



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 Schulturm auslösen

Vorteile

Kampftechnik: Zweihandhieb Waffen, Zäher Hund, Richtungssinn, Hohe Lebenskraft III, Verbesserte Regeneration Lebensenergie II, Feenfreund [+1QS]

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, Eingengt AT-4 etc], Belastungsgewöhnung I [BE-2]

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Rogolan I
Alphabet

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

Abenteuerpunkte	1160, davon 5 übrig
Lebenspunkte	36
Seelenkraft	0
Zähigkeit	2
Ausweichen	7
Initiative	w6+14
Geschwindigkeit	8
Schicksalspunkte	3

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Holzfälleraxt (2Hi)	16	5	15	mittel	2w6+1
Messer	7	3	6	kurz	w6+1
Fackel (i)	7	3		mittel	w6+1
Beil (i)	7	3	6	mittel	w6+3
Raufen	16	9	14	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
-			

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kettenhemd	4	0 (2)	0	0

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

KRK [Emmeran Störrebrandt (25 AP), Wellen von Wert (15 AP), Die Gärten der Xantere (20 AP, Feenfreund)]

Talent				Probe	FW	Talent				Probe	FW	
Körpertalente					Handwerkstalente							
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 Baumklettern [+2]	MU	GE	KK	14 14 15	7	Fahrzeuge	CH	KO	FF	10 14 14	4	
Körperbeherrschung	GE	GE	KO	14 14 14	7	Handel Hässlich -1	KL	IN	CH	10 9 9	7	
Kraftakt Ziehen & Zerren [+2]	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	Holzarbeiten Schlagen&Schneiden+2	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	
Gesellschaftstalente												
Bekehren & Überzeugen	MU	KL	CH	14 11 10	0	Schlösserknacken	IN	FF	FF	10 14 14	0	
Betören Hässlich -1	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	#	Gegenstand				Preis in Silber	Gewicht in Stein
Gassenwissen	KL	IN	CH	11 10 10	0		Holzfälleraxt (2H)				80	4
Menschenkenntnis	KL	IN	CH	11 10 10	7		Beil				20	0,75
Überreden Hässlich -1, Feenfreund	MU	IN	CH	12 9 9	7		Messer				10	0,25
Verkleiden	IN	GE	CH	10 14 10	0		Kettenhemd				250	12
Willenskraft	MU	IN	CH	14 10 10	7		Strohhut				0,2	0,5
Naturtalente												
Fährtsensuchen	MU	IN	GE	14 10 14	4		Peraine/Travia Amulett aus Holz					
Fesseln	KL	FF	KK	11 14 15	4		Geldbeutel				1	0,05
Fischen & Angeln	FF	GE	KO	14 14 14	4		Fackel				0,5	0,5
Orientierung	KL	IN	IN	11 10 10	4	25	Feuerstein & Stahl				3	0,25
Pflanzenkunde	KL	FF	KO	11 14 14	10		Portion Zunder				0,2	0,025
Tierkunde	MU	MU	CH	14 14 10	7		Zunderdose				1	0,2
Wildnisleben Wettervorhersage	MU	GE	KO	14 14 14	7	10	Verband				12,5	0,05
Wissenstalente												
Brett- & Glücksspiel	KL	KL	IN	11 11 10	4		Heiltrank w6				60	
Geographie	KL	KL	IN	11 11 10	0	2	Feenerdbeere +2w6 LeP, +1 Mut					
Geschichtswissen	KL	KL	IN	11 11 10	0		Spitzhacke				20	2,75
Götter & Kulte	KL	KL	IN	11 11 10	4		Kletterseil, 10 Schritt				3	5
Kriegskunst	MU	KL	IN	14 11 10	0	10	Kletterhaken				27	1
Magiekunde	KL	KL	IN	11 11 10	0		Handsäge				5	0,5
Mechanik	KL	KL	FF	11 11 14	0		Zimmermannskasten				50	5
Rechnen	KL	KL	IN	11 11 10	0	10	Nägel				0,06	0,01
Rechtskunde	KL	KL	IN	11 11 10	0		Wasserschlauch				5,5	0,25
Sagen & Legenden	KL	KL	IN	11 11 10	4	1	Proviant				0,5	1,5
Sphärenkunde	KL	KL	IN	11 11 10	0		Wolldecke				2	1,5
Sternkunde	KL	KL	IN	11 11 10	0		Lederrucksack				34	2
							Summe		611			35,67
							Tragkraft					30
					104 Dukaten	98 Silber	7 Heller	8 Kreuze				