

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, Bart ist mit kleinen Silberringen und bunten Halbedelsteinen geschmückt

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 **3676 AP + 400 AP frei**

Lebenspunkte **16 von 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

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	Talentwert (TW)	Trefferpunkte
Langschwert	17	12	-2	13	w6+4
Ork Langschwert	17	12	-2	13	w6+4
Blitz & Funken, fragil					
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	17	-5	-2/±0/+4/+8/+12	w6+6
(Laden: 8 Aktionen)		9	10/15/25/40/60	
		-3	1/ 1/ 0/ 0/ -1	
Dolch werfen	12	1	1/ 3/ 5/ 7/10	w6
			0/ 0/ 0/ -1/ -1	

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	
Plattenarme	+0,5	+0,5	
Panzerhandschuhe	+0,2	+0,2	

Zustand	1/2	1/3	1/4	Effekt
Wunden	15	10	8	AT-2 PA-2 GE-2 FK-2, INI-2 GS-1

Körper	D	BE	TW	#	Ausrüstung	Gewicht in Unzen (25g)
Athletik	GE/KO/KK Basis	x2	14 13 13	5	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	14 13 13	-1	Dolchscheide	10
Schleichen	MU/IN/GE Basis	x1	13 13 13	8	Langschwert (roter Kristall, Feuermagie)	80
Schwimmen	GE/KO/KK Basis	x2	13 13 13	-3	3 Wurfmesser	60
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis		13 13 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 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	Geldbeutel	1
Natur	B				Öllampe	10
Fährtensuchen	KL/IN/KO Basis		14 13 13	3	Ikanaria-Schmetterling (in Lampe)	0
Orientierung	KL/IN/IN Basis		14 13 13	7	Lampenöl	10
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis		13 13 13	5	Feuerstein & Stahl	5
Wissen	B				Kamm	5
Geographie	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	0	wasserdichte Zunderdose	10
Geschichtswissen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	1	Pflegeset für Waffen	40
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial		14 13 14	3	Werkzeugkiste	20
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis		14 14 13	6	13 Krähenfüße	10
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial		13 14 15	7	Brecheisen	80
Magiekunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13	1	Dietriche	15
Mechanik	KL/KL/FF Spezial		14 14 14	7	10 Gänsekiel	10
Rechnen	KL/KL/IN Basis		14 14 13	4	10 Blatt Papier	30
Rechtskunde	KL/KL/IN Spezial		14 14 13	4	Tusche	4
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis		14 13 15	5	Handspiegel (poliertes Metall)	20
Schätzen	KL/IN/IN Spezial		14 13 13	7	Wurfhaken	10
Tierkunde	MU/KL/IN Spezial		13 14 13	0	Seidenseil (10 Schritt)	20
Handwerk	B				Fläschchen Rosenwasser	10
Bergbau	IN/KO/KK Spezial		13 13 13	1	Lederrucksack (15 Stein)	40
Fahrzeug lenken*	IN/CH/FF Spezial		13 15 14	4	Wasserschlauch (5 Schank)	5
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial		14 14 14	7	Proviant	10
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial		14 13 13	13	Proviant (Honigkuchen)	10
Handel*	KL/IN/CH Spezial		14 13 15	4	1 kg Endurium	280
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis		14 15 14	9		
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						
				Summe		1198
				7 Dukaten	2 Silber	8 Heller
						2 Kreuzer

Abenteuerpunkte

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 Handwerksgeh.: 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
+2D -1S -4H -5K	
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
Zwischenstand	400 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
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
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

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

1. Steigerung 2023-10-17 (2023-08-29) -461 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 -654 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 15 AP

23D 7S 13H 5K

3. (mini)-Steigerung 2024-06-11 -17 AP

Grobschmied SE→Spalte A 12→13 -17AP

vorher 40 AP

2024-06-11 übrig 23 AP

3D 7S 13H 5K

zukünftige Steigerungen:

Raufen 4→5

Athletik 5→

Geographie 0→

Tierkunde 0→

Schleichen 8→

Eigenschaft 13→14 (KO, KK, MU) 380 AP

Betäubungsschlag [Raufen AT-4] 200 AP

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

Schnellladen Armbrust [→6 Akt.] 200 AP

Kampfrelexe [INI+4] 300 AP

Ausweichen I (AW+3=12) 300 AP

Ausweichen II (AW+6=15) 200 AP

Kampfrelexe [INI+4] 300 AP

Ausweichen III (AW+9=18) 200 AP

{GE≥15; Kampfrelexe}

Staatskunst

Grobschmied (Hüttenkunde)

Steinschneiden

Orkisch

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 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 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 Kagines Spielschulden zu begleichen.

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. Feuermund (Ingerimm, Mai) 1021 BF

	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 Torsorrüstungen 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