

GOLADIRS KREATORIUM

180 Figuren für Swords & Wizardry

Neun Klassen · Stufe 1 bis 10 · je Stufe eine weibliche und
eine männliche Figur

Fertig zum Ausdrucken auf A5 — mit Werten, Ausrüstung,
Zaubern und Charakterzeichnung.



Werte nach der deutschen Gesamtausgabe von Swords & Wizardry einschließlich Regel-Update. Rüstung gestaffelt nach Stufe, Preise vom Startvermögen abgezogen. Nichtmenschliche Figuren jenseits ihrer Stufengrenze sind als Spielfiguren nicht zulässig — als NSC erlaubt das Regelwerk jede Kombination; entsprechende Hinweise stehen auf dem Blatt.

Namen erwürfelt aus „Goladirs Unerschöpflicher Quelle der Namen“. 180 Blätter.

Namensregister

Stufe · Name · Volk · Seite

Assassine

1	Garran Schwarzranke	Mensch	7
1	Elyra Finstermoor	Mensch	8
2	Arelan Tiefgrund	Halbelf	9
2	Rhoswen Abendau	Elf	10
3	Raith Katzenpfad	Mensch	11
3	Hermia Gerstenfeld	Halbling	12
4	Rykken Schicksalshammer	Zwerg	13
4	Lysa Nachtsee	Mensch	14
5	Tarathiel Wildwurz	Elf	15
5	Vinyara Frühlingsau	Halbelf	16
6	Edwin Schleichfuß	Mensch	17
6	Grela Donnerbrecher	Zwerg	18
7	Errick Unterheck	Halbling	19
7	Felia Dämmerpfad	Mensch	20
8	Elarion Dämmerschleier	Elf	21
8	Caladwen Silberlaub	Halbelf	22
9	Orren Distelmoor	Mensch	23
9	Ingrid Schwarzhammer	Zwerg	24
10	Jago Wiesenbach	Halbling	25
10	Sira Dunkelbrunn	Mensch	26

Dieb

1	Tarquin Distelfink	Halbling	27
1	Orelia Flammenlaub	Elf	28
2	Thordak Silberhammer	Zwerg	29
2	Tyraen Silbergrund	Halbelf	30
3	Vardon Schleichfuß	Mensch	31
3	Mabel Klee Hügel	Halbling	32
4	Immeral Birkenhain	Elf	33
4	Simone Schattenbruch	Mensch	34
5	Tarathiel Nebelau	Halbelf	35
5	Vistra Steinspalter	Zwerg	36
6	Cade Holunderbach	Halbling	37
6	Baelith Sternensee	Elf	38
7	Kellan Nesselmoor	Mensch	39
7	Faelwen Winterschatten	Halbelf	40
8	Keldor Donnerbrecher	Zwerg	41
8	Sela Schwarzheide	Mensch	42
9	Vaelis Sternenschleier	Elf	43
9	Cora Apfelhang	Halbling	44

10	Celedor Nachtlid	Halbelf	45
10	Gredla Schlachthammer	Zwerg	46



Druide

1	Cedran Betbrunn	Mensch	47
1	Aeloria Mondau	Elf	48
2	Tobus Kirschbach	Halbling	49
2	Isolde Glaubensquell	Mensch	50
3	Arelan Schleierwind	Halbelf	51
3	Ragna Metbrauer	Zwerg	52
4	Tobias Eichhain	Mensch	53
4	Yvette Morgenbrück	Mensch	54
5	Wynlar Mondtau	Elf	55
5	Faelwen Silberau	Halbelf	56
6	Leoric Glockenturm	Mensch	57
6	Marnie Moosfuß	Halbling	58
7	Grungir Bergherz	Zwerg	59
7	Nerissa Engelhort	Mensch	60
8	Evander Gnadenkapell	Mensch	61
8	Serelith Glanzlaub	Elf	62
9	Vaelis Silberzweig	Halbelf	63
9	Kalina Immersegen	Mensch	64
10	Morgran Erzbart	Zwerg	65
10	Delphine Morgensegen	Mensch	66



Kämpfer

1	Hallan Holunderbach	Halbling	67
1	Elaria Abendlied	Elf	68
2	Grungir Schwarzhammer	Zwerg	69
2	Aeloria Schattenlied	Halbelf	70
3	Waernas Flüsterschatten	Elf	71
3	Tavy Hollerbusch	Halbling	72
4	Galinndan Nachthauch	Halbelf	73
4	Iris Felsenbrecher	Zwerg	74
5	Dain Glutschmiede	Zwerg	75
5	Vinyara Flüsterwind	Halbelf	76
6	Melias Blätterfall	Halbelf	77
6	Valgra Granitfaust	Zwerg	78
7	Cedric Vexley	Mensch	79
7	Riva Wolfsmähne	Mensch	80
8	Brannoc Aschenborn	Mensch	81
8	Cynara Grimmschild	Mensch	82
9	Ulric Langspeer	Mensch	83
9	Quilla Glanzmoor	Mensch	84
10	Korlan Feldwacht	Mensch	85

10	Velonia Stahlschild	Mensch	86
----	---------------------	--------	----

Kleriker

1	Phandor Farntal	Halbelf	87
1	Kelgra Steinherz	Zwerg	88
2	Reed Mühlbach	Halbling	89
2	Rosamund Weihfeste	Mensch	90
3	Travok Schlachthammer	Zwerg	91
3	Serelith Lichterhain	Halbelf	92
4	Vaelis Silberlaub	Halbelf	93
4	Thalindra Schattenhain	Elf	94
5	Korg Grubenbart	Zwerg	95
5	Vivienne Lichtbrunn	Mensch	96
6	Leoric Weihquell	Mensch	97
6	Hazel Kleehügel	Halbling	98
7	Gundrik Goldgräber	Zwerg	99
7	Elowen Glockenkreuz	Mensch	100
8	Evander Weißhall	Mensch	101
8	Amariel Weidensee	Elf	102
9	Yorin Chorhall	Mensch	103
9	Rhianne Immersee	Mensch	104
10	Lucias Glaubenstein	Mensch	105
10	Nerissa Glaubensquell	Mensch	106

Mönch

1	Tobias Leuchtwacht	Mensch	107
1	Bree Farnhang	Halbling	108
2	Faelar Abendau	Elf	109
2	Valeria Lichtquell	Mensch	110
3	Emeric Kirchfeld	Mensch	111
3	Diesa Bergborn	Zwerg	112
4	Elarion Mondbogen	Halbelf	113
4	Mirela Kapellenberg	Mensch	114
5	Dunstan Immermorgen	Mensch	115
5	Kaelira Talherz	Elf	116
6	Beldan Moosfuß	Halbling	117
6	Calista Flammenherz	Mensch	118
7	Thoradin Goldgräber	Zwerg	119
7	Fenya Lichtreich	Mensch	120
8	Pellin Sternkreuz	Mensch	121
8	Vaelora Glanzsee	Halbelf	122
9	Oreth Mondwacht	Elf	123
9	Elowen Klosterfeld	Mensch	124
10	Hargran Schildhammer	Zwerg	125
10	Caelwen Morgenhauch	Halbelf	126

+ Paladin

1	Brandt Narbenfaust	Mensch	127
1	Bryn Talherz	Mensch	128
2	Drakk Goldbart	Zwerg	129
2	Baelith Silberau	Halbelf	130
3	Galen Bronzeherz	Mensch	131
3	Tyraen Mondtau	Elf	132
4	Merrick Dornfeld	Halbling	133
4	Isolde Grauschild	Mensch	134
5	Thallan Silberzweig	Elf	135
5	Iris Eisenbrecher	Zwerg	136
6	Drogo Morgental	Mensch	137
6	Sylvianna Mondwacht	Halbelf	138
7	Ruskin Brombeerbach	Halbling	139
7	Ilyra Aschenborn	Mensch	140
8	Rimdar Erzgräber	Zwerg	141
8	Aerin Dornenau	Elf	142
9	Lorcain Stahlschild	Mensch	143
9	Nimwen Flüsterwind	Halbelf	144
10	Bram Kesselbach	Halbling	145
10	Tamara Bärenherz	Mensch	146

← Waldläufer

1	Maelor Nachthain	Halbelf	147
1	Fenya Stahlklinge	Mensch	148
2	Roric Frostgeborn	Mensch	149
2	Sylvianna Sternental	Elf	150
3	Korg Donnerzopf	Zwerg	151
3	Cynara Graumark	Mensch	152
4	Galen Aschenfeld	Mensch	153
4	Sela Schönwiese	Halbling	154
5	Soveliss Flüsterbach	Halbelf	155
5	Tamara Langklinge	Mensch	156
6	Filarion Sommerau	Elf	157
6	Morgan Schwertbrecher	Mensch	158
7	Darian Grauschild	Mensch	159
7	Gurdis Runenbart	Zwerg	160
8	Kemble Farnhang	Halbling	161
8	Gwyn Königstreu	Mensch	162
9	Celedor Winterschatten	Halbelf	163
9	Vaelora Immersee	Elf	164
10	Lorcain Schwerthand	Mensch	165
10	Runfa Bergborn	Zwerg	166

★ Zauberkundiger

1	Hestor Sternenweber	Mensch	167
1	Caelwen Sonnenau	Elf	168
2	Arelan Himmelsau	Halbelf	169
2	Dagna Schlachthammer	Zwerg	170
3	Phandor Dämmerhain	Elf	171
3	Minerva Schwarzstab	Mensch	172
4	Tobus Gamwich	Halbling	173
4	Caladwen Nachthauch	Halbelf	174
5	Nerian Frostmantel	Mensch	175
5	Amariel Silberzweig	Elf	176
6	Immeral Dornenau	Halbelf	177
6	Skalda Erzhammer	Zwerg	178
7	Wynlar Morgenhauch	Elf	179
7	Fiora Funkenmantel	Mensch	180
8	Hallan Honigtopf	Halbling	181
8	Saphira Mondwacht	Elf	182
9	Maelor Mondmantel	Mensch	183
9	Jessamine Schleierfeste	Mensch	184
10	Kaevor Mondfeste	Mensch	185
10	Rowena Silberrune	Mensch	186

Garran Schwarzranke

Assassine der Stufe 1 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
16	13	9	8	14	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Schlafsack
Vermögen	110 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Talisman aus Sternensilber, verblüffend genau geformt wie ein kleiner Höllenhund.

Breite Schultern, langsamer Kopf, und von den Künsten der Gilde hat ihm noch niemand etwas beigebracht. Vorerst ist er ein Mann mit einem Dolch und dem Auftrag, sich nicht erwischen zu lassen. Der silberne Talisman um seinen Hals hat die Form eines Höllenhunds; wer ihn geschnitten hat, weiß er nicht.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Elyra Finstermoor

Assassine der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 3	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Hammer, Pergament (Blatt), Wolfsbann, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	110 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Das eingelegte Auge eines Hügelrysen in einem kleinen Glas voll milchigweißer Flüssigkeit.

Sie hält Abstand, wo andere zupacken — ein einziger unglücklicher Schlag, und es wäre vorbei mit ihr. Die Gilde hat sie wegen ihres Auftretens genommen, nicht wegen ihrer Hände. In einem Glas trägt sie das eingelegte Auge eines Hügelriesen und behauptet, es sehe noch etwas.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Arelan Tiefgrund

Assassine der Stufe 2 · Halbelf · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 11 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 6 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Mauerhaken (Eisen), Schaufel, Eisentopf
Vermögen	400 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein zerbrochenes Amulett des Sol, dessen beide Hälften niemals zusammenpassen wollen.

Wenn Feinsinn nicht gefragt ist, schickt die Gilde ihn. Er redet wenig, versteht wenig und trägt eine Keule, weil eine Klinge Übung verlangt. Die beiden Hälften seines zerbrochenen Sol-Amuletts passen nicht zusammen, so oft er es auch versucht.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Rhoswen Abendau

Assassine der Stufe 2 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 13 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 9	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kette (3 m), Mauerhaken (Eisen), Schloss, Hanfseil (15 m), Wasserschlauch
Vermögen	420 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM *Ein Stück Holz, das nach feuchtem Stein riecht, sobald man es berührt.*

Klug, zäh und geduldig — was ihr fehlt, ist die Ausbildung, und die Gilde lässt sich damit Zeit. Den Kriegshammer führt sie ohne Freude; er ist schwerer, als ihren Armen lieb ist. Ein Stück Holz in ihrem Beutel riecht nach nassem Stein, sobald man es anfasst, und ist vollkommen trocken.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Raith Katzenpfad

Assassine der Stufe 3 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 10 Geschick	KO 18 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
15	7 [12]	+0	13

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kette (3 m), Kletterhaken, Pergament (Blatt), Schaufel, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	590 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	15 %	Klettern	87 %	Lauschen	3:6
Schatten	10 %	Schleichen	20 %	Schlösser	10 %

KURIOSUM Ein kleines Götzenbild aus Holz, das den Aschefürsten darstellt — angeblich verflucht.

Sein Name verspricht leise Sohlen, geliefert wird ein Rammbock mit einem Zweihänder. Er übersteht Aufträge, die er eigentlich verdorben hat, weil ihn schlicht nichts umwirft. Neben seinem Lager steht ein hölzernes Götzenbild des Aschefürsten, das als verflucht gilt — er schläft trotzdem daneben.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Hermia Gerstenfeld

Assassine der Stufe 3 · Halbling · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
18	11	4	10	10	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 3	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Mauerhaken (Eisen), Tagesrationen (3x), Schloss, Tinte (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	740 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	20 %	Klettern	87 %	Lauschen	3:6
Schatten	20 %	Schleichen	30 %	Schlösser	20 %

KURIOSUM Eine Karte von Krähenmoor, gezeichnet auf der Innenseite eines getrockneten Wargfells.

Eine Halblingin, die Türen aus den Angeln hebt und danach eine Woche flach liegt. Jeder Auftrag könnte ihr letzter sein, und sie nimmt trotzdem jeden an. Ihre Karte von Krähenmoor ist in ein getrocknetes Wargfell geritzt; wem das Fell gehörte, sagt sie nicht.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.



Rykken Schicksalshammer

Assassine der Stufe 4 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 16 Geschick	KO 7 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 15 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kette (3 m), Lampe (Bronze), Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Tagesrationen (3x)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
		Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	860 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid				

DIEBESKUNST					
Filigranes	20 %	Fallen	35 %	Klettern	88 %
Lauschen	3:6	Schatten	20 %	Schleichen	30 %
Schlösser	20 %				

KURIOSUM *Ein eingelegerter Zahn einer Riesenratte und ein zweiter einer Sphinx — beide in Hexenglas gefasst.*

Flink und umgänglich, aber ein einziger guter Treffer schickt ihn nach Hause. Fallen findet er, bevor andere überhaupt anfangen zu suchen. In Hexenglas gefasst trägt er zwei Zähne bei sich, einen von einer Riesenratte und einen von einer Sphinx.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

Lysa Nachtsee

Assassine der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
8	3	8	15	17	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 10	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzbogen (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Lampe (Bronze), Schloss, Wasserschlauha, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	1470 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	20 %	Klettern	88 %	Lauschen	3:6
Schatten	15 %	Schleichen	25 %	Schlösser	15 %

KURIOSUM Ein loses Pergament mit der Zeichnung eines Doppelgängers und der Notiz: „Bei Vollmond meiden.“

Mit diesen Händen bringt sie niemanden um; sie plant die Morde, die andere ausführen, und ist darin verblüffend gut. Ihr Gespür für Menschen hat sie schon zweimal vor sich selbst gerettet. Auf einem losen Pergament hat sie einen Doppelgänger gezeichnet und darunter geschrieben: bei Vollmond meiden.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Tarathiel Wildwurz

Assassine der Stufe 5 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 16 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0 Traglast (ST) +0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6 Fernkampf (GE) +1
Gepäck	Fackel (3x), Lampe (Bronze), Rucksack (15 kg), Schriftrollenbehälter, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1 TP je Würfel (KO) +1
Vermögen	1210 GM	Wiederbelebung (KO)	100 % Sprachen (IN) 2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0 Gefolge (CH) 4

DIEBESKUNST		
Filigranes	25 %	Klettern 89 % Lauschen 4:6
Schatten	35 %	Schleichen 40 % Schlösser 20 %

KURIOSUM *Das Tagebuch seiner Mutter — die meisten Seiten sind unleserlich, nur das Wort „Adlerwald“ taucht immer wieder auf.*

Ein Elf, der sich lautlos bewegt und dann mit einer Keule zuschlägt — Eleganz, sagt er, sei etwas für Zuschauer. Wer ihn anheuert, bekommt Verlässlichkeit statt Schauspiel. Im Tagebuch seiner Mutter sind die meisten Seiten unleserlich; nur das Wort Adlerwald kehrt immer wieder.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Vinyara Frühlingsau

Assassine der Stufe 5 · Halbelf · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
14	12	11	13	10	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Hammer, Lampenöl (0,5 Liter), Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	1550 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	25 %	Klettern	89 %	Lauschen	4:6
Schatten	20 %	Schleichen	30 %	Schlösser	20 %

KURIOSUM Ein heiliges Symbol des Sol aus Zwergengold — vermutlich gestohlen.

Sie kommt durch Türen, die für andere verschlossen bleiben, weil man ihr gern aufmacht. Danach zieht sie den Zweihänder, und das Gespräch ist beendet. Das heilige Sol-Symbol aus Zwergengold an ihrem Hals hat sie ziemlich sicher nicht geschenkt bekommen.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Edwin Schleichfuß

Assassine der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kerze, Laterne (einfach), Schlafsack, Schloss, Signalpfeife
Vermögen	1600 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	30 %	Klettern	90 %	Lauschen	4:6
Schatten	25 %	Schleichen	35 %	Schlösser	25 %

KURIOSUM Ein sechsseitiger Würfel aus gehärtetem Stahl, der bei jeder gewürfelten Eins leise seufzt.

Der klügste Kopf in jedem Raum und derjenige, den hinterher niemand beschreiben kann. Er arbeitet mit dem Dolch und aus nächster Nähe, weil alles andere Spuren hinterlässt. In seiner Tasche liegt ein Würfel aus gehärtetem Stahl, der bei jeder Eins leise seufzt.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE **BEUTE**



Grela Donnerbrecher

Assassine der Stufe 6 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 14 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 13 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 26	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Pergament (Blatt), Sack (15 kg), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1810 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST					
Filigranes	30 %	Fallen	45 %	Klettern	90 %
Lauschen	4:6	Schatten	30 %	Schleichen	40 %
Schlösser	30 %				

KURIOSUM *Ein Ohrring aus Mammutelfenbein — der zweite fehlt seit der Schlacht um den Adlerwald.*

An ihr ist nichts schwach, und sie weiß es — ihre Dienste sind entsprechend teuer. Sie geht mit der Streitaxt hinein und findet auf dem Weg jede Falle, die ihr jemand gestellt hat. Im Ohr trägt sie einen Ring aus Mammutelfenbein; der zweite blieb in der Schlacht um den Adlerwald.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Errick Unterheck

Assassine der Stufe 7 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 17 Stärke	GE 12 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 30	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Tagesrationen (3x), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1750 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST		
Filigranes 40 %	Klettern 91 %	Lauschen 4:6
Schatten 40 %	Schleichen 50 %	Schlösser 40 %

KURIOSUM Ein Schal seiner Urgroßmutter, der noch immer leicht nach verbranntem Salbei riecht.

Ein Halbbling, der stärker ist, als er aussieht, und einfacher denkt, als ihm guttut. Anweisungen befolgt er wörtlich, auch die falschen. Der Schal seiner Urgroßmutter riecht noch immer schwach nach verbranntem Salbei.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.



Felia Dämmerpfad

Assassine der Stufe 7 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 11 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 5 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	+0 Traglast (ST) +5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6 Fernkampf (GE) +0
Gepäck	Handschellen, Mauerhaken (Eisen), Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Rucksack (15 kg)	RK-Bonus (GE)	+0 TP je Würfel (KO) +0
Vermögen	1990 GM	Wiederbelebung (KO)	75 % Sprachen (IN) 3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0 Gefolge (CH) 3

DIEBESKUNST		
Filigranes	35 %	Klettern 91 % Lauschen 4:6
Schatten	30 %	Schleichen 40 % Schlösser 30 %

KURIOSUM	<i>Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand ihrer ersten Liebe, der noch immer nach altem Leder riecht.</i>
-----------------	--

Sie denkt schnell und urteilt schlecht — jeder zweite Plan ist brilliant, jeder dritte bringt sie in Lebensgefahr. Handschellen hat sie immer dabei, weil manche Aufträge lebend enden sollen. Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand ihrer ersten Liebe riecht noch nach altem Leder.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Elarion Dämmerschleier

Assassine der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 15 Geschick	KO 5 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 9 Charisma
Trefferpunkte 13		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Hammer, Kletterhaken, Lampe (Bronze), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	2540 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST					
Filigranes	40 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	50 %	Schleichen	55 %	Schlösser	35 %

KURIOSUM *Ein Kästchen aus Drachenknochen, das sich nur öffnen lässt, wenn man den Namen seines verschollenen Bruders laut ausspricht.*

Lange im Gewerbe und immer noch so zerbrechlich wie am ersten Tag — er überlebt, weil ihn niemand zu fassen bekommt. In Schatten verschwindet er zuverlässiger als die meisten seines Alters. Sein Kästchen aus Drachenknochen öffnet sich nur, wenn man den Namen seines verschollenen Bruders laut ausspricht.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Caladwen Silberlaub

Assassine der Stufe 8 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 13 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 8 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 31	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fass, Kletterhaken, Lampe (Bronze), Pergament (Blatt), Sack (15 kg)
Vermögen	2220 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST

Filigranes	40 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	35 %	Schleichen	45 %	Schlösser	35 %

KURIOSUM Eine Perlmutternähle vom Gürtel ihres Vaters, mit einer Inschrift in einer Sprache, die niemand mehr spricht.

Ihr Urteil ist der Grund, warum die Gilde ihr die Aufträge gibt, bei denen jemand mitdenken muss. Angenehm im Umgang ist sie nicht, und sie bemüht sich auch nicht darum. Die Perlmutschnalle ihres Vaters trägt eine Inschrift in einer Sprache, die niemand mehr spricht.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	
	BEUTE

Orren Distelmoor

Assassine der Stufe 9 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	13	9	14	17	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 35	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Handschellen, Kette (3 m), Kletterhaken, Mauerhaken (Eisen), Wolfsbann
Vermögen	1620 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Klettern	93 %	Lauschen	5:6
Schatten	40 %	Schleichen	50 %	Schlösser	40 %

KURIOSUM Der Schädel eines jungen Wiedergängers, innen mit fünf winzigen Runen graviert.

Er weiß, wann ein Auftrag faul ist, und lehnt ihn ab — das hat ihn älter werden lassen als die meisten seines Gewerbes. Wenn er doch zuschlägt, dann mit dem Zweihänder und ohne zweiten Versuch. In seinem Gepäck liegt der Schädel eines jungen Wiedergängers, innen mit fünf winzigen Runen graviert.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Ingrid Schwarzhammer

Assassine der Stufe 9 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 16 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Hammer, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Eisentopf
Vermögen	2850 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Fallen	60 %	Klettern	93 %
Lauschen	5:6	Schatten	45 %	Schleichen	55 %
Schlösser	45 %				

KURIOSUM Eine Brosche aus Sternensilber in Form eines Höllenhunds, die Augen aus Knochen.

Keine ihrer Fertigkeiten ist auffällig, alle sind verlässlich, und Fallen sind ihr noch nie gefährlich geworden. Sie arbeitet mit dem Kurzsword und redet dabei nicht. An ihrem Mantel steckt eine Brosche aus Sternensilber in Gestalt eines Höllenhunds, die Augen aus Knochen.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

Jago Wiesenbach

Assassine der Stufe 10 · Halbling · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	11	16	17	9	18
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 47	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG	ATTRIBUTSBONI
------------	---------------

Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Laterne (einfach), Leiter (3 m), Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2400 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	55 %	Klettern	94 %	Lauschen	5:6
Schatten	65 %	Schleichen	70 %	Schlösser	65 %

KURIOSUM Ein abgenutztes Tagebuch mit zwölf Einträgen — jeder beginnt mit „Heute habe ich einen letzten Wunsch gehört.“

Charme und ein scharfer Verstand, und beides benutzt er, um Leuten die letzten Stunden angenehm zu machen. Man mag ihn noch, wenn man längst begriffen hat, was er ist. In seinem abgenutzten Tagebuch stehen zwölf Einträge, und jeder beginnt mit den Worten: Heute habe ich einen letzten Wunsch gehört.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Sira Dunkelbrunn

Assassine der Stufe 10 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 13 Stärke	GE 11 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 41	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kerze, Leiter (3 m), Pergament (Blatt), Sack (15 kg), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	3020 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST

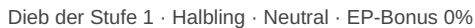
Filigranes	50 %	Klettern	94 %	Lauschen	5:6
Schatten	55 %	Schleichen	60 %	Schlösser	55 %

KURIOSUM Ein Reif aus gegerbtem Leder, innen graviert mit den Worten „Bis in die Hafenstadt Tideford und zurück“.

In nichts herausragend und in allem zuverlässig — sie ist die, die man schickt, wenn nichts schiefgehen darf. Den Streitkolben hat sie gewählt, weil er keine Klinge hat, die sich später zuordnen ließe. Innen in ihren Lederreif sind die Worte graviert: bis in die Hafenstadt Tideford und zurück.

Assassinen tragen höchstens Lederrüstung (Schild erlaubt); diebische Fertigkeiten gibt es erst ab Stufe 3. Hinterhältiger Angriff: +4 und doppelter Schaden, ab Stufe 5 dreifach.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Blatt 1 von 20



Orelia Flammenlaub

Dieb der Stufe 1 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST
15

Stärke

GE
13

Geschick

KO
11

Konstitution

IN
14

Intelligenz

WE
9

Weisheit

CH
17

Charisma

Trefferpunkte

1

Rüstungsklasse

6 [13]

Angriffsbonus

+0

Rettungswurf

15

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Kletterhaken, Laterne (einfach), Leiter (3 m), Schaufel
Vermögen	60 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	15 %	Klettern	87 %	Lauschen	3:6
Schatten	25 %	Schleichen	30 %	Schlösser	10 %

KURIOSUM *Ein Brief in der Handschrift ihres verschollenen Bruders, durchtränkt von Wut und vom Geruch toten Fisches.*

Ein Stolpern über die eigene Schwelle könnte sie umbringen, und sie weiß es. Dafür redet sie sich in jedes Haus hinein, für das andere ein Brecheisen bräuchten. Der Brief ihres verschollenen Bruders ist voller Wut und riecht nach totem Fisch; sie trägt ihn trotzdem bei sich.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Thordak Silberhammer

Dieb der Stufe 2 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 6 Weisheit	CH 14 Charisma
Trefferpunkte 6		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +0	
				Rettungswurf 14	

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Handaxt (1W6)	Nahkampf (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Traglast (ST)	+5
Gepäck	Brechstange, Fass, Kerze, Tagesrationen (3x), Wasserschlauch	Türen (ST)	2/W6
Vermögen	560 GM	Fernkampf (GE)	+1
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Drachisch	RK-Bonus (GE)	+1
		TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %
		Sprachen (IN)	3
		Zusatzzauber (WE)	0
		Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST			
Filigranes	20 %	Fallen	35 %
Lauschen	3:6	Klettern	88 %
Schlösser	20 %	Schatten	20 %
		Schleichen	30 %

KURIOSUM *Ein abgenutztes Tagebuch mit sechs Einträgen — jeder beginnt mit „Heute habe ich Trauer gefühlt.“*

Er hat kräftige Hände, ein freundliches Wesen und kein Gespür dafür, wann er besser den Mund hielte. Fallen findet er blind, Menschen liest er gar nicht. Sein abgenutztes Tagebuch hat sechs Einträge, und jeder beginnt mit demselben Satz: Heute habe ich Trauer gefühlt.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielerfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

Blatt 4 von 20

Blatt 5 von 20

Blatt 6 von 20

Blatt 7 von 20



Simone Schattenbruch

Dieb der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST
14

Stärke

GE
13

Geschick

KO
10

Konstitution

IN
17

Intelligenz

WE
8

Weisheit

CH
12

Charisma

Trefferpunkte

8

Rüstungsklasse

6 [13]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Dolch (1W4)
Rüstung Lederpanzer
Gepäck Brechstange, Handschellen, Sack (15 kg),
Schriftrollenbehälter, Hanfseil (15 m)
Vermögen 1050 GM
Sprachen Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch,
Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	30 %	Klettern	90 %	Lauschen	4:6
Schatten	25 %	Schleichen	35 %	Schlösser	25 %

KURIOSUM *Ein Stück Mammutelfenbein, das nach Schwefel riecht, sobald man es berührt.*

Die klügste Person in jedem Raum und die mit dem schlechtesten Urteil darüber, wem sie trauen kann. Vier Pläne gelingen perfekt, der fünfte kostet sie einen Partner. Ihr Stück Mammutelfenbein riecht nach Schwefel, sobald jemand es anfasst.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Blatt 9 von 20



Vistra Steinspalter

Dieb der Stufe 5 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 9 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 21	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Hammer, Kette (3 m), Mauerhaken (Eisen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1560 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST					
Filigranes	35 %	Fallen	50 %	Klettern	91 %
Lauschen	4:6	Schatten	35 %	Schleichen	45 %
Schlösser	35 %				

KURIOSUM *Ein Säckchen mit zwölf getrockneten Pilzen aus dem Aschereich — drei davon sind eindeutig giftig.*

Was sie nicht entschärft, war keine Falle — darauf besteht sie, und bisher hat ihr niemand widersprochen. Die Schleuder ist ihr lieber als jede Klinge, weil man sie aus der Deckung heraus benutzen kann. In ihrem Säckchen liegen zwölf getrocknete Pilze aus dem Aschereich, drei davon eindeutig giftig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.
Als Spielfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Cade Holunderbach

Dieb der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 7 Stärke	GE 17 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 6 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
18	6 [13]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitaxt (1W8)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Brechstange, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Signalpfeife, Eisentopf
Vermögen	1970 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfisch, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	45 %	Schleichen	55 %	Schlösser	45 %

KURIOSUM Eine Spieldose aus Sternensilber, die eine einzige traurige Melodie spielt — und zwar nur, wenn niemand zusieht.

Seine Finger sind die besten, die sein Gewerbe zu bieten hat; alles andere an ihm ist schwach oder unhöflich. Er redet nicht über Aufträge und noch weniger über sich. Seine Spieldose aus Sternensilber spielt eine einzige traurige Melodie, und nur dann, wenn niemand zusieht.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Baelith Sternensee

Dieb der Stufe 6 · Elf · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 11 Stärke	GE 15 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 6 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 19	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Eisentopf, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1830 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST					
Filigranes	40 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	50 %	Schleichen	55 %	Schlösser	35 %

KURIOSUM *Ein Spiegelchen aus poliertem Kupfer, das gelegentlich nicht die Trägerin zeigt, sondern eine geheimnisvolle Seherin.*

Flink, gewinnend und ohne jeden Sinn für Gefahr — die Hälfte seiner Geschichten endet mit einem knappen Entkommen. Er bricht ein, wo er vorher eingeladen war, und findet das witzig. In seinem Kupferspiegel erscheint statt seines Gesichts manchmal eine fremde Seherin.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Kellan Nesselmoor

Dieb der Stufe 7 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 7 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Handschellen, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Tinte (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2120 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Klettern	93 %	Lauschen	5:6
Schatten	40 %	Schleichen	50 %	Schlösser	40 %

KURIOSUM *Ein heiliges Symbol der Knochenkönigin aus Mithril — vermutlich gestohlen.*

Langsam, ungelenk und kaum umzubringen — er steckt ein, was andere umwirft, und kommt wieder. Aus der Deckung heraus schießt er mit der leichten Armbrust, weil ihm Nahkampf nicht liegt. Das mithrillene Symbol der Knochenkönigin an seinem Hals hat er ziemlich sicher nicht erworben.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Faelwen Winterschatten

Dieb der Stufe 7 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 13 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 8 Charisma
Trefferpunkte 20		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +2	
				Rettungswurf 9	

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Kurzschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Traglast (ST)	+0
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Laterne (einfach), Lampenöl (0,5 Liter), Tinte (Fläschchen), Zauberbuch	Türen (ST)	2/W6
Vermögen	2060 GM	Fernkampf (GE)	+1
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Orkisch	RK-Bonus (GE)	+1
		TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %
		Sprachen (IN)	3
		Zusatzzauber (WE)	0
		Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST		
Filigranes	45 %	Klettern 93 %
Schatten	40 %	Lauschen 5:6
		Schlösser 40 %
		Schleichen 50 %

KURIOSUM *Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand ihres Lehrmeisters, der nach all den Jahren noch nach Moder riecht.*

Solide in jeder Fertigkeit und unangenehm im Umgang — sie arbeitet allein, seit ihr Lehrmeister verschwunden ist, und sucht ihn nicht. Das Kurzschwert zieht sie erst, wenn alles andere schiefgegangen ist. Ein zerschlissener Fetzen aus dem Gewand ihres Lehrmeisters riecht nach all den Jahren noch nach Moder.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____



Keldor Donnerbrecher

Dieb der Stufe 8 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 9 Stärke	GE 14 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 5 Intelligenz	WE 18 Weisheit	CH 11 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 23	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Hammer, Leiter (3 m), Tagesrationen (3x), Schaufel	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2570 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST					
Filigranes	50 %	Fallen	65 %	Klettern	94 %
Lauschen	5:6	Schatten	60 %	Schleichen	65 %
Schlösser	60 %				

KURIOSUM *Ein zerknittertes Empfehlungsschreiben seines ehemaligen Knappen an den Bürgermeister im Land der Frostbarbaren.*

Ein Zwerg, der langsam denkt und erschreckend richtig — er spürt Fallen, Lügen und faule Aufträge, ohne erklären zu können, woran. Er spricht eine einzige Sprache und hält das für ausreichend. In seiner Tasche steckt ein zerknittertes Empfehlungsschreiben seines früheren Knappen an einen Bürgermeister bei den Frostbarbaren.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielerfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

Sela Schwarzheide

Dieb der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 11 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 24	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	2650 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	50 %	Klettern	94 %	Lauschen	5:6
Schatten	55 %	Schleichen	60 %	Schlösser	55 %

KURIOSUM Ein Liebesbrief eines alten Feindes, adressiert an jemanden, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Nichts an ihr sticht hervor, und sie hat in all den Jahren keinen Fehler gemacht, der sich nicht beheben ließ. Sie schießt aus der zweiten Reihe und überlässt anderen den Ruhm. Der Liebesbrief eines alten Feindes ist an jemanden gerichtet, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Vaelis Sternenschleier

Dieb der Stufe 9 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 6 Stärke	GE 13 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 8 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 33	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kletterhaken, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Hanfseil (15 m), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	2840 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch				

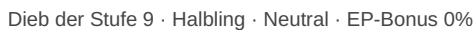
DIEBESKUNST		
Filigranes 60 %	Klettern 95 %	Lauschen 5:6
Schatten 80 %	Schleichen 80 %	Schlösser 65 %

KURIOSUM *Ein abgegriffenes Kartenspiel aus Schwarzmoor — eine Karte fehlt: der Trollkönig.*

Er kann nichts heben und nichts halten, aber er kommt durch jede Lücke, die ein Mensch übersieht. Die Streitaxt in seinem Gepäck ist Zierde, kein Werkzeug. In seinem abgegriffenen Kartenspiel aus Schwarzmoor fehlt eine Karte: der Trollkönig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Celedor Nachtlied

Dieb der Stufe 10 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 11 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 28	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kletterhaken, Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisentopf
Vermögen	2680 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/16	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	70 %	Klettern	96 %	Lauschen	5:6
Schatten	75 %	Schleichen	80 %	Schlösser	75 %

KURIOSUM *Ein abgegriffenes Kartenspiel aus der Verlorenen Stadt Vael — eine Karte fehlt: der Orkkönig.*

Ein Mann ohne besondere Gaben, der durch Ausdauer dorthin gekommen ist, wo andere durch Talent landen. Er schießt lieber, als sich zu prügeln, und verhandelt am liebsten von beidem weg. In seinem Kartenspiel aus der Verlorenen Stadt Vael fehlt eine Karte: der Orkkönig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Gredla Schlachthammer

Dieb der Stufe 10 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 17 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Hammer, Kette (3 m), Schaufel, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2860 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST		
Filigranes	70 %	Fallen 85 %
Lauschen	5:6	Schatten 80 %
Schlösser	80 %	Klettern 96 %
		Schleichen 85 %

KURIOSUM *Ein Siegelring aus Ebenholz mit dem Wappen einer verummten Gestalt: eine Medusa auf mitternachtsblauem Grund.*

Die geschicktesten Hände weit und breit, und ein Körper, den ein einziger schwerer Schlag erledigt. Sie stiehlt, was verschlossen ist, und rennt, bevor jemand nachsieht. Ihr Siegelring aus Ebenholz zeigt das Wappen einer Vermumten: eine Medusa auf mitternachtsblauem Grund.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Cedran Betbrunn

Druide der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
6	17	12	10	11	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kette (3 m), Laterne (einfach), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Wolfsbann
Vermögen	145 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer

KURIOSUM *Drei Zähne einer Chimäre, die in absoluter Dunkelheit schwach elfenbeinweiß glimmen.*

Er weicht aus, wo andere zuschlagen, und kann sein eigenes Gepäck kaum tragen. Vom Handwerk beherrscht er bisher ein einziges Kunststück: Licht, das sich an Dinge heftet, die es nicht loswerden. Drei Chimärenzähne in seinem Beutel glimmen in völliger Dunkelheit schwach elfenbeinweiß.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
1	6 [13]	+0	15

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Hammer, Kerze, Laterne (einfach), Schriftrollenbehälter, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	90 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisc

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken

KURIOSUM Der Fingerknochen ihres ehemaligen Knappen, in Jade gefasst und an einer Lederschnur getragen.

Sie überzeugt Leute, für sie zu kämpfen, weil sie selbst keinen einzigen Hieb überstehen würde. Vom Hain hat sie bisher nur gelernt, Zauber zu erkennen, nicht sie zu wirken. Der Fingerknochen ihres früheren Knappen hängt jadegefasst an einer Lederschnur um ihren Hals.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ST 14 Stärke	GE 16 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Rucksack (15 kg), Schloss, Signalpfeife, Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	260 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Tier aufspüren, Wasser reinigen
2. Grad Mit Tieren sprechen

KURIOSUM Das Tagebuch eines alten Mentors — die meisten Seiten sind unleserlich, nur die Worte „Brunnen der Verdammten“ tauchen immer wieder auf.

Ein Halbbling, der mit Tieren spricht und ihnen mehr glaubt als Menschen — bisher hat ihn das nie getäuscht. Er ist flink, wach und in seinem Dorf längst gefragter als der Priester. Im Tagebuch seines alten Mentors kehrt eine Wendung wieder: Brunnen der Verdammten.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Isolde Glaubensquell

Druide der Stufe 2 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 7 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Speer (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Kletterhaken, Leiter (3 m), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	190 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken
2. Grad Wasser erschaffen

KURIOSUM *Ein Spiegelchen aus poliertem Stahl, das gelegentlich nicht die Trägerin zeigt, sondern einen fremden Pilger.*

Eine Druidin, die Wetter und Wunden gleich gelassen hinnimmt und sich dabei bewegt wie ein umgestürzter Karren. Wo Feinheit nötig wäre, nimmt sie den Speer. In ihrem Stahlspiegel erscheint statt ihres Gesichts manchmal ein fremder Pilger.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Arelan Schleierwind

Druide der Stufe 3 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST
14

Stärke

GE
13

Geschick

KO
12

Konstitution

IN
16

Intelligenz

WE
11

Weisheit

CH
16

Charisma

Trefferpunkte
6

Rüstungsklasse
6 [13]

Angriffsbonus
+1

Rettungswurf
13

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Schleuder (1W4)
Rüstung Lederpanzer
Gepäck Hammer, Tagesrationen (3x),
Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Eisentopf
Vermögen 745 GM
Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Drachisch,
Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken, Wetter vorhersagen
2. Grad Mit Tieren sprechen

KURIOSUM Eine kleine Kapsel aus Zwergengold, in der etwas leise pocht.

Klug und gewinnend, aber ein schlechter Tag genügt, um ihn aus dem Spiel zu nehmen. Er sagt das Wetter voraus und wird dafür besser bezahlt, als es dem Hain recht ist. In seiner Kapsel aus Zwergengold pocht etwas leise, und er öffnet sie nicht.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Ragna Metbrauer

Druide der Stufe 3 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 8 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 8 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 12	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Handschellen, Lampe (Bronze), Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	500 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad Wasser erschaffen

KURIOSUM Ein Talisman aus gegerbtem Leder, verblüffend genau geformt wie ein kleiner Hobgoblin.

Langsam, un gelenk und wortkarg — was sie kann, kann sie gründlich, und mehr verlangt sie nicht von sich. Die Schleuder liegt ihr besser als alles, was Nähe verlangt. Ihr Talisman aus gegerbtem Leder ist verblüffend genau wie ein kleiner Hobgoblin geformt.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Tobias Eichhain

Druide der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 14	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG	ATTRIBUTSBONI
Waffe Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST) +0 Traglast (ST) +15
Rüstung Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST) 4/W6 Fernkampf (GE) +1
Gepäck Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Eisentopf	RK-Bonus (GE) +1 TP je Würfel (KO) -1
Vermögen 960 GM	Wiederbelebung (KO) 50 % Sprachen (IN) 1
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch	Zusatzzauber (WE) 1 Gefolge (CH) 7

ZAUBER
1. Grad Magie entdecken, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad Holz krümmen
3. Grad Gift neutralisieren

KURIOSUM Ein eingelegerter Zahn eines Drachen und ein zweiter eines Dämons — beide in Jade gefasst.
--

Ein breiter Mann, den ein einziger Sturz aus dem Sattel für Wochen flachlegt. Er zieht Gift aus Wunden und nimmt dafür kein Geld, was ihm im Umland einen Ruf eingebracht hat. Zwei eingelegte Zähne trägt er bei sich, einen von einem Drachen und einen von einem Dämon, beide in Jade gefasst.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Yvette Morgenbrück

Druide der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 18 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Schlafsack, Hanfseil (15 m), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1340 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken, Wasser reinigen
2. Grad	Mit Tieren sprechen
3. Grad	Pflanzenwachstum

KURIOSUM	<i>Drei Kupfermünzen, die immer mit derselben Seite oben landen, egal wie man sie wirft.</i>
-----------------	--

An ihr ist alles solide und ihr Urteil das beste weit und breit — der Hain hat sie früh vorgezogen, und niemand hat widersprochen. Sie lässt wachsen, was andere roden wollen, und verhandelt notfalls auch mit Bauern. Drei Kupfermünzen in ihrer Tasche landen immer mit derselben Seite oben, wie man sie auch wirft.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Wynlar Mondtau

Druide der Stufe 5 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 13 Stärke	GE 11 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 21	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0 Traglast (ST) +5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6 Fernkampf (GE) +0
Gepäck	Brechstange, Kerze, Signalpfeife, Eisentopf, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+0 TP je Würfel (KO) +1
Vermögen	570 GM	Wiederbelebung (KO)	100 % Sprachen (IN) 2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0 Gefolge (CH) 3

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad	Pflanzen aufspüren, Wasser erschaffen
3. Grad	Gift neutralisieren

KURIOSUM	Ein abgegriffenes Kartenspiel aus den Heulenden Hügeln — eine Karte fehlt: der Schwarze Hund.
-----------------	---

Er fällt niemandem auf und ermüdet nie; er geht dorthin, wo andere umkehren, und kommt zurück. Wasser, Wetter und Gift sind sein Gebiet; Gespräche überlässt er anderen. In seinem Kartenspiel aus den Heulenden Hügeln fehlt eine Karte: der Schwarze Hund.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Faelwen Silberau

Druide der Stufe 5 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 9 Stärke	GE 7 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 11 Charisma
-------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Sichelschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Fass, Handschellen, Schloss, Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1165 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen
2. Grad Holz krümmen, Metall erhitzen
3. Grad Wasser atmen

KURIOSUM Ein kleiner sprechender Stein aus den Salzminen, der ausschließlich beleidigende Kommentare über Orks abgibt.

Ungeschickt, schwächling und trotzdem seit Jahren im Dienst — sie hat begriffen, dass Vorbereitung Kraft ersetzt. Sie kann unter Wasser atmen und Metall so heiß machen, dass es fallen gelassen wird. Ihr kleiner sprechender Stein aus den Salzminen gibt ausschließlich beleidigende Bemerkungen über Orks von sich.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Leoric Glockenturm

Druide der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 8 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fass, Handschellen, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	1185 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken
2. Grad Flamme erzeugen, Holz krümmen
3. Grad Feuerwerk, Schutz vor Feuer

KURIOSUM Ein Säckchen mit sieben getrockneten Pilzen aus der Salzwüste Kharn — zwei davon sind eindeutig giftig.

Er versteht wenig von Menschen und alles vom Wald — ein Einsiedler, den man holt, wenn niemand anders weiterweiß. Feuer gehorcht ihm, und er geht sparsam damit um. In seinem Säckchen liegen sieben getrocknete Pilze aus der Salzwüste Kharn, zwei davon eindeutig giftig.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Marnie Moosfuß

Druide der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 9 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 33	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fass, Laterne (einfach), Mauerhaken (Eisen), Tagesrationen (3x), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1525 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen
2. Grad Flamme erzeugen, Holz krümmen
3. Grad Krankheit heilen, Wasser atmen

KURIOSUM Die mumifizierte Pfote eines Bugbears an einer langen Lederkordel.

Zäh wie Wurzelwerk und von einer Herzlichkeit, der sich kaum jemand entzieht — dafür begreift sie langsam. Sie heilt Krankheiten, für die der Wundarzt kein Wort hat, und verlangt eine Mahlzeit dafür. An einer langen Lederkordel trägt sie die mumifizierte Pfote eines Bugbears.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Grungir Bergherz

Druide der Stufe 7 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Mauerhaken (Eisen), Schriftrollenbehälter, Zauberbuch

Vermögen 1345 GM

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Schlingen und Fallen entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen
2. Grad Flamme erzeugen, Holz krümmen
3. Grad Tier festhalten, Wasser atmen
4. Grad Insektenplage

KURIOSUM Ein kleiner sprechender Stein aus den Eishöhlen, der ausschließlich beleidigende Kommentare über Drachen abgibt.

In nichts besonders und in allem brauchbar — ein Zwerg, der seinen Hain vertritt, weil ihm die Leute zuhören. Wenn er zornig wird, kommen die Insekten, und dann räumt eine Gegend sich von selbst. Sein sprechender Stein aus den Eishöhlen gibt ausschließlich beleidigende Bemerkungen über Drachen von sich.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Nerissa Engelhort

Druide der Stufe 7 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 18 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 8 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 29	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kerze, Schlafsack, Signalpfeife, Tinte (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2405 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

- | | |
|---------|--|
| 1. Grad | Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen |
| 2. Grad | Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen |
| 3. Grad | Blitze herbeirufen, Gift neutralisieren |
| 4. Grad | Magie bannen |

KURIOSUM Eine Karte von Hexenfels, gezeichnet auf der Innenseite eines getrockneten Vampirfells.

Schneller als jeder, dem sie begegnet, und im Urteil dafür unzuverlässig — sie handelt, bevor sie nachdenkt. Blitze ruft sie mühelos herbei und trifft damit nicht immer das Richtige. Ihre Karte von Hexenfels ist auf die Innenseite eines getrockneten Vampirfells gezeichnet.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Evander Gnadenkapell

Druide der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 8 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 34	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Laterne (einfach), Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Schaufel, Schloss
Vermögen	2810 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad Metall erhitzen, Mit Tieren sprechen, Wasser erschaffen
3. Grad Gift neutralisieren, Tier festhalten
4. Grad Mit Pflanzen sprechen

KURIOSUM Ein Erbstück seiner Urgroßmutter: ein Stück Walbein, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Aschestein.

Kräftig, belesen und schwerfällig — er kommt spät an und bleibt dann, bis die Sache erledigt ist. Mit Tieren und Pflanzen spricht er lieber als mit Menschen, und er hört ihnen auch besser zu. Sein Erbstück ist ein Stück Walbein, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Aschestein.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Serelith Glanzlaub

Druide der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 13 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 6 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
29	6 [13]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Hammer, Handschellen, Wasserschlauch, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	2135 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Elfish

ATTRIBUTSBONIFIKATION

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

- | | |
|---------|--|
| 1. Grad | Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen |
| 2. Grad | Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen |
| 3. Grad | Feuerwerk, Schutz vor Feuer |
| 4. Grad | Schwere Wunden heilen |

KURIOSUM Eine getrocknete Klaue, die laut dem Tagebuch eines toten Kameraden leise vibriert, wenn Wargs näher kommen.

Die gelehrteste Person in jedem Hain und die, mit der niemand ein zweites Mal sprechen will. Sie schließt Wunden, die aufgegeben waren, und erklärt hinterher ungefragt, warum. Eine getrocknete Klaue in ihrem Gepäck soll laut dem Tagebuch eines toten Kameraden vibrieren, wenn Wargs näher kommen.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Kalina Immersegen

Druide der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 49	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Kette (3 m), Laterne (einfach), Tagesrationen (3x), Hanfseil (15 m)
Vermögen	2375 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen
2. Grad Flamme erzeugen, Metall erhitzen, Mit Tieren sprechen
3. Grad Blitze herbeirufen, Feuerwerk, Gift neutralisieren
4. Grad Pflanzenpfad, Schwere Wunden heilen

KURIOSUM Ein Vertrag mit dem Aschefürsten, der nie unterzeichnet wurde — die Tinte ist noch frisch.

Klug, besonnen und von einer Zähigkeit, die zu ihrer schmalen Gestalt nicht passen will. Sie heilt schwere Wunden und ruft Blitze, und beides tut sie ohne Aufhebens. In ihrem Gepäck liegt ein Vertrag mit dem Aschefürsten, den niemand unterzeichnet hat; die Tinte ist noch frisch.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Morgran Erzbart

Druide der Stufe 10 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
6	13	9	13	12	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
30	6 [13]	+5	6

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kerze, Kette (3 m), Leiter (3 m), Schloss, Wasserschlauch
Vermögen	3155 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONIFIZI

Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

- | | |
|---------|---|
| 1. Grad | Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen |
| 2. Grad | Flamme erzeugen, Holz krümmen, Mit Tieren sprechen |
| 3. Grad | Blitze herbeirufen, Gift neutralisieren, Schutz vor Feuer |
| 4. Grad | Magie bannen, Mit Pflanzen sprechen |
| 5. Grad | Baumtor |

KURIOSUM Ein sechsseitiger Würfel aus Bronze, der bei jeder gewürfelten Eins leise seufzt.

Ein alter Zwerg, dem der Körper nicht mehr gehorcht und dem der Wald dafür jede Tür öffnet. Durch Bäume geht er, wohin er will, und er tut es lieber, als zu Fuß zu gehen. Sein bronzenener Würfel seufzt leise bei jeder Eins.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Hallan Holunderbach

Kämpfer der Stufe 1 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
17	8	15	14	13	7
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
3	8 [11]	+0	15

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+2	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Brechstange, Rucksack (15 kg), Hanfseil (15 m), Eisentopf, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	140 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein Schuldschein über 10 GM, ausgestellt auf seine Urgroßmutter — angeblich noch einlösbar.

Der stärkste Halbling seines Dorfes und der ungeschickteste dazu — er hebt Fässer, die er hinterher fallen lässt. Gesellschaft meidet ihn, seit er zweimal dieselbe Hochzeit ruiniert hat. Den Schuldschein seiner Urgroßmutter über zehn Goldmünzen hält er für einlösbar und trägt ihn deshalb ständig bei sich.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur: Halblinge steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 4.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------

Elaria Abendlied

Kämpfer der Stufe 1 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	12	14	17	9	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
2	7 [12]	+0	15

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Mauerhaken (Eisen), Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch, Weihwasser (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	70 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Eine Messingpfeife, deren Rauch sich zu zwei blutrot schimmernden Kringeln legt.

Sie hat mehr Verstand als Erfahrung und weiß das — zwei Treffer, und sie ist erledigt. Die Waffe wählt sie gegen den Rat aller, die sie kennen, und ändert das nicht. Abends raucht sie eine Messingpfeife, deren Rauch sich zu zwei blutroten Kringeln legt.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 4 (ST 17 → 5, ST 18 → 6).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Grungir Schwarzhammer

Kämpfer der Stufe 2 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 11 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Brünne + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Kette (3 m), Kletterhaken, Lampenöl (0,5 Liter), Schaufel, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	300 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein winziger Würfel aus Zwergengold, der bei Berührung den Namen seines letzten Besitzers flüstert: den seines Vaters.

Er schleppt ein Zauberbuch mit sich, das er nicht lesen kann, und lässt sich nicht davon abbringen. Klug genug zu wissen, dass ihm die Ausbildung dazu fehlt; stur genug, es trotzdem zu behalten. Sein winziger Würfel aus Zwergengold flüstert bei Berührung den Namen seines Vaters.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur: Zwerge steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Aeloria Schattenlied

Kämpfer der Stufe 2 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	14	11	13	12	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
9	5 [14]	+0	14

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Handaxt (1W6)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Handschellen, Lampenöl (0,5 Liter), Sack (15 kg), Signalpfeife, Wolfsbann
Vermögen	305 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Beutel mit sechs „Glückswürfeln“ aus Schildpatt, allesamt gezinkt.

Schnell, nicht stark — sie gewinnt Kämpfe, indem sie ihnen ausweicht, bis der Gegner müde wird. Ihre sechs Glückswürfel aus Schildpatt sind samt und sonders gezinkt, und sie hält das für eine Tugend. Wer mit ihr würfelt, hat schon verloren und merkt es erst am Ende des Abends.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.	1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.
2. Die Gruppen erhalten eine Aufgabe, die sie in 10 Minuten lösen müssen.	2. Die Gruppen erhalten eine Aufgabe, die sie in 10 Minuten lösen müssen.
3. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	3. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
4. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	4. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
5. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	5. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
6. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	6. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
7. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	7. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
8. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	8. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
9. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	9. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
10. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	10. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.

Waernas Flüsterschatten

Kämpfer der Stufe 3 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 17 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 13 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 12	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+2	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Brünne	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kletterhaken, Pergament (Blatt),	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
	Tagesrationen (3x), Hanfseil (15 m), Tinte (Fläschchen)	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	655 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch				

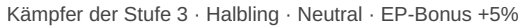
KURIOSUM Der Fingerknochen seines Onkels, in Eisen gefasst und an einer Lederschnur getragen.

Ein Elf mit der Statur eines Holzfällers, der trotzdem beim Dolch geblieben ist — alles andere sei Angeberei, sagt er. Ruhig, gründlich, selten zu überreden. Am Hals trägt er den eisengefassten Fingerknochen seines Onkels an einer Lederschnur.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 4 (ST 17 → 5, ST 18 → 6).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4 bis 5 Personen eingeteilt.	1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4 bis 5 Personen eingeteilt.
2. Jede Gruppe erhält eine bestimmte Aufgabe, die sie in der nächsten Woche lösen soll.	2. Jede Gruppe erhält eine bestimmte Aufgabe, die sie in der nächsten Woche lösen soll.
3. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	3. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.
10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.	10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen und zu verbessern.

Blatt 6 von 20

Galinndan Nachthauch

Kämpfer der Stufe 4 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 27	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 12
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Kerze, Mauerhaken (Eisen), Schloss, Wasserschlauch
Vermögen	1070 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus dem Silbertal.

Besonnen bis zur Langsamkeit — er wägt jede Entscheidung ab, auch mitten im Gefecht, und liegt damit öfter richtig als seine Hauptleute. Geld gibt er kaum aus, und niemand weiß, wofür er es spart. In seiner Satteltasche liegt ein Heiratsantrag, den er nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus dem Silbertal.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Iris Felsenbrecher

Kämpfer der Stufe 4 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	14	17	11	13	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
28	5 [14]	+2	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Handschellen, Kette (3 m), Schlafsack
Vermögen	935 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Siegelring aus Aschestein mit dem Wappen eines geächteten Magiers: eine Mumie auf moosgrünem Grund.

Kaum umzubringen und gut darin, Leute für sich zu gewinnen — eine geborene Anführerin kleiner, verzweifelter Trupps. Sie schlägt mit dem Streitkolben zu und redet dabei weiter. Am Finger trägt sie einen Siegelring aus Aschestein mit dem Wappen eines geächteten Magiers: eine Mumie auf moosgrünem Grund.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur: Zwerge steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

Dain Glutschmiede

Kämpfer der Stufe 5 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
16	16	16	9	14	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
25	4 [15]	+2	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzbogen (1W6)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Rucksack (15 kg), Signalpfeife, Wasserschlauch

Vermögen 1170 GM

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein winziger Goldwürfel, der bei Berührung den Namen seines letzten Besitzers flüstert: den eines hochmütigen Adligen.

Stark, flink und zäh in einem Körper — der Zwerg, den man holt, wenn die Sache ernst ist. Dass er lieber aus der Entfernung schießt, versteht niemand in seinem Trupp, und er erklärt es auch nicht. Sein winziger Goldwürfel flüstert bei Berührung den Namen eines hochmütigen Adligen.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur: Zwerge steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	15	14	12	11	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
26	4 [15]	+2	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Hammer, Handschellen, Kletterhaken, Laterne (einfach), Schlafsack	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	870 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein Schuldschein über 130 GM, ausgestellt auf eine geheimnisvolle Seherin — angeblich noch einlösbar.

Sie führt ein Zweihandschwert, für das ihr die Arme fehlen, und macht das mit Beweglichkeit und Sturheit wett. Umgänglich ist sie nicht; Gespräche enden meist, bevor sie begonnen haben. Der Schuldschein über hundertdreißig Goldmünzen in ihrem Gepäck ist auf eine Seherin ausgestellt, die niemand finden kann.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE  BEUTE

Melias Blätterfall

Kämpfer der Stufe 6 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	17	16	16	12	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
24	3 [16]	+3	10

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert (1W8)
Rüstung	Kettenhemd + Schild
Gepäck	Fass, Pergament (Blatt), Schriftrollenbehälter, Weihwasser (Fläschchen), Zauberbuch
Vermögen	2055 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Stück Perlmutter, das von Weihrauch durchdrungen zu sein scheint, sobald man es berührt.

Flink, klug und wohlhabend — ein Söldner, der sich seine Aufträge aussuchen kann und es auch tut. Im Gepäck ein Zauberbuch, das er als Kuriosum hält, nicht als Werkzeug. Das Perlmutter in seiner Tasche riecht nach Weihrauch, sobald man es anfasst.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 12 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 26	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzschwert (1W6)
Rüstung	Kettenhemd + Schild
Gepäck	Kette (3 m), Tagesrationen (3x), Schriftrollenbehälter, Signalpfeife, Wolfsbann
Vermögen	1935 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein Reif aus Zwergengold, innen graviert mit den Worten „Bis zu den Salzminen und zurück“.

Weder besonders stark noch besonders schnell, aber sie trifft Entscheidungen, die sich hinterher als richtig erweisen. Höflichkeit ist nicht ihre Sache, und Widerspruch verträgt sie schlecht. Der Reif aus Zwergengold an ihrem Handgelenk trägt innen die Worte: bis zu den Salzminen und zurück.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

Als Spielerfigur: Zwerge steigen als Kämpfer höchstens bis Stufe 6 (ST 17 → 7, ST 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

ST 14 Stärke	GE 15 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 42	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Kettenhemd + Schild
Gepäck	Kette (3 m), Leiter (3 m), Sack (15 kg), Schloss, Hanfseil (15 m)
Vermögen	2355 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Reif aus Obsidian, innen graviert mit den Worten „Bis in den Dornenwald und zurück“.

Ein Veteran, der mehr Schläge einsteckt als jeder andere und trotzdem beim Dolch geblieben ist — große Klingen machten die Leute leichtsinnig, sagt er. Seine Männer zählt er pünktlich und erwartet dafür, dass niemand nachfragt. Der Obsidianreif an seinem Arm trägt innen die Worte: bis in den Dornenwald und zurück.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

9

Blatt 14 von 20

ST	GE	KO	IN	WE	CH
11	6	14	12	13	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
40	3 [16]	+5	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Kletterhaken, Rucksack (15 kg), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2300 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Eine winzige, detailreiche Skulptur aus Aschestein, die das Königreich Eichmar zeigt — aber ein Turm steht Kopf.

Schwerfällig wie ein umkippende Schrank und trotzdem seit zwanzig Jahren am Leben — er steht einfach da, wo andere ausweichen. Schnelle Gegner sind sein Albtraum, und er hat gelernt, sie kommen zu lassen. An seiner Skulptur aus Aschestein, die das Königreich Eichmar zeigt, steht ein Turm verkehrt herum.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 50	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Kletterhaken, Mauerhaken (Eisen), Tagesrationen (3x), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2285 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein heiliges Symbol des Hammerheiligen aus versteinertem Holz — vermutlich gestohlen.

Sie hält aus, was einen Ochsen umwirft, und die Leute folgen ihr, weil sie ihnen das Gefühl gibt, sie täten es freiwillig. In voller Platte schleudert sie Steine, und niemand lacht mehr darüber. Das Symbol des Hammerheiligen aus versteinertem Holz an ihrem Hals hat sie ziemlich sicher nicht geschenkt bekommen.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 9 Stärke	GE 17 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 12 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 36	Rüstungsklasse 2 [17]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Handschellen, Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Schlafsack, Schloss	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2375 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Der Schädel eines jungen Dämons, innen mit vier winzigen Runen graviert.

Sie ist schneller als jeder, dem sie begegnet, und schwächer als die meisten — ihr Zweihandschwert führt sie mit Schwung statt mit Kraft. Wer sie in die Enge treibt, gewinnt; das ist noch selten jemandem gelungen. Im Gepäck der Schädel eines jungen Dämons, innen mit vier winzigen Runen graviert.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ST	GE	KO	IN	WE	CH
9	7	9	14	13	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 41	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +7	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Brechstange, Feuerstein und Stahl, Kerze, Leiter (3 m), Schlafsack	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	2855 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Elfish				

KURIOSUM Ein Brief in der Handschrift seiner Mutter, durchtränkt von Verzweiflung und vom Geruch alten Leders.

Ein Hauptmann, dessen Körper den Dienst quittiert hat, während sein Verstand noch scharf ist — er führt inzwischen vom Kartentisch aus. Wer ihn im Feld sieht, sieht einen Mann, der zu lange geblieben ist. Der Brief seiner Mutter ist voller Verzweiflung und riecht nach altem Leder; er hat ihn nie beantwortet.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	13	15	15	14	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 53	Rüstungsklasse 1 [18]	Angriffsbonus +7	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Hammer, Kletterhaken, Pergament (Blatt), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2530 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Buch ohne Titel, in dessen Einband ein einzelner getrockneter Marienkäfer eingenäht ist.

Man hat in zwanzig Jahren keine schwache Stelle an ihr gefunden, und sie kommt aus jeder Schlacht zurück, in die man sie schickt. Das Kurzschwert ist ihre Wahl, seit ihr ein längeres einmal im Weg war. In den Einband ihres titellosen Buches ist ein einzelner getrockneter Marienkäfer eingenäht.

Regel-Update: Rettungswurfbonus +1, außer gegen Zauber (auch aus Zauberstäben und -stecken).

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Phandor Farntal

Kleriker der Stufe 1 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	14	12	13	11	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
6	6 [13]	+0	15

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitflegel (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Handschellen, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Rucksack (15 kg), Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	150 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Eine Pfeife aus altem Eichenholz, deren Rauch sich zu sechs mattschwarz schimmernden Kringeln legt.

Ein junger Priester, der die Rüstung noch wie ein geliehenes Gewand trägt und den Streifflgel hält, als könne er jeden Moment losgehen. Freundlich, unsicher, schnell begeistert. Abends raucht er eine Pfeife aus altem Eichenholz, deren Rauch sich zu sechs mattschwarzen Kringeln legt.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kleriker höchstens bis Stufe 4.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 2 von 20

Reed Mühlbach

Kleriker der Stufe 2 · Halbling · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
8	10	14	14	12	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
10	5 [14]	+0	14

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Handschellen, Lampenöl (0,5 Liter), Wolfsbann, Zauberbuch
Vermögen	470 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Nahrung und Wasser reinigen

KURIOSUM Ein Stück Leder von einem Halbling-Banditen, in Meteoreisen gerahmt wie eine Reliquie.

Er wiegt den Kriegshammer mit beiden Händen und trifft trotzdem selten, redet sich dafür aus jeder zweiten Schlägerei heraus. Die halbe Gemeinde mag ihn, die andere hält ihn für einen Schwätzer. In Meteoreisen gerahmt wie eine Reliquie bewahrt er ein Stück Leder von einem Halbbling-Banditen auf.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Rosamund Weihfeste

Kleriker der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
14	17	17	10	14	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
6	5 [14]	+0	14

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Fass, Handschellen, Lampenöl (0,5 Liter), Wasserschlauch, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	405 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Schutz vor Bösem

KURIOSUM Ein Schal ihrer Urgroßmutter, der noch immer leicht nach verbranntem Haar riecht.

Schnell, zäh und kräftig — dem Körper nach eine Kriegerin, der Erfahrung nach eine Anfängerin, die ihr Glück noch nicht aufgebraucht hat. Sie packt an, bevor sie betet, und entschuldigt sich hinterher dafür. Der Schal ihrer Urgroßmutter riecht noch immer schwach nach verbranntem Haar.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.	1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.
2. Die Gruppen erhalten eine Aufgabe, die sie in 10 Minuten lösen müssen.	2. Die Gruppen erhalten eine Aufgabe, die sie in 10 Minuten lösen müssen.
3. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	3. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
4. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	4. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
5. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	5. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
6. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	6. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
7. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	7. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
8. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	8. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
9. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	9. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.
10. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.	10. Die Gruppen werden in einem Raum mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen ausgestattet.



Travok Schlachthammer

Kleriker der Stufe 3 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST

8

Stärke

GE

15

Geschick

KO

10

Konstitution

IN

16

Intelligenz

WE

14

Weisheit

CH

11

Charisma

Trefferpunkte

8

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

13

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Schleuder (1W4)
Rüstung Brünne
Gepäck Laterne (einfach), Schloss, Tinte
(Fläschchen), Eisentopf, Zauberbuch
Vermögen 535 GM
Sprachen Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid,
Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Schutz vor Bösem

KURIOSUM Eine Reisebeschreibung zum Turm des Erzmagus, geschrieben von seinem ersten Opfer — der letzte Eintrag bricht mitten im Satz ab.

Ein schmaler, belesener Zwerg, der einen Namen trägt, den er sich nicht verdient hat — er kämpft mit der Schleuder aus sicherer Entfernung. Höflich im Ton, kalt in der Sache. Das Reisetagebuch zum Turm des Erzmagus stammt von seinem ersten Opfer; der letzte Eintrag bricht mitten im Satz ab.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse; für Zwerge nennt es die Kombination Kämpfer/Kleriker bis Kleriker-Stufe 7.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Serelith Lichterhain

Kleriker der Stufe 3 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	15	14	17	16	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
14	5 [14]	+1	13

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Fackel (3x), Kerze, Kette (3 m), Lampe (Bronze), Eisetopf
Vermögen	615 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Orkisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Nahrung und Wasser reinigen

KURIOSUM Eine getrocknete Klaue, die laut dem Tagebuch eines fremden Pilgers leise vibriert, wenn ein Geistritter näher kommt.

Die Klügste und frömmste Person in jedem Raum, und die, der am wenigsten zugehört wird — sie erklärt zu genau und zu lange. Die Keule führt sie widerwillig und nur, wenn gar nichts anderes hilft. Ihre getrocknete Klaue vibriert laut dem Tagebuch eines fremden Pilgers, wenn ein Geistritter näher kommt.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kleriker höchstens bis Stufe 4.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Vaelis Silberlaub

Kleriker der Stufe 4 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST

13

Stärke

GE

13

Geschick

KO

14

Konstitution

IN

15

Intelligenz

WE

10

Weisheit

CH

12

Charisma

Trefferpunkte

14

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Schleuder (1W4)
Rüstung Brünne
Gepäck Fackel (3x), Lampenöl (0,5 Liter),
Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Zauberbuch
Vermögen 1325 GM
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch,
Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Leichte Wunden heilen, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad Segnen

KURIOSUM Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand seines verschollenen Bruders, der nach all den Jahren noch nach Lavendel riecht.

Er heilt gut und glaubt mäßig — der Dienst ist ihm ein Handwerk, das er ordentlich ausübt. Wer eine Predigt erwartet, bekommt einen Verband. Den Stofffetzen aus dem Gewand seines verschollenen Bruders trägt er seit Jahren; er riecht noch nach Lavendel.

Als Spielfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Kleriker höchstens bis Stufe 4.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Thalindra Schattenhain

Kleriker der Stufe 4 · Elf · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 16 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
26	5 [14]	+1	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Brünne	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Handscheellen, Rucksack (15 kg), Schaufel,	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
	Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	1085 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch				

ZAUBER

1. Grad Licht, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad Segnen

KURIOSUM Ein Spiegelchen aus poliertem Tiefenkrystall, das gelegentlich nicht die Trägerin zeigt, sondern einen reisenden Barden.

Eine Elfe im Dienst einer Kirche, die sie nie ganz überzeugt hat — sie tut, was verlangt wird, und fragt nicht weiter. Flink genug, um Schlägen auszuweichen, für die andere büßen. In ihrem Spiegel aus Tiefenkrystall erscheint statt ihres Gesichts manchmal ein reisender Barde.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.



Korg Grubenbart

Kleriker der Stufe 5 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 15 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kriegshammer (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Kettenhemd + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Leiter (3 m), Schaufel, Hanfseil (15 m), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1205 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER	
1. Grad	Licht, Magie entdecken
2. Grad	Mit Tieren sprechen, Stille (4,5 m Umkreis)

KURIOSUM	<i>Ein schweres Amulett aus verfluchtem Eisen, das eiskalt werden soll, sobald der Name „Westwacht“ fällt.</i>
-----------------	--

Ein Zwerg ohne Schwäche und ohne Ausstrahlung — man vertraut ihm, ohne sich hinterher an ihn zu erinnern. Er bringt Stille über einen Raum, wenn es nötig ist, und das ist es öfter, als man denkt. Sein schweres Amulett aus verfluchtem Eisen soll eiskalt werden, sobald der Name Westwacht fällt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse; für Zwerge nennt es die Kombination Kämpfer/Kleriker bis Kleriker-Stufe 7.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

ST	GE	KO	IN	WE	CH
8	14	14	9	13	17
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
23	4 [15]	+2	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kriegshammer (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Kerze, Leiter (3 m), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1010 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Leichte Wunden heilen, Licht
2. Grad Mit Tieren sprechen, Segnen

KURIOSUM Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus Westwacht.

Eine Predigerin, der die Leute zuhören, weil sie sie ansieht, nicht weil sie recht hat. Den Kriegshammer schwingt sie mit Armen, denen man den Dienst nicht zutraut, und trifft trotzdem. In ihrem Gepäck liegt ein Heiratsantrag, den sie nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus Westwacht.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 12 Stärke	GE 9 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 3 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
35	5 [14]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kriegshammer (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fass, Handschellen, Kletterhaken, Laterne (einfach), Lampenöl (0,5 Liter)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1630 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad Person festhalten, Schlangen bezaubern
3. Grad Mit Toten sprechen
4. Grad Gift neutralisieren

KURIOSUM Ein kaputter Kompass aus kaltem Eisen, dessen Nadel hartnäckig in Richtung der Salzminen zeigt.

Ein heiliger Narr, der die Stimme seines Gottes klarer hört als jedes Wort am Wirtshaustisch. Er kann nicht lesen und spricht mit Toten, und beides hat ihm im Orden eine seltsame Stellung verschafft. Die Nadel seines kaputten Kompasses aus kaltem Eisen zeigt hartnäckig in Richtung der Salzminen.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Hazel Kleehügel

Kleriker der Stufe 6 · Halbling · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST

7

Stärke

GE

12

Geschick

KO

16

Konstitution

IN

7

Intelligenz

WE

13

Weisheit

CH

11

Charisma

Trefferpunkte

28

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

10

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kampfstab (1W6)
Rüstung Kettenhemd
Gepäck Kette (3 m), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Signalpfeife, Zauberbuch
Vermögen 2030 GM
Sprachen Gemeinsprache

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Schutz vor Bösem
2. Grad Person festhalten, Segnen
3. Grad Dauerhaftes Licht
4. Grad Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)

KURIOSUM Ein Familienporträt in einem Rahmen aus Drachenknochen: ihr Lehrmeister als Kind, vor dem Tor der Bleichen Ebene.

Zäh wie ein Wurzelstock und im Kopf so einfach, dass ihr Glaube nie ins Wanken kommt — sie betet, wie andere atmen. Der Kampfstab ist mehr Gehhilfe als Waffe, und sie hat ihn noch nie gebraucht. Über ihrem Bett hängt ein Familienporträt in einem Rahmen aus Drachenknochen: ihr Lehrmeister als Kind, vor dem Tor der Bleichen Ebene.

Als Spielfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Gundrik Goldgräber

Kleriker der Stufe 7 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST

15

Stärke

GE

13

Geschick

KO

14

Konstitution

IN

14

Intelligenz

WE

14

Weisheit

CH

16

Charisma

Trefferpunkte

27

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+3

Rettungswurf

9

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Schleuder (1W4)
Rüstung Kettenhemd
Gepäck Kette (3 m), Mauerhaken (Eisen), Rucksack (15 kg), Schriftrollenbehälter, Tinte (Fläschchen)
Vermögen 2270 GM
Sprachen Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie entdecken
2. Grad Fallen finden, Segnen
3. Grad Gebet, Mit Toten sprechen
4. Grad Gift neutralisieren
5. Grad Heiliges Gespräch

KURIOSUM Ein Räucherstäbchen aus Dornenwaldholz, das beim Abbrennen für einen Augenblick das Gesicht seiner verstorbenen Cousine zeigt.

Der Typ Priester, den man zum Verhandeln schickt: kräftig genug, um ernst genommen zu werden, umgänglich genug, dass es nicht dazu kommt. Mit Toten spricht er lieber als mit Lebenden, und er gibt das offen zu. Sein Räucherstäbchen aus Dornenwaldholz zeigt beim Abbrennen für einen Augenblick das Gesicht seiner verstorbenen Cousine.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse; für Zwerge nennt es die Kombination Kämpfer/Kleriker bis Kleriker-Stufe 7 — Gundrik steht also genau an der Grenze.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Elowen Glockenkreuz

Kleriker der Stufe 7 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	17	9	15	14	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
29	4 [15]	+3	9

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Brechstange, Hammer, Schaufel, Wolfsbann, Zauberbuch
Vermögen	1140 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie entdecken
2. Grad Schlangen bezaubern, Segnen
3. Grad Fluch brechen, Mit Toten sprechen
4. Grad Gift neutralisieren
5. Grad Finger des Todes

KURIOSUM Eine winzige Messingflöte, die beim Spielen Oger anlockt — leider gleich drei auf einmal.

Flink, klug und beliebt, mit einer Gesundheit, die jeden längeren Marsch zur Frage macht. Sie bricht Flüche für Geld und redet nicht darüber, wer sie in Auftrag gibt. Ihre winzige Messingflöte lockt beim Spielen Oger an, und zwar gleich drei auf einmal.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Evander Weißhall

Kleriker der Stufe 8 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	14	10	17	12	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
30	1 [18]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Sack (15 kg), Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2240 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad Person festhalten, Stille (4,5 m Umkreis)
3. Grad Dauerhaftes Licht, Gebet
4. Grad Mit Pflanzen sprechen, Gift neutralisieren
5. Grad Insektenplage, Auftrag

KURIOSUM Eine Krallen eines Eulenbären, in Hirschhorn gerahmt wie eine Reliquie.

Ein Gelehrter im Priestergewand: Er kennt jede Schrift seines Ordens und hat keinen einzigen Freund darin. Mit Pflanzen spricht er lieber als mit der Gemeinde, und er behauptet, sie antworteten klüger. In Hirschhorn gerahmt wie eine Reliquie bewahrt er die Krallen eines Eulenbären auf.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Amariel Weidensee

Kleriker der Stufe 8 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST
14

Stärke

GE
12

Geschick

KO
8

Konstitution

IN
15

Intelligenz

WE
10

Weisheit

CH
10

Charisma

Trefferpunkte

16

Rüstungsklasse

3 [16]

Angriffsbonus

+3

Rettungswurf

8

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Keule (1W4)
Rüstung Plattenpanzer
Gepäck Fass, Hammer, Handschellen, Schaufel, Schriftrollenbehälter
Vermögen 2225 GM
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad Schlangen bezaubern, Stille (4,5 m Umkreis)
3. Grad Dauerhaftes Licht, Krankheit heilen
4. Grad Schwere Wunden heilen, Wasser erschaffen
5. Grad Heiliges Gespräch, Böses bannen

KURIOSUM Eine schlichte Halskette aus Jade, an der ein einzelner Mondstein baumelt.

Sie hat mehr gelesen als ihr halber Orden und wird zur Last, sobald es kalt wird. Sie heilt schwere Wunden und Krankheiten, für die andere schon das Grab schaufeln. An ihrer schlichten Jadekette baumelt ein einzelner Mondstein.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Blatt 17 von 20

Rhianne Immersee

Kleriker der Stufe 9 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
14	17	15	14	12	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
31	1 [18]	+4	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Lampenöl (0,5 Liter), Tagesrationen (3x), Rucksack (15 kg), Schaufel, Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2690 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken, Schutz vor Bösem
2. Grad Fallen finden, Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern
3. Grad Fluch brechen, Gebet, Krankheit heilen
4. Grad Schutz vor Bösem (3 m Umkreis), Wasser erschaffen
5. Grad Auftrag, Heiliges Gespräch

KURIOSUM Ein Beutel mit fünf „Glückswürfeln“ aus Aschestein, allesamt gezinkt.

Schnell, kräftig und von einer Frömmigkeit, die eher nach Vertrag als nach Hingabe klingt — sie erteilt Aufträge, wo andere bitten würden. Fallen findet sie zuverlässiger als mancher Dieb. Ihre fünf Glückswürfel aus Aschestein sind samt und sonders gezinkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Lucias Glaubenstein

Kleriker der Stufe 10 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	14	8	15	13	6
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
29	2 [17]	+5	6

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Plattenpanzer
Gepäck	Lampe (Bronze), Schriftrollenbehälter, Schloss, Hanfseil (15 m), Wasserschlauch
Vermögen	3115 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Leichte Wunden heilen, Magie entdecken, Schutz vor Bösem
2. Grad Person festhalten, Schlangen bezaubern, Stille (4,5 m Umkreis)
3. Grad Dauerhaftes Licht, Gebet, Mit Toten sprechen
4. Grad Gift neutralisieren, Schwere Wunden heilen, Stöcke zu Schlangen
5. Grad Auftrag, Böses bannen, Insektenplage

KURIOSUM Ein Krug mit Wasser aus dem Brunnen der Verdammten, das niemals warm wird.

Er bannt Böses, und die Geretteten gehen ihm trotzdem aus dem Weg — es gibt etwas an ihm, das niemand benennen kann. Trotz all seiner Macht ist er erschreckend leicht zu töten, und seine Feinde wissen das. Im Krug an seinem Gürtel steht Wasser aus dem Brunnen der Verdammten, das niemals warm wird.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Nerissa Glaubensquell

Kleriker der Stufe 10 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 4 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 13 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
39	4 [15]	+5	6

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Brechstange, Lampe (Bronze), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisetopf	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2525 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Licht, Schutz vor Bösem
2. Grad Fallen finden, Mit Tieren sprechen, Stille (4,5 m Umkreis)
3. Grad Gebet, Krankheit heilen, Mit Toten sprechen
4. Grad Mit Pflanzen sprechen, Schwere Wunden heilen, Wasser erschaffen
5. Grad Böses bannen, Finger des Todes, Nahrung erschaffen

KURIOSUM Ein tiefroter Faden, der niemals reißt und stets in Richtung des Herzogtums Solmar weht.

Kräftig, zäh und so ungeleckt, dass sie beim Segnen den Kelch umstößt — ihre Gemeinde hat sich daran gewöhnt. Ihr Urteil ist schlecht, ihre Macht gewaltig, und diese Mischung hat schon Dörfer beunruhigt. Der tiefrote Faden in ihrer Tasche reißt nie und weht stets in Richtung des Herzogtums Solmar.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	14	14	8	15	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 4	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Schaufel, Schloss, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	100 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Eine Liste mit sechs Schulden, die ein sterbender Söldner noch einzutreiben gedachte.

Ein Novize mit ruhigen Händen und einem einfachen Kopf — er lernt langsam und vergisst nichts. Die Streitaxt hat er vom Hof mitgebracht; im Kloster sieht man es ihm nach. In seinem Gewand steckt eine Liste mit sechs Schulden, die ein sterbender Söldner noch eintreiben wollte.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Bree Farnhang

Mönch der Stufe 1 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	13	15	12	11	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 4	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Hammer, Lampenöl (0,5 Liter), Hanfseil (15 m), Tinte (Fläschchen), Eisentopf
Vermögen	170 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Familienporträt in einem Rahmen aus gegerbtem Leder: ein wahnsinniger König als Kind, vor dem Tor von Krähenmoor.

Eine Halbbling-Novizin, zäh und ausgeglichen, deren Hände knapp unter der Schwelle bleiben, ab der die Ordenskünste greifen. Sie schlägt mit der Keule zu und ärgert sich jedes Mal darüber. Auf ihrem Familienporträt in einem Rahmen aus gegerbtem Leder steht ein wahnsinniger König als Kind vor dem Tor von Krähenmoor.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Faelar Abendau

Mönch der Stufe 2 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 13 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 3	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Lampenöl (0,5 Liter), Schlafsack, Tinte (Fläschchen), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	540 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM *Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus dem Turm des Erzmagus.*

Klug, gebildet und so zerbrechlich, dass ihn ein unglücklicher Sturz aus dem Orden tragen würde. Den Kurzbogen führt er besser als die Faust, was seinen Lehrmeister kränkt. In seinem Gewand steckt ein Heiratsantrag, den er nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus dem Turm des Erzmagus.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 15.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.



Mönch der Stufe 2 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

Blatt 4 von 20

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	14	15	17	10	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
13	6 [13]	+1	13

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fass, Hammer, Sack (15 kg), Schlafsack, Schloss	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	440 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Orkisch, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Stechbeitel aus kaltem Eisen mit den Initialen „K. K.“ — altes Gesellenwerkzeug seines jüngeren Bruders.

Der belesenste Bruder seines Hauses und der, den man am wenigsten predigen hört. Er führt ein Langschwert, seit ihm jemand erklärt hat, dass es dem Orden gleichgültig ist. Sein Stechbeitel aus kaltem Eisen trägt die Initialen K. K. — altes Gesellenwerkzeug seines jüngeren Bruders.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribut nicht erfüllt: GE, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Diesa Bergborn

Mönch der Stufe 3 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 17 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 10 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 5	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Kette (3 m), Schlafsack, Eisentopf, Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	670 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST					
Filigranes	25 %	Fallen	40 %	Klettern	87 %
Lauschen	4:6	Schatten	25 %	Schleichen	35 %
Schlösser	25 %				

KURIOSUM *Das eingelegte Auge eines Gnolls in einem kleinen Glas voll moosgrüner Flüssigkeit.*

Die erste ihres Jahrgangs, der die Ordenskünste tatsächlich offenstehen, und sie nutzt das ohne Bescheidenheit. Sie bewegt sich lautlos und arbeitet mit dem Dolch, wenn Lautlosigkeit nicht mehr reicht. In einem Glas voll moosgrüner Flüssigkeit trägt sie das eingelegte Auge eines Gnolls.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 12.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Elarion Mondbogen

Mönch der Stufe 4 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	13	9	11	8	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
9	5 [14]	+1	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzbogen (1W6)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Laterne (einfach), Mauerhaken (Eisen), Schlafsack
Vermögen	940 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein kaputter Kompass aus altem Eichenholz, dessen Nadel hartnäckig in Richtung des Alten Friedhofs zeigt.

Ein Ordensbruder, dem für die inneren Künste schlicht alles fehlt — kein Gespür, keine Einsicht, kein Auftreten. Er bleibt, weil er nirgendwo sonst hinkann, und der Orden lässt ihn. Die Nadel seines kaputten Kompasses aus Eichenholz zeigt hartnäckig zum Alten Friedhof.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 8 von 20



Dunstan Imtermorgen

Mönch der Stufe 5 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 17 Stärke	GE 15 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 12 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Handschellen, Pergament (Blatt), Schaufel, Schlafsack, Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1360 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST					
Filigranes	35 %	Klettern	89 %	Lauschen	4:6
Schatten	30 %	Schleichen	40 %	Schlösser	30 %

KURIOSUM Eine vergilbte Schatzkarte, die direkt zu einem X bei Roter Strand führt — doch ein Stück der Ecke fehlt.

Stark und schnell, im Urteil dafür ein Kind — er nimmt jeden Auftrag an, der gut klingt. Die leichte Armbrust hat er einem Toten abgenommen und schießt seither damit. Seine vergilbte Schatzkarte führt zu einem Kreuz bei Roter Strand, doch ein Stück der Ecke fehlt.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

ST	GE	KO	IN	WE	CH
14	12	11	12	14	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
10	5 [14]	+2	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitaxt (1W8)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Kerze, Rucksack (15 kg), Hanfseil (15 m), Tinte (Fläschchen), Zauberbuch
Vermögen	1600 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Kästchen aus Drachenknochen, das sich nur öffnen lässt, wenn man den Namen ihrer Mutter laut ausspricht.

Eine Elfe, die den Orden ernster nimmt als die meisten, die darin geboren wurden. Was ihr an Anlage fehlt, gleicht sie durch Beharrlichkeit aus, und das seit Jahren. Ihr Kästchen aus Drachenknochen öffnet sich nur, wenn man den Namen ihrer Mutter laut ausspricht.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 15.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Beldan Moosfuß

Mönch der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	14	16	6	9	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
17	3 [16]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Mauerhaken (Eisen), Signalpfeife, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
		Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Vermögen	1590 GM				
Sprachen	Gemeinsprache				

KURIOSUM Ein Notizzettel mit sieben Namen — sechs davon sind durchgestrichen.

Zäh, flink und im Kopf so leer, dass ihn Zweifel nie aufhalten — deshalb schicken sie ihn voraus. Der Zweihänder in seinen kurzen Armen ist ein Anblick, über den niemand zweimal lacht. Auf seinem Notizzettel stehen sieben Namen, sechs davon durchgestrichen.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 10 Stärke	GE 12 Geschick	KO 5 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
10	4 [15]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Signalpfeife, Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	1570 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Ohrring aus Messing — der zweite fehlt seit der Schlacht um den Markt von Talheim.

Gewinnend, redegewandt und von einer Gesundheit, die jede Übung zur Qual macht. Sie lebt davon, dass andere ihr Arbeit abnehmen, und das gelingt ihr erstaunlich oft. Ihr messingner Ohrring hat einen Zwilling, der seit der Schlacht um den Markt von Talheim fehlt.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 13 von 20

ST	GE	KO	IN	WE	CH
11	12	12	14	13	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
20	3 [16]	+3	9

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2130 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Eine kleine Dose aus Drachenschuppen mit getrocknetem Pulver — eingeatmet verursacht es sechs Tage lang Alpträume von Drachen.

In nichts herausragend, in allem geduldig — sie hat sich alles erarbeitet, was andere geschenkt bekommen. Der Dolch reicht ihr, seit ihre Hände gelernt haben, ohne ihn auszukommen. In ihrer Dose aus Drachenschuppen liegt getrocknetes Pulver; eingeatmet bringt es sechs Nächte lang Träume von Drachen.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
7	15	10	14	10	17
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
27	1 [18]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Lampe (Bronze), Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Weihwasser (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	1770 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes 50 %	Klettern 92 %	Lauschen 5:6
Schatten 55 %	Schleichen 60 %	Schlösser 55 %

KURIOSUM Ein kleiner sprechender Stein aus der Verlorenen Stadt Vael, der ausschließlich beleidigende Kommentare über Medusen abgibt.

Er hat kaum Kraft und dafür ein Auftreten, mit dem er Räume betritt, in die man ihn nicht gebeten hat. Lautlos ist er auch, was die Sache für seine Gastgeber nicht besser macht. Sein sprechender Stein aus der Verlorenen Stadt Vael gibt ausschließlich beleidigende Bemerkungen über Medusen von sich.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Vaelora Glanzsee

Mönch der Stufe 8 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 7 Stärke	GE 13 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
27	1 [18]	+3	8

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Brechstange, Leiter (3 m), Tagesrationen (3x), Weihwasser (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2170 GM
Sprachen	Gemeinsprache

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Erbstück ihrer ersten Liebe: eine zerbrochene Pfeilspitze, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Messing.

Sie ist im Orden aufgewachsen und nie darüber hinausgekommen — für die inneren Künste hat es nie gereicht. Der Kriegshammer ersetzt, was ihr fehlt, und das hat sie weiter gebracht, als alle erwartet haben. Ihr Erbstück von der ersten Liebe ist eine zerbrochene Pfeilspitze in einem winzigen Sarg aus Messing.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 12.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	8	17	13	16	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
24	2 [17]	+4	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Mauerhaken (Eisen), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	2370 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Goblinoid				

KURIOSUM Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand einer geheimnisvollen Seherin, der nach all den Jahren noch nach Vergissmeinnicht riecht.

Unerschütterlich und langsam — ein Elf, der in dreißig Jahren keine Entscheidung bereut hat. Er schießt lieber, als sich zu bewegen, und trifft dabei zuverlässiger als die Jungen. Der Stofffetzen aus dem Gewand einer Seherin riecht nach all den Jahren noch nach Vergissmeinnicht.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: GE.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

Elowen Klosterfeld

Mönch der Stufe 9 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 31	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Kerze, Kette (3 m), Kletterhaken, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen)
Vermögen	2530 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes 60 %	Klettern 93 %	Lauschen 5:6
Schatten 65 %	Schleichen 70 %	Schlösser 65 %

KURIOSUM Ein sechsseitiger Würfel aus Bronze, der bei jeder gewürfelten Eins leise seufzt.

Ihr stehen der Tödliche Schlag und sämtliche Künste der Hand offen, und sie hat beides oft genug gebraucht. Den Zweihänder führt sie trotzdem, weil manche Gegner eine Klinge verdienen. Ihr bronzenener Würfel seufzt leise bei jeder Eins.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Blatt 19 von 20

Caelwen Morgenhauch

Mönch der Stufe 10 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 18 Weisheit	CH 11 Charisma
-------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 29	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Fass, Handschellen, Pergament (Blatt), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	3010 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Talisman aus gehärtetem Stahl, verblüffend genau geformt wie ein kleiner Ork.

Der wachsamste Kopf ihres Hauses in einem Körper, der kaum eine Tür aufbekommt. Sie sieht kommen, was andere erst hinterher begreifen, und sagt selten etwas dazu. Ihr Talisman aus gehärtetem Stahl ist verblüffend genau wie ein kleiner Ork geformt.

Mönche tragen keine Rüstung. Regel-Update: Klassenfähigkeiten erfordern Mindestattribute — ST 12 (Tödlicher Schlag), GE 15 (diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus, Mehrfachangriff), WE 12 (Rettungswurfbonus), WE 15 (Wachsamkeit, Langsamer Fall).

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 10 Stärke	GE 11 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 17 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

Ein junger Ritter, der besser redet als kämpft — die Leute folgen ihm, bevor er das Schwert überhaupt zieht. Viel einstecken kann er nicht, und sein Name klingt nach mehr Narben, als er hat. Das abgetrennte Horn eines Dämons trägt er in gegerbtes Leder gefasst am Gürtel.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
11	10	10	10	13	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
7	7 [12]	+0	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Hammer, Kerze, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	190 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Medaillon aus gehärtetem Stahl mit dem Porträt ihres verschollenen Bruders und einer Locke blutroten Haars.

Weder begabt noch auffällig, dafür in ihrem Eid unbeirrbar — genau die Sorte, die ein Orden am liebsten ausbildet. Sie schießt lieber, als ins Gedränge zu gehen, und erklärt das niemandem. In ihrem Medaillon aus gehärtetem Stahl liegt das Porträt ihres verschollenen Bruders und eine Locke blutroten Haars.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Baelith Silberau

Paladin der Stufe 2 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 7 Geschick	KO 7 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 5	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 11
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Wolfsbann
Vermögen	350 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM *Das eingelegte Auge einer Medusa in einem kleinen Glas voll mattschwarzer Flüssigkeit.*

Ein charmanter Mann mit breiten Schultern, den sein Trupp trotzdem in die zweite Reihe schiebt. Mit dem Eid nimmt er es genau, mit allem anderen nicht. In einem Glas voll mattschwarzer Flüssigkeit trägt er das eingelegte Auge einer Medusa.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 11 Stärke	GE 16 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG	ATTRIBUTSBONI
------------	---------------

Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7
-------------------	----------	--------------	----------

Tyraen Mondtau

Paladin der Stufe 3 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	12	12	16	13	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Brünne	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Laterne (einfach), Schlafsack, Schloss	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	705 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Eine kleine Zinnkapsel, in der etwas leise pocht.

Sie dient einem menschlichen Gott, klug genug, die Widersprüche zu sehen, und fromm genug, sie auszuhalten. Ihre Waffe ist eine schlichte Keule, und sie hat nie erklärt, warum. In der Zinnkapsel an ihrem Gürtel pocht etwas leise.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE  BEUTE



ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	12	8	18	11	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG	ATTRIBUTSBONI
------------	---------------

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

Der klügste Kopf seines Ordens in einem Körper, der jede Übung zur Peinlichkeit macht. Man schickt ihn zu Verhandlungen und hofft, dass es dabei bleibt. Seine Münze aus Mahagoni zeigt auf beiden Seiten das Gesicht eines hochmütigen Adligen.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Isolde Grauschild

Paladin der Stufe 4 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 8 Geschick	KO 7 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
7	7 [12]	+2	9

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Kette (3 m), Leiter (3 m), Schaufel, Schloss, Eisentopf
Vermögen	935 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein loses Stück Mauerwerk aus den Heulenden Hügeln, das nachts schwach nach verbranntem Haar duftet.

Kräftig und sonst in allem unter dem Durchschnitt — sie hält den Eid, weil sie nichts anderes gelernt hat. Ihre Kameraden schützen sie mehr, als sie es umgekehrt tut, und niemand spricht darüber. Ihr loses Stück Mauerwerk aus den Heulenden Hügeln duftet nachts schwach nach verbranntem Haar.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Thallan Silberzweig

Paladin der Stufe 5 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 8 Stärke	GE 18 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 15 Charisma
-------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
19	4 [15]	+2	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Hammer, Schlafsack, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	1650 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM *Ein Spiegelchen aus poliertem Onyx, das gelegentlich nicht den Träger zeigt, sondern seine ältere Schwester.*

Der gewandteste Ritter weit und breit und zugleich der, den ein einziger Hieb aus dem Sattel holt. Er schießt, weicht aus und lässt andere die Schläge einstecken. In seinem Onyxspiegel erscheint statt seines Gesichts manchmal seine ältere Schwester.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST	GE	KO	IN	WE	CH
9	9	13	15	7	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG	ATTRIBUTSBONI
------------	---------------

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

Belesen, schwerfällig und von einem Urteil, das ihrem Orden Sorgen macht. Die Schleuder ist ihre Wahl, seit sie im Nahkampf zweimal schlecht abgeschnitten hat. Ein blutbefleckter Brief eines verrückten Bettlers warnt sie eindringlich vor einer Reise zu den Salzminen.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

Drogo Morgental

Paladin der Stufe 6 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 14 Stärke	GE 14 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 36	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Kettenhemd + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Mauerhaken (Eisen), Schaufel,	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
	Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	1795 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch				

KURIOSUM Eine Pfeife aus Aschestein, deren Rauch sich zu vier blutrot schimmernden Kringeln legt.

Kaum umzubringen und mit einem Urteil, dem sein Orden blind vertraut — das ist selten in einem Mann. Die Keule führt er, weil sein erster Lehrmeister es so hielt. Der Rauch seiner Pfeife aus Aschestein legt sich zu vier blutroten Kringeln.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Sylvianna Mondwacht

Paladin der Stufe 6 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 16 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 37	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kriegshammer (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Schlafsack, Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1840 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM *Ein versteinertes Ei eines Hobgoblins, unnatürlich schwer und stets handwarm.*

Sie hat mehr Schläge überstanden, als ihr zustehen, und hält das für Gnade statt für Glück. Den Kriegshammer führt sie sauber und ohne Freude daran. Das versteinerte Hobgoblin-Ei in ihrem Gepäck ist unnatürlich schwer und stets handwarm.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 12 Stärke	GE 7 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

34

6 [13]

+4

6

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

Sprachen Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch, Orkisch

Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7
-------------------	----------	--------------	----------

KURIOSUM Ein Beutel mit drei „Glückswürfeln“ aus Silber, allesamt gezinkt.

Ein Halbbling mit gutem Urteil, gutem Ruf und schlechten Händen — er führt, statt zu kämpfen. Aus der Entfernung trifft er, im Gedränge ist er im Weg. Seine drei Glückswürfel aus Silber sind samt und sonders gezinkt.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 17 Stärke	GE 12 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Kerze, Kette (3 m), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1690 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM *Ein Schal eines gefallenen Ritters, der noch immer leicht nach Weihrauch riecht.*

Stark genug für den Zweihänder und zu einfach für die Fragen, die der Eid mit sich bringt. Sie tut, was man ihr sagt, gründlich und ohne zu murren. Der Schal eines gefallenen Ritters in ihrem Gepäck riecht noch immer schwach nach Weihrauch.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Schaden ☐

☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

KURIOSUM Ein opalisierender Faden, der niemals reißt und stets in Richtung Schwarzturm weht.

Er braucht lange für eine Antwort, und sie stimmt dann fast immer — sein Orden fragt ihn, bevor er entscheidet. Im Gefecht steht er in voller Platte und führt den Zweihänder mit beiden Händen. Sein opalisierender Faden reißt nie und weht stets in Richtung Schwarzturm.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
• 1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	• 1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden. • 10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.

ST 14 Stärke	GE 8 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
25	3 [16]	+6	4

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Rucksack (15 kg), Sack (15 kg), Schlafsack, Eisentopf, Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2830 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein eingelegter Zahn eines Rocs und ein zweiter eines Basilisken — beide in verfluchtem Eisen gefasst.

Besonnen, belesen und schwerfällig — er kommt spät an und steht dann, bis die Sache vorbei ist. In voller Rüstung führt er einen Dolch, was seine Gegner regelmäßig unterschätzen. Zwei eingelegte Zähne trägt er bei sich, einen von einem Roc und einen von einem Basilisken, beide in verfluchtem Eisen gefasst.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Nimwen Flüsterwind

Paladin der Stufe 9 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 57	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 4
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Handschellen, Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Schaufel, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	2425 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Orkisch				

KURIOSUM Ein Anhänger aus Mithril, der warm wird, sobald er Bugbear-Blut berührt.

Sie steckt mehr ein als jeder andere in ihrem Orden und fällt dabei so wenig auf, dass man sie übersieht. Aus der Deckung heraus schießt sie und überlässt anderen das Feld. Ihr Anhänger aus Mithril wird warm, sobald er Bugbear-Blut berührt.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE  BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
9	11	9	8	11	9
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 47	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +7	Rettungswurf 3
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Schriftrollenbehälter, Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Vermögen	2945 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch				

KURIOSUM Ein eiliger, blutbefleckter Brief eines alten Feindes, der eindringlich vor einer Reise in die Freibeuterstaaten warnt.

Ein Halbbling ohne jede besondere Gabe, der es durch Ausdauer bis an die Spitze seines Ordens gebracht hat. Er schießt, hält aus und geht nicht weg — mehr braucht es offenbar nicht. Ein blutbefleckter Brief eines alten Feindes warnt ihn eindringlich vor einer Reise in die Freibeuterstaaten.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Maelor Nachthain

Waldläufer der Stufe 1 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	8	12	16	16	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
9	8 [11]	+0	14

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Lampe (Bronze), Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Weihwasser (Fläschchen), Zauberbuch
Vermögen	90 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM *Ein Stück Panzer eines Greifen, in versteinertem Holz gerahmt wie eine Reliquie.*

Belesen und weitsichtig, mit Händen, die für Bogen und Klinge gleichermaßen ungeeignet sind. Er findet Fährten, die andere übersehen, und überlässt das Kämpfen lieber der Schleuder. Ein Stück Greifenpanzer trägt er in versteinertem Holz gerahmt wie eine Reliquie.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

Fenya Stahlklinge

Waldläufer der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 16 Stärke	GE 6 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 7 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fass, Handschellen, Kerze, Eisentopf, Zauberbuch
Vermögen	90 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Die mumifizierte Pfote einer Chimäre an einer langen Lederkordel.

Wortkarg, breit gebaut und so ungenlenk, dass ihr Kurzschilder öfter im Unterholz hängt als im Gegner. Sie kennt jeden Pfad ihres Reviers und führt niemanden gern darüber. An einer langen Lederkordel trägt sie die mumifizierte Pfote einer Chimäre.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 3 von 20

Blatt 4 von 20



Waldläufer der Stufe 3 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 14 Stärke	GE 14 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Brünne + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Sack (15 kg), Hanfseil (15 m), Signalpfeife	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	580 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Notizzettel mit sechs Namen — vier davon sind durchgestrichen.

Ein ausgeglichener Zwerg ohne schwache Stelle und ein gefragter Führer — wer ihn bucht, kommt an. Er trägt nur einen Dolch, weil das Gepäck wichtiger ist als die Klinge. Auf seinem Notizzettel stehen sechs Namen, vier davon durchgestrichen.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

BEUTE _____





ST 12 Stärke	GE 9 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Brünne + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Handschellen, Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1090 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Das eingelegte Auge eines Gargyls in einem kleinen Glas voll mitternachtsblauer Flüssigkeit.

Solide in allem, herausragend in nichts — man bucht ihn, wenn die Route wichtiger ist als die Geschichte hinterher. Seine Waffe ist eine Keule, und er hat nie das Bedürfnis nach einer besseren gehabt. Im Glas an seinem Gürtel schwimmt das eingelegte Auge eines Gargyls in mitternachtsblauer Flüssigkeit.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Soveliss Flüsterbach

Waldläufer der Stufe 5 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
13	13	13	14	17	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 27	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Kette (3 m), Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Schloss, Eisentopf
Vermögen	1420 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

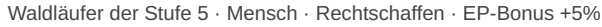
KURIOSUM Eine Spieldose aus Adamantit, die eine einzige traurige Melodie spielt — und zwar nur, wenn niemand zusieht.

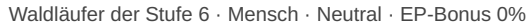
Das ruhigste Urteil weit und breit, und er nutzt es, um Kämpfe zu vermeiden, statt sie zu gewinnen. Die Schleuder genügt ihm, weil er sie ohnehin selten braucht. Seine Spieldose aus Adamantit spielt eine einzige traurige Melodie, und nur dann, wenn niemand zusieht.

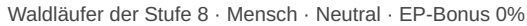
Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE





Blatt 16 von 20

Celedor Winterschatten

Waldläufer der Stufe 9 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 51	Rüstungs­klasse 2 [17]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 6
---------------------	---------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzbogen (1W6)
Rüstung	Plattenpanzer
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Lampenöl (0,5 Liter), Sack (15 kg), Schloss, Tinte (Fläschchen)
Vermögen	1955 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Leichte Wunden heilen (Kleriker)

KURIOSUM Ein mattschwarzer Faden, der niemals reißt und stets in Richtung des Königreichs Eichmar weht.

Seit kurzem kann er Wunden schließen, und mehr will er von den geistlichen Dingen auch nicht. Ansonsten ist er ein ausgezeichneter Späher, dem man im Wald nur schwer folgt. Sein mattschwarzer Faden reißt nie und weht stets in Richtung des Königreichs Eichmar.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------

ST 12 Stärke	GE 8 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
1	10 [9]	+0	15

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Fackel (3x), Handschellen, Kerze, Leiter (3 m), Schriftrollenbehälter	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	140 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Magie lesen

KURIOSUM Ein Erbstück seines Onkels: ein Stück Bergkristall, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Elfenbein.

Er kann bisher nichts, als geschriebene Magie entziffern, und ein kräftiger Windstoß würde ihn umwerfen. Sein Meister hält ihn für begabt und lässt ihn trotzdem die Tinte anrühren. Sein Erbstück vom Onkel ist ein Stück Bergkristall, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Elfenbein.

Zauberkundige tragen keine Rüstung: zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 11 Stärke	GE 17 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
2	8 [11]	+0	15

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Laterne (einfach), Schaufel, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	140 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Schild

KURIOSUM Das Tagebuch eines alten Feindes — die meisten Seiten sind unleserlich, nur das Wort „Tränental“ taucht immer wieder auf.

Eine Elfe mit den schnellsten Händen ihres Jahrgangs und einem einzigen Kunststück im Kopf: einem Schild aus Luft. Sie weicht aus, wo andere zaubern, und das hat sie bisher am Leben gehalten. Im Tagebuch eines alten Feindes sind die meisten Seiten unleserlich; nur das Wort Tränental kehrt wieder.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpfeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Arelan Himmelsau

Zauberkundiger der Stufe 2 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 10 Stärke	GE 16 Geschick	KO 6 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 2	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Sack (15 kg), Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	560 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Elfisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Magie lesen, Schlaf

KURIOSUM Eine gebrochene Klinge aus verfluchtem Eisen, das einzige Andenken an die letzte Expedition eines wahnsinnigen Königs.

Gewandt, aber von einer Gesundheit, die ihn jeden Winter ans Bett fesselt. Er legt ganze Wachmannschaften schlafen und rennt dann, weil ein zweites Mal nicht geht. Sein einziges Andenken an die letzte Expedition eines wahnsinnigen Königs ist eine gebrochene Klinge aus verfluchtem Eisen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------

Dagna Schlachthammer

Zauberkundiger der Stufe 2 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	11	13	8	4	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
8	9 [10]	+0	14

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Kerze, Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Signalpfeife, Zauberbuch
Vermögen	560 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Magisches Geschoss

KURIOSUM Ein eingelegter Zahn eines Gargyls und ein zweiter eines Greifen — beide in Mahagoni gefasst.

Eine Zwergin, die zur Magie gekommen ist wie andere zum Schmiedehandwerk — ohne Neigung, aber mit Ausdauer. Sie hat zwei Kunststücke gelernt und wendet sie an wie Werkzeug, ohne je nach dem Warum zu fragen. Zwei eingelegte Zähne trägt sie bei sich, einen von einem Gargyl und einen von einem Greifen, beide in Mahagoni gefasst.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Phandor Dämmerhain

Zauberkundiger der Stufe 3 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 9 Geschick	KO 6 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 8 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 8	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Brechstange, Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Signalpfeife
Vermögen	640 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Licht, Magisches Geschoss, Schild
2. Grad Dunkelheit (4,5 m Umkreis)

KURIOSUM Ein Paar Stimmgabeln aus Bernstein, das angeblich Geheimtüren im Königreich Eichmar zum Klingen bringt.

Ein gewinnender Kopf in einem Körper, der jedem Fieber offensteht — er arbeitet im Sitzen und schickt andere voraus. Licht und Dunkelheit beherrscht er beide und wechselt gern mitten im Gespräch. Sein Paar Stimmgabeln aus Bernstein soll Geheimtüren im Königreich Eichmar zum Klingen bringen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

ST	GE	KO	IN	WE	CH
4	14	13	13	15	9
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
12	8 [11]	+0	13

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Kette (3 m), Sack (15 kg), Schlafsack, Hanseil (15 m), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	880 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	-2	Traglast (ST)	-5
Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Magisches Geschoss, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad Unsichtbarkeit entdecken

KURIOSUM Ein Ohrring aus Schildpatt — der zweite fehlt seit der Schlacht um Drachenkliff.

Sie kann keinen vollen Eimer tragen und hat trotzdem den ruhigsten Kopf in jedem Handgemenge. Wer unsichtbar in ihre Nähe kommt, wird gesehen, und das hat schon zweimal jemanden das Leben gekostet. Ihr Ohrring aus Schildpatt hat einen Zwilling, der seit der Schlacht um Drachenkliff fehlt.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpfeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Tobus Gamwich

Zauberkundiger der Stufe 4 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 9 Stärke	GE 14 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 8 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
13	8 [11]	+1	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Hammer, Kletterhaken, Schlafsack, Wolfsbann, Zauberbuch
Vermögen	960 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Licht, Person bezaubern, Schild, Schlaf
2. Grad Spiegelbilder, Spinnennetz

KURIOSUM Eine schlichte Halskette aus versteinertem Holz, an der ein einzelner kleiner Knopf baumelt.

Ein Halbbling, der mehr aushält als die meisten seines Fachs und weniger Eindruck macht als alle. Er bezaubert, spinnt Netze und lässt sich vervielfachen, bis niemand mehr weiß, wo er steht. An seiner schlichten Kette aus versteinertem Holz baumelt ein einzelner kleiner Knopf.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Caladwen Nachthauch

Zauberkundiger der Stufe 4 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 8 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 5	Rüstungsklasse 10 [9]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Fass, Feuerstein und Stahl, Lampe (Bronze),	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
	Laterne (einfach), Leiter (3 m)	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	1040 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Elfisch, Goblinoid				

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie lesen, Schild, Schlaf

2. Grad Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

KURIOSUM *Ein Schal eines reisenden Barden, der noch immer leicht nach Moder riecht.*

Kräftig gebaut und trotzdem der Zerbrechlichste in jedem Raum — die Magie hat ihm nie Gesundheit gebracht. Er verschwindet, wenn es eng wird, und schämt sich nicht dafür. Der Schal eines reisenden Barden in seinem Gepäck riecht noch immer leicht nach Moder.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Nerian Frostmantel

Zauberkundiger der Stufe 5 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
16	9 [10]	+1	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Handschellen, Kette (3 m), Laterne (einfach), Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch
Vermögen	1040 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Person bezaubern, Schild, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Klopfen, Unsichtbarkeit entdecken
3. Grad Einflüsterung

KURIOSUM *Ein tiefroter Faden, der niemals reißt und stets in Richtung Schattental weht.*

Ein Magier mit dem besten Urteil und der schwächsten Begabung seines Zirkels — er weiß genau, wann er nicht zaubern sollte. Er redet Leuten ein, was sie tun sollen, und braucht die Magie dafür selten. Sein tieferer Faden reißt nie und weht stets in Richtung Schattental.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fass, Lampenöl (0,5 Liter), Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Vermögen	1690 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch				

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Magie lesen, Pforte zuhalten, Schutz vor Bösem
2. Grad Gegenstand aufspüren, Klopfen
3. Grad Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)

KURIOSUM Ein verrosteter Schlüssel, der angeblich zu einer Truhe auf dem Markt von Talheim passt.

Ein Elf, der für das Fach zu langsam denkt und für alles andere zu kräftig gebaut ist. Türen hält er zu, Gegenstände findet er wieder, und für mehr hat es bisher nicht gereicht. Sein verrosteter Schlüssel soll zu einer Truhe auf dem Markt von Talheim passen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 14 Stärke	GE 16 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Lampenöl (0,5 Liter), Tagesrationen (3x), Schlafsack	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1480 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Person bezaubern, Pforte zuhalten, Schild, Sprachen lesen
2. Grad Gedanken lesen, Schweben
3. Grad Feuerball, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)

KURIOSUM Eine schlichte Halskette aus Mithril, an der ein einzelner hölzerner Pfeil baumelt.

Schnell, kräftig und vom Verstand her das schwächste Glied seines Zirkels — was er kann, hat er auswendig gelernt. Dass ihm der Feuerball gelungen ist, überrascht ihn selbst am meisten. An seiner schlichten Kette aus Mithril baumelt ein einzelner hölzerner Pfeil.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

ST	GE	KO	IN	WE	CH
10	10	11	12	16	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
15	9 [10]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Hammer, Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Schlafsack, Hanfseil (15 m)
Vermögen	1360 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie entdecken, Magisches Geschoss, Pforte zuhalten
2. Grad Gedanken lesen, Unsichtbarkeit entdecken
3. Grad Seiltrick, Wasser atmen

KURIOSUM Eine Liste mit zwei Schulden, die ihr Großvater noch einzutreiben gedachte.

Eine Zwergin mit gutem Urteil und mäßiger Begabung, die im Zirkel als die Vernünftige gilt. Sie liest Gedanken und behält das meiste für sich. Auf ihrer Liste stehen zwei Schulden, die ihr Großvater noch eintreiben wollte.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Wynlar Morgenhauch

Zauberkundiger der Stufe 7 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 15 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Kerze, Kette (3 m), Sack (15 kg), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1650 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER	
1. Grad	Licht, Magie lesen, Magisches Geschoss, Sprachen lesen
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Klopfen
3. Grad	Hellhören, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)
4. Grad	Verwirrung

KURIOSUM	<i>Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus dem Tränental.</i>
-----------------	---

Er ist geschickt, besonnen und von durchschnittlicher Begabung, und er hat sich damit abgefunden. Verwirrung ist sein stärkstes Mittel, und er setzt es ein, um Kämpfe zu vermeiden. In seinem Gepäck liegt ein Heiratsantrag, den er nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus dem Tränental.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

Fiora Funkenmantel

Zauberkundiger der Stufe 7 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
16	10	8	12	11	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Fass, Hammer, Sack (15 kg), Schloss, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	2060 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Magie lesen, Person bezaubern, Schlaf
2. Grad Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Feuerwerk, Magisches Schloss
3. Grad Hast, Hellsehen
4. Grad Monster bezaubern

KURIOSUM Ein Stechbeitel aus Mithril mit den Initialen „Z. Z.“ — altes Gesellenwerkzeug eines reisenden Barden.

Sie ist stärker gebaut, als ihr Fach es verlangt, und schwächer bei Kräften, als ihr Auftreten vermuten lässt. Sie bezaubert Menschen wie Ungeheuer und hat noch nie erklärt, wo sie das gelernt hat. Ihr Stechbeitel aus Mithril trägt die Initialen Z. Z. — altes Gesellenwerkzeug eines reisenden Barden.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Hallan Honigtopf

Zauberkundiger der Stufe 8 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 8 Stärke	GE 8 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 13 Charisma
---------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 10 [9]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Kerze, Lampe (Bronze), Tagesrationen (3x), Rucksack (15 kg), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1760 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Magie lesen, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Dauerhaftes Licht, Magisches Schloss, Spinnennetz
3. Grad Fliegen, Hellsehen, Seiltrick
4. Grad Magisches Auge, Monster herbeizaubern II

KURIOSUM *Ein Krug mit Wasser aus dem Adlerwald, das niemals warm wird.*

Ein Halbling, dem man die Zähigkeit nicht ansieht — er übersteht, was Größere umwirft. Er fliegt, sieht in die Ferne und ruft sich Hilfe herbei, wenn die Sache doch zu groß wird. Im Krug an seinem Gürtel steht Wasser aus dem Adlerwald, das niemals warm wird.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Saphira Mondwacht

Zauberkundiger der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 10 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 18 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Leiter (3 m), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1700 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Bösem
2. Grad	Gegenstand aufspüren, Magischer Mund, Schweben
3. Grad	Person festhalten, Seiltrick, Wasser atmen
4. Grad	Monster bezaubern, Monster herbeizaubern II

KURIOSUM	<i>Ein Paar Stimmgabeln aus Gold, das angeblich Geheimtüren im Turm des Erzmagus zum Klingen bringt.</i>
-----------------	--

Die Begabung reicht knapp, das Auftreten für alles andere — sie bekommt Türen geöffnet, für die andere Zauber bräuchten. Ungeheuer bezaubert sie mit derselben Selbstverständlichkeit wie Zollbeamte. Ihr Paar Stimmgabeln aus Gold soll Geheimtüren im Turm des Erzmagus zum Klingen bringen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Maelor Mondmantel

Zauberkundiger der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 16 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 15 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Feuerstein und Stahl, Pergament (Blatt), Schaufel, Signalpfeife	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	2360 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch				

ZAUBER	
1. Grad	Magie lesen, Person bezaubern, Pforte zuhalten, Sprachen lesen
2. Grad	Böses entdecken, Feuerwerk, Stärke
3. Grad	Explosive Runen, Hellhören, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)
4. Grad	Fluch brechen, Pflanzenwachstum
5. Grad	Monster herbeizaubern III

KURIOSUM *Ein winziger Onyxwürfel, der bei Berührung den Namen seines letzten Besitzers flüstert: den einer verummten Gestalt.*

Gewandt und beliebt, und von der Kunst versteht er weniger, als sein Ruf vermuten lässt. Explosive Runen legt er an Türen, hinter denen er selbst nicht nachsehen will. Sein winziger Onyxwürfel flüstert bei Berührung den Namen einer verummten Gestalt.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Jessamine Schleierfeste

Zauberkundiger der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
28	9 [10]	+3	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Leiter (3 m), Schaufel, Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2690 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie lesen, Person bezaubern, Pforte zuhalten, Schutz vor Bösem
2. Grad Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Gegenstand aufspüren, Magischer Mund
3. Grad Explosive Runen, Hast, Verlangsamen
4. Grad Eissturm, Eiswand
5. Grad Telekinese

KURIOSUM Eine Gebetskette aus elf Perlen Schildpatt, eine davon kalt wie Eis.

Sie hat sich auf Kälte verlegt, und niemand fragt mehr, warum — Eissturm und Eiswand sind ihre Handschrift. Klug und beliebt zugleich, was in ihrem Gewerbe selten vorkommt. An ihrer Gebetskette aus elf Perlen Schildpatt ist eine kalt wie Eis.

Zauberkundige tragen keine Rüstung: zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.

Kaevor Mondfeste

Zauberkundiger der Stufe 10 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
40	9 [10]	+4	6

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Leiter (3 m), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2710 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

- | | |
|---------|--|
| 1. Grad | Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen |
| 2. Grad | Böses entdecken, Gegenstand aufspüren, Magisches Schloss, Spinnennetz |
| 3. Grad | Magie bannen, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis), Unsichtbarkeit (3 m Umkreis) |
| 4. Grad | Fluch brechen, Monster bezaubern |
| 5. Grad | Eisenwand, Monster festhalten |

KURIOSUM Ein Büschel Haar seines jüngeren Bruders, sorgfältig in Folie aus kaltem Eisen gewickelt.

Beharrlichkeit hat ihn weiter gebracht als Talent, und er weiß das und sagt es auch. Er bannt fremde Magie, zieht Wände aus Eisen und hält fest, was ihm zu nahe kommt. Ein Büschel Haar seines jüngeren Bruders bewahrt er in Folie aus kaltem Eisen auf.

Zauberkundige tragen keine Rüstung: zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	4. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	5. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	6. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	7. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	8. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	9. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.
10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.	10. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raumes zu finden.

ST 8 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 30	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Kerze, Kletterhaken, Leiter (3 m), Signalpfeife	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2400 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magisches Geschoss, Schlaf, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Böses entdecken, Klopfen, Magisches Schloss, Stärke
3. Grad Fliegen, Seiltrick, Wasser atmen
4. Grad Furcht, Verwandlung (andere)
5. Grad Kontakt zu anderen Ebenen, Schwachsinn

KURIOSUM Eine Gebetskette aus zwanzig Perlen Zwergengold, eine davon kalt wie Eis.

Die stärkste Magierin weit und breit, und die, bei der man nie weiß, woran man ist. Sie spricht mit anderen Ebenen und nimmt Menschen den Verstand, und beides ohne sichtbare Regung. An ihrer Gebetskette aus zwanzig Perlen Zwergengold ist eine kalt wie Eis.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE