Kleine Helden

Groink - Wirtssohn

Rasse	Goblin	Fellfarbe	Rotbraun	Alter	8 Jahre
Kultur	Goblin-Ghetto	Haarfarbe	Rotbraun	Heimat	Uhdenberg
Sozialstatus	3 - arm	Augenfarbe	Gelb	Gottheit	Peraine

Mut	10				-2
Klugheit	10			-2	-1
Intuition	14				
Charisma	12			-2	
Fingerfertigkeit	13			-1	+2
Gewandtheit	14			-1	+2
Konstitution	12			-3	
Körperkraft	12			-3	-1

Lebensenergie	13	+	4			
Ausdauer	16	+	10			
Astral / Karma						
Magieresistenz	4	-	6			
Geschwindigkeit	8					
Abenteuerpunkte						
AP-Konto						

Vorteile

Feste Knochen, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Natürlicher RS:1, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile

Aberglaube 6+4, Goldgier 6+4, Neugier 6+4, Randgruppe, Unstet, Niedrige Magieresistenz (2)

Kleidung / Ausrüstung

Wischlappen

Nahkampf

Waffe	Typ/eBe	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

Fernkampf

Waffe	Typ/eBe	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	TP	Munition

Rüstung

Teil	RS	BE
natürlicher RS	1	0

Parade

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

Patzertabelle

1	Waffe / Schild zerstört	9-10	Eigentreffer
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Schwerer Eigentreffer

Lebensenergie	(KO+KO+KK)/2	13	Initiative	(MU+MU+IN+GE)/5	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	16	Attacke	(MU+GE+KK)/5	6
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2		Parade	(IN+GE+KK)/5	7
Karmaenergie	12G: 24 KP, NAG: 12 KP		Ausweichen	(MU+IN+GE)/5	7
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	4	Fernkampf	(IN+FF+KK)/5	7

LE max.	17	-6
AU max.	26	-6
AE max.		

LE akt.	11																											
AU akt.	20																											
AE akt.																												

Gaben & Talente

Groink - Wirtssohn

MU: **KL:** **IN:** **CH:** **FF:** **GE:** **KO:** **KK:** **BE:**

Kampftechniken

		BE	AT/PA		Abzug	TaW
Raufen	C	-1	**9 : 10**	6	X	6
Ringen	D	-	**4 : 5**	2	STI	-4
Dolche	D	-1	**5 : 5**	3	STI	-3
Hiebwaffen	D	-4	**4 : 4**	2	STI	-4
Säbel	D	-2	**3 : 4**		KBW	-6
Infanteriewaffen	D	-3	**4 : 5**	2	KBW	-4
Wurfmesser	C	-3	**1**		KBW	-6

Körperliche Talente (D)

		Abzug	TaW
Klettern (MU:GE:KK)	6	X	6
Körperbeherrschung (MU:IN:GE)	1	KBW	-5
Schleichen (MU:IN:GE)	3	X	3
Schwimmen (GE:KO:KK)	2	X	2
Selbstbeherrschung (MU:KO:KK)	1	STI	-5
Sich Verstecken (MU:IN:GE)	3	X	3
Singen (IN:CH:KO)	-1	X	-1
Sinnenschärfe (KL:IN:IN)	7	X	7
Tanzen (CH:GE:GE)	1	STI	-5
Zechen (KL:IN:CH)	3	STI	-3
Taschendiebstahl (MU:IN:FF)	1	KBW	-5

Naturtalente (B)

		Abzug	TaW
Fährtensuchen (KL:IN:KO)	3	KBW	-3
Orientierung (KL:IN:IN)	3	KBW	-3
Wildnisleben (IN:GE:KO)		KBW	-6

Gesellschaftliche Talente (B)

		Abzug	TaW
Menschenkenntnis (KL:IN:CH)	7	STI	1
Überreden (MU:IN:CH)	5	STI	-1
Etikette (KL:IN:CH)	4	STI	-2
Gassenwissen (KL:IN:CH)	10	**STI/2**	7
Sich verkleiden (MU:CH:GE)	-1	KBW	-7
Überzeugen (KL:IN:CH)	2	STI	-4

Wissenstalente (C)

		Abzug	TaW
Götter und Kulte (KL:KL:IN)	2	STI	-4
Rechnen (KL:KL:IN)	4	STI	-2
Sagen und Legenden (KL:IN:CH)	5	X	5
Geographie (KL:KL:IN)	1	STI	-5
Geschichtswissen (KL:KL:IN)	1	STI	-5
Pflanzenkunde (KL:IN:FF)	1	STI	-5
Philosophie (KL:KL:IN)	1	STI	-5
Rechtskunde (KL:KL:IN)	1	STI	-5
Schätzen (KL:IN:IN)	3	STI	-3
Tierkunde (MU:KL:IN)	1	STI	-5

Handwerkstalente (C)

		Abzug	TaW
Heilkunde: Wunden (KL:CH:FF)		KBW	-6
Holzbearbeitung (KL:FF:KK)		KBW	-6
Kochen (KL:IN:FF)	10	**STI/2**	7
Lederarbeiten (KL:FF:FF)	2	KBW	-4
Malen und Zeichnen (KL:IN:FF)		KBW	-6
Schneidern (KL:FF:FF)	1	KBW	-5
Ackerbau (IN:FF:KO)	1	STI	-5
Brauer (KL:FF:KK)	3	STI	-3
Fahrzeug lenken (IN:CH:FF)	1	STI	-5
Gerber/Kürschner (KL:FF:KO)	2	KBW	-4
Handel (KL:IN:CH)	2	STI	-4
Hauswirtschaft (IN:CH:FF)	9	**STI/2**	6
Stoffe färben (KL:FF:KK)	2	KBW	-4
Viehzucht (KL:IN:KK)	2	STI	-4

Sprache und Schrift (A)

		Abzug	TaW
Goblinisch	7/12	X	7
Garethi	7/18	X	7
Alaani	3/21	STI	-3
Nujuka	3/15	STI	-3
Oloarkh	4/10	STI	-2
Kusliker Zeichen	3/10	**STI/2**	0

Sonderfertigkeiten

Meister der Improvisation,

Biss,

Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Gaben (G)

		Abzug	TaW
Gefahreninstinkt (KL:IN:IN)	3	KBW	-3

Sonstige Talente

	Abzug	TaW