

Kenan Bronzebart

Goldzwerg; 84 Jahre jung; 1,37m groß; rotbraunes Haar und Bart



Kenan hatte schon früh ein Talent, Er konnte ganz toll Dinge kaputt machen. Nun kann man einem Zwergenknirps das nicht zum Vorwurf machen, nein ganz im Gegenteil! In jungen Jahren schon wurde er in die, die Menschen würden es wohl Militärschule nennen, geschickt. Das war eine große Ehre für ihn und seine Familie denn er wurde sogar in die engere Auswahl für eine "Elitekämpfer-Ausbildung" genommen. Jahrelang trainierte er genau darauf hin um am Ende doch abgewiesen zu werden. Ihm wurde nur gesagt das Ihm eine wichtige eigenschafft fehlen würde. Als man Ihm erzählte welche hörte er schon gar nicht mehr zu, er befand sich schon in seiner eigenen Welt die geraden am zerbersten war.

Er beendete seine Ausbildung als einer der Besten aber warum nur ich gut genug für die Eliteausbildung und was fehlte ihm!?! Egal, er würde seinen Weg schon gehen und das tat er. Er fand eine Position an der Seite eines hohen geistigen Zwergenführers. Wer dieser sei fragt Ihr? Als ob er so etwas ausplaudern würde... Soviel sei gesagt er war ein Faenor von Moradin. Es ist nun 5 Jahre her als Kenan mit seinen 5 Zwergenfreunden/Kolegen die Wächter eben jenes geistigen Führers mit diesem zusammen auf eine Geheime Mission aufbrachen. Worum es dabei ging? Natürlich würde er es nicht sagen aber er könnte es auch gar nicht, denn er hat nicht die leiseste Ahnung. Sein Schutzbefohlene hat sich mit allmöglichen Bessergestellten von allmöglichen Völkern getroffen. Wächter waren bei diesen Verhandlungen nicht gestattet. Die Reise war schön und voller Gefahren. Drei Jahre lang begleitete Kenan die Gruppe bis sie eines Nachts überfallen wurden. Er ging K.O. und fiel einen Abhang hinab. Wie durch ein Wunder überlebte er Berronar Reinsilber muss gut ihre schützenden Hände sehr weit ausgestreckt haben um ihm zu helfen. Er weiß nicht wie lange er bewusstlos war aber als er erwachte und sich den Hügel wieder hinauf schlappte musste er feststellen, dass seine Gefährten geflohen waren. Sie mussten geglaubt haben er sei tot. Zum Glück war dem nicht so und die Spuren waren deutlich genug zu sehen, dass er ihnen in die nächste Stadt folgen konnte. Hier fragte er sich durch aber als er endlich eine Spur hat sind Sie schon wieder fort. Kenan schafft es ein Jahr lang der Gruppe auf den Fersen zu bleiben aber nie sie einzuholen. Nun ist es schon ein Jahr her, dass er eine Spur hatte. Er zieht von Stadt zu Stadt und von Taverne zu Taverne auf der Suche nach Hinweisen.

Kampfbogen

	St	Ge	Ko	In	We	Ch
Basis	16	15	16	13	12	12
Temp. Mod.						
Temp. Wert	16	15	16	13	12	12
	+3	+2	+3	+1	+1	+1

Grundangriffsbonus: 7 Gegen Orks&Gobloide +1 auf den Angriff

Zwergische Streitaxt	+ 1 Waffenbonus	+ 1 Waffenfocus
12/7	1W10 + 3	

Schwerer Stahlschild
10/5 1W3 + 1

Wurbeil
+ 9 1W6
Munition: 3

Armbrust
+ 9 1W8
Munition: 10

Verteidigung		
Rüstung: 19 (+1)	Berührung: 12 (+1)	auf falschem Fuß 17
Brustplatte		+ 5
Schw. Stahlschild		+ 2
Geschicklichkeit	+ 2	
Gegen Riesen +4 Ausweichbonus auf die RK		

Gesamt: 80 TP
0 Schaden Gesamt: 80 TP

Ref	Wil	Zäh
+ 6	+ 3	+ 10
+2 gegen Gift		
+2 gegen Zauber		

St	Ge	Ko	In	We	Ch
16	15	16	13	12	12
+3	+2	+3	+1	+1	+1

Wert	Atribut		Fertigkeit	Rang	Sonstige
Ge	Balancieren		2	2	
In	Beruf		1	1	
Ch	Bluffen		5	1	4
Ch	Diplomatie		1	1	
Ch	Einschücht.		7	1	6
We	Entdecken		1	1	
Ge	Entfesseln		2	2	
In	Fälschen		1	1	
In	Handwerk		1	1	
In	Handwerk		1	1	
We	Heilkunde		1	1	
Ch	Informationen Sammeln		6	1	5
St	Klettern		3	3	
Ko	Konzentr.		3	3	
We	Lauschen		3	1	2
Ge	Leise Bew.		2	2	
In	Mech. Ausschalten		1	1	
CH	Mit Tieren Umgehen		1	1	
We	Motiv erkennen		5	1	4
GE	Reiten		2	2	
St	Schwimmen		3	3	
Ge	Seil benutz		2	2	
St	Springen		8	3	5
In	Suchen		1	1	
	Schätzen				2
We	Überleben		1	1	
Ge	Verstecken		2	2	
Ch	Verkleiden		1	1	
In	Wissen(Lokales)		1	1	

Sprachen
Zwergisch (M
Handelssprach
Gnomisch
Handelssprache der Un

attersprache)

re

terreiche

Getragen

		115,50 Pfd	1233,64 GM
	Zwergische Streitaxt (Meisterarbeit +1 - 1W10 x3 Kriegswaffe)	8,00 Pfd	330,00 GM
Waffen	Schwerer Stahlschild (Meisterhandwerk +2/ - / -1)	15,00 Pfd	320,00 GM
&	3x Wurfbeil 1W6 2 Pfd/Stück	6,00 Pfd	32,00 GM
Schilder	Leichte Armbrust 1W8	4,00 Pfd	35,00 GM
Kopf	Helm(siehe Brustplatte)		
Gesicht			
Hals			
Schultern			
Kleidung	Gebundene Leinenhose & Leinenhemd	2,00 Pfd	1,00 GM
Torso	Brustplatte (Meisterhandwerk +5/+3/-3 Zauberpatzer 25% H / TP)	30,00 Pfd	500,00 GM
Gürtel			
Hose	Beinschienen (siehe Brustplatte)		
Armschienen			
Handschuhe			
Schuhe	Einfache Lederstiefel	3,00 Pfd	1,00 GM
Ring1			
Ring2			
Artefakte			
1 Rucksack/ 3 Gürteltaschen			
Seil	15m Hanfseil	4,50 Pfd	5,00 GM
Fackel	2 Fackeln (6m/12m 1h)	10,00 Pfd	1,00 GM
Ration	2l Wasser	2,00 Pfd	0,02 GM
	Brot und Käse für 2 Tage	4,00 Pfd	1,00 GM
	1l Wein		1,00 GM
Schlafrolle		2,00 Pfd	2,00 GM
Köcher		5,00 Pfd	0,10 GM
Topf		1,00 Pfd	1,00 GM
Feuerstein & Stahl		10,00 Pfd	0,50 GM
Spaten (Kurz)		0,00 Pfd	1,00 GM
Wetzstein		8,00 Pfd	2,00 GM
		1,00 Pfd	0,02 GM

Erstellung:

1. Wurf	2	4	6	5	15
2. Wurf	5	4	4	5	14
3. Wurf	2	6	4	3	13
4. Wurf	1	6	2	6	14
5. Wurf	4	1	2	4	10
6. Wurf	2	6	4	1	12
7. Wurf	3	6	1	6	15

Klasse	TP	Talent/ Boni
Kämpfer 1	10	Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte
Kämpfer 2	10	Verbesserter Schildstoß
Kämpfer 3	10	Ausdauer
Kämpfer 4	10	ST +1 / Taktikexperte
Kämpfer 5	8	
Kämpfer 6	4	Ausweichen, Abhärtung
Stadtläufer	4	Erzfeind (Zwerge), Beschatten (+2 Entdecken/Verstecken)
Stadtläufer		Kampf mit 2 Waffen
Zw.Verteidiger		Verteidigungshaltung 1/Tag

Steinwissen: Ihr Steinwissen verleiht Zwergen einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Suchen, um ungewöhnliche Steinkonstruktionen, wie beispielsweise Schiebewände, in Stein gearbeitete Fallen, neue Konstruktionen (selbst wenn sie speziell auf die ältere Umgebung abgestimmt wurden), unsichere Steinoberflächen, instabile Steindecken und dergleichen mehr zu entdecken. Etwas, das nicht aus Stein besteht, aber als solcher getarnt ist, zählt auch als ungewöhnliche Steinkonstruktion. Ein Zwerg, der sich einer ungewöhnlichen Steinkonstruktion auf knapp 3 m nähert, darf einen Wurf für Suchen durchführen, als ob er aktiv nach etwas suchen würde. Ein Zwerg kann auch die Fertigkeit Suchen wie ein Schurke einsetzen, um in Stein gearbeitete Fallen zu entdecken. Außerdem kann er intuitiv spüren, wie tief er sich unter der Erde befindet. Für ihn ist dies ebenso natürlich, wie ein Mensch weiß, wo oben ist. Zwerge haben einen sechsten Sinn für Steinkonstruktionen, eine angeborene Fähigkeit, die zu üben und schärfen sie in ihrer unterirdischen Heimat reichlich Gelegenheit haben.