

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Tulamidin	ALTER	
KULTUR	Tulamid. Stadtstaaten	GRÖSSE	
PROFESSION	Magierin	GEWICHT	
STAND / SO	7	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	28					VORTEILE	
KLUGHEIT	14					AUSDAUER	28					Astralmacht (+4 AsP), Astrale	
INTUITION	13					MAGIERESISTENZ	7					Regeneration I, Gebildet I, Vollzauberer	
CHARISMA	14					ASTRALENERGIE	37						
FINGERFERTIGKEIT	12					WUNDSCWELLE	6					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	11					GESAMT-AP	580					Arroganz 5, Eitelkeit 6, Eingeschränkter Gehörsinn, Neugier 8,	
KONSTITUTION	12					EINGESETZTE AP	580					Verpflichtungen (dem Lehrmeister)	
KÖRPERKRAFT	11					AP-GUTHABEN	0						

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

LEBENSENERGIE	28								
AUSDAUER	28								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE	37								
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN	
Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Große Meditation, Kulturkunde (Tulamiden), Regeneration I, Repräsentation Gildenmagier, Ritualkenntnis +3	

### 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	8	8	1W+1	2
Kampfstab	Stäbe/-2	NS	1W+1	12/4	+1	0/0	9	9	1W+1	5

### FERPKAMPFWAFFEN

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

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
verzierte Robe	0	0
SUMME	0	0

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

# TALENTE, SPRACHEN, GABEN & ZAUBER

KAMPF-TALENTE (variabel)			AT • PA	TaW
Dolche	(D)	BE-1	8 • 8	2
Hieb Waffen	(D)	BE-4	7 • 7	0
Raufen	(C)	BE	8 • 7	1
Ringern	(D)	BE	7 • 9	2
Säbel	(D)	BE-2	8 • 7	1
Wurfmesser	(C)	BE-3	7 • —	0
Stäbe	(D)	BE-2	9 • 9	4
			•	
			•	
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)			TaW
Athletik (GE•KO•KK)		BEx2	0
Klettern (MU•GE•KK)		BEx2	0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)		BEx2	0
Schleichen (MU•IN•GE)		BE	1
Schwimmen (GE•KO•KK)		BEx2	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)		—	5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)		BE-2	1
Singen (IN•CH•KO)		BE-3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)		(BE)	4
Tanzen (CH•GE•GE)		BEx2	1
Zechen (IN•KO•KK)		—	0
Gaukeleien (MU/CH/FF)		BEx2	1

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)			TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)			4
Überreden (MU•IN•CH)			3
Überzeugen (KL/IN/CH)			3
Etikette (KL/IN/CH)			4
Gassenwissen (KL/IN/CH)			1
Lehren (KL/IN/CH)			5
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)			1

NATUR-TALENTE (B)			TaW
Fahrtensuchen (KL•IN•KO)			0
Orientierung (KL•IN•IN)			0
Wildnisleben (IN•GE•KO)			0

GABEN / ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (F)			TaW

WISSENS-TALENTE (B)			TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)			3
Rechnen (KL•KL•IN)			7
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)			4
Anatomie (MU/KL/FF)			1
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)			3
Geographie (KL/KL/IN)			2
Geschichtswissen (KL/KL/IN)			4
Magiekunde (KL/KL/IN)			8
Mechanik (KL/KL/FF)			2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)			4
Rechtskunde (KL/KL/IN)			3
Schätzen (KL/IN/IN)			3
Sprachenkunde (KL/KL/IN)			1
Sternenkunde (KL/KL/IN)			6

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)			TaW
Muttersprache: Tulamidya			14
Zweitsprache: Garethi			14
Sprache (KL/IN/CH) Bosparano			4
Sprache (KL/IN/CH) Ur-Tulamidya			6
L/S (KL/KL/FF) Kusliker Zeichen			4
L/S (KL/KL/FF) Tulamidya			7
L/S (KL/KL/FF) Ur-Tulamidya			4

HANDWERKLICHE TALENTE (B)			TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)			2
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)			1
Kochen (KL•IN•FF)			2
Lederarbeiten (KL•FF•FF)			0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)			2
Schneidern (KL•FF•FF)			0
Alchimie			4
Heilkunde Gift			1
Heilkunde Krankheiten			1
Wissenstalente (Fortsetzung):			
Tierkunde (MU/KL/IN)			2
Zauber (Fortsetzung):			
Silentium (Hauszauber)	(A)		8
Somnigravis (Hauszauber)	(A)		10

ZAUBER (variabel)			ZfW
Analys (Hauszauber)	(C)		9
Armaturutz (Hauszauber)	(A)		8
Auris Nasus	(D)		5
Balsam Salabunde (Hauszauber)	(B)		10
Blitz	(B)		6
Claudibus	(C)		4
Foramen	(C)		6
Fulminictus (Hauszauber)	(B)		10
Flim Flam	(A)		2
Gardianum	(D)		6
Motoricus	(C)		4
Odem Arcanum	(A)		6
Paralysis (Hauszauber)	(B)		10
Penetrizzel	(C)		4
Psychostabilis	(C)		3