



ST 10 Stärke	GE 11 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 17 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

5

7 [12]

+0

12

--	--	--	--	--

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)

+0 Traglast (ST) +0

Türen (ST)

Fernkampf (GE) **+0**

RK-Bonus (GE)

+0 TP je Würfel (KO) **-1**

Wiederbelebung (KO) **50 %**

Sprachen (IN) **3**

Zusatzzauber (WE) 0

Gefolge (CH) 7

KURIOSUM Das abgetrennte Horn eines Dämons, edel in gegerbtes Leder gefasst.

Ein junger Ritter, der besser redet als kämpft — die Leute folgen ihm, bevor er das Schwert überhaupt zieht. Viel einstecken kann er nicht, und sein Name klingt nach mehr Narben, als er hat. Das abgetrennte Horn eines Dämons trägt er in gegerbtes Leder gefasst am Gürtel.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

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

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

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Hammer, Kerze, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	190 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein Medaillon aus gehärtetem Stahl mit dem Porträt ihres verschollenen Bruders und einer Locke blutroten Haares.

Weder begabt noch auffällig, dafür in ihrem Eid unbeirrbar — genau die Sorte, die ein Orden am liebsten ausbildet. Sie schießt lieber, als ins Gedränge zu gehen, und erklärt das niemandem. In ihrem Medaillon aus gehärtetem Stahl liegt das Porträt ihres verschollenen Bruders und eine Locke blutroten Haars.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Drakk Goldbart

Paladin der Stufe 2 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 8 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
9	7 [12]	+0	11

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Leiter (3 m), Schaufel, Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	425 GM
Sprachen	Gemeinsprache, 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)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

KURIOSUM Ein Liebesbrief seiner Patin an jemanden, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Ein Zwerg ohne Urteil und ohne Ausstrahlung, der den Eid trotzdem ernster nimmt als die meisten Ritter. Er trifft die falschen Entscheidungen zuverlässig und hält daran fest. Der Liebesbrief seiner Patin ist an jemanden gerichtet, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



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

5

6 [13]

+0

11

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Wolfsbann
Vermögen	350 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Das eingelegte Auge einer Medusa in einem kleinen Glas voll mattschwarzer Flüssigkeit.

Ein charmanter Mann mit breiten Schultern, den sein Trupp trotzdem in die zweite Reihe schiebt. Mit dem Eid nimmt er es genau, mit allem anderen nicht. In einem Glas voll mattschwarzer Flüssigkeit trägt er das eingelegte Auge einer Medusa.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Galen Bronzeherz

Paladin der Stufe 3 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 16 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
9	5 [14]	+1	10

Schaden ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Brünne	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Handschellen, Kerze, Tagesrationen (3x), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	445 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein harmlos wirkender Brief mit Nadelfalle (1 Schaden) und einer einzigen Nachricht: „Ich weiß, was du in Donnerschlucht getan hast.“

Flink, zäh und besonnen — an ihm ist körperlich wie geistig nichts zu beanstanden. Er schießt aus der Deckung und tritt erst vor, wenn jemand ihn braucht. Ein harmlos wirkender Brief in seiner Tasche trägt eine Nadelfalle und eine einzige Zeile: Ich weiß, was in Donnerschlucht geschehen ist.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Tyraen Mondtau

Paladin der Stufe 3 · Elf · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 12 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Laterne (einfach), Schlafsack, Schloss
Vermögen	705 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid, Orksch

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

KURIOSUM Eine kleine Zinnkapsel, in der etwas leise pocht.

Sie dient einem menschlichen Gott, klug genug, die Widersprüche zu sehen, und fromm genug, sie auszuhalten. Ihre Waffe ist eine schlichte Keule, und sie hat nie erklärt, warum. In der Zinnkapsel an ihrem Gürtel pocht etwas leise.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
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	GE	KO	IN	WE	CH
10	12	8	18	11	12
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Rettungswurf

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

Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
-------------------	---	--------------	---

Der klügste Kopf seines Ordens in einem Körper, der jede Übung zur Peinlichkeit macht. Man schickt ihn zu Verhandlungen und hofft, dass es dabei bleibt. Seine Münze aus Mahagoni zeigt auf beiden Seiten das Gesicht eines hochmütigen Adligen.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Isolde Grauschild

Paladin der Stufe 4 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 8 Geschick	KO 7 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	----------------------

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Brünne
Gepäck	Kette (3 m), Leiter (3 m), Schaufel, Schloss, Eisentopf
Vermögen	935 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

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

KURIOSUM Ein loses Stück Mauerwerk aus den Heulenden Hügeln, das nachts schwach nach verbranntem Haar duftet.

Kräftig und sonst in allem unter dem Durchschnitt — sie hält den Eid, weil sie nichts anderes gelernt hat. Ihre Kameraden schützen sie mehr, als sie es umgekehrt tut, und niemand spricht darüber. Ihr loses Stück Mauerwerk aus den Heulenden Hügeln duftet nachts schwach nach verbranntem Haar.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST	GE	KO	IN	WE	CH
8	18	8	14	14	15
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG 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)	7

Der gewandteste Ritter weit und breit und zugleich der, den ein einziger Hieb aus dem Sattel holt. Er schießt, weicht aus und lässt andere die Schläge einstecken. In seinem Onyxspiegel erscheint statt seines Gesichts manchmal seine ältere Schwester.

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



ST 9 Stärke	GE 9 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 12 Charisma
-------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

24

5 [14]

+2

8

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

Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
-------------------	---	--------------	---

Belesen, schwerfällig und von einem Urteil, das ihrem Orden Sorgen macht. Die Schleuder ist ihre Wahl, seit sie im Nahkampf zweimal schlecht abgeschnitten hat. Ein blutbefleckter Brief eines verrückten Bettlers warnt sie eindringlich vor einer Reise zu den Salzminen.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Drogo Morgental

Paladin der Stufe 6 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 14 Stärke	GE 14 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 36	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Keule (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Kettenhemd + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Mauerhaken (Eisen), Schaufel,	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
	Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	1795 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch				

KURIOSUM Eine Pfeife aus Aschestein, deren Rauch sich zu vier blutrot schimmernden Kringeln legt.

Kaum umzubringen und mit einem Urteil, dem sein Orden blind vertraut — das ist selten in einem Mann. Die Keule führt er, weil sein erster Lehrmeister es so hielt. Der Rauch seiner Pfeife aus Aschestein legt sich zu vier blutroten Kringeln.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.



ST 12 Stärke	GE 16 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Schaden ☐

☐ ☐

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Schlafsack, Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1840 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

Sie hat mehr Schläge überstanden, als ihr zustehen, und hält das für Gnade statt für Glück. Den Kriegshammer führt sie sauber und ohne Freude daran. Das versteinerte Hobgoblin-Ei in ihrem Gepäck ist unnatürlich schwer und stets handwarm.

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

Ruskin Brombeerbach

Paladin der Stufe 7 · Halbling · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 7 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
34	6 [13]	+4	6

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Kerze, Laterne (einfach), Lampenöl (0,5 Liter), Schriftrollenbehälter, Tinte (Fläschchen)
Vermögen	1710 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch, 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)	1	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM Ein Beutel mit drei „Glückswürfeln“ aus Silber, allesamt gezinkt.

Ein Halbbling mit gutem Urteil, gutem Ruf und schlechten Händen — er führt, statt zu kämpfen. Aus der Entfernung trifft er, im Gedränge ist er im Weg. Seine drei Glückswürfel aus Silber sind samt und sonders gezinkt.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 17 Stärke	GE 12 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Kettenhemd	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Kerze, Kette (3 m), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1690 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

KURIOSUM *Ein Schal eines gefallenen Ritters, der noch immer leicht nach Weihrauch riecht.*

Stark genug für den Zweihänder und zu einfach für die Fragen, die der Eid mit sich bringt. Sie tut, was man ihr sagt, gründlich und ohne zu murren. Der Schal eines gefallenen Ritters in ihrem Gepäck riecht noch immer schwach nach Weihrauch.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Rimdar Erzgräber

Paladin der Stufe 8 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
46	3 [16]	+5	5

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Zweihandschwert (1W10)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Laterne (einfach), Leiter (3 m), Pergament (Blatt), Hanfseil (15 m), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2655 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Ein opalisierender Faden, der niemals reißt und stets in Richtung Schwarzturm weht.

Er braucht lange für eine Antwort, und sie stimmt dann fast immer — sein Orden fragt ihn, bevor er entscheidet. Im Gefecht steht er in voller Platte und führt den Zweihänder mit beiden Händen. Sein opalisierender Faden reißt nie und weht stets in Richtung Schwarzturn.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



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

Trefferpunkte 28	Rüstungsklasse 1 [18]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 5
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

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

Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer + Schild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Laterne (einfach), Sack (15 kg), Schlafsack, Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2320 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

Durchweg solide und in nichts hervorstechend — eine Elfe, die den Eid eines fremden Volkes ernster nimmt als die meisten Menschen. Die Streitaxt führt sie sauber und ohne Schaustellerei. Ihr Stück Mammutelfenbein riecht nach verbranntem Salbei, sobald jemand es anfasset.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



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

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

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

Besonnen, belesen und schwerfällig — er kommt spät an und steht dann, bis die Sache vorbei ist. In voller Rüstung führt er einen Dolch, was seine Gegner regelmäßig unterschätzen. Zwei eingelegte Zähne trägt er bei sich, einen von einem Roc und einen von einem Basilisken, beide in verfluchtem Eisen gefasst.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Nimwen Flüsterwind

Paladin der Stufe 9 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

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

Trefferpunkte 57	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 4
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Handschellen, Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Schaufel, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	2425 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish, Orkisch				

KURIOSUM Ein Anhänger aus Mithril, der warm wird, sobald er Bugbear-Blut berührt.

Sie steckt mehr ein als jeder andere in ihrem Orden und fällt dabei so wenig auf, dass man sie übersieht. Aus der Deckung heraus schießt sie und überlässt anderen das Feld. Ihr Anhänger aus Mithril wird warm, sobald er Bugbear-Blut berührt.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

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

Trefferpunkte 47	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +7	Rettungswurf 3
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kurzbogen (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Plattenpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Schriftrollenbehälter, Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
		Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Vermögen	2945 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch				

KURIOSUM Ein eiliger, blutbefleckter Brief eines alten Feindes, der eindringlich vor einer Reise in die Freibeuterstaaten warnt.

Ein Halbbling ohne jede besondere Gabe, der es durch Ausdauer bis an die Spitze seines Ordens gebracht hat. Er schießt, hält aus und geht nicht weg — mehr braucht es offenbar nicht. Ein blutbefleckter Brief eines alten Feindes warnt ihn eindringlich vor einer Reise in die Freibeuterstaaten.

Paladine müssen rechtschaffen sein, sonst verlieren sie ihre Fähigkeiten. Rüstung und Waffen sind unbeschränkt.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

