

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Halbelfe	ALTER	
KULTUR	Andergast / Nostria	GRÖSSE	
PROFESSION	Streunerin	GEWICHT	
STAND / SO	4	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

### EIGENSCHAFTEN

MUT	13				LEBENSENERGIE	26				VORTEILE	
KLUGHEIT	12				AUSDAUER	32				Astralmacht (+3 AsP), Gut aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Viertelzauberer; (weitere s. Zauber)	
INTUITION	14				MAGIERESISTENZ	3				NACHTEILE	
CHARISMA	13				ASTRALENERGIE	17				Glasknochen, Neugier 6	
FINGERFERTIGKEIT	12				WUNDSCWELLE	4					
GEWANDTHEIT	14				GESAMT-AP	520					
KONSTITUTION	12				EINGESETZTE AP	519					
KÖRPERKRAFT	10				AP-GUTHABEN	1					

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

LEBENSENERGIE	26						
AUSDAUER	32						
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE	17						
WUNDEN							

### SONDERFERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit, Meister der Improvisation, Kulturkunde (Andergast/Nostria)

### 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	11	9	1W+1	2
Messer (verborgen)	Dolche/-1	H	1W6	12/6	-2	-2/-3	11	9	1W6	4
Kurzsword	Schwerter/-2	HN	1W+2	11/4	0	0/-1	9	10	1W+2	1

### FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Wurfmesser	Wurfm./-3	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	12	2

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
aufwendige 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 • 9	5
Hieb Waffen	(D)	BE-4	8 • 8	1
Raufen	(C)	BE	10 • 8	3
Ringn	(D)	BE	7 • 10	2
Säbel	(D)	BE-2	7 • 8	0
Wurfmesser	(C)	BE-3	12 • —	4
Speere	(D)	BE-3	8 • 8	1
Schwerter	(E)	BE-2	9 • 10	4
Wurfspeere	(C)	BE-2	9 • —	1
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	3
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	5
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	6
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	1
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	(BE)	4
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	4
Zechen (IN•KO•KK)	—	3
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	BEx2	6

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	5	
Überreden (MU•IN•CH)	6	
Betören (IN/CH/CH)	2	
Etikette (KL/IN/CH)	2	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5	
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)	5	

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

GABEN / ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (F)			TaW
	Übernatürliche Begabungen:		
	Axxeleratus	5	
	Bannbaladin	7	
	Foramen	5	
	Visibili	3	

[illegible]

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache: Garethi	10	
Sprache (KL/IN/CH) Isdira	4	
Sprache (KL/IN/CH) Oloarkh	1	
Sprache (KL/IN/CH) Thorwalsch	3	

[illegible][illegible]