

Barax Sohn



Schmied aus den Beilunker Bergen

braune Augen, kupfernes Haar, 1,36 Schritt, 56 Stein, 19. Phex 976 BF (47 Götterläufe), Geselle der Plattnerie und Graveur, schätzt Feinsinn, Ehre und Frauendienst

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	15	14	14	14	13

Abenteuerpunkte	5573 AP + 268 AP frei
Lebensenergie	(2KO+KK)/2+11-1 31/31
Ausdauer	(MU+KL+KO)/2+15+3 39
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5-1 7
Sozialstatus	5
Initiative	(2MU+IN+GE)/5+Mod. w6+11
Geschwindigkeit	6
Wundschwelle	KO/2+2 (Eisern) 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**, Füchsisch **2**, Orkisch **1**, Bosparano **0**
Schriften KL/KL/FF **14 14 14** Rogolan **9**, Kusliker **4**, Tulamidya **4**

Vorteile

Besonderer Besitz, Eisern [Wundschwelle+2], Gutaussehend [CH+1], Schwer zu verzaubern [-3], Verbindungen 6, Resistenz Krankheiten [KO+7], Resistenz mineralisches Gift [KO+7], Zwergenwuchs, Dämmerlicht [½ Sicht Malus], Zäher Hund [LeP<-1,5*KO tot]

Nachteile

Prinzipien: Frauendienst (9), Eitelkeit (9), Neugier (6), Goldgier (6), Platzangst (6), Meeresangst (6), Unfähigkeit Schwimmen

Allgemeine Sonderfertigkeiten

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

Kampfsonderfertigkeiten

Rüstungsgewöhnung I Kürass [BE-1]; Wuchtschlag [AT-x, TP+x]; Finte [AT-x, PA-x]; Aufmerksamkeit [Orientieren 1 Aktion; 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	14	10	±0		8 C	w6+1
Säbel	15	10	-2	2	0 D	w6+3
Hiebaffen (Brecheisen)	14	10	-4		8 D	w6+2
Zweihandhiebaffen	10	8	-3		2 D	
Zweihandschwerter	8	8	-2		0 E	2w6+4

Fernkampf

	AT	BE	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
effektiv	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

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

Körper	D	BE	TW
Athletik	GE/KO/KK Basis	x2	14 14 13 9
Klettern	MU/GE/KK Basis	x2	14 14 13 8
Körperbeherrschung	MU/IN/GE Basis	x2	14 13 14 9
Reiten*	CH/GE/KK Spezial	-2	15 14 13 -1
Schleichen	MU/IN/GE Basis	x1	14 13 14 10
Schwimmen	GE/KO/KK Basis	x2	14 14 13 -3
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis		14 14 13 7
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis		14 13 13 9
Gesellschaft	B		
Etikette*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16 7
Gassenwissen*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16 12
Lehren*	KL/IN/CH Spezial		14 13 16 4
Menschenkenntnis*	KL/IN/CH Basis		14 13 16 8
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 7
Überreden*	MU/IN/CH Basis		14 13 16 9
Überzeugen*	KL/IN/CH Basis		14 13 16 7
Natur	B		
Fährtensuchen	KL/IN/KO Basis		14 13 14 5
Orientierung	KL/IN/IN Basis		14 13 13 8
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis		13 14 14 6
Wissen	B		
Heraldik	KL/KL/FF Spezial		14 14 14 1
Geographie	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 7
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 4
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial		14 13 14 6
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis		14 14 13 8
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial		13 14 16 8
Magiekunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13 2
Mechanik	KL/KL/FF Spezial		14 14 14 7
Rechnen	KL/KL/IN Basis		14 14 13 4
Staats- & Rechtskunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13 6
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis		14 13 16 6
Schätzen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13 7
Pflanzenkunde	KL/IN/FF Basis		14 13 14 1
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial		14 14 13 3
Handwerk	B		
Bergbau	IN/KO/KK Spezial		13 14 13 1
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial		13 16 14 4
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial		14 14 14 8
Glücks- und Brettspiel	KL/FF/FF Spezial		13 14 14 0
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial		14 14 13 14
Handel* & Schätzen	KL/IN/CH Spezial		14 13 16* 7
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis		14 16 14 9
Holzbearbeitung	KL/FF/KK Basis		14 14 13 2
Kochen	KL/IN/FF Basis		14 13 14 1
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 8
Schneidern	KL/FF/FF Spezial		14 14 14 0
Steinschneiden	IN/FF/FF Spezial		13 14 14 3

Ausrüstung

	Unzen (25g)
Langschwert	80
Schwertgürtel	40
Dolch	20
Dolchscheide	10
Langschwert (Feurige Klinge)	80
6 Wurfmesser	60
Handbeil	30
Leichte Armbrust	150
20 Bolzen	3
Bolzenköcher aus Stoff	20
Kürass (ohne Schultern/Rücken)	160
Sturmhaube (Beckenhaube)	140
Prächtige Panzerhandschuhe	60
Armschienen aus Leder	40
Beinschienen aus Leder	40
Kapuzenumhang aus Wolle	80
Phraischafwolldecke	60
Glasphiole mit Zwergenblut	1
Geldbeutel	1
Öllampe	10
Ikanaria-Schmetterling (in Lampe)	0
Lampenöl	10
Feuerstein & Stahl	5
Kamm	5
wasserdichte Zunderdose	10
Pflegeset für Waffen	40
Werkzeugkiste	20
13 Krähenfüße	10
Brecheisen	80
Dietriche	15
10 Gänsekiel	10
10 Blatt Papier	30
Tusche	4
Handspiegel (poliertes Metall)	20
Wurfhaken	10
Seidenseil (10 Schritt)	20
Fläschchen Rosenwasser	10
Lederrucksack (15 Stein)	40
Wasserschlauch (5 Schank)	5
11 Proviant	10
1 Honigkuchen (Ulinai-Qualität)	10
Bienenwachskerze	1
Atemröhrchen	1
Silberanhänger Schmiedehammer	1
Blaues Wassergel in Schlauch	
Geschliffener Rosenquarz	
Schwarz-grauer Edelstein-Brocken	
Karte (Tunnel & Algortons Feste)	
Summe	1533
18 Dukaten	11 Silber
16 Heller	9 Kreuzer

* Gut aussehend: CH+1

Abenteurpunkte	
21.02.2023	20 AP
07.03.2023	25 AP
21.03.2023	30 AP
25.04.2023	35 AP
Zusammenfassung 21.03.	35 AP
09.05.2023	35 AP
13.06.2023	35 AP
27.06.2023	30 AP
Zusammenfassung 13.06.	35 AP
11.07.2023	35 AP
31.07.2023	35 AP
15.08.2023	35 AP
Zusammenfassung 31.07.	25 AP
29.08.2023	30 AP
19.09.2023	35 AP
03.10.2023	30 AP
Zusammenfassung 19.09.	25 AP
17.10.2023	25 AP
1. Steigerung 2023-10-17	-461 AP
übrig	64 AP
31.10.2023	30 AP
14.11.2023	30 AP
Zusammenfassung 31.10.	35 AP
05.12.2023	25 AP
19.12.2023 Handwerksgeheimnis: Schwarzstahl	35 AP
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.	30 AP
2. Steigerung 2024-05-14	-654 AP
übrig	15 AP
2024-05-28 SE Grobschmied (wegen krit.)	25 AP
3. (mini)-Steigerung 2024-06-11	-17 AP
übrig	23 AP
2024-06-11	30 AP
2024-06-25	35 AP
Zusammenfassung 11.06.	35 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
2024-10-08	30 AP
2024-10-29	35 AP
Zusammenfassung 8.10.	30 AP
2024-11-12	30 AP
2024-11-26	30 AP
Zusammenfassung 26.11.	35 AP
2024-12-10	30 AP
2025-01-07	30 AP
2025-01-21	40 AP
Zwischenstand	565 AP
4. Steigerung 2025-01-22 KO 13→14	-380AP
übrig	185 AP
2025-01-21 Zusammenfassung	30 AP

2025-02-04	35 AP
2025-02-18	40 AP
2025-03-04	35 AP
2025-03-04 Zusammenfassung	40 AP
2025-03-25	30 AP
5. Steigerung 2025-03-25 Athletik 5→6	-21AP
übrig	374 AP
2025-04-08	35 AP
2025-04-29	35 AP
2025-04-29 Zusammenfassung	40 AP
2025-05-13	30 AP
Summe	514 AP
6. Steigerung 2025-05-16	+190-586 AP
übrig	118 AP
2025-05-27	35 AP
2025-06-10	30 AP
2025-06-10 Zusammenfassung	30 AP
2025-06-24	35 AP
2025-07-08	35 AP
2025-07-22	40 AP
2025-07-22 Zusammenfassung	30 AP
2025-08-05	35 AP
2025-09-02	30 AP
2025-09-16	35 AP
Summe	452 AP
7. Steigerung 2025-09-16	-10 AP
übrig	442 AP
2025-09-16 Zusammenfassung	30 AP
2025-09-30	30 AP
2025-10-21	30 AP
Summe	532 AP
8. Steigerung 2025-10-22	-38 AP
übrig	494 AP
2025-11-11 (Harbasch)	35 AP
2025-11-11 Zusammenfassung	40 AP
2025-11-25 (Harbasch)	30 AP
2025-12-09 (Harbasch)	35 AP
2025-12-23 (Harbasch)	30 AP
2025-12-23 Zusammenfassung	25 AP
2025-01-06 (Harbasch)	35 AP
2025-01-20 (Harbasch)	30 AP
2025-02-03 (Harbasch)	35 AP
2025-02-03 Zusammenfassung	35 AP
2025-02-03 (Harbasch)	40 AP
2025-03-10 (Harbasch)	35 AP
2025-03-31 (Harbasch)	35 AP
2025-03-31 Zusammenfassung	30 AP
2025-04-14 (Harbasch)	40 AP
2025-04-28 (Harbasch)	35 AP
2025-05-12 (Harbasch)	30 AP
Summe	1069 AP
9. Steigerung 2026-05-15	-496 AP
übrig	573 AP
2026-05-12 Zusammenfassung	40 AP
2026-05-26	35 AP
Summe	648 AP
10. Steigerung 2026-05-27	-380 AP
übrig	268 AP

Steigerungen

Spezielle Erfahrung (SE): 1 Spalte erleichtert 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		
Fährtensuchen	SE + SM		
Schleichen	SM		
Gassenwissen	SM		
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	
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
Fährtenlesen	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
Fährtensuchen	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

9. Steigerung 2026-05-15 5193+573→5766 AP

Zäher Hund (oder: Innerer Kompass, Meister der Improvisation)				
Raufen	+3	C	5→8	kostenlos
Hieb Waffen	+3	D	5→8	kostenlos
Geographie	+5	B	1→6	kostenlos
Bosparano kostenlose Aktivierung				
Athletik	SM	D	7→9	-84
Körperbeherrschung	SM	D	7→9	-84
Fährtensuche	SE	B→A	4→5	-6
Wildniskunde	SE	B→A	5→6	-7
Heraldik	SE	B→A	0→1	-1
Staatskunst	SE	B→A	5→6	-7
Pflanzenkunde	SE	B→A	0→1	-1
Sagen & Legenden	SE	B→A	5→6	-7
Tierkunde	SEx2	B→A	1→3	-5
Geschichtswissen	SE	B→A	3→4	-4
Geographie	SE	B→A	6→7	-8
Gesteinskunde	SM	B	4→6	-25
Götter & Kulte	SM	B	6→8	-36
Handel	SM	B	5→7	-31
MU	SE	H→G	13→14	-190
Summe				-496
vorher				1069
2026-05-15 übrig				573

10. Steigerung 2026-05-27 5573+268→58641AP

GE	H	13→14	-380
vorher			648
2026-05-15 übrig			268

zukünftige Steigerungen

Eigenschaft SM 13→14 (IN,GE,KK)	380 AP
Eigenschaft SM 14→15 (MU,KL,FF,KO)	410 AP
Mechanik SM 7→10 19+22+25	66 AP
Feinmechanik SM 8→10 22+25	47 AP
Betübungsschlag [Raufen AT-4]	200 AP
Ausfall [INI>,1.AT-4]	200 AP
Schnellladen Armbrust [8→6 Akt.]	200 AP
Meister der Improvisation	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] {GE≥15; Kampfrelexe}	200 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 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
Proviand	-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 **Drômbal** (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 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 Kagine 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, Zwergenwuchs

Volk Brilliantzweig

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

Kultur Brilliantzweig

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, Klingenturm, Klingenschwert, 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

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

SF Befreiungsschlag 100AP Rundumschlag 3 Gegner

SF Linkhand 300AP Schild-PA+1 AT/PA=-6/-6

SF Beidhändiger Kampf I/II 100/400AP -3/-3 0/0 Vorr. Linkhand

SF Betäubungsschlag 200AP

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

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

Meisterparade

SF Entwaffnen 200AP AT-8 Vorr. Binden

SF Gegenhalten 200AP PA→AT Vorr. Meisterparade

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

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

SF Kampfreflexe 300AP INI+4

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

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

SF Klingenschwert 100AP ½ PA gegen 2 Angriffe

SF Meister der Improvisation 200AP ½ Abzüge Ersatz-Gegenstände

SF Meisterparade 200AP PA-X→AT+X

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

SF Schnellziehen 200AP freie Aktion

SF Sturmangriff 100AP AT-4→TP+GS/2+4

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

SF Waffenmeister 400AP Vorr. TaW 18 etc

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

SF Stumpfer Schlag OAP AT-8 mit Betäubungsschlag AT-4

SF 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 Selbstbeherrschungsprobe 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)

Tod

LeP ≤ 0: nach KO*w6 Kampfrunden ohne Hilfe tot

LeP ≤ -KO: tot, mit **Zäher Hund**: LeP ≤ -1.5*KO: tot

Innerer Kompass

weiß immer wo Norden ist, Orientierung um 7 erleichtert