

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

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

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

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

Schaden □ □ □ □ □ □ □ □ □

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

Trefferpunkte 15	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 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

Waffe **Zweihandschwert (1W10)**

Rüstung **Lederpanzer**

Gepäck **Kette (3 m), Lampe (Bronze), Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Tagesrationen (3x)**

Vermögen **860 GM**

Sprachen **Gemeinsprache, 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) **50 %** Sprachen (IN) **2**

Zusatzzauber (WE) **0** Gefolge (CH) **7**

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
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	1990 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch				

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	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
31	6 [13]	+3	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 Perlmutternacke 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 Perlmuschel 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	Kurzsword (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Hammer, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Eisentopf
Vermögen	2850 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoïd

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
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

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

☐☐☐☐☐

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 _____