

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Elfe	ALTER	
KULTUR	Auelfe	GRÖSSE	
PROFESSION	Wildnisläuferin	GEWICHT	
STAND / SO	3	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	11					LEBENSENERGIE	24					VORTEILE	
KLUGHEIT	10					AUSDAUER	32					Altersresistenz, Dämmerungssicht,	
INTUITION	14					MAGIERESISTENZ	5					Gut aussehend, Herausragender	
CHARISMA	13					ASTRALENERGIE	31					Sinn (Gehör); (weitere s. Gaben)	
FINGERFERTIGKEIT	13					WUNDSCWELLE	7					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	16					GESAMT-AP	480					Arroganz 6, Elfische Weltsicht,	
KONSTITUTION	13					EINGESETZTE AP	480					Neugier 6, Sensibler Geruchssinn	
KÖRPERKRAFT	10					AP-GUTHABEN						8, Raumangst 6; (weitere s. Gaben)	

ATTACK-BASISWERT	7	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	9	INITIATIVE-BASISWERT	10
------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	24								
AUSDAUER	32								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE	31								
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN

Freundschaftslied, Große Meditation, Kulturkunde (Auelfen), Repräsentation (Elfen), Salasandra, Sumpfkundig, Waldkundig

PARAKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Jagdmesser	Dolche/-2	H	1W+2	12/5	-1	0/-2	10	8	1W+2	3
elfischer Jagdspeer	Speere/-3	S	1W+6	12/4	-1	0/-1	10	10	1W+6	3

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Elfenbogen	Bogen/-3	1W+5	10/25/50/100/200	+3/+2/+1/+1/0	18	12

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
normale Kleidung	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	10 • 8	4
Hieb Waffen	(D)	BE-4	7 • 8	0
Raufen	(C)	BE	7 • 8	0
Ringen	(D)	BE	7 • 8	0
Säbel	(D)	BE-2	7 • 8	0
Wurfmesser	(C)	BE-3	9 • —	0
Speere	(D)	BE-3	10 • 10	5
Bogen [L]	(E)	BE-3	18 • —	9
			•	
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)			TaW
Athletik (GE•KO•KK) [Leittalent]		BEx2	4
Klettern (MU•GE•KK)		BEx2	3
Körperbeherrschung (MU•IN•GE) [Leittalent]		BEx2	8
Schleichen (MU•IN•GE) [Leittalent]		BE	8
Schwimmen (GE•KO•KK) [Leittalent]		BEx2	6
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)		—	0
Sich Verstecken (MU•IN•GE) [Leittalent]		BE-2	8
Singen (IN•CH•KO) [Leittalent]		BE-3	6
Sinnenschärfe (KL•IN•IN) [Leittalent]		(BE)	10
Tanzen (CH•GE•GE) [Leittalent]		BEx2	3
Zechen (IN•KO•KK)		—	-2
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH) [Leittalent]		BE-4	2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)			TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)			0
Überreden (MU•IN•CH)			0
Betören (IN/CH/CH)			3
Gassenwissen (KL/IN/CH)			-2

NATUR-TALENTE (B)			TaW
Fahrtensuchen (KL•IN•KO) [Leittalent]			10
Orientierung (KL•IN•IN) [Leittalent]			6
Wildnisleben (IN•GE•KO) [Leittalent]			10
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)			3
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) [Leittalent]			6
Wettervorhersage (KL/IN/IN) [Leittalent]			3

GABEN / ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (F)			TaW
Vorteile (Fortsetzung):			
Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang			
Nachteile (Fortsetzung):			
Unfähigkeit Zechen, Welfremd (Besitz) 6, Welfremd (Götterverehrung) 6			

WISSENS-TALENTE (B)			TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)			0
Rechnen (KL•KL•IN)			0
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)			2
Magiekunde (KL/KL/IN)			3
Pflanzenkunde (KL/IN/FF) [Leittalent]			6
Rechtskunde (KL/KL/IN)			-2
Sternenkunde (KL/KL/IN)			1
Tierkunde (MU/KL/IN) [Leittalent]			7

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)			TaW
Muttersprache: Isdira [Leittalent]			8
Sprache (KL/IN/CH) Garethi			5

HANDWERKLICHE TALENTE (B)			TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF) [Leittalent]			2
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)			2
Kochen (KL•IN•FF)			0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)			2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF) [Leittalent]			0
Schneidern (KL•FF•FF)			2
Bogenbau (KL/IN/FF) [Leittalent]			5
Boote Fahren (GE/KO/KK) [Leittalent]			2
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)			1
Musizieren (IN/CH/FF) [Leittalent]			5
Zauber (Fortsetzung):			
Visibili (Hauszauber) [Leittalent]	(B)		9
Weißer Mähne [Leittalent]	(D)		6

ZAUBER (variabel)			ZfW
Adlerauge (Hauszauber) [Leittalent]	(A)		8
Adlerschwinge [Leittalent]	(D)		4
Attributo [Leittalent]	(B)		7
Axxeleratus [Leittalent]	(C)		2
Balsam Salabunde [Leittalent]	(C)		9
Bannbaladin (Hauszauber) [Leittalent]	(A)		12
Exposami [Leittalent]	(B)		5
Flim Flam [Leittalent]	(A)		7
Fulminatus (Hauszauber) [Leittalent]	(B)		8
Movimento [Leittalent]	(A)		7
Nebelwand (Hauszauber) [Leittalent]	(B)		6
Odium Arcanum	(A)		1
Sanftmut	(B)		0
Sensibar (Hauszauber) [Leittalent]	(B)		8
Tiergedanken [Leittalent]	(C)		2