

Rosarion Drachentöter

Barax Sohn



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	15	14	13	14	13

Abenteuerpunkte	4697 AP + 529 AP frei
Lebensenergie	(2KO+KK)/2+11-1 31/31
Ausdauer	(MU+KL+KO)/2+15+3 38
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5-1 7
Sozialstatus	5
Initiative	(2MU+IN+GE)/5+Mod. w6+10
Geschwindigkeit	6
Wundschwelle	KO/2+Mod. 9
Ausweichen	9
Basis AT/PA/FK	8/8/8
(MU+GE+KK)/5 (IN+GE+KK)/5 (MU+FF+KK)/5	

Sprachen KL/IN/CH **14 13 15** Rogolan **12**, Garethi **10**, Tulamidya **4**, Fücksisch **2**, Orkisch **1**
Schriften KL/KL/FF **14 14 14** Rogolan **9**, Kusliker **4**, Tulamidya **4**

Vorteile

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	BF	Talentwert (TW)	Trefferpunkte
Langschwert	17	13	-2	1	14 E	w6+4
Ork Langschwert	17	13	-2	6	14 E	w6+4
Dolch	12	8	-1	2	4/4 D	w6+1
Raufen	13	8	±0		5 C	w6+1
Säbel	15	10	-2	2	0 D	w6+3
Hieb Waffen (Brecheisen)	13	8	-4		5 D	w6+2
Zweihandhieb Waffen	10	8	-3		2 D	
Zweihandschwerter	8	8	-2		0 E	2w6+4

Fernkampf

	AT	BE TW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Leichte Armbrust (Laden: 8 Aktionen)	17	-5 9 C	-2/±0/+4/+8/+12 10/15/25/40/60 1/ 1/ 0/ 0/-1	w6+6
Dolch werfen	12	-3 1 C	1/ 3/ 5/ 7/10 0/ 0/ 0/-1/-1	w6

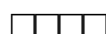
Rüstung

	Rüstungsschutz	Behinderung	Ko Br Rü Ba IA rA IB rB Gesamt-RS
gesamt	2,47	1,25	3 5 1 2 0 0 0 0 2+0
Kürass	1,6	0,6	
Sturmhaube	0,3	0,15	
Arm/Beinschiene (Leder)	0,3	0,3	
Pracht-Panzerhandschuhe	0,27	0,2	
Kettenkragen	+0,6	+0,3	
Plattenschultern	+0,6	+0,6	
Plattenarme	+0,5	+0,5	

Zustand ½ ⅓ ¼

Effekt

Wunden 15 10 8 AT-1 PA-1 TW-2 INI-2 GS-1 KO-Probe beendet



Körper	D	BE	TW	#	Ausrüstung	Unzen (25g)	
Athletik	GE/KO/KK Basis	x2	14 14 13	7	Langschwert	80	
Klettern	MU/GE/KK Basis	x2	13 13 13	8	Schwertgürtel	40	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE Basis	x2	13 13 14	7	Dolch	20	
Reiten*	CH/GE/KK Spezial	-2	15 13 13	-1	Dolchscheide	10	
Schleichen	MU/IN/GE Basis	x1	13 13 13	10	Langschwert (Feurige Klinge)	80	
Schwimmen	GE/KO/KK Basis	x2	13 14 13	-3	6 Wurfmesser	60	
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis		13 14 13	7	Handbeil	30	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis		14 13 13	9	Leichte Armbrust	150	
Gesellschaft	B			20	Bolzen	3	
Etikette*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16	7	Bolzenköcher aus Stoff	20	
Gassenwissen*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16	12	Kürass (ohne Schultern/Rücken)	160	
Lehren*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16	4	Sturmhaube (Beckenhaube)	140	
Menschenkenntnis*	KL/IN/CH Basis		14 13 16	8	Prächtige Panzerhandschuhe	60	
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	7	Armschienen aus Leder	40	
Überreden*	MU/IN/CH Basis		13 13 16	9	Beinschienen aus Leder	40	
Überzeugen*	KL/IN/CH Basis		14 13 16	7	Kapuzenumhang aus Wolle	80	
Natur	B				Phraischafwolldecke	60	
Fährtsensuchen	KL/IN/KO Basis		14 13 14	4	Glasphiole mit Zwergenblut	1	
Orientierung	KL/IN/IN Basis		14 13 13	8	Geldbeutel	1	
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis		13 13 14	5	Öllampe	10	
Wissen	B				Ikanaria-Schmetterling (in Lampe)	0	
Heraldik	KL/KL/FF Spezial		14 14 14	0	Lampenöl	10	
Geographie	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	1	Feuerstein & Stahl	5	
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	3	Kamm	5	
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial		14 13 14	4	wasserdichte Zunderdose	10	
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis		14 14 13	6	Pflegeset für Waffen	40	
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial		13 14 16	8	Werkzeugkiste	20	
Magiekunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13	2	13 Krähenfüße	10	
Mechanik	KL/KL/FF Spezial		14 14 14	7	Brecheisen	80	
Rechnen	KL/KL/IN Basis		14 14 13	4	Dietriche	15	
Staats- & Rechtskunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13	5	10 Gänsekiel	10	
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis		14 13 16	5	10 Blatt Papier	30	
Schätzen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	7	Tusche	4	
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial		13 14 13	1	Handspiegel (poliertes Metall)	20	
Handwerk	B				Wurfhaken	10	
Bergbau	IN/KO/KK Spezial		13 14 13	1	Seidenseil (10 Schritt)	20	
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial		13 16 14	4	Fläschchen Rosenwasser	10	
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial		14 14 14	8	Lederrucksack (15 Stein)	40	
Glücks- und Brettspiel	KL/FF/FF Spezial		13 14 14	0	Wasserschlauch (5 Schank)	5	
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial		14 14 13	14	12 Proviant	10	
Handel* & Schätzen	KL/IN/CH Spezial		14 13 16*	5	2 Honigkuchen	10	
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis		14 16 14	9	Bienenwachskerze	1	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK Basis		14 14 13	2	Atemröhrchen	1	
Kochen	KL/IN/FF Basis		14 13 14	1	Silberanhänger Schmiedehammer	1	
Lederarbeiten	KL/FF/FF Basis		14 14 14	2	Blaues Wassergel in Schlauch		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF Basis		14 13 14	4	Geschliffener Rosenquarz		
Schlösser knacken	IN/FF/FF Spezial		13 14 14	8	Schwarz-grauer Edelstein-Brocken		
Schneidern	KL/FF/FF Spezial		14 14 14	0	Karte (Tunnel & Algortons Feste)		
Steinschneiden	IN/FF/FF Spezial		13 14 14	3	Summe	1533	
* Gut aussehend: CH+1				18 Dukaten	11 Silber	16 Heller	9 Kreuzer

Abenteuerepunkte

21.02.2023	20 AP	2024-10-08	30 AP
07.03.2023	25 AP	2024-10-29	35 AP
21.03.2023	30 AP	Zusammenfassung 8.10.	30 AP
25.04.2023	35 AP	2024-11-12	30 AP
Zusammenfassung 21.03.	35 AP	2024-11-26	30 AP
09.05.2023	35 AP	Zusammenfassung 26.11.	35 AP
13.06.2023	35 AP	2024-12-10	30 AP
27.06.2023	30 AP	2025-01-07	30 AP
Zusammenfassung 13.06.	35 AP	2025-01-21	40 AP
11.07.2023	35 AP	Zwischenstand	565 AP
31.07.2023	35 AP	4. Steigerung 2025-01-22 KO 13→14	-380AP
15.08.2023	35 AP	übrig	185 AP
Zusammenfassung 31.07.	25 AP	2025-01-21 Zusammenfassung	30 AP
29.08.2023	30 AP	2025-02-04	35 AP
19.09.2023	35 AP	2025-02-18	40 AP
03.10.2023	30 AP	2025-03-04	35 AP
Zusammenfassung 19.09.	25 AP	2025-03-04 Zusammenfassung	40 AP
17.10.2023	25 AP	2025-03-25	30 AP
1. Steigerung 2023-10-17	-461 AP	5. Steigerung 2025-03-25 Athletik 5→6	-21AP
übrig	64 AP	übrig	374 AP
31.10.2023	30 AP	2025-04-08	35 AP
14.11.2023	30 AP	2025-04-29	35 AP
Zusammenfassung 31.10.	35 AP	2025-04-29 Zusammenfassung	40 AP
05.12.2023	25 AP	2025-05-13	30 AP
19.12.2023 Handwerksgeh.: Schwarzstahl	35 AP	Summe	514 AP
Zusammenfassung 19.12.	30 AP	6. Steigerung 2025-05-16	+190-586 AP
09.01.2024	35 AP	übrig	118 AP
23.01.2024	30 AP	2025-05-27	35 AP
06.02.2024	40 AP	2025-06-10	30 AP
20.02.2024	30 AP	2025-06-10 Zusammenfassung	30 AP
Zusammenfassung 06.02.	30 AP	2025-06-24	35 AP
05.03.2024	35 AP	2025-07-08	35 AP
19.03.2024	30 AP	2025-07-22	40 AP
02.04.2024	25 AP	2025-07-22 Zusammenfassung	30 AP
Zusammenfassung 19.03.	30 AP	2025-08-05	35 AP
16.04.2024	30 AP	2025-09-02	30 AP
30.04.2024	35 AP	2025-09-16	35 AP
14.05.2024	35 AP	Summe	452 AP
Zusammenfassung 30.04.	30 AP	7. Steigerung 2025-09-16	-10 AP
+2D -1S -4H -5K		übrig	442 AP
2. Steigerung 2024-05-14	-654 AP	2025-09-16 Zusammenfassung	30 AP
übrig	15 AP	2025-09-30	30 AP
2024-05-28 SE Grobschmied (wegen krit)	25 AP	2025-10-21	30 AP
3. (mini)-Steigerung 2024-06-11	-17 AP	Summe	532 AP
übrig	23 AP	8. Steigerung 2025-10-22	-38 AP
2024-06-11	30 AP	übrig	494 AP
2024-06-25	35 AP	2025-11-11 (Harbasch)	35 AP
Zusammenfassung 11.06.	35 AP	Summe	529 AP
2024-07-09	35 AP		
2024-07-23	35 AP		
Zusammenfassung 23.07.	35 AP		
2024-09-03	35 AP		
2024-09-17	35 AP		

Steigerungen

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

1. Steigerung 2023-10-17 (2023-08-29) 2540+461→3001 AP

Geschichtswissen kostenlose Aktivierung

Sagen/Legenden SE

Magiekunde kostenlose Aktivierung

Tierkunde kostenlose Aktivierung

Wildniskunde SE + SM

Fähr tensuchen SE + SM

Schleichen SM

Gassenwissen SM

vorhanden 525 AP

Charisma 13→14 -380 AP

Schleichen 7→8 -39 AP

Gassenwissen 10→11 -28 AP

Fähr tensuchen 0→2 -4 AP

Wildnisleben 0→2 -4 AP

Sagen & Legenden 4→5 -6 AP

1. Steigerung -461 AP

übrig 64 AP

2. Steigerung 2024-5-14 3001+654→3655 AP

Schmieden SM +1 32

Schwerter SM +1 85

Heilkunde Wunden SM +2 41

Armbrust SM +2 63

Sinnesschärfe SM +2 84

Schlösser knacken SM +2 41

Götter/Kulte SM +1 25

Wildnisleben SM +2 14

Geographie Kostenlose Aktivierung

Klettern SE +1E 29

Athletik SE +1E 17

Überreden SE +1E 10

Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) SE

Geschichtswissen SE +1E 1

Gesteinskunde SE +1E 3

Wildnisleben SE +1E 6

Magiekunde SE +1E 1

Fähr tenlesen SE +1E 3

Handwerksgeheimnis: Schwarzstahlherstellung

Aufmerksamkeit 200

vorher 669 AP

2024-05-16 übrig 23D 7S 13H 5K 15 AP

3. (mini)-Steigerung 2024-06-11 3655+17→3672 AP

Grobschmied SE→Spalte A 12→13 -17AP

vorher 40 AP

2024-06-11 übrig 23 AP

4. Steigerung 2025-01-22 3672+380→4052 AP

KO 13→14 -380 AP

vorher 565 AP

2025-01-22 übrig 185 AP

5. Steigerung 2025-03-25 4052+21→4073 AP

Athletik 5→6 -21 AP

vorher 395 AP

2025-03-25 übrig 374 AP

6. Steigerung 2025-05-16 4073+586→4659 AP

Zweihandschwerter kostenlose Aktivierung

Glücks- und Brettspiel kostenlose Aktivierung

Heraldik kostenlose Aktivierung

KO Steigerung 13→14 SE ½ gutgeschrieben +190 AP

Charisma H SE 14→15 -210 AP

Schwerter E SM 13→14 -95 AP

Hieb Waffen D SM 4→5 -22 AP

Raufen D SE 4→5 -11 AP

Athletik D SE 6→7 -25 AP

Schleichen D SE 8→9 -45 AP

Fähr tensuchen SE 3→4 -4 AP

Geografie SE 0→1 -1 AP

Geschichtswissen SEx2 1→3 -5 AP

Gesteinskunde SE 3→4 -4 AP

Kochen SE 0→1 -1 AP

Magiekunde SE 1→2 -2 AP

Menschenkenntnis SE 7→8 -10 AP

Tierkunde SE 0→1 -1 AP

Überreden SE 8→9 -11 AP

Grobschmied SM 13→14 -38 AP

Schlösser knacken SM 7→8 -19 AP

Rechtskunde SM 4→5 -11 AP

Handel SM 4→5 -11 AP

Gassenwissen SM 11→12 -32 AP

Kriegskunst SM 7→8 -19 AP

Orientieren SM 7→8 -19 AP

Orkisch SM 0→1 -1 AP

vorher 514 AP

2025-05-16 übrig 118 AP

7. Steigerung 2025-09-17 4659+452→5111 AP

Feinmechanik SE 7→8 +1A -10 AP

vorher 452 AP

2025-09-17 übrig 442 AP

8. Steigerung 2025-10-22 4697+494→5191 AP

Schleichen SE 9→10 +1C -38 AP

vorher 532 AP

2025-10-22 übrig 494 AP

zukünftige Steigerungen

Eigenschaft 13→14 (MU,GE,KK) 380 AP

Eigenschaft 14→15 410 AP

Mechanik 7→10 19+22+25 = 66 AP

Feinmechanik 8→10 22+25 = 47 AP

Betäubungsschlag [Raufen AT-4] 200 AP

Ausfall [INI>,1.AT-4] 200 AP

Schnellladen Armbrust [8→6 Akt.] 200 AP

Kampfrelexe [INI+4] 300 AP

Ausweichen I [AW+3=12] 300 AP

Ausweichen II [AW+6=15] 200 AP

Ausweichen III [AW+9=18] 200 AP

{GE≥15; Kampfrelexe}

Geld

1/2 Belohnung Passierscheine:	+6 Dukaten
Claqueure	−2 Heller
Verkauf Tosch-Krill Handschuhe:	+32 Dukaten
Spischulden Kagine:	−18 Dukaten
von Josold gestohlen:	−5 D, −5 S
1. Übernachtung im Koschim	−5 Silber
8 Übernachtungen im Koschim	je −1/3 Silber
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
Überweisung an Domedna	−20 Dukaten
Huhn zum Köpfen	−5 Heller
Frans Rüstung	+5 Dukaten
Weggeld für Orrezar & Shurda	−4 Silber
Weggeld für Doro & Dulgim	−4 Silber
Übernachtung Zollstation & Paßweiser	−8 Heller
Zollgebühr „Wismut“ in Gratenfels	−1 Heller
Rucksack (für Arjena)	−5 Silber
Honigkuchen	−5 Heller
Rosenwasser	−5 Heller
13 Bolzen	−13 Kreuzer
1 Bienenwachskerze	−1 Kreuzer
Lohn von Bohima	+3 Silber
Einsparung Wein für Travin	+4 Silber
Dank von Travin	+5 Heller
2 Honigkuchen von Ulinai	−2 Kreuzer
Spende Borontempel	−1 Dukaten
Proviant	−2 Heller
Gratenfels→Pfortenburg	−1 Silber
Herz des Berges→Gratenfels	−1 Silber
Phiole, Atemröhrchen	−1 Silber
Silberbarren aus Myzraels Berg	+13 Dukaten
Kapuzenumhang aus Wolle	−6 Silber
Phraischafwolldecke	−9 Silber
Auelfen-Zeltplane (für Arjena)	−2 Dukaten
Algortons Söldnern abgenommen	+3 Dukaten

Besitz in Gratenfels

Zugang zu Harbaschs Schmiede
Schlüssel zu Harbaschs Schubladen
Plan für Kettengefecht "Harbasch-Muster"
zum Verstehen: 40TaP* Rogolan je 4 Stunden
Plan für Armbrust Drömbal (Donnerfinger) verstanden
zum Bauen: Mechanik 10 & Feinmechanik 10

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn

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 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 Blutsverwandschaft (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 Höhlendrachsen besiegt. Auch habe ich die dabei erbeuteten Tosch-Krill Kettenhandschuhe repariert, sie aber versetzt um Kagnes Spielschulden zu begleichen.

Ich trage einen spiegelnd polierten Kürass (Brustpanzer) mit der Gravur einer Rose und eines Drachenkampfes, dazu einen Helm und einen wattierten tiefblauen Rock, weiche Lederstiefel, Schwert, Dolch und leichte Armbrust.

Treffe Arjena und Zoe am 22. Feuermond (Ingerimm, Mai) 1021 BF.

	gRS	gBE	Gewicht	Preis (S)
Kürass	1,6	0,6	4	
Sturmhaube*(Z)	0,3	0,15	3,5	
Panzerhandschuhe (Z)	0,2	0,2	1,5	120
Panzerbein (Z)	0,8	0,8	6	
Armschienen Leder (Z)	0,1	0,1	1	25
Armschienen, Stahl (Z)	0,3	0,3	1,5	35
Beinschienen Leder (Z)	0,2	0,2	1	25
Kettenkragen* (Z)	0,6	0,3	2,5	150
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.

Endurium:

- 1. Herstellungs- und Verbesserungsproben um 4 erleichtert
 - 2. Tragen der Rüstung hat keine negative Wirkung auf Magier
- Schwarzstahl:

- 1. Herstellungs- und Verbesserungsproben um 2 erleichtert
- 2. Die Erschwernis für eine RS-Verbesserung ist halbiert, also +3 statt +6

Volk Zwerg

Generierungskosten: 12 GP

Eigenschafts-Modifikationen: FF +1, GE -1, KO +2, KK +1

LE-Mod.: +11 LeP AU-Mod.: +15 AuP MR-Mod.: -4

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 5, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergerwuchs

Volk Brillantzwerg

Generierungskosten: 12 GP; LE-Mod.: -1 LeP AU-Mod.: +3 AuP

Kultur Brillantzwerg

Generierungskosten: 3 GP; Modifikationen: MU +1, CH +1

Autom. Nachteile: Eitelkeit | Neugier 5, Platzangst 6, Meeresangst 5

Lebensenergie (LE): (KO+KO+KK)/2

+ Modifikation nach Rasse, Kultur und/oder Profession

+/- eventuelle Vor-/Nachteile Hohe Lebenskraft bzw. Niedrige Lebenskraft

Ausdauer (AU): (MU+KO+GE)/2

+ Modifikation nach Rasse, Kultur und/oder Profession

+/- eventuelle Vor-/Nachteile Ausdauernd bzw. Kurzatmig

Wundschwelle: KO/2

+/- eventuelle Vor-/Nachteile Eisern bzw. Glasknochen

Wunde AT-1 PA-1 TW-2 INI-2 GS-1; KO-Wunden Probe beendet

AT-Basiswert: (MU+GE+KK)/5

PA-Basiswert: (IN+GE+KK)/5

Fernkampf-Basiswert: (IN+FF+KK)/5

Initiative-Basiswert: (MU+MU+IN+GE)/5

+ eventuell INI-Modifikator aus Rasse, Kultur oder Profession

+ eventuell Kampfgespür und/oder Kampfreflexe

Magieresistenz (MR): (MU+KL+KO)/5

- Rassen-/Kultur-Modifikation (üblicherweise ein Abzug)

+ eventuell Professions-Modifikation

+/- eventuell Vor-/Nachteil Hohe/Niedrige Magieresistenz

Geschwindigkeit (GS): 8

+/- Modifikator nach Gewandtheit

+/- Modifikator nach Rasse

+/- eventuelle Vor-/Nachteile Flink bzw. Behäbig

Waffen-TW max. Eigenschaftswert+3

AT/PA maximal 5 Punkte Differenz

Ersatzwaffentalent AT-2, PA-3

Bruchfaktor 2w6=12 ok, ≤BF→zerbricht, >BF→BF+1

SFs Langschwert Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, *Finte*, Gegenhalten, Gezielter Stich mit Halbschwert, Halbschwert, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Todesstoß mit Halbschwert, Windmühle, *Wuchtschlag*

Armbrustbolzen falls Schaden>Ko/2-2 → Wunde

SFs Armbrust Fernkampfangriff mit Ansage, Fernkampf vom Pferderücken/Berittener Schütze, Gezielter Schuss, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen, Zielen

SF Ausfall 200AP AT→PA ohne Malus, Gegner 2*PA

Ausweichen I/II/III 300/200/200AP Ausweichen=PA-Basis+3/6/9

Befreiungsschlag 100AP Rundumschlag 3 Gegner

Betäubungsschlag 200AP

Binden 200AP AT-X→PA-X AT+X Vorr. Meisterparade

Defensiver Kampfstil 100AP AT→PA kein Malus Vorr. Meisterparade

Entwaffnen 200AP AT-8 Vorr. Binden

Gegenhalten 200AP PA→AT Vorr. Meisterparade

Gezielter Stich 100AP AT-4-RS/2-X→kein RS, Wundschw.-2

Halbschwert 150AP AT-2 PA-2 TP-2 auf kurze Distanz

Kampfrelexe 300AP INI+4

Klingensturm 100AP 2 Angriffe mit ½ AT Vorr. Ausfall, K.-Reflexe

Klingentänzer 400AP INI-Basis+6+2w6 Vorr. K-gespür, K-sturm, ...

Klingenwand 100AP ½ PA gegen 2 Angriffe

Meisterparade 200AP PA-X→AT+X

Niederwerfen 100AP AT-4-X→KK-X oder liegt

Schnellziehen 200AP freie Aktion

Sturmangriff 100AP AT-4→TP+GS/2+4

Todesstoß AT-8-RS/2→Wunde Vorr. MU15, Gezielter Stich

Waffenmeister 400AP Vorr. TaW 18 etc

Waffenspezialisierung 20*Aktivierungs-AP AT+1 PA+1

Stumpfer Schlag OAP AT-8 mit Betäubungsschlag AT-4

Windmühle 200AP PA-8-X-Y→PA-X-Y Vorr. Gegenhalten

Geänderte Eigenschaft → betroffene Werte

MU AuP, AT-Basis, INI-Basis, MR, AsP

KL MR

IN PA-Basis, FK-Basis, INI-Basis, AsP

CH AsP

GE AuP, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis

FF FK-Basis

KO LeP, AuP, MR

KK LeP, AT-Basis, PA-Basis, FK-Basis, TP-Zuschlag, Tragkraft

Feurige Klinge (Langschwert)

	TP	TP/KK	Gew.	BF	Ini	WM	DK
Feurige Klinge	w6+4	12/4	1 St.	6	0	0/0	N
Langschwert	w6+4	11/4	2 St.	1	0	0/0	N

Vom Tairach-Priester der Orks nahe der „Geisterhöhle“

Aussehen

Schlichtes, schmuckloses Langschwert. Klinge etwas weniger breit, aber massiver/dicker als beim üblichen Langschwert.

Der Griff ist statt mit einer Parierstange mit einem stabilen Handschutz versehen, wie bei Säbeln oder Degen üblich.

Klinge aus einem gräulich-schwarzen Metall. Auffällig: im unteren Teil der Klinge ein etwa daumengroßer rötlicher Kristall eingesetzt.

Kampf

Verwendet der Träger der Klinge einen Wucht- oder Hammerschlag, der vom Ziel pariert wird, entflammt die Schneide kurz und explosionsartig. Jeder Umstehende kann die Hitze spüren (1SP) und der Gegner muss eine Selbstbeherrschungssprobe schaffen.

Nicht geschafft: Nächste Aktion/Reaktion um 8 erschwert

Geschafft: Nächste Aktion/Reaktion um 2 erschwert

Reparatur

Die Waffe ist schwierig und nur mit Schwarzstahl zu reparieren und nicht auf einen BF besser als 5 zu bringen

Plattenhandschuhe Standardausführung 0.2 RS und 0.2 BE

Schwarzstahl: Herstellungs- und Verbesserungsproben um +2 erleichtert

Erschwernis für eine RS-Verbesserung ist halbiert, also -3 statt -6

Verbesserungen(Rüstungen)

Verbesserte RS

Herstellungsprobe: +6

Effekt: +5%RS/2TaP* (nie > 150%)

Verzierungen

Herstellungsprobe: +2

Effekt: +1 Imposantes Aussehen

Verzierungen II

Herstellungsprobe: +4

Effekt: +2 Imposantes Aussehen

Personalisierte Verbesserungen(Rüstungen)

Verbesserte BE nur für die Person auf die angepasst wurde

Herstellungsprobe: +6

Effekt: -5%BE/2TaP* (kann nicht < 50% werden)