

Hallan Holunderbach

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

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

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

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert (1W8)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Brechstange, Rucksack (15 kg), Hanfseil (15 m), Eisentopf, Wasserschlauch
Vermögen	140 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+2	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
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
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.	3. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.
10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.	10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zwingen, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen.

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 wählte 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
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.

Aeloria Schattenlied

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

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

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Handaxt (1W6)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Handscheiden, 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)	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

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

Waernas Flüsterschatten

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

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

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
12	5 [14]	+1	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), Tagesrationen (3x), Hanfseil (15 m), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	655 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch				

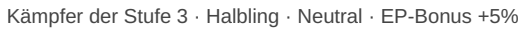
KURIOSUM *Der Fingerknochen seines Onkels, in Eisen gefasst und an einer Lederschnur getragen.*

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

Blatt 6 von 20

Galinndan Nachthauch

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

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

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 28	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 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, Wasserschlach
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

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Hammer, Handschellen, Kletterhaken, Laterne (einfach), Schlafsack
Vermögen	870 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, 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)	100 %	Sprachen (IN)	2
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
13

Stärke

GE
17

Geschick

KO
16

Konstitution

IN
16

Intelligenz

WE
12

Weisheit

CH
13

Charisma

Trefferpunkte
24

Rüstungsklasse
3 [16]

Angriffsbonus
+3

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

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Kette (3 m), Tagesrationen (3x), Schriftrollenbehälter, Signalpfeife, Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1935 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch	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. 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.

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

Trefferpunkte 40	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 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 Altraum, 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
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

Ulric Langspeer

Kämpfer der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
16	12	12	12	15	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
34	2 [17]	+6	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	+1	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fass, Lampe (Bronze), Lampenöl (0,5 Liter), Signalpfeife, Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	2040 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch				

KURIOSUM Ein versteinertes Ei eines Skelett-Champions, unnatürlich schwer und stets handwarm.

Stark, besonnen und weniger zäh, als sein Ruf vermuten lässt — er hat Glück gehabt und weiß es. Die Streitaxt führt er seit dreißig Jahren und lässt sie nicht anrühren. In seinem Beutel liegt ein versteinertes Ei eines Skelett-Champions, unnatürlich schwer und stets handwarm.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
9	17	10	12	10	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	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).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 9 Stärke	GE 7 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 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
Vermögen	2855 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Elfisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

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 _____