

# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländerin	ALTER	
KULTUR	Horasreich	GRÖSSE	
PROFESSION	Einbrecherin	GEWICHT	
STAND / SO	7	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	27					VORTEILE	
KLVGHEIT	13					AUSDAUER	28					Herausragender Tastsinn, Verbindungen (Hehler mit SO 7, Bettler mit SO 2)	
INITIATION	13					MAGIERESISTENZ	3					NACHTEILE	
CHARISMA	12					ASTRALENERGIE						Goldgier 5, Neugier 5	
FINGERFERTIGKEIT	14					WUNDSCWELLE	6						
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	520						
KONSTITUTION	11					EINGESETZTE AP	520						
KÖRPERKRAFT	11					AP-GUTHABEN	0						

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

LEBENSENERGIE	27								
AUSDAUER	28								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

**SONDERFERTIGKEITEN**

Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Stadtteil Yaquirpark in Vinsalt), Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

### PANPKAMPFWAFFEN

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	10	1W+1	2			

### FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	EPTFERLVNGEN	TP/EPTFERLVNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE			

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
dunkle Kleidung	0	0
<b>SUMME</b>	0	0

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR			

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

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

### EIGENSCHAFTEN

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

### PANPKAMPFWAFFEN

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
<b>SUMME</b>	0	0

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	ipi	WM	BRUCHFAKTOR

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Tulamide	ALTER	
KULTUR	Südaventurien	GRÖSSE	
PROFESSION	Gaukler	GEWICHT	
STAND / SO	6	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	28					VORTEILE	
KLVGHEIT	12					AUSDAUER	29					Begabung (Akrobatik), Hitze-	
INITIATION	13					MAGIERESISTENZ	3					resistenz, Soziale Anpassungsfähig-	
CHARISMA	13					ASTRALENERGIE						keit	
FINGERFERTIGKEIT	13					WUNDSCWELLE	6					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	14					GESAMT-AP	500						
KONSTITUTION	12					EINGESETZTE AP	499					Neugier 5	
KÖRPERKRAFT	11					AP-GUTHABEN	1						

ATTACKE-BASISWERT	7	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	7	INITIATIVE-BASISWERT	10
-------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	28								
AUSDAUER	29								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Ausweichen I, Kulturkunde (Südaventurien), Standfest

### PANPKAMPFWAFFEN

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	8	1W+1	2				

### FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	EPTFERLVNGEN	TP/EPTFERLVNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Wurfmesser	Wurfm./-3	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	13	3

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
auffällige Kleidung	0	0
<b>SUMME</b>	0	0

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	ipi	WM	BRUCHFAKTOR

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländer	ALTER	
KULTUR	Mittelländ. Städte	GRÖSSE	
PROFESSION	Krieger	GEWICHT	
STAND / SO	8	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	13					LEBENSENERGIE	32					VORTEILE	
KLVGHEIT	11					AUSDAUER	33					Akademische Ausbildung (Krieger),	
INITIATION	12					MAGIERESISTENZ	4					Eisern	
CHARISMA	11					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	10					WUNDSCHELLE	9					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	460					Prinzipientreue, Höhenangst 6,	
KONSTITUTION	14					EINGESETZTE AP	460					Unfähigkeit für Naturtalente	
KÖRPERKRAFT	14					AP-GUTHABEN	0						

ATTACKE-BASISWERT	8	PARADE-BASISWERT	8	FERPKAMPF-BASISWERT	7	INITIATIVE-BASISWERT	10
-------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	32								
AUSDAUER	33								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Ortskenntnis (Stadtteil Oberfluren in Havena),
Kulturrkunde (Mittelreich), Linkhand, Rüstungsge-
wöhnung I (Langes Kettenhemd), Schildkampf I

### PANDEKAMPFWAFFEN

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
Anderthalbhänder	Anderth./-2	NS	1W+5	11/4	+1	0/0	13	12	1W+5	1
Zweihänder	Zweihnd./-2	NS	2W+4	12/3	-1	0/-1	13	9	2W+4	2

### FERPKAMPFWAFFEN

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

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
hochwertige Kleidung	0	0
Langes Kettenhemd	4	3
<b>SUMME</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

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

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.





# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Tulamide	ALTER	
KULTUR	Novadi	GRÖSSE	
PROFESSION	Kundschafter	GEWICHT	
STAND / SO	4	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	15					LEBENSENERGIE	31					VORTEILE	
KLVGHEIT	12					AUSDAUER	35					Hitzeresistenz, Richtungssinn	
INITIATION	13					MAGIERESISTENZ	4					(Wüste Khôm)	
CHARISMA	11					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	10					WUNDSCHWELLE	7					PACHTEILE	
GEWANDTHEIT	13					GESAMT-AP	500					Raumangst 5, Jähzorn 6, Rachsucht	
KONSTITUTION	14					EINGESETZTE AP	498					5, Speisegebote	
KÖRPERKRAFT	13					AP-GUTHABEN	2						

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

LEBENSENERGIE	31								
AUSDAUER	35								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Kulturkunde (Novadis), Steppenkundig, Wüstenkundig

### PANPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Waqqif	Dolche/-1	H	1W+2	12/5	-2	-1/-3	14	10	1W+2	2
Dschadra	Speere/-3	S	1W+5	12/4	-1	0/-1	13	12	1W+5	1

### FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	EPFERLVNGEN	TP/EPFERLVNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Dschadra	Wurfsp./-2	1W+4	5/10/15/25/40	+3/+2/+1/0/0	8	1

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
wetterfester Burnus	0	0
<b>SUMME</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR





# TALENTE, SPRACHEN, GABEN & ZAUBER

KAMPF-TALENTE (variabel)			AT • PA	TaW
Dolche	(D)	BE-1	8 • 8	2
Hieb Waffen	(D)	BE-4	7 • 7	0
Raufen	(C)	BE	8 • 7	1
Ringern	(D)	BE	7 • 9	2
Säbel	(D)	BE-2	8 • 7	1
Wurfmesser	(C)	BE-3	7 • —	0
Stäbe	(D)	BE-2	9 • 9	4
			•	
			•	
			•	
			•	

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

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		4
Überreden (MU•IN•CH)		3
Überzeugen (KL/IN/CH)		3
Etikette (KL/IN/CH)		4
Gassenwissen (KL/IN/CH)		1
Lehren (KL/IN/CH)		5
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)		1

NATUR-TALENTE (B)		TaW
Fahrtensuchen (KL•IN•KO)		0
Orientierung (KL•IN•IN)		0
Wildnisleben (IN•GE•KO)		0

GABEN / ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN (F)		TaW

WISSENS-TALENTE (B)		TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)		3
Rechnen (KL•KL•IN)		7
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)		4
Anatomie (MU/KL/FF)		1
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)		3
Geographie (KL/KL/IN)		2
Geschichtswissen (KL/KL/IN)		4
Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Mechanik (KL/KL/FF)		2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		4
Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Schätzen (KL/IN/IN)		3
Sprachenkunde (KL/KL/IN)		1
Sternenkunde (KL/KL/IN)		6

SPRACHEN & SCHRIFTEN (variabel)		TaW
Muttersprache: Tulamidya		14
Zweitsprache: Garethi		14
Sprache (KL/IN/CH) Bosparano		4
Sprache (KL/IN/CH) Ur-Tulamidya		6
L/S (KL/KL/FF) Kusliker Zeichen		4
L/S (KL/KL/FF) Tulamidya		7
L/S (KL/KL/FF) Ur-Tulamidya		4

HANDWERKLICHE TALENTE (B)		TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)		2
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)		1
Kochen (KL•IN•FF)		2
Lederarbeiten (KL•FF•FF)		0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)		2
Schneidern (KL•FF•FF)		0
Alchimie		4
Heilkunde Gift		1
Heilkunde Krankheiten		1
Wissenstalente (Fortsetzung):		
Tierkunde (MU/KL/IN)		2
Zauber (Fortsetzung):		
Silentium (Hauszauber)	(A)	8
Somnigravis (Hauszauber)	(A)	10

ZAUBER (variabel)		ZfW
Analys (Hauszauber)	(C)	9
Armatrutz (Hauszauber)	(A)	8
Auris Nasus	(D)	5
Balsam Salabunde (Hauszauber)	(B)	10
Blitz	(B)	6
Claudibus	(C)	4
Foramen	(C)	6
Fulminictus (Hauszauber)	(B)	10
Flim Flam	(A)	2
Gardianum	(D)	6
Motoricus	(C)	4
Odem Arcanum	(A)	6
Paralysis (Hauszauber)	(B)	10
Penetrizzel	(C)	4
Psychostabilis	(C)	3

# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

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

### EIGENSCHAFTEN

MUT	15					LEBENSENERGIE	33					VORTEILE	
KLVGHEIT	10					AUSDAUER	33					Glück im Spiel	
INITIATION	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						

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

LEBENSENERGIE	33								
AUSDAUER	33								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Standfest

### PANPKAMPFWAFFEN

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	EPFERLVNGEN	TP/EPFERLVNG	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
<b>SUMME</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR			

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

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

### EIGENSCHAFTEN

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

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

LEBENSENERGIE	33								
AUSDAUER	35								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

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

### PANDEKAMPFWAFFEN

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	EPTFERLVNGEN	TP/EPTFERLVNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
hochwertige Kleidung	0	0
Wappenrock	0	0
Kettenhemd	3	2
<b>SUMME</b>	<b>3</b>	<b>2</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

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





# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Zwerg	ALTER	
KULTUR	Ambosswerg	GRÖSSE	
PROFESSION	Söldner	GEWICHT	
STAND / SO	5	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	13					LEBENSENERGIE	37					VORTEILE	Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern
KLVGHEIT	11					AUSDAUER	41					PACHTEILE	Geiz 6, Goldgier 6, Meeresangst 6, Neugier 6, Platzangst 7, Unf. Schwimmen, Vorurteile g. Zauberk. 8, Zwergenwuchs
INITIATION	12					MAGIERESISTENZ	4/7						
CHARISMA	9					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	14					WUNDSCHELLE	8						
GEWANDTHEIT	12					GESAMT-AP	460						
KONSTITUTION	16					EINGESETZTE AP	459						
KÖRPERKRAFT	16					AP-GUTHABEN	1						

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

LEBENSENERGIE	37								
AUSDAUER	41								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Höhlenkundig, Kulturkunde (Ambosswerge),
Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I

### PANDEKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR			
Drachenzahn	Dolche/-2	H	1W+2	11/4	0	0/0	10	8	1W+3	0			
Lindwurmschläger	Hieb./-4	HN	1W+4	11/3	-1	0/-1	14	12	1W+5	1			

### FERPKAMPFWAFFEN

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

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
robuste Kleidung	0	0
Kettenhemd/Tellerhelm	4	3
<b>SUMME</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

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

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME		GESCHLECHT	
RASSE	Mittelländerin	ALTER	
KULTUR	Bornland	GRÖSSE	
PROFESSION	Wundärztin	GEWICHT	
STAND / SO	6	AUSSEHEN	
GESCHWISTER			

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	29					VORTEILE	
KLVGHEIT	13					AUSDAUER	28					Begabung für Handwerkstalente,	
INITIATION	13					MAGIERESISTENZ	4					Resistenz gegen Krankheiten	
CHARISMA	13					ASTRALENERGIE							
FINGERFERTIGKEIT	14					WUNDSCWELLE	7					NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	11					GESAMT-AP	520					Nachtblind	
KONSTITUTION	13					EINGESETZTE AP	517						
KÖRPERKRAFT	11					AP-GUTHABEN	3						

ATTACKE-BASISWERT	7	PARADE-BASISWERT	7	FERPKAMPF-BASISWERT	8	INITIATIVE-BASISWERT	10
-------------------	---	------------------	---	---------------------	---	----------------------	----

LEBENSENERGIE	29								
AUSDAUER	28								
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN
Kulturkunde (Bornland)

### PANPKAMPFWAFFEN

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

### FERPKAMPFWAFFEN

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

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
einfache Kleidung	0	0
<b>SUMME</b>	0	0

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

