

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländer	ALTER	
KULTUR	Mittelländ. Städte	GRÖSSE	
PROFESSION	Entdecker	GEWICHT	
STAND / SO	9	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	13					LEBENSENERGIE	28					VORTEILE	
KLUGHEIT	12					AUSDAUER	29					Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet I, Glück, Richtungssinn, Zeitgefühl	
INTUITION	14					MAGIERESISTENZ	3						
CHARISMA	11					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	13					WUNDSCHWELLE	6					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	560					Goldgier 6, Lichtscheu, Neugier 7	
KONSTITUTION	12					EINGESETZTE AP	560					Verpflichtungen (gegenüber dem Grafenhaus von Albenhus)	
KÖRPERKRAFT	12					AP-GUTHABEN	0						

ATTACKE-BASISWERT	8	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	8	INITIATIVE-BASISWERT	11
-------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	28								
AUSDAUER	29								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN

Ortskenntnis (Albenhus), Kulturkunde (Mittelreich), Kulturkunde (Erzzwerge), Gebirgskundig, Höhlenkundig, Nandusgefälliges Wissen

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	11	8	1W+1	2
Kampfstab	Stäbe/-2	NS	1W+1	12/4	+1	0/0	10	11	1W+1	5

FERPKAMPFWAFFEN

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

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
wetterfeste 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 • 8	3
	Hieb Waffen	(D)	BE-4	8 • 8	0
	Raufen	(C)	BE	10 • 9	3
	Ring en	(D)	BE	8 • 8	0
	Säbel	(D)	BE-2	8 • 8	0
	Wurfmesser	(C)	BE-3	8 • —	0
	Stäbe	(D)	BE-2	10 • 11	5
	Infanteriewaffen	(D)	BE-3	9 • 8	1
	Armbrust	(C)	BE-5	12 • —	4
				•	
				•	

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

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	4	
Überreden (MU•IN•CH)	3	
Überzeugen (KL/IN/CH)	2	
Etikette (KL/IN/CH)	4	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	2	

Naturtalente (B)		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	2	
Orientierung (KL•IN•IN)	4	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	4	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	2	

[illegible]

WISSENS-TALENTE (B)		TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	6	
Rechnen (KL•KL•IN)	6	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	6	
Geographie (KL/KL/IN)	4	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	6	
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	5	
Heraldik (KL/KL/FF)	2	
Magiekunde (KL/KL/IN)	4	
Mechanik (KL/KL/FF)	6	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	4	
Schätzen (KL/IN/IN)	6	
Sprachenkunde (KL/KL/IN)	3	
Sternkunde (KL/KL/IN)	2	

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache:	Garethi	10
Sprache (KL/IN/CH)	Rogolan	9
Sprache (KL/IN/CH)	Tulamidya	6
Sprache (KL/IN/CH)	Bosparano	2
Sprache (KL/IN/CH)	Ur-Tulamidya	2
L/S (KL/KL/FF)	Kusliker Zeichen	8
L/S (KL/KL/FF)	Tulamidya	4

Handwerkliche Talente (B)		TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	4	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	0	
Kochen (KL•IN•FF)	0	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	4	
Schneidern (KL•FF•FF)	4	
Ackerbau (IN/FF/KO)	1	
Bergbau (IN/KO/KK)	8	
Boote Fahren (GE/KO/KK)	1	
Feinmechanik (KL/FF/FF)	3	
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	3	
Kartographie (KL/KL/FF)	6	
Sprachen & Schriften (Fortsetzung):		
L/S (KL/KL/FF) Rogolan-Runen	8	

[illegible]