

Erscheinung

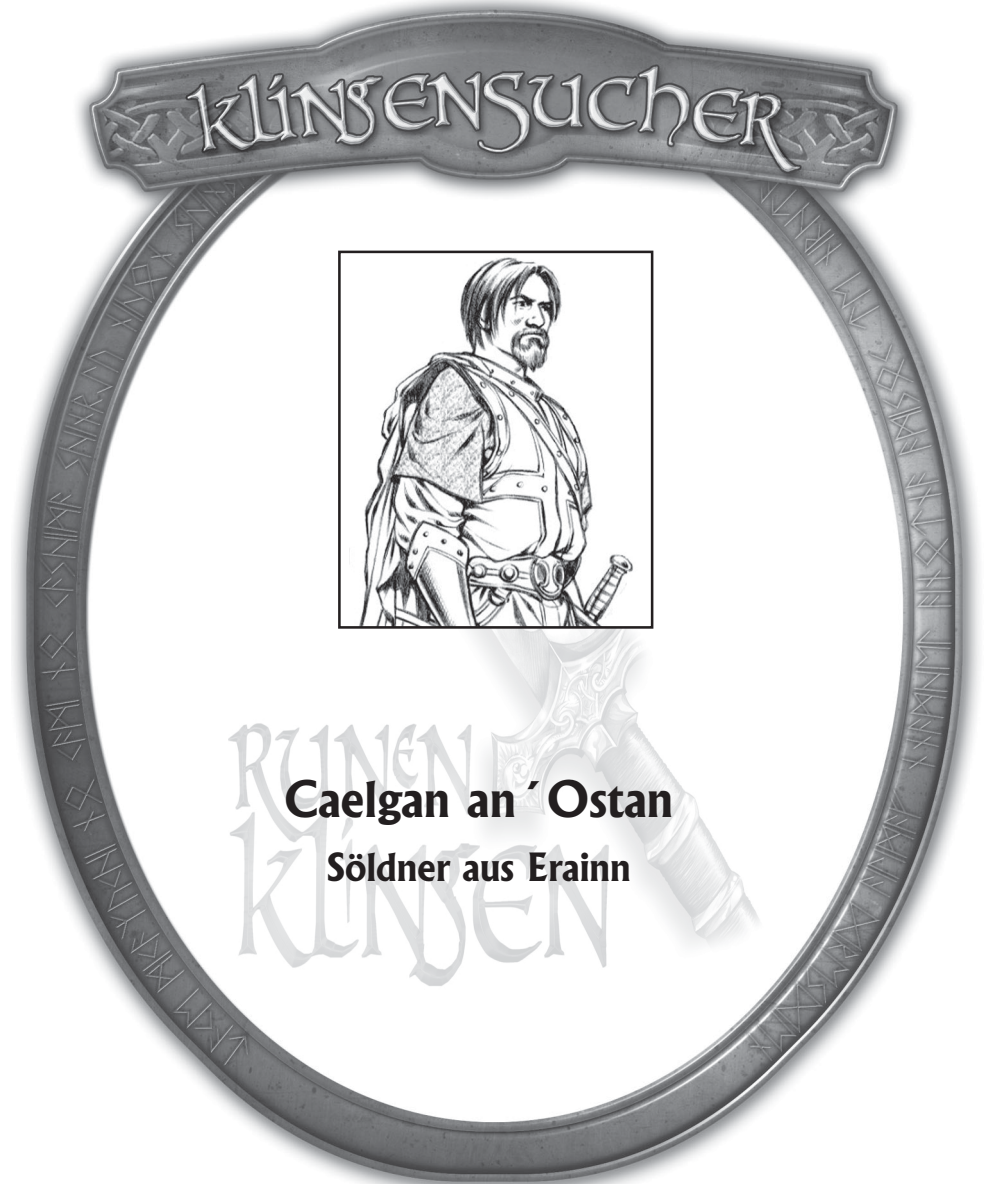
Du bist ein gutaussehender Mann, ein Angehöriger des Volkes der Schlange, wie er im Buche steht. Dein jugendlich-sanftes, beinahe unschuldiges Gesicht straft einen jedoch Lügen, wenn man deine Hände betrachtet. Schrammen und Schwielen zeugen von harter Arbeit, harter Waffenarbeit, um genauer zu sein.

Ganz im Gegensatz zu deinem netten Gesicht trägst du ein Kettenhemd, das durch ein Geflecht von geschwärzten Metallplättchen verstärkt wird und dir mit den dazugehörigen Arm- und Beinschienen von guter Verarbeitung und Qualität eine martialische Erscheinung verleiht. Dein Lederwams unter dem Kettenhemd ist in dunklen Erdtönen gefärbt. Auch deine Waffen wirken neu, jedoch sind Knauf, Griff und Scheiden unverzert. Auf deinem Rücken hast du einen großen Rundschild geschnallt, der noch frei von Scharten ist.

Vergangenheit

Das Glücksspiel wird noch dein Verhängnis. Einem guten Spielchen mit Würfeln konntest du noch nie widerstehen. Wenn du das Klackern der Würfel im Becher hörst, fühlst du dich glücklich, ruhst in dir. Doch sie haben dich abgezockt, erst betrunken gemacht und dann schändlich im Spiel betrogen - und du hast es erst im Nachhinein gemerkt! Da war dein Silberdolch, das Zeichen deiner Ehre und Zugehörigkeit zur Waffenbruderschaft der *Ariangar*, der Silberdolche, bereits verspielt. Der Rausschmiss aus der Söldnergemeinschaft war nur die logische Folge. Ein *Ariangar*, der sogar seinen Silberdolch verspielt, wer deiner Kameraden konnte dir danach noch vertrauen? Diese Schmach nagt bis heute an dir.

Aber als Leibwächter, Begleitschutz, eben als freischaffender Soldling, hattest du ein ganz ordentliches Einkommen. Endlich einmal wieder auf eigene Faust mit anderen Haudegen etwas zu unternehmen, ist ein reizvolles Wagnis, das dir nun aufgrund des Angebotes von Siofra hier in den Gwinel-Bergen bevorsteht.



Figur Caelgan an´ Ostan

Typ Söldner **Grad** 3

Heimat Erainn **Stand** Volk

Gestalt mittelgroß, normal **Alter** 27

rechts- links- beidhändig

Stärke	81	Konstitution	89
Geschicklichkeit	83	Intelligenz	76
Gewandtheit	90	Zaubertalent	61



16 LP											
27 AP											

Bonus auf

Angriff	<u>+1</u>	Abwehr	<u>+1</u>
		Schaden	<u>+3</u>
Bewegungsweite			<u>26</u>
Bewegungsweite mit KR			<u>22</u>

Verteidigung

Resistenz +12

Abwehr +13

- in KR +12

- mit Schild +2

Rüstung

Kettenrüstung (KR)

-3 bei LP-Verlusten

-4 auf Bewegung

Angriff	EW	Schaden
Langschwert	+9	1W6+4
Morgenstern	+8	1W6+5
Axt	+8	1W6+3
Stoßspeer	+8	1W6+3
Dolch	+8	1W6+2
schwere Armbrust ...	+8	2W6-1

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.

Besitz

Kleidung & Rüstung: Kettenrüstung, Metallhelm ohne Visier, Arm- und Beinschienen aus Leder, Lederhandschuhe, halbhohe Ledertiefel

Stoßspeer in der linken Hand (benutzt als Wanderstab)

am Waffengurt: Dolch, Langschwert, Axt und Morgenstern

auf dem Rücken: großer Schild,

schwere Armbrust, 20 Bolzen im Köcher

im Rucksack: 5 Fackeln, Feuerstein und Zunder, 20 m Seil, 1 kg Holzkohle, 2 Heiltränke

Zweipersonenzelt, warme Decke, Bärenfell

Geld: 49 GS

Fertigkeiten **EW**

Erste Hilfe +9

Geländelauf +12

Glücksspiel +12

Kampftaktik +8

Kampf in Vollrüstung +12

Klettern +12

Reiten +12

Sprachen:

Erainnisch +14/-

Comentang +12/-

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren	+ (8)
Baukunde	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)
Fallenmechanik	+ (0)
Fangen	+ (8)
Geheimm. öffnen	+ (1)
Naturkunde	+ (0)
Pflanzenkunde	+ (0)
Sagenkunde	+ (0)
Schleichen	+ (3)

ungelernte Fertigkeiten

Schlösser öffnen	+ (0)
Schwimmen	+ (3)
Springen	+ (8)
Spurenlesen	+ (0)
Stehlen	+ (3)
Suchen	+ (3)
Tarnen	+ (3)
Tierkunde	+ (0)
Zauberkunde	+ (0)

EP:

ESch:

Caelgans Tränke

Heiltrank

Der Heiltrank heilt bei Einnahme einem Verletzten 1W6 LP und AP.

Caelgans Fertigkeiten

Erste Hilfe

+1W6 LP und AP bei äußeren Verletzungen und bei Vergiftungen.

Geländelauf

Mit voller Geschwindigkeit um und über Hindernisse; ein EW pro Runde.

Glücksspiel

20% bessere Chancen bei Glücksspielen.

Kampf in Vollrüstung

Kann in voller Rüstung (Rüstklasse VR) kämpfen; EW nur in extremen Situationen nötig.

Kampftaktik

Hilft beim Bestimmen der Initiative bei Kampfbeginn.

Klettern

Freihändig an Mauern, Felswänden und astlosen Baumstämmen hoch klettern.

Reiten

Schnelles Reiten auf Pferd, Kamel usw.; EW nur in extremen Situationen nötig.