



Das Schwarze Auge



HELDENDOKUMENT

NAME	Batum Sohn des Bergman, Sohn des Brodrosch, Sohn des Balum	GP-Basis	110
RASSE	Brilliantzwerger	(MODIFIKATIONEN)	PF+1, GE-1, KO+2, KK+1, LeP+10, AuP+18, MR-4
KULTUR	Brilliantzwerger	(MODIFIKATIONEN)	MU+1, CH+1
PROFESSION	Bergmann (zwergerischer Schachtfeger) / Streuner	(MODIFIKATIONEN)	LeP+1, AuP+3

GESCHLECHT	männlich
ALTER	54
GRÖSSE	67,5 Finger (135 cm)
GEWICHT	2200 Unzen (55 Stein)
HAARFARBE	kupferrot
Augenfarbe	grau
AUSSEHEN	



STAND	mittelstand
TITEL	/
SOZIALSTATUS	7
FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND	



VORTEILE & NACHTEILE

Hohe Magieresistenz (3), Breitgefächerte Bildung, Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Niedrige Schlechte Eigenschaft Platzangst (-4), Resistenz (Mineralische Gifte), Resistent (Krankheiten), Schwer zu Verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Gabe: Gefahreninstinkt
Eitelkeit (5), Goldgier (5), Meeresangst (5), Neugier (3), Niedrige Lebenskraft (3) Platzangst (-), Totenangst (4), Gesucht I, Spielsucht (4), Schulden (103 Dukaten), Zwergnwuchs, Unfähigkeit: Naturtalente

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	+1	14	17
Klugheit	/	13	13
Intuition	/	13	15
Charisma	+1	13	14
Fingerfertigkeit	+1	14	15
Gewandtheit	-1	12	12
Konstitution	+2	9	12
Körperkraft	+1	12	13
Geschwindigkeit	/	6	

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugkraft	Max. Zug
LEBENSUNKTE (KO+KO+KK)2	+8	19	23	2	6
AUSDauer (MU+KO+GE)2	+21	20	42	0	12
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)2	/	/	/	/	/
KARMAENERGIE	/	/	/	/	/
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)5	-1	8	11	4	7
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)5	/	11	12		
AI-BASISWERT (MU+GE+KK)5	/	8	8		
PA-BASISWERT (IN+GE+KK)5	/	7	8		
FK-BASISWERT (IN+PF+KK)5	/	8	9		



ABENTVERPUNKTE

GESAMT: 6140	INGESetzte AP: 6140	GUTHABEN: 0
--------------	---------------------	-------------

created by Tim / 2907



SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Höhlenkundig	
Gebirgskundig	
Eiserner Wille I	
Gedankenschutz	
Kulturkunde: Brillantzwerg, Mittelreich, Tulamidlande, ZYKLOPENINSELN	

GABEN (G)

Gabe	TaW
Gefahreninstinkt (KL • IN • IN)	6

KAMPFTECHNIKEN

Technik	D	BE	AT	PA	TaW
Dolche	D	BE-1	9	9	2
Hiebaffen	D	BE-4	15	13	6 12
Raufen	C	BE	10	10	4
Sabel	D	BE-2	8	8	0
Wurfmesser	C	BE-3	8	7	0
Armbrust	C	BE-5	24	7	6 13
Ringeln	D	BE	8	13	5
Schwerter	E	BE-2	8	9	1
Zweihandhiebaffen	D	BE-3	8	9	1
			.	.	.
			.	.	.
			.	.	.
			.	.	.
			.	.	.
			.	.	.

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

Talent	BE	TaW
Klettern (MU • GE • KK)	BE x2	6 7
Körperbeherrschung (MU • IN • GE)	BE x2	6
Schleichen (MU • IN • GE)	BE	6 7
Schwimmen (GE • KO • KK)	BE x2	-3
Selbstbeherrschung (MU • KO • KK)	-	7
Sich Verstecken (MU • IN • GE)	BE-2	4 7
Singen (IN • CH • CH)	BE-3	0
Sinneschärfe (KL • IN • IN)	Spez.	8
Tanzen (CH • GE • GE)	BE x2	0
Zechen (IN • KO • KK)	-	7
Akrobatik (MU • GE • KK)	BE x2	-3
Athletik (GE • KO • KK)	BE x2	6 8
Reiten (CH • GE • KK)	BE-2	-1 3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

Talent	TaW
Menschenkenntnis (KL • IN • CH)	6 11
Überreden (MU • IN • CH)	6 8
Betören (IN • CH • CH)	2 4
Ethikette (KL • IN • CH)	7 6
Gassenwissen (KL • IN • CH)	5 6
Sich Verkleiden (MU • CH • GE)	7
ÜBERZUGEN (KL • IN • CH)	0 3

NATUR-TALENTE (B)

Talent	TaW
Fahrtensuchen (KL • IN • KO)	2
Orientierung (KL • IN • IN)	4 6
Wildnisleben (IN • GE • KO)	1 3
Fallenstellen (KL • IN • FF)	3
Fesseln/Entfesseln (FF • GE • KK)	7
Wettervorhersage (KL • IN • IN)	-2

WISSENSTALENTE (B)

Talent	TaW
Götter / Kulte (KL • KL • IN)	2 8
Rechnen (KL • KL • IN)	1 7
Sagen / Legenden (KL • IN • CH)	3 12
Brettspiel (KL • KL • IN)	10 11
Geographie (KL • KL • IN)	4 8
Geschichtswissen (KL • KL • IN)	0 11
Gesteinskunde (KL • IN • FF)	6
Magiekunde (KL • KL • IN)	6 9
Mechanik (KL • KL • FF)	4
Schätzen (KL • IN • IN)	5
Tierkunde (MU • KL • IN)	3 5
RECHTSKUNDE (KL • KL • IN)	0 5

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

Sprache	Komp.	TaW
Muttersprache: Rogolan	2 6	11 14
Zweitsprache: Garethi	1 8	3 10
Fremdsprache: Tulamidya	1 8	4 8
Fremdsprache: Atak	1 2	4 8
Fremdsprache: Füchsich	1 2	4
Fremdsprache: Bosparan		0 3
Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen	1 0	6
Lesen/Schreiben: Rogolan	1 1	7

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

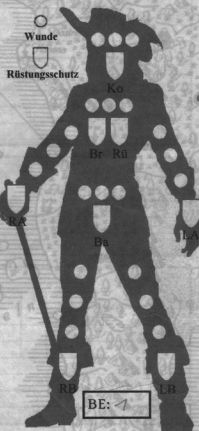
Talent	TaW
Heilkunde Wunden (KL • CH • FF)	3
Holzbearbeitung (KL • FF • KK)	4
Kochen (KL • IN • FF)	0 4
Lederarbeiten (KL • FF • FF)	2
Malen/Zeichnen (KL • IN • FF)	3
Schneidern (KL • FF • FF)	0
Bergbau (IN • KO • KK)	6 7
Fahrzeug Lenken (IN • CH • FF)	1 2
Falschspiel (MU • CH • FF)	10 11
Schlösser Knacken (IN • FF • FF)	7
Steinmetz (FF • FF • KK)	2
Steinschneider/Juwelier (IN • FF • FF)	3

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAHKAMPFWAFFE	Typ/εBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR				
Drachenzahn	Dolch / BE-1	H	1W+2	11/4	0	0/0	9	10	1W+2	0				
Lindwurmschläger	Hieb. / BE-4	HN	1W+4	11/3	-1	0/-2	15	11	1W+4	1				
SONDERFERTIGKEITEN Aufmerksamkeit, Schnellladen (Armbrust), Waffenspezialisierung (Eisenwalder).														

FERIKAMPFWAFFE	Typ/εBE	TP	ENTFERUNGEN	TP/ENTFERUNGEN	FK	ANZAHL GESCHOSSE																
Eisenwalder	Arm. / BE-5	1W+3	5 / 10 / 15 / 20 / 40	+1 / 0 / 0 / -1	23	1																
SONDERFERTIGKEITEN																						

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	0	10	9	
Ringen	10/3	0	8	12	
SONDERFERTIGKEITEN					



SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Typ	INI	WM	PA	BRUCHFAKTOR								
<input type="checkbox"/> Linkhand (PA+1), <input type="checkbox"/> Schildkampf I (PA+2) / <input type="checkbox"/> II (PA+2), <input type="checkbox"/> Parierwaffen I / <input type="checkbox"/> II													

RÜSTUNG

RÜSTUNGSTÜCK	RS	BE
Krötenhaut (angepasst)	3	1
Summe	3	1
Rüstungsgewöhnung <input checked="" type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	-1	<input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	= 7

WUNDEN

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	28	15	10	7	
AUSDAUER	41	21	14	10	

	max.	aktuell
ASTRAENERGIE	✓	✓
KARMAENERGIE	✓	✓

INITIATIVE	INI-Basis - BE = 10 ± Mod. + W6 =
------------	-----------------------------------

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

Robustes Hemd aus rotem Leinen, eine wetterresistente lederne schwarze Hose, weiche Stulpenstiefel aus schwarzem Leder, ein verstärkter Waffengurt aus schwarzem Leder, eine verzierte Krötenhaut aus braunem Leder und ein breitkrepiger brauner Hut mit einer blauen Feder im Hutband. Hin und wieder auch einmal schwarze Lederhandschuhe.

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?	AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Kleidung	120	Körper	LATENAR UND BL	40	RUCHRICH ANZEN
Verzierter Kamm	5	Gürtel	EIN HELD DER MENSCHEN, HUNDSTUFT	10	LEDERTASCHE
Dolchscheide	10	Gürtel	SEIL, SEIDE C45 SCHMITZ	30	RUCHRICH ANZEN
Drachenzahn	40	Dolchscheide	EIN HELD DER MENSCHEN, RUCH SV	100	RUCHSACK
Lindwurmschläger	95	Gürtel			
Krötenhaut	45	Körper			
Feldflasche (5 Schank = 1 Liter)	5	Gürtel			
Rucksack	40	Rücken			
- Bürste	10	Rucksack			
- Seife, Schwamm	20, 10	Wachsbeutel			
- Rasiermesser	10	Rucksack			
- Handspiegel, poliertes Messing	20	Rucksack			
- 2 Wachsbeutel	10	Rucksack			
- Feuerstein und Stahl	5	Rucksack			
- Zunderdose / Silber	8	Rucksack			
- Schlafsack	80	Rucksack			
- Wolldecke	60	Rucksack			
- Karten gezinkt	5	Rucksack			

PROVIANT/TRÄNKE	Rationen	PROVIANT/TRÄNKE	Rationen
HELTANACH (2W6+4)	1		

VERMÖGEN	(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)										VERBINDUNGEN	
Dukaten	2											Er findet in Prem immer Obhut bei der werten Swafnilda.
Silbertaler	5											Die Phexkirche von Gartel ist Balum wohlgesonnen
Heller	2											MAGUS GALDOR DURKHEADALL (50 100) ABSOLVIERTE DEN
Kreuzer	1											ANBEREHE DEN HERBSCHAFT ZU ELENVIA.
Edelsteine u.ä.												MENNENE HEHLER UND EINEN STADTGARDSTEN AUS GARTEL
Sonstiger Besitz												(50 ZUSAMMEN 45)

POTIZEN

TIERE

NAME	ART	IMP	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK

HINTERGRUND

WIE WIRKT DER HELD AUF EINEN FREMDEN?

Er ist sehr neugierig und scheint immer alles Wissen zu wollen. Er scheint recht umgänglich für einen Zwerg, doch sein Wille ist sehr gefestigt. Er wirkt recht stur. Was aber am meisten hervorsteht ist seine Eitelkeit. Er bemüht sich immer um ein gutes Erscheinungsbild.

WIE IST DER HELD AUFGEWACHSEN?

Balum wuchs noch in Lorgolosch auf. Wie alle Kinder des Zwergenvolkes hatte er eine unbeschwerte Kindheit. Danach, als sich erste Anzeichen eines Barles abzeichneten, ging er in die Lehre eines Schachfegers. Als die schwarzen Heerscharen die Zwerge aus Lorgolosch vertrieben, endete sein behütetes und normales Leben. Er schlug einen anderen Weg ein und begab sich auf Reisen. Die Geschichten über Calaman einer der größten Brillanzzwerg überhaupt, ließen ihn nicht mehr los.

HAT DER HELD NOCH EINE ENGE BINDUNG ZU ZWERGEN AUS DER JUGEND?

Außer zu den Überlebenden aus seiner Sippe, eingeschlossen seinen Eltern, hat er keine enge Bindung mehr zu den Zwergen aus seiner Jugend.

WARUM IST DER HELD ZUM ABENTEUERER GEWORDEN?

Als Lorgolosch viel, wollte er sich zunächst nicht mehr woanders niederlassen. Er zog es vor seinen Horizont zu erweitern und auf Reisen zu gehen. Das er immer noch auf Reisen ist, mag sicherlich daran liegen, das er etwas zu viel gestohlen hat und deswegen nun gesucht wird.

HATTE ER VOR DER ERSTEN REISE JEMALS GELEGENHEIT, DEN GEBURTSORT ZU VERLASSEN?

Er hatte immer nur davon geträumt Lorgolosch einmal zu verlassen. Doch bin zum Exodus Lorgoloschs ist es immer nur dabei geblieben.

IST DER HELD SEHR GÖTTERFÜRCHTIG?

Balum ist götterfürchtiger als man zunächst bei seinem Lebenswandel vermuten mag. Er verehrt Angrosh aber auch Fekol, dem er viel zu verdanken hat. Aber er richtet hier und da auch Gebete an Simia.

WIE STEHT DER HELD ZU DEN VERSCHIEDENEN FORMEN DER ZAUBEREI?

Sie ist eine interessante und mächtige Kraft, derer sich nicht nur ehrliche und gütige Wesen bedienen. Man sollte sich gegen die negative Anwendung dieser Kraft wappnen. Doch in den Händen einiger Wesen kann sie auch viel gutes bewirken.

FÜR WEM ODER WAS RISIKIERT DER HELD SEIN LEBEN?

Für das Glück und den Augenblick, den Angrosh und Fekol bereit sind ihm zu schenken. Er würde sein Leben für sehr gute Freunde aus Spiel setzen. Er hat viele Freunde, doch nur für seine engsten würde er soweit gehen. Natürlich auch für die Liebe, sollte sie eines Tages an seine Tür klopfen.

WAS IST DER GRÖSSTE WUNSCH DES HELDEN?

Einst eine Zwergenfrau zu finden, die seinen Lebenswandel versteht und mit der er all seine bis dahin angehäuften Schätze teilen kann.

WAS FÜRCHTET DER HELD MEHRALS ALLES ANDERE AUF DER WELT?

Einsam und unbekannt in irgend einem fremden Land zu sterben und niemals Reichtum besessen zu haben.

WIE SIEHT ES MIT DER MORAL UND DER GESETZESTREBE AUS?

Balum folgt durchaus gewissen Moralvorstellungen. Mit dem Gesetz ist das so eine Sache. Hin und wieder entwendet er Dinge, die sich noch im Besitz anderer Wesen befinden. Doch niemals stiehlt er leidenden oder armen Wesen etwas.

IST ER FREMDEN GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN?

Sehr sogar. Balum viel es immer leicht Kontakt mit anderen aufzunehmen. Und das nicht nur unter Zwergen. Er fand es immer einfach ein Gespräch zu beginnen und Leute kennen zu lernen.

WELCHER STELLENWERT HAT LEBEN FÜR DEN HELDEN?

Einen recht großen. Aber zunächst einmal sein eigenes. Dennoch ist er kein Pazifist. Er weiß sich schon zu wehren und wenn es sein muss, geht er dabei bis zum Tod des anderen. Aber er würde niemals Grundlos einfach ein Leben nehmen.

WIE STEHT DER HELD ZU TIEREN?

Die meisten Tiere bieten gute Nahrung. Pferde und andere Reittiere sind ihm zumeist suspekt und werden von ihm höchstens als Lasttiere genutzt. Er mag Hunde.

HAT DER HELD SINN FÜR SCHÖNHEIT?

Als Brillanzzwerg scheint ihm dieser Sinn im Blute zu liegen. Er mag alle Arten von kunstvoll verarbeiteten Edelmetallen. Er mag, die ihnen innewohnende, Schönheit aller Edelsteine, und er mag die Schönheit des weiblichen Geschlechts.

WAS ISST UND TRINKT ER AM LIEBSTEN?

Er isst am liebsten Fleisch und Pilzgerichte. Balum vermisst auch ein wenig die zwergische Küche, wobei er neuem immer aufgeschlossen ist.

WIE SIEHT ES MIT DER LIEBE AUS?

Balum liebt viele Frauen. Sein Problem ist nur, das es nicht allzu viele Zwergenfrauen gibt. Doch er ist auf der ständigen Suche nach der Frau, an die er sich ewig binden würde.

GIBT ES EIN DUNKLES GEHEIMNIS AUS SEINER VERGANGENHEIT?

Balum hat ein Problem. Er spielt für sein Leben gerne. Kein Würfel-, Karten- oder Brettspiel an dem er einfach so vorbei gehen kann. Diese Eigenschaft hat ihm schon viele Probleme eingebracht. Denn zumeist streicht der Gewinner solch einer Spielpartie eine gewisse Goldsumme als Gewinn von den Verlierern ein. Dummerweise ist das Glück Balum nicht immer so treu gewesen, das er die meiste Zeit gewonnen hätte und so ging ihm langsam sein Gold aus. Er hat sich entschlossen Gold von einem dubiosen Geschäftsmann zu leihen. Balum wusste das dieser Mann ein Verbrecher war, der ihm bei Nichtrückzahlung des Goldes Schläger hinterherschicken würde. Diese hätten die Aufgabe ihm sämtliche Knochen im Leibe zu brechen, oder schlimmer noch ihn zu beseitigen. Er hatte erneut Pech beim Glücksspiel und so zog er von dannen ohne das Gold zurück zu zahlen. Deswegen befindet er sich auf der Flucht vor diesen Goldeintreibern. Darüber spricht er natürlich auch nicht.

WELCHE CHARAKTERZÜGE BESTIMMEN IHN?

Balum ist ein sehr gewitzter Gauner. Er liebt die Herausforderung und geht viele Risiken ein. Auch wegen seiner extremen Neugier. Er ist sehr Eitel und achtet auf vortheilhaftes auftreten. Im Gegenzug kann man viel Spaß mit ihm haben. Er nimmt das Gesetz nicht so genau und ist sehr umgänglich. Vor allem für einen Zwerg.



Ein Held
der Menschen

Ein Av...
ENBERICHT
GRAM

© / 07.09

Balum Sohn des Bengram

Erscheinungsbild:

Zunächst einmal ein paar Eckdaten zu dem Charakter. Sein Name ist Balum Sohn des Bengram aus der Sippe der Foslarin. Es handelt sich um einen Zwerg aus dem Volk der Brilliantzwerge. Er ist ein Streuner und sieht dem stereotypischen Zwerg gar nicht ähnlich.

Balum ist 1,35 Meter groß und für einen Zwerg nicht sonderlich muskulös (KO 12, KK 13). Er ist noch ein eher junger Zwerg um die 60 Jahre. Sein wohlgepflegter Vollbart ist gestutzt und der Oberlippenteil ist mit Bartwiche in eine gezwirbelte Form gebracht worden. Er hat Schulterlange ebenfalls gepflegte Haare, die er zumeist offen trägt. Sie haben eine leichte Naturwelle. Aber eben nur eine leichte. Seine Augen sind grau und sein Haar ist Kupferrot. Sein Gesicht ist von einer tiefen Freundlichkeit. Er scheint viel und oft zu Lächeln, was die dazugehörigen Falten auch belegen.

Seine Kleidung besteht aus einem feinen roten Leinenhemd, einer schwarzen Lederhose, die Verzierungen aufweist, aber eher robust ist und Stulpenstiefel die ebenfalls aus schwarzem Leder sind. Über dem Hemd trägt er eine lederne Weste mit Nieten, die unter den Menschen als Krötenhaut bekannt ist. Sie ist aus braunem Leder und weist verschiedene Verzierungen auf. Über dieser Weste trägt er einen breiten Gürtel mit messingfarbener Gürtelschnalle. Dieser Gürtel ist aber nicht nur einer der die Taille umschließt, sondern es ist auch ein Schultergurt. Er trägt einen goldenen Ohrring und einen ebenfalls Goldenen Ring am Finger, der mit einem blauen Halbedelstein, einem Lapislazuli, besetzt ist. Auf dem Kopf trägt er einen Schlapphut, in dessen Hutband er eine blaugefärbte Feder gesteckt hat.

Seine Bewaffnung ist dann das einzige, was an ihm zwergentypisch erscheint. Er hat eine zwergische Axt (Lindwurmschläger) gegürtet. Auf der anderen Seite ist ein schwerer Zwergendolch (Drachenzahn) in einer Scheide an dem Gürtel. Diese Scheide ist aus grünem Echtenleder, das mit güldenen Einlegearbeiten verziert ist. Auch das Griffstück der Waffe ist mit dem selben Echtenleder umwickelt und der Knauf des Dolches ist ebenfalls mit Gold verziert, ebenso wie die Parierstange goldene Gravuren trägt. Er besitzt auch noch eine zwergische Repetierarmbrust (Eisenwalder), die außen an seinem prallen Reiserucksack hängt.

Er trägt zudem noch eine Umhängetasche, die aus braunem Leder ist und in der sich augenscheinlich beschriebenes Papier befindet. Das ist ein Buch, das er verfasst hat und das er überall mit hinnimmt.

Balum Sohn des Bengram

Vater: Bengram Sohn des Brodrosch
Mutter: Martoscha Tochter der Mokroxa
Schwester: Magmascha Tochter der Martoscha
Sippe: Foslarin

Berufe

Vater: Juwelier
Mutter: Maurerin
Schwester: Maurerin

Kurzes aus der Vergangenheit

- Balum besaß als junges Kind eine beeindruckende Steinsammlung. Inzwischen musste er diese, wegen seiner Spielsucht, veräußern.
- Er hatte für einen Zwerg in seiner Kindheit ein ungewöhnliches Hobby. Er liebte es zu laufen und veranstaltete viele Wettrennen.
- Sein bester Freund Rotosch starb, wie so viele andere auch, als die dunklen Horden das Königreich Lorgolosch angriffen.
- Schließlich sind er und seine Familie aus Schatodor, der Hauptstadt Lorgoloschs, geflohen.
- Balum hat sich unsterblich in die Zwergin Segrima Tochter der Sugescha verliebt. Doch die Dame erwählte jemand anderen zu ihrem Gemahl.
- Durch mehrere unglückliche Umstände, die alle an seiner Spielsucht liegen, hat sich Balum eine große Menge Gold von einer Bande krimineller Zwerge leihen müssen. Da ihr Anführer Grimmbart ihm blumig beschrieben hat, was mit ihm geschieht, wenn er das Gold nicht zurückzahlt, war sich Balum stets bewusst, das er unbedingt gewährleisten muss, das Gold zurück zu zahlen.
- Die Zeit der Rückzahlung rückte immer näher und Balum war wieder einmal blank. In seiner Verzweiflung beging er einen weiteren großen Fehler. Er brach bei einem Edelsteinschleifer ein, um dort genug Beute zu machen, um Grimmbart auszahlen zu können. Leider wurde er bei seinem Raubzug erwischt. Er konnte fliehen, aber leider ohne einen mickrigen Kupfer zu erbeuten. Natürlich wird er nun in Angralosch gesucht. Dummerweise hat er auch immer noch die Ausstehenden Goldschulden bei Grimmbart und seiner Bande. Er konnte vor seiner Abreise aus der Zwergenstadt jedoch noch eine kleine Summe zurückzahlen und Grimmbart versprechen, ihm den Rest in Raten zu zahlen.
- Seid dem befindet sich Balum auf der Flucht und lebt das Leben eines Abenteurers.

Verbindungen

Balum stammt aus der Sippe der Foslarin. Ein entfernter Vetter von ihm ist der im Mittelreich berühmte Saldor Foslarin, Sohn des Sablon. Dieser hat es zum Akademieleiter der Magierschule Schwert und Stab zu Gareth gebracht. Er ist sogar Sprecher und somit höchstes Mitglied der weißen Magiergilde. Dafür wird er von den anderen Zwergen oftmals belächelt. Diesem Umstand ist es zu verdanken, das Balum ein anderes Verhältnis zur Magie hat. Doch obwohl er sie immer akzeptierte wusste er das man sich vor den gefährlichen Auswirkungen der Magie schützen muss.

Eines Tages erhielt er die Möglichkeit einige Zeit mit einem Menschenmagier Namens Galdor Burkherdall durch die Landen zu ziehen. Sie erlebten so einige Abenteuer zusammen. Im Zuge ihrer Reisen brachte Galdor Balum viele Tricks und Kniffe bei, sich gegen schädliche Magieanwendungen zur Wehr zu setzen und Balum war ein gelehriger Schüler. Sie reisen nicht mehr zusammen, da Galdor auf seine Heimatakademie nach Elenvina zurückgekehrt ist. Doch sie stehen unregelmäßig noch immer in Kontakt miteinander.

Weiterhin kennt er noch einige Hehler in Gareth und sogar eine Stadtwache aus der Hauptstadt des Mittelreiches. Als dort jedoch das Chaos, das inzwischen als „Das Jahr des Feuers“ bekannt ist, ausbrach ist er, im Gegensatz zu den meisten anderen Flüchtlingen nach Norden, genauer gesagt nach Weiden geflohen.

Im Namen der Zwölfgötter,
der Listige Fuchs,
Gevatter PH'EX,
ihnen allen voran!

Wir, Gerion Leineweber, unseres Zeichens
Mondschaten vom Tempel des Fuchses zu Gareth, der
Stadt, die PH'EX so sehr liebt, legen Zeugnis ab,
dass

BALZUM SOHN DES BERGRAM

uns einen großen Dienst erwiesen hat und wir, Handel
für einen Handel, Hilfe für Hilfe, unseren Teil der
Abmachung halten werden.

Wir schulden BALZUM SOHN DES BERGRAM also einen
Dienst, der ab sofort im Garether Tempel von Handel
und Wandel eingefordert werden kann.



Geschehen am Ende des Rondramondes im Götterlauf 1031 nach dem Falle Bosparans.
Gegeben im Sholachi al-Murita al-Gorino, dem Dreiteinapel der Herrin Rondra zu Baburin.

Ihre Erhabenheit,

Ayla Armalion von Schattengrund,

das Schwert der Schwerter, Marschallin des Schwertbundes, Schild und Wehr der
Zwölfgöttlichen Lande.

Mit dem Segen der Heiligen und Unteilbaren Zwölfe, den der grimmen Donnerkönigin,
der stürmenden Legin, Rondra höchstselbst voran!

Hiermit sei Euch,

Kalzim Sohn des Bergam

dem Träger dieses Schriftstückes verbrieft, dass Ihr Euch um den Schwertbund verdient
gemacht habt, am 16. Rondra 1031 nach dem Falle Bosparans auf den Donnersturmfeldern
vor Baburin, am Tage der Verkündigung in Blitz und Donner.

Unter Einsatz Eures Lebens, in höchster Achtung vor den Tugenden der Legenleichen
Sturmherrin und auch unter Achtung der Gebote ihrer elf göttlichen Geschwister habt
Ihr Uns einen grossen Dienst erwiesen.

Hiermit wollen Wir, wie es sich vor allen der Zwölfgöttlichen Geschwister ziemt,
Euch Dank sagen, für Eure Taten, als es galt jene Stadt zu finden, die dem Göttlichen
Donnersturm, beim sechsundzwanzigsten Rennen seit dem Heiligen Leomar, als Startort
dienen würde.

Möge die unbesiegte Herrin Rondra Euch stets mit blitzendem Schild und funkelndem
Schwerte zur Seite stehen, Euch Siege schenken, solange es ihr gefällt.

Kraft Unseres Amtes als göttingewollte Marschallin des Schwertbundes sei hiermit
ein jeder Diener der donnernden Herrin Rondra angewiesen, dem Träger dieses
Schriftstückes diese heldenhafte Tat nach bestem Gewissen zu vergelten, so wie es seinen
Möglichkeiten zusteht und wie es der Situation und der Herrin Rondra angemessen
erscheint.

ata



Zeichen der Ayla Armalion,
Marschallin des Schwertbundes