

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Thorwalerin	ALTER	
KULTUR	Thorwal	GRÖSSE	
PROFESSION	Piratin	GEWICHT	
STAND / SO	4	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	15					LEBENSENERGIE	33					VORTEILE	
KLUGHEIT	10					AUSDAUER	33					Glück im Spiel	
INTUITION	12					MAGIERESISTENZ	1						
CHARISMA	12					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	12					WUNDSCWELLE	7					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	440					Aberglaube 6, Goldgier 6, Jähzorn	
KONSTITUTION	14					EINGESETZTE AP	440					5, Niedrige Magieresistenz 2	
KÖRPERKRAFT	15					AP-GUTHABEN	0						

ATTACK-BASISWERT	9	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	8	INITIATIVE-BASISWERT	11
------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	33								
AUSDAUER	33								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN	
Kulturrkunde (Thorwal), Meereskundig, Standfest	

PARAKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Dolch	Dolche/-1	H	1W+1	12/5	0	0/-1	10	10	1W+1	2
Skraja	HiebW./-4	N	1W+3	11/3	0	0/0	14	11	1W+4	4
Wurfbeil	HiebW./-4	H	1W+3	10/4	-1	0/-2	14	11	1W+4	2

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Wurfbeil	Wurfbeil/-2	1W+3	0/5/10/15/25	-/+1/+1/0/-1	13	1

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
normale 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	10 • 10	2
Hieb Waffen	(D)	BE-4	14 • 11	8
Raufen	(C)	BE	14 • 13	10
Ringn	(D)	BE	9 • 8	0
Säbel	(D)	BE-2	10 • 9	2
Wurfmesser	(C)	BE-3	10 • —	2
Wurfbeile	(D)	BE-2	13 • —	5
			•	
			•	
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BE _{x2}	4
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}	6
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}	5
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}	8
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	1
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	0
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	(BE)	4
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}	0
Zechen (IN•KO•KK)	—	7
Akrobatik (MU/GE/KK)	BE _{x2}	2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		1
Überreden (MU•IN•CH)		0
Gassenwissen (KL/IN/CH)		2

NATUR-TALENTE (B)		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	0	
Orientierung (KL•IN•IN)	5	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	0	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	4	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	4	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	4	

[illegible]

WISSENS-TALENTE (B)		TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	1	
Rechnen (KL•KL•IN)	0	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	5	
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	2	
Geographie (KL/KL/IN)	2	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	2	
Schätzen (KL/IN/IN)	2	
Sternkunde (KL/KL/IN)	1	

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache: Thorwalsch	8	
Zweitsprache: Garethi	6	
Sprache (KL/IN/CH) Oloarkh	4	

[illegible][illegible]