



Feinschmied aus den Beilunker Bergen

braune Augen, kupfernes Haar, 1,36 Schritt, 56 Stein, 19. Phex 976 BF (45 Götterläufe), Geselle der Plattnerie und Graveur, schätzt Feinsinn, Ehre und vor allem Frauentrost

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	14	13	13	13

Abenteuerpunkte	2540 AP, 64 AP frei
Lebenspunkte	30
Ausdauer	38
Magieresistenz	7
Sozialstatus	5
Initiative	1w6+10
Geschwindigkeit	6
Wundschwelle	9
Ausweichen	9
Basis AT/PA/FK	8/8/8

Sprachen: Rogolan 12, Garethi 10, Tulamidya 4, Fuchsisch 2

Schriften: Rogolan 9, Kusliker 4, Tulamidya 4

22 Dukaten **3** Silber **17** Heller **10** Kreuzer

Vorteile

Besonderer Besitz, Eisern [Wundschwelle+2], Gutaussehend [CH+1], **Verbindungen 6**, Schwer zu verzaubern [-3], Resistenz Krankheiten [KO+7], Resistenz mineralisches Gift [KO+7], Dämmsicht [Sicht Malus/2], Zwerge wuchs

Nachteile

Prinzipientreue: Frauentrost (9), Eitelkeit (9), Neugier (6), Goldgier (6), Platzangst (6), Meeresangst (6), Unfähigkeit Schwimmen

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis Beilunker Berge, Höhlenkundig, Kulturkenntnis Brilliantzwerge, Meister der Improvisation, Spezialisierung Plattner, Spezialisierung Langschwert, Berufsgeheimnis Tosch-Krill Verarbeitung

Kampfsonderfertigkeiten

Rüstungsgewöhnung Kürass, Wuchtschlag [AT-1, TP+1], Finte [AT-1, PA-1]

Nahkampf	AT	PA	BE	Talentwert	Trefferpunkte
Langschwert	16	12	-2	12	w6+4
Dolch	12	8	-1	4/4	w6+1
Raufen	12	8	±0	4	w6+1
Säbel	8	8	-2	0	
Hieb Waffen (Brecheisen)	12	8	-4	4	
Zweihandhieb Waffen	10	8	-3	2	

Fernkampf	AT	BE	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Leichte Armbrust (Laden: 8 Aktionen)	15	-5	10/15/25/40/60 1/ 1/ 0/ 0/ -1	w6+6
Dolch werfen	12	-3	1/ 3/ 5/ 7/10 0/ 0/ 0/-1/-1	w6

Rüstung	Rüstungsschutz	Behinderung	Ko Br Rü Ba IA rA IB rB Gesamt-RS
Kürass, Sturmhaube	2	0	3 5 1 2 0 0 0 0 2+0

Zustand	1/2	1/3	1/4	Effekt
Wunden	13	8	5	AT-2 PA-2 GE-2 FK-2, INI-2 GS-1
Erschöpfung	19	12	9	AT-2 PA-2 GE-2 FK-2, INI-2 GS-1

Körper	BE	#	Gegenstand	Gewicht in Unzen
Athletik	GE/KO/KK Basis x2	14 13 13 4		
Klettern	MU/GE/KK Basis x2	13 13 13 7	Langschwert	80
Körperbeherrschung	MU/IN/GE Basis x2	13 13 14 7	Schwertgürtel	40
Reiten*	CH/GE/KK Spezial -2	14 13 13 -1	Dolch	20
Schleichen	MU/IN/GE Basis x1	13 13 13 8	Dolchscheide	10
Schwimmen	GE/KO/KK Basis x2	13 13 13 -3	Leichte Armbrust	150
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis	13 13 13 7	10 Bolzen	3
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis	14 13 13 7	Bolzenköcher aus Stoff	20
Gesellschaft			Kürass (ohne Schultern/Rücken)	160
Etikette*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15 7	Sturmhaube (Beckenhaube)	140
Gassenwissen*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15 11	Brecheisen	80
Lehren*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15 4	Proviant (Honigkuchen)	1
Menschenkenntnis*	KL/IN/CH Basis	14 13 15 7	Geldbeutel	1
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN Spezial	14 13 13 7	Öllampe	10
Überreden*	MU/IN/CH Basis	13 13 15 7	Lampenöl	10
Überzeugen*	KL/IN/CH Basis	14 13 15 7	Feuerstein & Stahl	5
Natur			Kamm	5
Fährtsensuchen	KL/IN/KO Basis	14 13 13 2	wasserdichte Zunderdose	10
Orientierung	KL/IN/IN Basis	14 13 13 7	Pflegeset für Waffen	40
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis	13 13 13 2	Werkzeugkiste	20
Wissen			10 Hufnägel	10
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial	14 13 13 0	Brecheisen	80
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial	14 13 14 2	Dietriche	15
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis	14 14 13 4	10 Gänsekiel	10
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial	13 14 15 7	10 Blatt Papier	30
Magiekunde	KL/KL/IN Spezial	14 14 13 0	Tusche	4
Mechanik	KL/KL/FF Spezial	14 14 14 7	Handspiegel (poliertes Metall)	20
Rechnen	KL/KL/IN Basis	14 14 13 4	Wurfhaken	10
Rechtskunde	KL/KL/IN Spezial	14 14 13 4	Seidenseil (10 Schritt)	20
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis	14 13 15 5	Fläschchen Rosenwasser	1
Schätzen	KL/IN/IN Spezial	14 13 13 7	Lederrucksack (15 Stein)	40
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial	13 14 13 0	Wasserschlauch (5 Schank)	5
Handwerk			Phiole Betäubungsgift	
Bergbau	IN/KO/KK Spezial	13 13 13 1	Summe	1050
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial	13 15 14 4		
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial	14 14 14 7		
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial	14 13 13 11		
Handel*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15 4		
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis	14 15 14 7		
Holzbearbeitung	KL/FF/KK Basis	14 14 13 2		
Kochen	KL/IN/FF Basis	14 13 14 0		
Lederarbeiten	KL/FF/FF Basis	14 14 14 2		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF Basis	14 13 14 4		
Schlösser knacken	IN/FF/FF Spezial	13 14 14 7		
Schneidern	KL/FF/FF Spezial	14 14 14 0		
Steinschneiden	IN/FF/FF Spezial	13 14 14 3		

* Gut aussehend: CH+1

Rosarion Drachentöter, Sohn des Barax, Plattnergeselle und Graveur

Ich stamme aus den Beilunker Bergen und habe dort das Schmiedehandwerk erlernt, als Plattner und auch Graveur. Mein Brustharnisch ist mein eigenes Gesellenstück. Heimlich habe ich meine Fähigkeiten auch phexisch genutzt, z.B. um Dietriche und Nachschlüssel anzufertigen. Irgendwann wurde mir dann aber der Boden zu heiß und ich habe mich als Wandergeselle ins Koschim aufgemacht. Hier bin ich für einen halben Götterlauf bei Platina geblieben, will aber jetzt meine Walz fortsetzen. Ich will Platina als meine Angroscha für mich gewinnen, aber vor allem der Welt mein Heldentum beweisen. Auch suche ich einen phexischen Mentor der mir hilft den Weg des Fuchses weiter zu beschreiten.

Obwohl oder gerade weil ich aus einfachen Verhältnissen stamme bin ich sehr auf Prestige und Anerkennung bedacht. Ich trage einen hochglanzpolierten Brustharnisch mit einer zentralen Rosengravur - meinem Namensblem. Mein Plan ist es meine zukünftige Aventüre (Heldenreise) auf dem Brustharnisch per Gravur zu verewigen. Ich habe bunte Halbedelsteine und kleine Silberröhrchen in den Bart geflochten, benutze gern Rosenwasser und trinke gern edle Weine und feine Speisen obwohl es mein Beutel selten zulässt. Ich pflege wann immer möglich eine höfliche und poetische Sprache. Ich deute gern eine entfernte Blutsverwandtschaft (Großneffe) mit dem legendären Zwergenkönig **Orim** an.

Kurz, ich gebe mich zwar bescheiden, bin aber eigentlich jemand der sich gern inszeniert, gern repräsentiert, seine Auftritte genießt und sich feiern lässt.

Meine Motivation für sowohl Abenteuerleben als auch für das Umwerben der edlen Zwergenfrau **Platina** ist daher eher das Streben nach Ruhm, Ehre und Prestige als echter Heldenmut oder tiefe Liebe. Trotzdem werde ich ihr kaum je einen Wunsch abschlagen. Ich möchte aber vor allem ein berühmter Held werden. Meine größte Angst ist es als kleiner Ganove oder großsprecherischer Durchschnittszwerg enttarnt zu werden. Zu den Göttern oder Magie habe ich keine besondere Beziehung - Angrosch und Phex sind mir aber natürlich am nächsten. Ich bin eher ein vorsichtiger und bedachter Charakter der nicht blindlings sein Leben aufs Spiel setzt, aber wenn es um mein öffentliches Ansehen geht durchaus auch zu Heldentaten bereit. Die Bewunderung und das Gewinnen meiner Angebeteten ist aber mittelfristig mein wichtigstes Ziel.

Mein **Vater** ist **Barax Malmaroschs Sohn**, ein Söldner der im Norden verschollen und wahrscheinlich gefallen ist.

Meine **Mutter** ist **Schatora Tochter der Brodna** eine geschäftige Bierbrauerin in den Beilunker Bergen.

Mein jüngerer **Zwillingsbruder Rogarion** verdingt sich als Karawanenhändler.

Meine jüngere **Schwester Domedna** ist eher verträumt und möchte Dichterin werden.

Mein ehemaliger **Meister** ist **Brokom Pakaschs Sohn**, er besitzt eine Plattnerlei.

Ich war ein Jahr lang Junggeselle bei Platina und habe bei der Reparatur Arjenas Enduriumschildes assistiert. Seitdem sind Arjena und Zoe meine Gefährtinnen geworden und wir haben versucht allerlei Aufgaben zu lösen.

Im Kampf haben wir ein gefährliches Wolfsrudel und einen jungen Höhlendrachten besiegt. Auch habe ich die dabei erbeuteten Tosch-Krill Kettenhandschuhe repariert, sie aber versetzt um Kagine's Spielschulden zu begleichen.

Brilliantzwerg aus den Beilunker Bergen
braune Augen
kupfernes Haar
gutaussehend
Bart ist mit kleinen Silberringen und bunten
Halbedelsteinen geschmückt
1,36 Schritt groß
56 Stein
45 Götterläufe alt
Geselle der Plattnerie und Graveur auf der Walz

trägt einen spiegelnd polierten Kürass
(Brustpanzer) mit der Gravur einer Rose und
eines Drachenkampfes
dazu einen Helm und einen
wattierten tiefblauen Rock,
weiche Lederstiefel
trägt mit Schwert, Dolch und leichte Armbrust
trifft Arjena und Zoe am 22. Feuermond
(Ingerimm, Mai) 1021 BF
*nachdenken, spionieren, verheimlichen, schreiten,
preschen, auftreten, flanieren, stolzieren, schlendern,
spähen, formulieren, an jmd. richten/wenden,
wispeln, tuscheln, anspannen, Knie beugen*



02/22/2023 12:29 AM	
21.02.2023	20 AP
03/07/2023 11:01 PM	
07.03.2023	25 AP
03/21/2023 11:44 PM	
21.03.2023	30 AP
04/26/2023 12:23 AM	
25.04.2023	35 AP
Zusammenfassung 21.03.	35 AP
05/09/2023 11:39 PM	
09.05.2023	35 AP
06/13/2023 11:11 PM	
13.06.2023	35 AP
06/27/2023 11:50 PM	
27.06.2023	30 AP
Zusammenfassung 13.06.	35 AP
07/12/2023 12:05 AM	
11.07.2023	35 AP
07/31/2023 10:37 PM	
31.07.2023	35 AP
08/15/2023 11:15 PM	
15.08.2023	35 AP
Zusammenfassung 31.07.	25 AP
08/29/2023 11:18 PM	
29.08.2023	30 AP
09/19/2023 11:01 PM	
19.09.2023	35 AP
10/03/2023 11:28 PM	
03.10.2023	30 AP
Zusammenfassung 19.09.	25 AP
10/17/2023 11:41 PM	
17.10.2023	25 AP

2023-10-17 nachher	525 AP
Charisma 13→14	-380 AP
Schleichen 7→8	-39 AP
Gassenwissen 10→11	-28 AP
Fährtensuchen 0→2	-4 AP
Wildnisleben 0→2	-4 AP
Sagen & Legenden 4→5	-6 AP

2023-10-23 uebrig	64 AP
-------------------	-------

08/29/2023 11:46 PM
Geschichtswissen kostenlose Aktivierung
Sagen/Legenden SE
Magiekunde kostenlose Aktivierung
Tierkunde kostenlose Aktivierung
Wildniskunde SE + SM
Fährtensuchen SE + SM
Schleichen SM
Gassenwissen SM

SE: Spezielle Erfahrung
SM: Steigerungsmöglichkeit

31.10.2023	30 AP
<hr/>	
2023-10-31 uebrig	94 AP

Geld:

1/2 Belohnung Passierscheine:	+6 Dukaten
Claqueure:	-2 Heller
Verkauf Tosch-Krill Handschuhe:	+32 Dukaten
Spielschulden Kagine:	-18 Dukaten
von Josold gestohlen:	-5 Dukaten, -5 Silber
1. Übernachtung im Koschim	-5 Silber
8 Übernachtungen im Koschim	je -1/3 Silber
ausstehend:	
1/2 Belohnung Passierscheine:	+6 Dukaten