

# Bomm, der Zwerg

Zwerge sind nicht nur begnadete Bergarbeiter, Drachenjäger und Biertrinker, sie sind auch weltberühmt für ihre Handwerkskunst. Mit einer Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren haben sie viel Zeit, eine Perfektion zu erlangen, von der die meisten Menschen nur träumen können.

Bomm, Sohn des Xom, ist im Vergleich mit anderen Zwergenhandwerkern noch recht jung, gleicht dies aber durch seine große Begabung und Bastelleidenschaft mehr als aus. Eines Tages wird er sich in seine Werkstatt zurückziehen, um ihn jahrzehntelanger Präzisionsarbeit wahnwitzige Meisterwerke zu erschaffen, aber dieser Tag liegt noch in weiter Ferne. Im Moment zieht er es vor, mit seinen Freunden durch die Weltgeschichte zu ziehen und sich von seinen Abenteuern inspirieren zu lassen. Um für die zahlreichen Herausforderungen vorbereitet zu sein, die ein Abenteuerleben mit sich bringt, hat er sich eine Reihe dampfbetriebener Ausrüstungsgegenstände gebastelt.

**Nahkampfwaffe:** Handaxt

**Fernkampfwaffe:** Armbrust

Nahkampf	11
Fernkampf	11
Widerstand	12
Reflexe	9
Charisma	9
Heimlichkeit	10
Klettern	9
Körperkraft	10
Laufen	9
Wahrnehmung	14
Willenskraft	12
Wissen	15
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	11

**Besondere Eigenschaften:** Dampfbetriebenes Arsenal, Mechaniker, Universeller Kämpfer

**Dampfbetriebenes Arsenal:** Wenn der Held bei einer Herausforderungen auf eine beliebige Eigenschaft außer Charisma, Willenskraft und Wissen nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, darf er anstelle der üblichen drei zusätzlichen Würfel sechs zusätzliche Würfel werfen.

**Mechaniker:** Bei allen Herausforderungen, die im Zusammenhang mit dem Bau, der Reparatur, der Wartung oder der Bedienung von Maschinen stehen, darf der Held zwei zusätzliche Würfel werfen. Außerdem darf er bei Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen mechanische Gegner jeweils einen zusätzlichen Würfel werfen.

**Universeller Kämpfer:** Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.

