

Enno Grünalm



Holzfäller aus dem Eisenwald bei Albenhus
 dunkelbraune Augen, braunes Haar, 1,95 Schritt groß, frei, 105 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, will Lieschens Vater aus dem Schuldturm auslösen, ist mit Lieschen verlobt und will sie heiraten.

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	10	10	10	13	14	14	15

Abenteuerpunkte	1100, 9 übrig
Lebenspunkte	36
Seelenkraft	0
Zähigkeit	2
Ausweichen	7
Initiative	1W6+13
Geschwindigkeit	7
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Rogolan (II)

Analphabet

4 Dukaten **9** Silber **9** Heller **0** Kreuzer

Vorteile

Herausragende Kampftechnik: Zweihandhiebaffen, Hohe Lebenskraft III, Richtungssinn, Zäher Hund, Verbesserte Regeneration Lebensenergie I, Hart im Nehmen, Saumagen II,

Nachteile

Arm I, Hässlich I, Niedrige Seelenkraft, Weltfremd: Naives Landei, Verpflichtung II: Verschuldet (Lieschens Vater)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Albenhus/Eisenwald, Athlet [+1QS], Holzkenntnis [Bäume +1QS], Holz schlagen & schneiden, Weg des Holzfällers (2H Axt nicht i), Baumeister [komplexe Bauten], Freiklettern +2, Geländekunde

Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag II [AT-4, TP+4, nicht Dolche]

Nahkampf	AT	PA	Reichweite	Trefferpunkte
Holzfälleraxt (2H)	15	5	mittel	2W6+3
Messer	8	2	kurz	1W6+1
Fackel (i)	11	5	mittel	1W6
Beil (i)	11	5	mittel	1W6+3
Waffenlos	12	(7)	kurz	1W6

Fernkampf	Attacke (AT)	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
-			

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Schwere Kleidung	1	0 (1)	-1	-1

Zustand	I	II	III	IV
Schmerz	18	9	5	

Körpertalente

Fliegen	14 10 14	0
Gaukeleien	14 10 13	0
Klettern	14 14 15	8
Körperbeherrschung	14 14 14	8
Kraftakt	14 15 15	8
Reiten	10 13 15	0
Schwimmen	14 14 15	8
Selbstbeherrschung	14 14 14	8
Singen	10 10 14	0
Sinnesschärfe	10 10 10	4
Tanzen	10 10 14	0
Taschendiebstahl	14 13 14	0
Verbergen	14 10 14	6
Zechen	10 14 15	4

Gesellschaftstalente

Bekehren & Überzeugen	14 10 10	0
Betören (Hässlich -1)	13 9 9	0
Einschüchtern	14 10 10	8
Etikette	10 10 10	0
Gassenwissen	10 10 10	0
Menschenkenntnis	10 10 10	7
Überreden (Hässlich -1)	13 9 9	8
Verkleiden	10 10 14	0
Willenskraft	14 10 10	8

Naturtalente

Fährtensuchen	14 10 14	4
Fesseln	10 13 15	4
Fischen & Angeln	13 14 14	4
Orientierung (Richtungssinn +1)	11 11 11	4
Pflanzenkunde	10 13 14	8
Tierkunde	14 14 10	8
Wildnisleben	14 14 14	8

Wissenstalente

Brett- & Glücksspiel	10 10 10	4
Geographie	10 10 10	0
Geschichtswissen	10 10 10	0
Götter & Kulte	10 10 10	4
Kriegskunst	14 10 10	0
Magiekunde	10 10 10	0
Mechanik	10 10 13	4
Rechnen	10 10 10	0
Rechtskunde	10 10 10	0
Sagen & Legenden	10 10 10	4
Sphärenkunde	10 10 10	0
Sternkunde	10 10 10	0

Handwerkstalente

Alchimie	14 10 13	0
Boote & Schiffe	13 14 15	4
Fahrzeuge	10 13 14	0
Handel (Hässlich -1)	9 9 9	0
Heilkunde Gift	14 10 10	0
Heilkunde Krankheiten	14 10 14	0
Heilkunde Seele	10 10 14	0
Heilkunde Wunden	10 13 13	6
Holzbearbeitung	13 14 15	10
Lebensmittelbearbeitung	10 13 13	0
Lederbearbeitung	13 14 14	0
Malen & Zeichnen	10 13 13	0
Metallbearbeitung	13 14 15	0
Musizieren	10 13 14	0
Schlösserknacken	10 13 13	0
Steinbearbeitung	13 13 15	0
Stoffbearbeitung	10 13 13	6

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Holzfalleraxt (2H)	80	4
	Beil	20	0,75
	Messer	10	0,25
	Schwere Kleidung		2
	Kleidungsset (frei)	25	
	Strohhut	0,2	0,5
	Peraine/Travia Amulett aus Holz		
	Geldbeutel	1	0,05
	Fackel	0,5	0,5
	Feuerstein & Stahl	3	0,25
25	Portion Zunder	0,2	0,025
	Zunderdose	1	0,2
	Waffenpflegeset	1	1
10	Verband	12,5	0,05
	Nadel und Zwirnset	4,5	0,1
10	Kletterseil, 1 Schritt	0,3	0,5
	Handsäge	5	0,5
	Zimmermannskasten	50	5
20	Nägel	0,06	0,01
	Wasserschlauch	5,5	0,25
	Proviand	0,5	1,5
	Woldecke	2	1,5
3	Heiltrank (1W6)	60	
	Lederrucksack	34	2
	Tragkraft		30