



Schmied 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	3659 AP + 15 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, Füchsich 2

Schriften: Rogolan 9, Kusliker 4, Tulamidya 4

Vorteil

Besonderer Besitz, Eisern [Wundschwelle+2], Gutaussehend [CH+1], Verbindungen 6, Schwer zu verzaubern [-3], Resistenz Krankheiten [KO+7], Resistenz mineralisches Gift [KO+7], Dämmersicht [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]; Aufmerksamkeit [Orientieren 1Aktion; Passierschlag-4; Hinterhalt-4; INI w6=6; später ankündigen]

Nahkampf	AT	PA	BE	Talentwert	Trefferpunkte
Langschwert	17	12	-2	13	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 TW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Leichte Armbrust (Laden: 8 Aktionen)	17	-5 9	-2/±0/+4/+8/+12 10/15/25/40/60 1/ 1/ 0/ 0/ -1	w6+6
Dolch werfen	12	-3 1	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	1,9	0,75	3 5 1 2 0 0 0 0 2+0
Arm-/Beinschiene (Leder)	+0,3	+0,3	
Plattenschultern	+0,6	+0,6	
Panzerhandschuhe	+0,2	+0,2	

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

Körper	D	BE	#	Gegenstand	Gewicht
					in Unzen (25g)
Athletik	GE/KO/KK Basis	x2 14 13 13	5		
Klettern	MU/GE/KK Basis	x2 13 13 13	8	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	3 Wurfmesser	60
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis	13 13 13	7	Leichte Armbrust	150
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis	14 13 13	9	7 Bolzen	3
Gesellschaft	B				
Etikette*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15	7	Bolzenköcher aus Stoff	20
Gassenwissen*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15	11	Kürass (ohne Schultern/Rücken)	160
Lehren*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15	4	Sturmhaube (Beckenhaube)	140
Menschenkenntnis*	KL/IN/CH Basis	14 13 15	7	Armschienen aus Leder	40
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN Spezial	14 13 13	7	Beinschienen aus Leder	40
Überreden*	MU/IN/CH Basis	13 13 15	8	Brecheisen	80
Überzeugen*	KL/IN/CH Basis	14 13 15	7	Proviand (Honigkuchen)	1
Natur	B				
Fährtensuchen	KL/IN/KO Basis	14 13 13	3	Geldbeutel	1
Orientierung	KL/IN/IN Basis	14 13 13	7	Öllampe	10
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis	13 13 13	5	Lampenöl	10
Wissen	B				
Geographie	KL/IN/IN Spezial	14 13 13	0	Feuerstein & Stahl	5
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial	14 13 13	1	Kamm	5
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial	14 13 14	3	wasserdichte Zunderdose	10
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis	14 14 13	6	Pflegeset für Waffen	40
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial	13 14 15	7	Werkzeugkiste	20
Magiekunde	KL/KL/IN Spezial	14 14 13	1	10 Krähenfüße	10
Mechanik	KL/KL/FF Spezial	14 14 14	7	Brecheisen	80
Rechnen	KL/KL/IN Basis	14 14 13	4	Dietriche	15
Rechtskunde	KL/KL/IN Spezial	14 14 13	4	10 Gänsekiel	10
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis	14 13 15	5	10 Blatt Papier	30
Schätzen	KL/IN/IN Spezial	14 13 13	7	Tusche	4
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial	13 14 13	0	Handspiegel (poliertes Metall)	20
Handwerk	B				
Bergbau	IN/KO/KK Spezial	13 13 13	1	Wurfhaken	10
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial	13 15 14	4	Seidenseil (10 Schritt)	20
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial	14 14 14	7	Fläschchen Rosenwasser	1
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial	14 13 13	12	Lederrucksack (15 Stein)	40
Handel*	KL/IN/CH Spezial	14 13 15	4	Wasserschlauch (5 Schank)	5
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis	14 15 14	9	Ork Langschwert (roter Kristall, magisch)	
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	Summe	1050
Schneidern	KL/FF/FF Spezial	14 14 14	0		
Steinschneiden	IN/FF/FF Spezial	13 14 14	3	23 Dukaten	
				7 Silber	
				13 Heller	
				5 Kreuzer	

* 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 Namensemblem. Mein Plan ist es meine zukünftige Aventure (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 Plattnerie.

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 Kagines 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 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, wispern,
 tuscheln, anspannen, Knie beugen*



	gRS	gBE	Gewicht	Preis
Kürass	1,6	0,6	4	
Sturmhaube*(Z)	0,3	0,15	3,5	
Panzerbein (Z)	0,8	0,8	6	
Armschienen Leder (Z)	0,1	0,1	1	25
Beinschienen Leder (Z)	0,2	0,2	1	25
Panzerhandschuhe (Z)	0,2	0,2	1,5	120
Panzerschuh (Z)	0,2	0,2	1	120
Plattenschultern (Z)	0,6	0,6	3	150
Plattenarme (Z)	0,5	0,5	3	200

ohne Beine		3.4	2.25	16	
mit Beinschienen Leder		3.6	2.45	17	615
mit Panzerbein		4.2	3.05	22	

Den Gesamt-RS (gRS) und die damit zusammenhängende BE eines Rüstungsteils finden Sie in der Tabelle. Addieren Sie sie einfach auf und runden Sie nach den üblichen Regeln. Normalerweise wird nur der Zonen-RS benötigt, in einigen speziellen Situationen (z.B. beim Flächenschaden eines IGNISPHAERO, der sich gleichmäßig verteilt) dient der Gesamt-RS jedoch als 'Mittelwert', um zu beurteilen, wie gut der Charakter insgesamt geschützt ist.

Hinweis: Die Berechnung des Gesamtwertes beruht dabei auf folgender Formel: Die Werte in den einzelnen Zonen werden mit dem Wert je nach Faktor der Zone multipliziert, die Ergebnisse aufaddiert und am Schluss durch 20 geteilt. Bei Torsorüstungen und bei Komplettrüstungen wird die so errechnete BE um einen Punkt gesenkt, wenn die Rüstung durch Material oder Verarbeitung hier Vorteile gewähren kann; dies ist durch einen Stern * markiert – jeder Stern senkt die BE um 1 Punkt. Bei Rüstungsteilen und Helmen (in der Liste mit einem Z markiert), die mit einem * versehen sind, wird nur der halbe RS als BE gerechnet (z.B. bei einem Morion nur 3/20 anstatt 6/20). All diese Berechnungen sind bereits in die in der Tabelle angegebenen RS- und BE-Werte eingeflossen.

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

1. Steigerung 2023-10-17

vorhanden		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

Erste Steigerung		-461 AP
übrig		64 AP

1. Steigerung 2023-08-29

Geschichtswissen kostenlose Aktivierung
Sagen/Legenden SE
Magiekunde kostenlose Aktivierung
Tierkunde kostenlose Aktivierung
Wildniskunde SE + SM
Fährtensuchen SE + SM
Schleichen SM
Gassenwissen SM

2. Steigerung 2024-5-14

Schmieden SM
Schwerter SM
Heilkunde Wunden SM
Armbrust SM
Sinnenschärfe SM
Schloßknacken SM
Götter/Kulte SM
Wildnisleben SM
Geographie Kostenlose Aktivierung
Klettern SE
Athletik SE
Überreden SE
Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) SE
Geschichtswissen SE
Gesteinskunde SE
Wildnisleben SE
Magiekunde SE
Fährtenlesen SE
Handwerksgeheimnis: Schwarzstahlherstellung

Spezielle Erfahrung (SE): erleichtert (1 Spalte) steigern um 1 TaW
Steigerungsmöglichkeit (SM): normal steigern ≤10→2; >10→1

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	
Zusammenfassung 19.12.	30 AP
09.01.2024	35 AP
23.01.2024	30 AP
06.02.2024	40 AP
20.02.2024	30 AP
Zusammenfassung 06.02.	30 AP
05.03.2024	35 AP
19.03.2024	30 AP
02.04.2024	25 AP
Zusammenfassung 19.03.	30 AP
16.04.2024	30 AP

30.04.2024	35 AP
14.05.2024	35 AP
Zusammenfassung 30.04. +2D -1S -4H -5K	30 AP

2024-05-15 übrig 669 AP

2. Steigerung 2024-05-15 654 AP

Armbrust	+2	63
Schwerter	+1	85
Athletik	+1E	17
Klettern	+1E	29
Sinnesschärfe	+2	84
Überreden	+1E	10
Wildnisleben	+2	14
Wildnisleben	+1E	6
Fährtenlesen	+1E	3
Geschichtswissen	+1E	1
Gesteinskunde	+1E	3
Götter/Kulte	+1	25
Magiekunde	+1E	1
Schmieden	+1	32
Heilkunde Wunden	+2	41
Schlösser knacken	+2	41
Aufmerksamkeit		200

2024-05-16 übrig 15 AP
23D 7S 13H 5K

mögliche Steigerungen:

Eigenschaft 13→14 (KO, KK, MU)	380 AP
Schnellladen Armbrust [→6 Akt.]	200 AP
Kampfreflexe [INI+4]	300 AP
Ausweichen I (AW+3=12)	300 AP
Ausweichen II (AW+6=15)	200 AP
Kampfreflexe [INI+4]	300 AP
Ausweichen III (AW+9=18)	200 AP
{GE≥15; Kampfreflexe}	

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
Übernachtung & Bad in Kammhütten	???
2 Übernachtungen in Paßweiser	???
Schmied Paßweiser	+2 Silber
Fernandez Entführer	+2 Dukaten
Übernachtung und Kost	-1S-4H-5K