

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 Streitflegel 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
------------------	-------



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

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

[illegible]

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 Stoffetzen aus dem Gewand seines verschollenen Bruders trägt er seit Jahren; er riecht noch nach Lavendel.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination: Halbelfen steigen als Kleriker 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 Sitzung präsentieren müssen.	2. Jede Gruppe erhält eine bestimmte Aufgabe, die sie in der nächsten Sitzung präsentieren müssen.
3. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	3. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	4. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	5. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	6. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	7. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	8. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	9. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.
10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.	10. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu verleiten, sich gegenseitig zu unterstützen und zu helfen.

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, Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1085 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

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

KURIOSUM Ein Spiegelchen aus poliertem TiefenKristall, 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 _____



Vivienne Lichtbrunn

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

ST

8

Stärke

GE

14

Geschick

KO

14

Konstitution

IN

9

Intelligenz

WE

13

Weisheit

CH

17

Charisma

Trefferpunkte

23

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

11

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung Kettenhemd
Gepäck Fackel (3x), Fass, Kerze, Leiter (3 m),
Hanfseil (15 m)
Vermögen 1010 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)	1
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	GE	KO	IN	WE	CH
12	9	15	3	17	10
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Kette (3 m), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Signalpfeife, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2030 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	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 Spielerfigur 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 BEUTE

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 _____

Yorin Chorhall

Kleriker der Stufe 9 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 16 Stärke	GE 6 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
45	4 [15]	+4	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Hanfseil (15 m), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2335 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Nahrung und Wasser reinigen, Schutz vor Bösem
2. Grad Mit Tieren sprechen, Person festhalten, Schlangen bezaubern
3. Grad Dauerhaftes Licht, Gegenstand aufspüren, Krankheit heilen
4. Grad Gift neutralisieren, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)
5. Grad Finger des Todes, Insektenplage

KURIOSUM Ein Anhänger aus Bronze, der warm wird, sobald er Trollblut berührt.

Ein Berg von einem Priester, der sich bewegt wie ein umgestürzter Wagen — unerschütterlich und im Nahkampf leicht zu umgehen. Den Finger des Todes hat er zweimal gewirkt und spricht über keines der beiden Male. Sein bronzener Anhänger wird warm, sobald er Trollblut berührt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

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