



Name: Hylas  
 Spezies: Mensch  
 Kultur: Tiufarim, Tiufar

Abenteurertyp: Hexer  
 Glaube: Gleichgültigkeit  
 Mondgestalt: Silberlicht



## GUNST

Starke Resistenz (Reflexe)	Du besitzt besonders ausgeprägte Reflexe. Reflexe beginnt mit einem Grundwert von +6 (statt +4).
Patron (höherer Dämon - T'challinek)	Wenn du einen Zauber der Hexerei mit dämonischem Ursprung wirkst, zahlst du nur 2 AP (statt 3 AP) pro Stufe.
Magiegespür	Lege einen EW: Zaubern ab. Bei Erfolg spürst du, ob sich mag. Ggst., Objekte oder übernat. Wesen in deiner Zone befinden. Im Kampf 1 Aktion & 1 AP.
Sechster Sinn	Du erhältst einen Vorteil auf alle Würfe mit Wahrnehmung, um etwas Geheimes wahrzunehmen. SchiM => nicht überrascht.

## MAKEL

Senke deine Tragkraft um 2 Punkte.	Schmale Schultern
Lege EW: Willenskraft mit Nachteil ab, wenn man dir Vorgaben macht. Bei Misserfolg spottest du.	Unangepasst

## LP

Verwundet	12
<input type="checkbox"/>	
Tödl. Verwundet	
<input type="checkbox"/>	

## AP

Erschöpft	10
<input type="checkbox"/>	
Durchatmen	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

## RESISTENZEN

6	10	13
Zähigkeit	Willenskraft	Reflexe

## FERTIGKEITEN

A. Anführen +5	A. Athletik +5	A. Darbietung +5	A. Bildung +7	A. Zaubern +11
B. Fernkampf +5	B. Beweglichkeit +10	B. Einschüchterung +5	B. Handwerk +5	B. Zauberwerk +7
C. Handgemenge +5	C. Fingerfertigkeit +5	C. Empathie +6	C. Heilkunst +5	C. Zauberwissen +8
D. Nahkampf +5	D. Heimlichkeit +6	D. Gassenwissen +8	D. Kulturwissen +6	
	E. Wahrnehmung +9	E. Manipulation +6	E. Tierführung +5	
		F. Überzeugen +5	F. Überlebenskunst +5	

## SPEZIALISIERUNGEN

				Hexerei 1 +13

## WAFFEN & RÜSTUNG

Waffe		Schaden	Waffenmerkmale	Rüstung	Schutz
Dolch	+5	1W3+1		Lederrüstung	2

**Rüstungsnachteile**  
 Beweglichkeit    Wahrnehmung  
 Heimlichkeit

# GRAD

1	Erfahrung frei	+	eingesetzt	=	gesamt

# HINTERGRUND

## Erscheinung

Linkshänder. Blond, hellhäutig, grünäugig, schlank und mittelgroß. Flink und aufmerksam. Urban, frech und unauffällig. Leichte Lederrüstung und bürgerlicher Dolch. Könnte ein Handelsgehilfe aus Tiufar sein.

## Marotte

Manchmal hältst du einfach inne und schmunzelst gedankenverloren.

## Motivation

Abenteuerlust

## Geschichte

Erstes Kind von zwei Schlitzohren aus einer Diebesgilde. Lernt in jungen Jahren viel von Stadt und Menschen, steht bald Schmiere und kundschaftet Gelegenheiten aus. Dabei fällt er T'challinek auf, der ihn als Späher anwirbt und schließlich in die Lehre nimmt. Den Mondlicht-Ring hat er bei einem Job mal weggefunden.



3

## Schicksalsmünzen

# BEZIEHUNGEN

Name	Beziehung

# SPRACHEN

Bayalimbar, Inbulisch

# NOTIZEN

# AUSRÜSTUNG

Tragkraft 8+2 

	Rucksack
1	Warme Decke (a. R.)
1	Wasserschlauch (a. R.)
1	Kochgeschirr (i. R.)
1	Fackeln (5 Stück) (a. R.)
1	Reiseproviant (1 Woche) (i. R.)
1	Notizbuch
1	Feder und Tusche
	bürgerliche Kleidung (Tiufar)
	Lederrüstung
1	Krafttrunk (einfach)
1	einfache Kleidung (a. R.)

## Winzige Gegenstände

Ein Ring, der im Mondlicht schimmert.  
Feuerstein und Zunder.  
Kerzen (5 Stück).

Gold

Silber

Kupfer

5

