



## Holzfäller aus dem Eisenwald bei Albenhus

dunkelbraune Augen, braunes Haar, 1,95 Schritt groß, frei, 105 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, Tsatag 1. Efferd, Peraine/Travia Amulett aus Holz, ist mit Lieschen verlobt und will sie heiraten, will Lieschens Vater aus dem Schuldturm auslösen

### Vorteile

Kampftechnik: Zweihandhieb Waffen,  
Zäher Hund, Richtungssinn,  
Hohe Lebenskraft III,  
Verbesserte Regeneration Lebensenergie II

### Nachteile

Arm I, Hässlich I, Niedrige Seelenkraft,  
Naives Landei, Schlechte Manieren,  
Unordentlich, Verpflichtung III: Verschuldet  
(Lieschens Vater)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Albenhus/Eisenwald,  
Sammler [+1QS], Meister der Improvisation,  
Wettervorhersage [Wildnisleben], Kraftakt:  
Ziehen & Zerren [+2], Klettern: Baumklettern  
[+2], Holz: Schlagen & Schneiden [+2]

### Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag II [AT-4, TP+4],  
Haltegriff [Fixiert PA-4, Eingeengt AT-4 etc],  
Belastungsgewöhnung I [BE-2]

**Sprachen:** Garethi (Muttersprache), Rogolan I  
**Alphabet**

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
<b>MU</b>	<b>KL</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>	<b>FF</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KK</b>
<b>14</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

Abenteuerpunkte	<b>1125, davon 1 übrig</b>
Lebenspunkte	<b>36</b>
Seelenkraft	<b>0</b>
Zähigkeit	<b>2</b>
Ausweichen	<b>7</b>
Initiative	<b>w6+14</b>
Geschwindigkeit	<b>8</b>
Schicksalspunkte	<b>3</b>

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
<b>Holzfälleraxt (2Hi)</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>mittel</b>	<b>2w6+1</b>
<b>Messer</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>kurz</b>	<b>w6+1</b>
<b>Fackel (i)</b>	<b>7</b>	<b>3</b>		<b>mittel</b>	<b>w6+1</b>
<b>Beil (i)</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>mittel</b>	<b>w6+3</b>
<b>Raufen</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>kurz</b>	<b>w6</b>

Fernkampf	Angriff (AT)	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
-			

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
<b>Kettenhemd</b>	<b>4</b>	<b>0 (2)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Zustand	I	II	III	IV
Schmerz	18	9	5	0
Betäubung				
Furcht				
Lähmung				
Belastung				
Rausch				
Verwirrung				

Talent	Probe	FW	Talent	Probe	FW		
<b>Körpertalente</b>			<b>Handwerkstalente</b>				
Fliegen	MU IN GE	14 10 14	0	Alchimie	MU KL FF	14 11 14	0
Gaukeleien	MU CH FF	14 10 14	0	Boote & Schiffe	GE KK FF	14 15 14	4
Klettern	MU GE KK	14 14 15	7	Fahrzeuge	CH KO FF	10 14 14	4
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 14	7	Handel <b>Hässlich -1</b>	KL IN CH	10 9 9	7
Kraftakt	KO KK KK	14 15 15	7	Heilkunde Gift	MU KL IN	14 11 10	0
Reiten	CH GE KK	10 14 15	0	Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	14 10 14	0
Schwimmen	GE KO KK	14 14 15	7	Heilkunde Seele	IN CH KO	10 10 14	0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	14 14 14	7	Heilkunde Wunden	KL FF FF	11 13 14	7
Singen	KL CH KO	11 10 14	0	Holzbearbeitung	GE KK FF	14 15 14	10
Sinnesschärfe	KL IN IN	11 10 10	4	Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	10 14 14	4
Tanzen	KL CH GE	11 10 14	0	Lederbearbeitung	GE KO FF	14 14 14	0
Taschendiebstahl	MU FF GE	14 14 14	0	Malen & Zeichnen	IN FF FF	10 14 14	0
Verbergen	MU IN GE	14 10 14	7	Metallbearbeitung	KK KO FF	15 14 14	0
Zechen	KL KO KK	11 14 15	4	Musizieren	CH KO FF	10 14 14	0
<b>Gesellschaftstalente</b>							
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	14 11 10	0	Schlösserknacken	IN FF FF	10 14 14	0
Betören <b>Hässlich -1</b>	MU CH CH	12 9 9	0	Steinbearbeitung	KK FF FF	15 14 14	7
Einschüchtern	MU IN CH	14 10 10	7	Stoffbearbeitung	KL FF FF	11 14 14	0
Etikette	KL IN CH	11 10 10	0	#	<b>Gegenstand</b>	<b>Preis</b>	<b>Gewicht</b>
Gassenwissen	KL IN CH	11 10 10	0			in Silber	in Stein
Menschenkenntnis	KL IN CH	11 10 10	7		Holzfalleraxt (2H)	80	4
Überreden <b>Hässlich -1</b>	MU IN CH	12 9 9	7		Beil	20	0,75
Verkleiden	IN GE CH	10 14 10	0		Messer	10	0,25
Willenskraft	MU IN CH	14 10 10	7		Kettenhemd	250	12
<b>Naturtalente</b>							
Fährtensuchen	MU IN GE	14 10 14	0		Kleidungsset (frei)	25	
Fesseln	KL FF KK	11 14 15	0		Strohhut	0,2	0,5
Fischen & Angeln	FF GE KO	14 14 14	0		Peraine/Travia Amulett aus Holz		
Orientierung	KL IN IN	11 10 10	0		Geldbeutel	1	0,05
Pflanzenkunde	KL FF KO	11 14 14	4		Fackel	0,5	0,5
Tierkunde	MU MU CH	14 14 10	0		Feuerstein & Stahl	3	0,25
Wildnisleben	MU GE KO	14 14 14	0		25 Portion Zunder	0,2	0,025
<b>Wissenstalente</b>							
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	11 11 10	4		Zunderdose	1	0,2
Geographie	KL KL IN	11 11 10	0		10 Verband	12,5	0,05
Geschichtswissen	KL KL IN	11 11 10	0		Heiltrank w6	60	
Götter & Kulte	KL KL IN	11 11 10	4		Spitzhacke	20	2,75
Kriegskunst	MU KL IN	14 11 10	0		Kletterseil, 10 Schritt	3	5
Magiekunde	KL KL IN	11 11 10	0		10 Kletterhaken	27	1
Mechanik	KL KL FF	11 11 14	0		Handsäge	5	0,5
Rechnen	KL KL IN	11 11 10	0		Zimmermannskasten	50	5
Rechtskunde	KL KL IN	11 11 10	0		10 Nägel	0,06	0,01
Sagen & Legenden	KL KL IN	11 11 10	4		Wasserschlauch	5,5	0,25
Sphärenkunde	KL KL IN	11 11 10	0		1 Proviant	0,5	1,5
Sternkunde	KL KL IN	11 11 10	0		Wolldecke	2	1,5
					Lederrucksack	34	2
					<b>Summe</b>	<b>611</b>	<b>35,67</b>
					<b>Tragkraft</b>		<b>30</b>
					<b>53 Dukaten</b>	<b>9 Silber</b>	<b>9 Heller</b>
							<b>0 Kreuzer</b>