

NAMEN		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländerin	ALTER	
KULTUR	Horasreich	GRÖSSE	
PROFESSION	Einbrecherin	GEWICHT	
STAND / SO	7	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	27					VORTEILE
KLUGHEIT	13					AUSDAUER	28					Herausragender Tastsinn, Verbindungen (Hehler mit SO 7, Bettler mit SO 2)
INTUITION	13					MAGIERESISTENZ	3					NACHTEILE
CHARISMA	12					ASTRALENERGIE						Goldgier 5, Neugier 5
FINGERFERTIGKEIT	14					WUNDSCWELLE	6					
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	520					
KONSTITUTION	11					EINGESETZTE AP	520					
KÖRPERKRAFT	11					AP-GUTHABEN	0					

ATTACK-BASISWERT	7	PARADE-BASISWERT	7	FERPKAMPF-BASISWERT	8	INITIATIVE-BASISWERT	10
------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	27						
AUSDAUER	28						
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN

Kulturrunde (Horasreich), Ortskenntnis (Stadtteil Yaquirpark in Vinsalt), Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Dolch	Dolche/-1	H	1W+1	12/5	0	0/-1	11	10	1W+1	2

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
dunkle Kleidung	0	0
SUMME	0	0

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

ТАЛЕНТЕ, СПРАЧЕН, ГАБЕН & ЗАУБЕР

KAMPF-TALENTE (variabel)				AT • PA	TaW
	Dolche	(D)	BE-1	11 • 10	7
	Hieb Waffen	(D)	BE-4	7 • 7	0
	Raufen	(C)	BE	8 • 7	1
	Ring en	(D)	BE	8 • 7	1
	Säbel	(D)	BE-2	7 • 7	0
	Wurfmesser	(C)	BE-3	12 • —	4
	Fecht Waffen	(E)	BE-1	8 • 7	1
	Infanteriewaffen	(D)	BE-3	8 • 7	1
	Armbrust	(C)	BE-5	9 • —	1
				•	
				•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BE _{x2}	2
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}	9
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}	5
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	7
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}	1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	7
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	(BE)	6
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}	1
Zechen (IN•KO•KK)	—	0
Akrobatik (MU/GE/KK)	BE _{x2}	2
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	BE _{x2}	2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		3
Überreden (MU•IN•CH)		2
Betören (IN/CH/CH)		1
Etikette (KL/IN/CH)		2
Gassenwissen (KL/IN/CH)		6
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)		2

NATUR-TALENTE (B)		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	1	
Orientierung (KL•IN•IN)	2	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	0	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	1	

[illegible][illegible]

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache: Garethi (als <i>Horathi</i>)	11	
Sprache (KL/IN/CH) Tulamidya	5	
L/S (KL/KL/FF) Kusliker Zeichen	3	

[illegible][illegible]