



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

4

8 [11]

+0

15

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

4

Blatt 2 von 20

Faelar Abendau

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

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

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

Schaden

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

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

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

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

Mindestattribut nicht erfüllt: GE, WE 15.

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

Valeria Lichtquell

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

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	12	11	12	9	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
3	8 [11]	+0	14

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Handaxt (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Eisentopf, Wasserschlauch, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	370 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Das eingelegte Auge eines Drachen in einem kleinen Glas voll mitternachtsblauer Flüssigkeit.

Kräftig und gewinnend, aber ohne jede Anlage für die inneren Künste — sie bleibt, weil die Arbeit ihr gefällt. Mit der Handaxt kommt sie weiter als mit jeder Übung im Hof. In einem Glas voll mitternachtsblauer Flüssigkeit trägt sie das eingelegte Auge eines Drachen.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

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

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

[illegible]

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

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

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

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

Mindestattribut nicht erfüllt: GE, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Diesa Bergborn

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

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

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

Schaden ☐☐☐☐☐

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

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

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

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

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

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 12.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Elarion Mondbogen

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

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

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG

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

ATTRIBUTSBONI

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

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

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

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

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST	GE	KO	IN	WE	CH
7	13	17	16	14	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Mauerhaken (Eisen), Pergament (Blatt), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1050 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Orkisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein harmlos wirkender Brief mit Nadelfalle (4 Schaden) und einer einzigen Nachricht: „Ich weiß, was du in Roter Strand getan hast.“

Gelehrt, besonnen und kaum umzubringen, obwohl sie kaum etwas heben kann. Der Zweihänder in ihrem Gepäck ist eine Erbschaft, keine Waffe; sie hat ihn nie geführt. Ein harmlos wirkender Brief in ihrer Tasche trägt eine Nadelfalle und eine einzige Zeile: Ich weiß, was in Roter Strand geschehen ist.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Dunstan Immormorgen

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

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

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

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

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

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

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

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

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

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

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG

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

ATTRIBUTSBONI

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

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

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

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

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 15.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE

BEUTE

Beldan Moosfuß

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

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

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

[illegible]

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

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

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

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

Mindestattribute nicht erfüllt: GE, WE 12.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
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.

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

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
10	4 [15]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Signalpfeife, Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	1570 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Ohrring aus Messing — der zweite fehlt seit der Schlacht um den Markt von Talheim.

Gewinnend, redegewandt und von einer Gesundheit, die jede Übung zur Qual macht. Sie lebt davon, dass andere ihr Arbeit abnehmen, und das gelingt ihr erstaunlich oft. Ihr messingner Ohrring hat einen Zwilling, der seit der Schlacht um den Markt von Talheim fehlt.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Thoradin Goldgräber

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

ST	GE	KO	IN	WE	CH
8	16	16	17	15	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 19	Rüstungsklasse 2 [17]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzbogen (1W6)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Brechstange, Kletterhaken, Laterne (einfach), Hanfseil (15 m), Signalpfeife
Vermögen	2110 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfisch, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

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

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Fallen	60 %	Klettern	91 %
Lauschen	5:6	Schatten	45 %	Schleichen	55 %
Schlösser	45 %				

KURIOSUM Ein verrosteter Schlüssel, der angeblich zu einer Truhe im Brunnen der Verdammten passt.

Gelehrt, gewandt und zäh — ein Zwerg, der in den inneren Künsten weiter gekommen ist als jeder in seinem Haus. Zuschlagen muss er selten; wenn doch, dann mit dem Bogen aus der Entfernung. Sein verrosteter Schlüssel soll zu einer Truhe im Brunnen der Verdammten passen.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

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

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
20	3 [16]	+3	9

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2130 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Eine kleine Dose aus Drachenschuppen mit getrocknetem Pulver — eingeatmet verursacht es sechs Tage lang Alpträume von Drachen.

In nichts herausragend, in allem geduldig — sie hat sich alles erarbeitet, was andere geschenkt bekommen. Der Dolch reicht ihr, seit ihre Hände gelernt haben, ohne ihn auszukommen. In ihrer Dose aus Drachenschuppen liegt getrocknetes Pulver; eingeatmet bringt es sechs Nächte lang Träume von Drachen.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 7 Stärke	GE 15 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 17 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
27	1 [18]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Lampe (Bronze), Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Weihwasser (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	1770 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

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

DIEBESKUNST

Filigranes	50 %	Klettern	92 %	Lauschen	5:6
Schatten	55 %	Schleichen	60 %	Schlösser	55 %

KURIOSUM Ein kleiner sprechender Stein aus der Verlorenen Stadt Vael, der ausschließlich beleidigende Kommentare über Medusen abgibt.

Er hat kaum Kraft und dafür ein Auftreten, mit dem er Räume betritt, in die man ihn nicht gebeten hat. Lautlos ist er auch, was die Sache für seine Gastgeber nicht besser macht. Sein sprechender Stein aus der Verlorenen Stadt Vael gibt ausschließlich beleidigende Bemerkungen über Medusen von sich.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, WE 12.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Vaelora Glanzsee

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

ST 7 Stärke	GE 13 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
27	1 [18]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Brechstange, Leiter (3 m), Tagesrationen (3x), Weihwasser (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2170 GM
Sprachen	Gemeinsprache

ATTRIBUTSBONI

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

KURIOSUM Ein Erbstück ihrer ersten Liebe: eine zerbrochene Pfeilspitze, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Messing.

Sie ist im Orden aufgewachsen und nie darüber hinausgekommen — für die inneren Künste hat es nie gereicht. Der Kriegshammer ersetzt, was ihr fehlt, und das hat sie weiter gebracht, als alle erwartet haben. Ihr Erbstück von der ersten Liebe ist eine zerbrochene Pfeilspitze in einem winzigen Sarg aus Messing.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE, WE 12.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.	1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Gruppen von 4-5 Personen eingeteilt.
2. 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 Gruppen werden in der nächsten Woche wieder zusammengeführt und es wird über die Ergebnisse diskutiert.	3. Die Gruppen werden in der nächsten Woche wieder zusammengeführt und es wird über die Ergebnisse diskutiert.
4. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden ermutigt, ihre eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse zu teilen.	4. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden ermutigt, ihre eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse zu teilen.
5. Die Gruppen werden in der nächsten Woche wieder zusammengeführt und es wird über die Ergebnisse diskutiert.	5. Die Gruppen werden in der nächsten Woche wieder zusammengeführt und es wird über die Ergebnisse diskutiert.



Oreth Mondwacht

Mönch der Stufe 9 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 8 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 14 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 24	Rüstungsklasse 2 [17]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 7
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Mauerhaken (Eisen), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	2370 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Goblinoid				

KURIOSUM *Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand einer geheimnisvollen Seherin, der nach all den Jahren noch nach Vergissmeinnicht riecht.*

Unerschütterlich und langsam — ein Elf, der in dreißig Jahren keine Entscheidung bereut hat. Er schießt lieber, als sich zu bewegen, und trifft dabei zuverlässiger als die Jungen. Der Stofffetzen aus dem Gewand einer Seherin riecht nach all den Jahren noch nach Vergissmeinnicht.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: GE.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Elowen Klosterfeld

Mönch der Stufe 9 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

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

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
31	0 [19]	+4	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Zweihandschwert (1W10)
Rüstung	Mönchskutte
Gepäck	Kerze, Kette (3 m), Kletterhaken, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen)
Vermögen	2530 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes 60 %	Klettern 93 %	Lauschen 5:6
Schatten 65 %	Schleichen 70 %	Schlösser 65 %

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

Ihr stehen der Tödliche Schlag und sämtliche Künste der Hand offen, und sie hat beides oft genug gebraucht. Den Zweihänder führt sie trotzdem, weil manche Gegner eine Klinge verdienen. Ihr bronzenener Würfel seufzt leise bei jeder Eins.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: WE 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Caelwen Morgenhauch

Mönch der Stufe 10 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 18 Weisheit	CH 11 Charisma
-------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 29	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Rüstung	Mönchskutte	Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Fass, Handschellen, Pergament (Blatt), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	3010 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Talisman aus gehärtetem Stahl, verblüffend genau geformt wie ein kleiner Ork.

Der wachsamste Kopf ihres Hauses in einem Körper, der kaum eine Tür aufbekommt. Sie sieht kommen, was andere erst hinterher begreifen, und sagt selten etwas dazu. Ihr Talisman aus gehärtetem Stahl ist verblüffend genau wie ein kleiner Ork geformt.

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

Mindestattribute nicht erfüllt: ST, GE.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE