

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländer	ALTER	
KULTUR	Andergast / Nostria	GRÖSSE	
PROFESSION	Ritter	GEWICHT	
STAND / SO	9	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	14					LEBENSENERGIE	33					VORTEILE	
KLUGHEIT	11					AUSDAUER	35					Adlige Abstammung, Besonderer	
INTUITION	11					MAGIERESISTENZ	4					Besitz (Pferd, Sattel, Lanze)	
CHARISMA	13					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	9					WUNDSCWELLE	7					NACHTEILE	Arroganz 7, Prinzipien-
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	440					treue, Unfähigkeit für Handwerk-	
KONSTITUTION	13					EINGESETZTE AP	439					stalten, Verpflichtungen, Vorurteile	
KÖRPERKRAFT	13					AP-GUTHABEN	1					gegen Nichtmenschen 6	

ATTACK-BASISWERT	8	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	7	INITIATIVE-BASISWERT	11
------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	33								
AUSDAUER	35								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN

Kulturrunde (Andergast/Nostria), Linkhand,
Meister der Improvisation, Reiterkampf, Rüstungs-
gewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I

PAHKKAMPFWAFFEN

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	9	1W+1	2
Schwert	Schwerter/-2	N	1W+4	11/4	0	0/0	13	12	1W+5	1
Lanze	Lanzenreiten			s. Basisbuch S.149			17	—		

FERPKAMPFWAFFEN

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

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
hochwertige Kleidung	0	0
Wappenrock	0	0
Kettenhemd	3	2
SUMME	3	2

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR
einf. Holzschild	groß	-1	-1/+3	3

MV: 14 **KL:** 11 **İP:** 11 **CH:** 13 **FF:** 9 **GE:** 13 **KO:** 13 **KK:** 13

ТАЛЕНТЕ, СПРАЧЕН, ГАБЕН & ЗАУБЕР

KAMPF-TALENTE (variabel)		AT • PA	TaW
Dolche	(D) BE-1	10 • 10	4
Hiebaffen	(D) BE-4	9 • 8	1
Raufen	(C) BE	10 • 8	2
Ringn	(D) BE	10 • 10	4
Säbel	(D) BE-2	8 • 8	0
Wurfmeffer	(C) BE-3	7 • —	0
Langenreiten	(E) —	17 • —	9
Schwerter	(E) BE-2	13 • 12	9
Speere	(D) BE-3	9 • 8	1
Zweihandfchwerter-/ säbel	(E) BE-2	11 • 9	4
Wurfspeere	(C) BE-2	11 • —	4

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BE _{x2}	4
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}	0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}	3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	1
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	6
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	1
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	(BE)	2
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}	2
Zechen (IN•KO•KK)	—	1
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	9

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	4	
Überreden (MU•IN•CH)	0	
Etikette (KL/IN/CH)	7	
Lehren (KL/IN/CH)	1	
Überzeugen (KL/IN/CH)	2	

NATUR-TALENTE (B)		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	1	
Orientierung (KL•IN•IN)	3	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	2	
Fallenstellen (KL/FF/KK)	1	

[illegible]

WISSENS-TALENTE (B)		TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	3	
Rechnen (KL•KL•IN)	4	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	2	
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	1	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3	
Heraldik (KL/KL/FF)	7	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	7	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	5	
Staatskunst (KL/IN/CH)	5	

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache: Garethi		9
Sprache (KL/IN/CH) Oloarkh		2
Sprache (KL/IN/CH) Ologhaijan		2
L/S (KL/KL/FF) Kusliker Zeichen		4

[illegible][illegible]