

HELDENDOKUMENT

NAME	Glanum Sohn des Gorin	GP-Basis:	110
RASSE	Zwerg	(MODIFIKATIONEN):	LeP +12 AuP +18 MR -4
KULTUR	Ambosswerge	(MODIFIKATIONEN):	
PROFESSION	dörflicher Handwerker, Grobschmied	(MODIFIKATIONEN):	

GESCHLECHT	männlich
ALTER	13. Rondra 953 BF
GRÖSSE	68 Finger
GEWICHT	56 Stein
HAARFARBE	rotblond
Augenfarbe	graugrün
AUSSEHEN	leicht gebräunte Haut, die Haare in einem langen Zopf auf dem Rücken gebunden und den Bart in 5 Zöpfen gebunden. Stämmige Figur.

WAPPEN/PORTRÄT

STAND	
TITEL	
SOZIALSTATUS	5
FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND	Glanums Familie ist mit der ersten Welle neuer Ortsbewohner gekommen. Sein Vater hatte von dem Bedarf an einem Schmied gehört. So zog die Familie nach Firunsreuth. Glanum hat noch eine ältere Schwester.

VORTEILE & NACHTEILE

Begabung für Hiebaffen, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern
 Goldgier (5), Meeresangst (6), Platzangst (6), Unfähigkeit für Schwimmen, Zwergenwuchs, Aberglaube (5)
 Speisegebot (kein Fisch), Unansehnlich (die linke Gesichtshälfte ist durch ein Missgeschick vernarbt)

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		11	11
Klugheit		11	11
Intuition		12	12
Charisma		8	8
Fingerfertigkeit	1	14	15
Gewandtheit	-1	13	12
Konstitution	2	12	14
Körperkraft	1	14	15
Geschwindigkeit	-2	7	5

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSPPUNKTE (KO+KO+KK)/2	11	22	33		
AUSDAUER (MU+KO+GE)/2	15	19	34		
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)/2					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)/5	-4	7	3		
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)/5	-1	9	8	<input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+2) <input type="checkbox"/> Kampfflexe (INI+4)	
AT-BASISWERT (MU+GE+KK)/5		8	8	WUNDSCWELLE (KO/2), Modifikator: 7	
PA-BASISWERT (IN+GE+KK)/5		8	8		
FK-BASISWERT (IN+FF+KK)/5	1	8	9		

ABENTEUERPUNKTE

GESAMT: 460 EINGESETZTE AP: 459 GUTHABEN: 1

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturkunde (Ambosszwerge), Höhlenkundig, Meister der Improvisation, Ortskenntnis Firunsreuth

GABEN (F)

Gabe	TaW
Gefahreninstinkt	4

KAMPFTECHNIKEN

	BE	AT • PA	TaW
Dolche	D BE-1	8 • 9	1
Hiebswaffen	D BE-4	14 • 11	9
Raufen	C BE	13 • 8	5
Ringern	D BE	10 • 11	5
Säbel	D BE-2	8 • 8	0
Wurfmesser	C BE-3	9 •	0
Armbrust	C BE-5	18 •	9
Zweihandflegel	D BE-3	8 • 10	2
Zweihandhiebswaffen	D BE-3	9 • 8	1
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

Talent	TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BEx2 1
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2 1
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2 1
Schleichen (MU•IN•GE)	BE 0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2 -3
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— 3
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 0
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3 0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez. 1
Tänzen (CH•GE•GE)	BEx2 1
Zechen (IN•KO•KK)	— 5
Akrobatik	BEx2 -3
Reiten	BE-2 -1

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

Talent	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	2
Überreden (MU•IN•CH)	2
Gassenwissen (KL/IN/CH)	-2
Lehren (KL/IN/CH)	2

NATUR-TALENTE (B)

Talent	TaW
Fährtsuchen (KL•IN•IN/KO)	0
Orientierung (KL•IN•IN)	2
Wildnisleben (IN•GE•KO)	3
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	2
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-1

WISSENSTALENTE (B)

Talent	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	4
Rechnen (KL•KL•IN)	4
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	3
Brett- und Kartenspiel (KL/KL/IN)	2
Schätzen (KL/IN/IN)	5
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	5
Hüttenkunde (KL/IN/KO)	4
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1
Mechanik (KL/KL/FF)	5
Schätzen (KL/IN/IN)	5

SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Sprache / Schrift	Komp.	TaW
Muttersprache: Rogolan	21	8
Garethi (Bornländer Dialekt)	18	8
Lesen/Schreiben		
Kusliker Zeichen	10	3
Rogolan	11	4

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

Talent	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	2
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	3
Kochen (KL•IN•FF)	0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	1
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	1
Schneidern (KL•FF•FF)	0
Bergbau (IN/KO/KK)	4
Brauer (KL/FF/KK)	2
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	3
Grobschmied (FF/KO/KK) - Waffenschmied	10
Handel (KL/IN/CH)	6
Metallguss (KL/FF/KK)	2

ATTACK-BASISWERT: 8 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 9 INITIATIVE-BASISWERT: 8

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAHKAMPFWAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Drachenzahn		H	W6+2	11/4	0	0/0	8	9		0
Lindwurmschläger		HN	W6+4	11/3	-1	0/-1	14	10		1

SONDERFERTIGKEITEN Doppelschlag, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd mit Halbarm)

FERNKAMPFWAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Eisenwalder		W6+3*	5/10/15/20/40	+1/0/0/0/-1		x x x x x x x x x

SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0	13	8	1W6+1
Ringeln	10/3	+0	10	11	1W6+1

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Typ	INI	WM	PA	BRUCHFAKTOR

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+2), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE
Kettenhemd	3	3
Sturmhaube	+2	+1
Summe	5	4

Rüstungsgewöhnung ☒ I ☐ II ☐ III

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	-4	+ <input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	= 4

WUNDEN



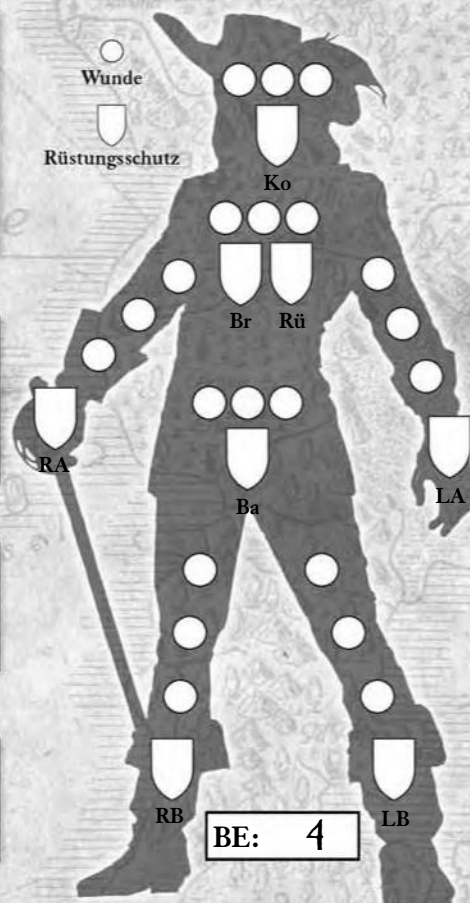
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	33				
AUSDAUER	34				

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

INITIATIVE | INI-Basis - BE = ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =



BE: 4

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG lange Wollunterhose, Lederhose, Wollhemd, gefütterte Lederjacke, Wollsocken(2), Stulpenstiefel, Fäustlinge

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Rucksack		Körper
Schlafsack		Rucksack
Wolldecke		Rucksack
Gürteltasche, Ledergürtel		Körper
Flasche Zwergenbier (2 Liter)		Rucksack
Waffenpflegeutensilien		Rucksack
Feuerstein, Zunder und Stahl		Rucksack
Angelzeug		Gürteltasche
Nadel und Faden		Gürteltasche
Lange Wollunterhose		Körper
Lederhose		Körper
Wollhemd		Körper
gefütterte Lederjacke		Körper
Wollsocken (2)		Körper/Ruck
Fäustlinge		Körper

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Stulpenstiefel		Körper
Kettenhemd	6,5	Körper
Sturmhaube	3,5	Kopf
Drachenzahn		
Eisenwalder		
Lindwurmschläger		
Bolzentasche (zum umhängen)		
Bolzen x x x x x x x x x x x x x x x x		

PROVIANȚ / TRÄPKE Rationen / Ladungen

normale Tagesration	x	x	x	x

PROVIANȚ / TRÄPKE Rationen / Ladungen

VERMÖGEN (1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten	0								
Silbertaler	2								
Heller	8								
Kreuzer	11								
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBINDUNGEN

NOTIZEN

TIERE

NAMÉ	ART	INI	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK