

GRIMMEL

DIE TUNNELRATTE · OHNE CLAN

ZWERGISCHE KAMMERJÄGERIN AUS DEN GOSSEN INBULONS



ERSCHEINUNG:

Zwergin, gut 1,35 m, um die 40, stiernackig und kräftig. Aschgraue Boxer Braids, aschgraue Augen, grobes Gesicht, eine Hälfte rußgeschwärzt. Schwarzes Leder mit Bisskragen, Flyssa, Schild.

MAROTTE:

Jeden Tag dasselbe Stoßgebet: „Lass heute einen Tag der Freude sein!“ – und dann spuckt sie auf den Boden.

MOTIVATION:

Eine neue Bestimmung: Die Schicksalsmünzen sind bei ihr erschienen. Sie wird sie nicht los und spürt, dass sie zu etwas bestimmt ist.

HERKUNFT & GESCHICHTE:

Clanloses Findelkind aus den Gossen Inbulons, von Zwergenfamilie zu Zwergenfamilie gereicht. Kammerjägerin in Kanälen und Kellern; das Kämpfen hat sie sich selbst beigebracht.

GRIMMEL

KULTUR: Inbul (Inbulon) **GLAUBE:** Zweigesichtiger Silberkult
SPEZIES: Zwerg **GESCHLECHT:** weiblich **ALTER:** 40 Jahre **MONDGESTALT:** zweigesichtiger Mond
ABENTEURERTYP: Kämpferin **GRAD:** 1 **SPRACHEN:** Inbulisch, Dvarska

GUNST

Verwundet: 1 SchiM, um es bis Kampfende zu ignorieren	Unter Tage Vorteil auf alle EW: Wahrnehmung und Überlebenskunst	+1 Schaden bei jedem erfolgreichen Nahkampfangriff	Vorteil auf Verborgenes; 1 SchiM: nicht überrascht
ABGEHÄRTET	UMGEBUNGSSINN (UNTERIRDISCH)	TÖDLICH	SECHSTER SINN

MAKEL

Nachteil bei Diplomatie, Etikette und Verführung	Empathie +0; Steigern teurer, höchstens +7		
UNSENSIBEL	UNBEGABT (EMPATHIE)		

RESISTENZEN

WILLENSKRAFT +7

ZÄHIGKEIT +9

REFLEXE +9

AP

10

AKTUELL

10

LP

14

AKTUELL

14

Durchatmen

○○○

Erschöpft

○

Verwundet

○

Tödl. verwundet

○

RÜSTUNG

Lederrüstung

2

NACHTEILE

○ BEWEGLICHKEIT

○ HEIMLICHKEIT

○ WAHRNEHMUNG

○ ZAUBERN

ERFAHRUNG

frei:

0

eingesetzt:

0

gesamt:

0

FERTIGKEITEN

↗

Anführen

+5

○

↗

Fernkampf

+5

○

↗

Nahkampf

+11

●

🏃

Athletik

+9

○

↗

Beweglichkeit

+6

○

↗

Fingerfertigkeit

+5

○

↗

Heimlichkeit

+10

○

↗

Wahrnehmung

+10

○

📖

Bildung

+5

○

↗

Handwerk

+5

○

↗

Heilkunst

+7

○

↗

Kulturwissen

+5

○

↗

Tierführung

+5

○

↗

Überlebenskunst

+10

○

SPEZIALISIERUNGEN

🗡

Klingenwaffen

1

(+13)

○

→ Nahkampf

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

FERTIGKEITEN

🗨

Darbietung

+5

○

↗

Einschüchterung

+5

○

↗

Empathie

+0

○

↗

Gassenwissen

+5

○

↗

Manipulation

+5

○

↗

Überzeugen

+5

○

↗

Thaumaturgie

+5

○

↗

Zaubern

+5

○

↗

Zauberwissen

+5

○

SCHICKSALSMÜNZEN

🪙

3

WAFFEN

WAFFE	🎲	SCHADEN	WAFFENMERKMALE
Flyssa	+13	1W6+3	Klingenwaffe, einhändig, Durchdringend 1 (ignoriert 1 Schutz)
Schild, klein	+11	1W3+1	Nahkampfangriffe gegen sie mit Nachteil; Abwehr auch gegen Fernkampf
Dolch	+11	1W3+2	einhändig
Unbewaffnet	+11	1W3+1	Straßenkampf: Faust, Kopfstoß, Tritt

ABWEHR & ANGRIFF

- **Passive Abwehr:** Reflexe +9. **Aktiv** mit der Flyssa (+13) oder dem Schild (+11) für 2 AP oder statt deiner Aktion.
- **Schild:** Wer sie im Nahkampf angreift, würfelt mit Nachteil.
- **Misslungener Angriff** oder Patt: -2 AP, kritischer Misserfolg: -4 AP.

TRAGKRAFT 10 + 2 (Rucksack)

- **Tödlisch:** +1 Schaden auf jeden Nahkampftreffer, in der Tabelle schon eingerechnet.
- **Rüstung:** Schutz 2 mindert nur den LP-Verlust durch schweren Schaden.
- **Sechster Sinn:** 1 SchiM, und ein Hinterhalt überrascht sie nicht.

AUSRÜSTUNG

TRAGKRAFT 10 + 2 Rucksack · getragen: 9

GEW. GEGENSTAND

–	einfache, abgewetzte Kleidung (am Körper)
–	Lederrüstung, schwarz gefärbt (am Körper)
1	Flyssa (Fund aus der Kanalisation)
1	Schild, klein
1	Dolch
0	verzierter Waffengürtel, passende Scheide
1	Wasserschlauch
–	Rucksack (Tragkraft +2), darin:
1	warme Decke
1	Kochgeschirr
0	Feuerstein und Zunder
1	Fackeln (5 Stück)
1	Reiseproviant (1 Woche)
1	Seil, 10 m
0	Kreidestücke

WINZIGE GEGENSTÄNDE

ANDENKEN

MÜNZEN

GOLD

SILBER

KUPFER

SPRACHEN

Inbulisch (Verkehrssprache, Sprache Inbuls), Dvarska (traditionelle Sprache der Zwerge)

BEZIEHUNGEN

NAME	BEZIEHUNG
Pflegefamilien	Zwerge der Gosse; reichten sie weiter

LEGENDEN

1

2

3

4

5

SCHICKSALS GABEN

WER ZAHLT, WAS KRIECHT, WOHIN FÜHREN DIE MÜNZEN?

HINTERGRUND

DIE TUNNELRATTE

Grimmel ist Kammerjägerin in Inbulon und gehört zur untersten Schicht der Stadt. Einen Clan hat sie nicht. Als Findelkind wurde sie in den Gassen von einer Zwergenfamilie zur nächsten gereicht. Zu diesen Familien ging sie nur, wenn sie Essen, einen Schlafplatz oder ein Dach gegen das Unwetter brauchte; sonst war man froh, wenn sie wieder ging – und Grimmel war ebenso froh, zu gehen. Dass andere Zwerge sie nur widerwillig aufnahmen, lag nicht allein an ihrer Art. Man raunt, in der Vergangenheit ihrer Familie sei etwas schiefgelaufen. Was genau, weiß sie nicht.

Irgendwann begann sie, in die dreckigsten Löcher der Stadt zu kriechen, wo sie eindringendes Ungeziefer aufspürte und gegen kleines Geld vertrieb. Kämpfen hat ihr niemand beigebracht: Sie hat es auf der Straße und in der Kanalisation selbst gelernt. Ihr Gespür für Gefahr und ihr rohes Talent für den Kampf haben sie am Leben gehalten. In der Kanalisation fand sie auch ihre Flyssa, deren lange, schmale Klinge wie gemacht ist für enge Tunnel; dazu führt sie einen Schild. Sie trägt schwarz gefärbtes Leder, flicht ihr aschgraues Haar rituell zu engen Boxer Braids und schwärzt jeden Morgen eine Hälfte ihres Gesichts mit Ruß – Tarnung und Gebet an den zweigesichtigen Mond zugleich. Wie sie aussieht, ist ihr gleich – sie richtet alles auf den nächsten Tunnelkampf aus.

Hübsch ist Grimmel nicht, einfühlsam auch nicht. Sie tritt Leuten auf die Füße, auch wenn sie es gar nicht will. Doch sie hat ein gutes Herz und ist im Innern gut gelaunt. Ihre Lage betrübt sie nicht: Hat sie eine Aufgabe und muss weder frieren noch hungern, ist sie zufrieden. Sie ist tiefgläubig und folgt dem Zweigesichtigen Silberkult, denn der Wechsel von Hell und Dunkel bestimmt ihr Leben. Jeden Tag spricht sie ihr Stoßgebet „Lass heute einen Tag der Freude sein“ und spuckt auf den Boden.

Dann erscheinen eines Tages die Schicksalsmünzen bei ihr. Sie kann sie nicht erklären, und sie wird sie nicht los. Aber sie spürt, dass sie eine Bestimmung hat. Also verlässt sie die Slums, um sie zu suchen.

NOTIZEN



GRIMMEL