 | GE: 14 | KO: 15 | KK: 14 | BE: 1,1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

# Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

## Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Kulturkunde (Novadis)
Geländekunde (Wüste)

Talentspezialisierung: Säbel (Khunchomer), Reiten (Pferd), Geographie (Wüste Khôm), Abrichten (Zureiten)

## Gaben (F)

| | TaW |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

## Kampftechniken

| | | BE | AT • PA | TaW |
|---|---|---|---|---|
| Dolche | D | BE–1 | 12 • 13 | 8 |
| Hiebwaffen | D | BE–4 | 9 • 8 | 0 |
| Raufen | C | BE | 11 • 10 | 4 |
| Ringen | D | BE | 14 • 13 | 10 |
| Säbel | D | BE–2 | 16 • 15 | 14 |
| Wurfmesser | C | BE–3 | 11 • - | 3 |
| Bogen | E | BE-3 | 15 • - | 7 |
| Lanzenreiten | E | - | 19 • - | 10 |
| Wurfspeere | C | BE-2 | 14 • - | 6 |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |

## Körperliche Talente (D)

| | | TaW |
|---|---|---|
| Athletik (GE•KO•KK) | BEx2 | 7 |
| Klettern (MU•GE•KK) | BEx2 | 4 |
| Körperbeherrschung (MU•IN•GE) | BEx2 | 8 |
| Schleichen (MU•IN•GE) | BE | 4 |
| Schwimmen (GE•KO•KK) | BEx2 | -1 |
| Selbstbeherrschung (MU•KO•KK) | — | 8 |
| Sich Verstecken (MU•IN•GE) | BE–2 | 4 |
| Singen (IN•CH•CH/KO) | BE–3 | 0 |
| Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF) | spez. | 10 |
| Tanzen (CH•GE•GE) | BEx2 | 7 |
| Zechen (IN•KO•KK) | — | 4 |
| Akrobatik (MU/GE/KK) | BEx2 | 3 |
| Reiten (CH/GE/KK) | BE-2 | 11 |
| | | |
| | | |
| | | |

## Gesellschaftliche Talente (B)

| | TaW |
|---|---|
| Menschenkenntnis (KL•IN•CH) | 5 |
| Überreden (MU•IN•CH) | 4 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## Natur-Talente (B)

| | TaW |
|---|---|
| Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO) | 5 |
| Orientierung (KL•IN•IN) | 9 |
| Wildnisleben (IN•GE•KO) | 7 |
| Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) | 5 |
| Wettervorhersage (KL/IN/IN) | 13 |
| | |
| | |

## Wissenstalente (B)

| | TaW |
|---|---|
| Götter / Kulte (KL•KL•IN) | 4 |
| Rechnen (KL•KL•IN) | 1 |
| Sagen / Legenden (KL•IN•CH) | 5 |
| Brett- u. Kartenspiel (KL/KL/IN) | 2 |
| Geografie (KL/KL/IN) | 7 |
| Geschichtswissen (KL/KL/IN) | 7 |
| Kriegskunst (MU/KL/CH) | 6 |
| Pflanzenkunde (KL/IN/FF) | 6 |
| Rechtskunde (KL/KL/IN) | 1 |
| Schätzen (KL/IN/IN) | 1 |
| Sternkunde (KL/KL/IN) | 1 |
| Tierkunde (MU/KL/IN) | 12 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## Sprachen & Schriften (var.)

| | Komp. | TaW |
|---|---|---|
| Muttersprache: Tulamidya | 18 | 10 |
| Garethi | 18 | 3 |
| | | |
| | | |
| Geheiligte Glyphen von Unau | 13 | 2 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## Handwerkliche Talente (B)

| | TaW |
|---|---|
| Heilkunde Wunden (KL•CH•FF) | 9 |
| Holzbearbeitung (KL•FF•KK) | 2 |
| Kochen (KL•IN•FF) | 0 |
| Lederarbeiten (KL•FF•FF) | 5 |
| Malen/Zeichnen (KL•IN•FF) | 0 |
| Schneidern (KL•FF•FF) | 4 |
| Abrichten (MU/IN/CH) | 8 |
| Boote fahren (GE/KO/KK) | -1 |
| Heilkunde Gift (MU/KL/IN) | 4 |
| Viehzucht (KL/IN/KK) | 4 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

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

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

# 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 | 17 | 16 | 1W+4 | 2 |
| Waqqif | Dolche / -1 | H | 1W+2 | 12/5 | -2 | -1/-3 | 11 | 10 | 1W+2 | 2 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

| 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 | 14 | 1 |
| Kurzbogen | Bog/-3 | 1W+4 | 5/15/25/40/80 | 1/1/0/0/-1 | 15 | 15 |
| | | | | | | |

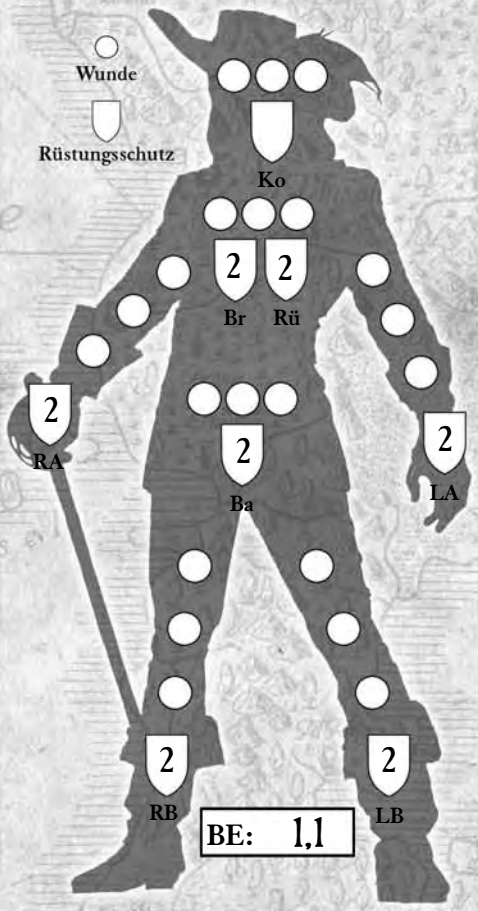
Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Schnellziehen

* 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 | 14 | 14 | 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 |
|---|---|---|
| Gambeson | 1,5 | 1,5 |
| Armschienen (Leder) | 0,1 | 0,1 |
| Beinschienen (Leder) | 0,2 | 0,2 |
| (Lederhelm, verstärkt) | 0,3 | 0,3 |
| | | |
| Summe | 2,1 | 1,1 |

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

## Ausweichen

| PA-Basis | BE | Sonderfertigkeit | Summe |
|---|---|---|---|
| 8 | −1,1+ | ☒ Ausweichen I (+3)<br>☐ Ausweichen II (+3)<br>☐ Ausweichen III (+3)<br>Akrobatik? Flink/Behäbig? | = 9 |

## Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

## Lebensenergie, Ausdauer etc.

| | max. | 1/2 | 1/3 | 1/4 | aktuell |
|---|---|---|---|---|---|
| Lebensenergie | 38 | 19 | 13 | 10 | |
| Ausdauer | 36 | 18 | 12 | 9 | |

| | max. | aktuell |
|---|---|---|
| Astralenergie | | |
| Karmaenergie | | |

Initiative: INI-Basis – BE = 14 ± 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** Yelmiz trägt die typische, weite, novadische Kleidung in der Farbe der Wüste, bestickte Reiterstiefel, seinen Silham (Kapuzenmantel) aus Kamelhaarwolle sowie den Turban mit Gesichtsschleier. Geschützt ist er mit einem Gambeson, Lederzeug und wenn es die Situation erfordert kann er noch auf einen Lederhelm zurückgreifen. Als Waffen hat er einen Khunchomer sowie einen Waqqif im Gürtel. Am Pferdesattel hängt ein Kurzbogen mit Köcher (und Pfeilen) sowie eine griffbereite Dschadra.

Aus Schmuck scheint er sich nichts zu machen da weder an den Händen, Brust, Kopf oder am Hals davon etwas zu erkennen ist.

| Ausrüstung | Gewicht | Wo getragen? |
|---|---|---|
| Kleidung samt Turban und Stiefeln | | Körper |
| Silham (Kaputenumhang) | | Körper |
| Khunchomer | | Gürtel |
| Waqqif | | Gürtel |
| Köcher mit Pfeilen | | Gürtel |
| Geldbeutel | | Gürtel |
| Umhängetasche | | Schulter |
| Wasserschlauch und Brotbeutel | | Tasche |
| neuwert. Rast.-Gebetsbuch (99 Gebote) | | Tasche |
| Seife, Schwamm, Holzkamm | | Tasche |
| Essbesteck und -geschirr aus Holz | | Tasche |
| Schnupftabak in einer silbernen Dose | | Tasche |
| Verbandszeug | | Packtaschen |
| kleiner Spaten | | Packtaschen |
| Seil (10 Schritt) | | Packtaschen |
| einfacher Schlafsack | | Packtaschen |

| Ausrüstung | Gewicht | Wo getragen? |
|---|---|---|
| Sattel, Führhalfter und Strick | | Pferd |
| Packtaschen | | Sattel |
| Dschadra | | Sattel |
| Pferdedecke | | Packtaschen |
| Futterbeutel, Wasserbeutel für Pferd | | Packtaschen |
| Kraftfutter, kleiner Eimer | | Packtaschen |
| Striegelzeug | | Packtaschen |
| Reitgerte | | Sattel |

| Proviant / Tränke | Rationen / Ladungen | | | |
|---|---|---|---|---|
| Wasserschlauch | 2 | | | |
| Hirsefladen und Hartwurst | 3 | | | |

| Proviant / Tränke | Rationen / Ladungen | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

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

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dukaten | 9 | | | | | | | | |
| Silbertaler | 12 | | | | | | | | |
| Heller | 7 | | | | | | | | |
| Kreuzer | 5 | | | | | | | | |

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

**Verbindungen**

**Notizen**

# Tiere

| Name | Art | Ini | AT | PA | TP | LE | RS | KO | GS | AU | MR | LO | TK | ZK |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sinja | Shadif | 9+1W6 | | | | 57 | 1 | 18 | 2 | 6/5 | 0/8 | 17 | x5 | - |
| | (Kriegspferd) | - Biss | 11 | 8 | 1W+1 | | | | 12 | | | | | |
| | | - Tritt | 11 | 8 | 1W+2 | | | | 15 | | | | | |

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

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

# Waffen & Kampfwerte

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

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit. Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung (Gambeson), Wuchtschlag

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

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Schnellziehen

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

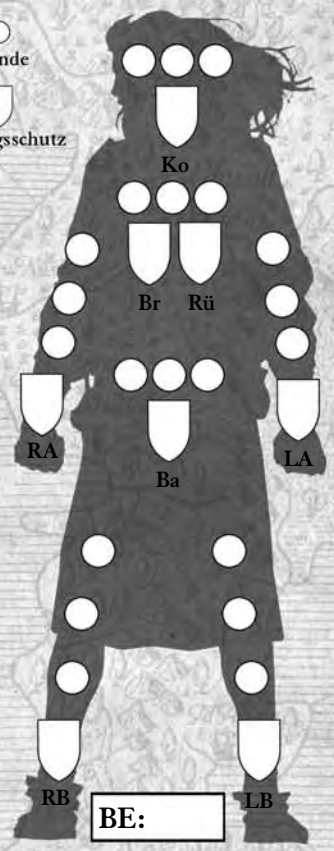
| Waffenloser Kampf | TP/KK | INI | AT | PA | TP (A) |
|---|---|---|---|---|---|
| Raufen | 10 / 3 | +0 | 10 | 10 | 1W+1 |
| Ringen | 10 / 3 | +0 | 14 | 14 | 1W+1 |

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)<br>☐ Ausweichen II (+3)<br>☐ 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 | 38 | 19 | 13 | 10 | |
| 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? |
|---|---|---|
| Kleidung samt Turban und Stiefeln | | Körper |
| Silham (Kaputenumhang) | | Körper |
| Khunchomer | | Gürtel |
| Waqqif | | Gürtel |
| Köcher mit Pfeilen | | Gürtel |
| Geldbeutel | | Gürtel |
| Umhängetasche | | Schulter |
| Wasserschlauch und Brotbeutel | | Tasche |
| neuwert. Rast.-Gebetsbuch (99 Gebote) | | Tasche |
| Seife, Schwamm, Holzkamm | | Tasche |
| Essbesteck und -geschirr aus Holz | | Tasche |
| Schnupftabak in einer silbernen Dose | | Tasche |
| Verbandszeug | | Packtaschen |
| kleiner Spaten | | Packtaschen |
| Seil (10 Schritt) | | Packtaschen |
| einfacher Schlafsack | | Packtaschen |
| | | |

## Proviant / Tränke

| | Rationen / Ladungen | | |
|---|---|---|---|
| Wasserschlauch | 2 | | |
| Hirsefladen und Hartwurst | 3 | | |
| | | | |
| | | | |

## Kleidung

Yelmiz trägt die typische, weite, novadische Kleidung in der Farbe der Wüste, bestickte Reiterstiefel, seinen Silham (Kapuzenmantel) aus Kamelhaarwolle sowie den Turban mit Gesichtsschleier. Geschützt ist er mit einem Gambeson, Lederzeug und wenn es die Situation erfordert kann er noch auf einen Lederhelm zurückgreifen. Als Waffen hat er einen Khunchomer sowie einen Waqqif im Gürtel. Am Pferdesattel hängt ein Kurzbogen mit Köcher (und Pfeilen) sowie eine griffbereite Dschadra.

Aus Schmuck scheint er sich nichts zu machen da weder an den Händen, Brust, Kopf oder am Hals davon etwas zu erkennen ist.

## Vermögen

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

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dukaten | 9 | | | | | | | | |
| Silbertaler | 12 | | | | | | | | |
| Heller | 7 | | | | | | | | |
| Kreuzer | 5 | | | | | | | | |

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

## Verbindungen

## Notizen

# Tiere

| Name | Art | Ini | AT | PA | TP | RS | KO | GS | AU | MR | LO | TK | ZK |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sinja | Shadif | 9+1W6 | | | | 1 | 18 | 2 | 6/5 | 0/8 | 17 | x5 | - |
| | (Kriegspferd) | - Biss | 11 | 8 | 1W+1 | | | 12 | | | | | |
| | | - Tritt | 11 | 8 | 1W+2 | | | 15 | | | | | |

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

# Zauberdokument

| Name | Rasse | Kultur | Profession |
|---|---|---|---|
| Yelmiz ben Ruchan al-Ahjan | Tulamide | Novadis | Novadischer Wüstenk |

| Repräsentationen | | Merkmale | | Begabungen | | Unfähigkeiten | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MU 15 | KL 12 | IN 13 | CH 11 | FF 12 | GE 14 | KO 15 | KK 14 | MR 4 |

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

AE: AU: 36 LE: 38

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

# Zauberdokument 2

| Name | Rasse | Kultur | Profession |
|---|---|---|---|
| Yelmiz ben Ruchan al-Ahjan | Tulamide | Novadis | Novadischer Wüstenk |

| Repräsentationen | | | | | | Merkmale | | | | Begabungen | | | | Unfähigkeiten | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MU | 15 | KL | 12 | IN | 13 | CH | 11 | FF | 12 | GE | 14 | KO | 15 | KK | 14 | MR | 4 |

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

AE: AV: 36 LE: 38

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

# Zauberdokument

| Name | Rasse | Kultur | Profession |
|---|---|---|---|
| Yelmiz ben Ruchan al-Ahjan | Tulamide | Novadis | Novadischer Wüstenk |

| Repräsentationen | Merkmale | Begabungen | Unfähigkeiten |
|---|---|---|---|
| | | | |

| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK | MR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 12 | 13 | 11 | 12 | 14 | 15 | 14 | 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.