



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, 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	1174, davon 1 übrig
Lebenspunkte	36
Seelenkraft	0
Zähigkeit	2
Ausweichen	7
Initiative	w6+14
Geschwindigkeit	8
Schicksalspunkte	3

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Holzfälleraxt (2Hi)	17	6	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), Feuer der Leidenschaft (14 AP)

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	10	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							Schlösserknacken								
Bekehren & Überzeugen	MU	KL	CH	14	11	10	0	Steinbearbeitung	KK	FF	FF	15	14	14	7
Betören Hässlich -1	MU	CH	CH	12	9	9	0	Stoffbearbeitung	KL	FF	FF	11	14	14	0
Einschüchtern	MU	IN	CH	14	10	10	7	# Gegenstand Preis in Silber Gewicht in Stein							
Etikette	KL	IN	CH	11	10	10	0								
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							grobes Peraine/Travia Amulett aus Holz								
Fährtensuchen	MU	IN	GE	14	10	14	4	Geldbeutel	1	0,05					
Fesseln	KL	FF	KK	11	14	15	4	Fackel	0,5	0,5					
Fischen & Angeln	FF	GE	KO	14	14	14	4	Feuerstein & Stahl	3	0,25					
Orientierung	KL	IN	IN	11	10	10	4	25 Portion Zunder	0,2	0,025					
Pflanzenkunde	KL	FF	KO	11	14	14	10	Zunderdose	1	0,2					
Tierkunde	MU	MU	CH	14	14	10	7	10 Verband	12,5	0,05					
Wildnisleben Wettervorhersage	MU	GE	KO	14	14	14	7	Heiltrank w6	60						
Wissenstalente							2 Feenerdbeere +2w6 LeP, +1 Mut								
Brett- & Glücksspiel	KL	KL	IN	11	11	10	4	Feen-Eisapfel Heilschlaf							
Geographie	KL	KL	IN	11	11	10	0	Gulmond-Blatt							
Geschichtswissen	KL	KL	IN	11	11	10	0	Spitzhacke							
Götter & Kulte	KL	KL	IN	11	11	10	4	Kletterseil, 10 Schritt							
Kriegskunst	MU	KL	IN	14	11	10	0	10 Kletterhaken							
Magiekunde	KL	KL	IN	11	11	10	0	Handsäge							
Mechanik	KL	KL	FF	11	11	14	0	Zimmermannskasten							
Rechnen	KL	KL	IN	11	11	10	0	10 Nägel							
Rechtskunde	KL	KL	IN	11	11	10	0	Wasserschlauch							
Sagen & Legenden	KL	KL	IN	11	11	10	4	1 Proviant							
Sphärenkunde	KL	KL	IN	11	11	10	0	Wolldecke							
Sternkunde	KL	KL	IN	11	11	10	0	Lederrucksack							
								Summe		611		35,67			
								Tragkraft				30			
								118 Dukaten		98 Silber		7 Heller		8 Kreuzer	