



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 Frauendienst

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

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

Schriften: Rogolan 9, Kusliker 4, Tulamidya 4

21 Dukaten **6** Silber **17** Heller **10** Kreuzer

Vorteil

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

Nachteile

Prinzipientreue: Frauendienst (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, Schwarzstahlherstellung

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			
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis		13 13 13 7	3	Wurfmesser	60
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis		14 13 13 7		Leichte Armbrust	150
Gesellschaft						
Etikette*	KL/IN/CH Spezial		14 13 15 7	10	Bolzen	3
Gassenwissen*	KL/IN/CH Spezial		14 13 15 11		Bolzenköcher aus Stoff	20
Lehren*	KL/IN/CH Spezial		14 13 15 4		Kürass (ohne Schultern/Rücken)	160
Menschenkenntnis*	KL/IN/CH Basis		14 13 15 7		Sturmhaube (Beckenhaube)	140
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 7		Brecheisen	80
Überreden*	MU/IN/CH Basis		13 13 15 7		Proviant (Honigkuchen)	1
Überzeugen*	KL/IN/CH Basis		14 13 15 7		Geldbeutel	1
Natur						
Fährtsuchen	KL/IN/KO Basis		14 13 13 2		Öllampe	10
Orientierung	KL/IN/IN Basis		14 13 13 7		Lampenöl	10
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis		13 13 13 2		Feuerstein & Stahl	5
Wissen						
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 0		Kamm	5
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial		14 13 14 2		wasserdichte Zunderdose	10
Götter & Kulte	KL/IN/IN Basis		14 14 13 4		Pflegeset für Waffen	40
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial		13 14 15 7		Werkzeugkiste	20
Magiekunde	KL/IN/IN Spezial		14 14 13 0			
Mechanik	KL/IN/FF Spezial		14 14 14 7	10	Krähenfüße	10
Rechnen	KL/IN/IN Basis		14 14 13 4		Brecheisen	80
Rechtskunde	KL/IN/IN Spezial		14 14 13 4		Dietriche	15
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis		14 13 15 5			
Schätzen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 7	10	Gänsekiel	10
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial		13 14 13 0	10	Blatt Papier	30
Handwerk						
Bergbau	IN/KO/KK Spezial		13 13 13 1		Tusche	4
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial		13 15 14 4		Handspiegel (poliertes Metall)	20
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial		14 14 14 7		Wurfhaken	10
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial		14 13 13 11		Seidenseil (10 Schritt)	20
Handel*	KL/IN/CH Spezial		14 13 15 4		Fläschchen Rosenwasser	1
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis		14 15 14 7		Lederrucksack (15 Stein)	40
Holzbearbeitung	KL/FF/KK Basis		14 14 13 2		Wasserschlauch (5 Schank)	5
Kochen	KL/IN/FF Basis		14 13 14 0		Phiole Betäubungsgift	
Ledarbeiten	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		Summe	1050
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 Höhlendrachen besiegt. Auch habe ich die dabei erbeuteten Tosch-Krill Kettenhandschuhe repariert, sie aber versetzt um Kazines Spielschulden zu begleichen.

Brilliantzweig 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 übrig 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
14.11.2023	30 AP
Zusammenfassung 31.10.	35 AP
05.12.2023	25 AP
19.12.2023	35 AP
Handwerksgeheimnis: Schwarzstahlherstellung	
19.12.2023	35 AP
Zusammenfassung 19.12.	30 AP

2024-01-10 übrig	284 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

Tafelwein und Käsefondue -1 Silber

Bezahlung Dieb -7 Silber