

Maelor Nachthain

Waldläufer der Stufe 1 · Halbelf · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 8 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 9	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Lampe (Bronze), Mauerhaken (Eisen), Lampenöl (0,5 Liter), Weihwasser (Fläschchen), Zauberbuch
Vermögen	90 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

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

KURIOSUM Ein Stück Panzer eines Greifen, in versteinertem Holz gerahmt wie eine Reliquie.

Belesen und weitsichtig, mit Händen, die für Bogen und Klinge gleichermaßen ungeeignet sind. Er findet Fährten, die andere übersehen, und überlässt das Kämpfen lieber der Schleuder. Ein Stück Greifenpanzer trägt er in versteinertem Holz gerahmt wie eine Reliquie.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------

Blatt 3 von 20

Blatt 4 von 20

Korg Donnerzopf

Waldläufer der Stufe 3 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

ST 14 Stärke	GE 14 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Sack (15 kg), Hanfseil (15 m), Signalpfeife
Vermögen	580 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, 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)	1	Gefolge (CH)	7

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

Ein ausgeglichener Zwerg ohne schwache Stelle und ein gefragter Führer — wer ihn bucht, kommt an. Er trägt nur einen Dolch, weil das Gepäck wichtiger ist als die Klinge. Auf seinem Notizzettel stehen sechs Namen, vier davon durchgestrichen.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------



Galen Aschenfeld

Waldläufer der Stufe 4 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 9 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 14 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Keule (1W4)
Rüstung	Brünne + Schild
Gepäck	Fackel (3x), Handschellen, Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Wolfsbann
Vermögen	1090 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch, 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

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

Solide in allem, herausragend in nichts — man bucht ihn, wenn die Route wichtiger ist als die Geschichte hinterher. Seine Waffe ist eine Keule, und er hat nie das Bedürfnis nach einer besseren gehabt. Im Glas an seinem Gürtel schwimmt das eingelegte Auge eines Gargyls in mitternachtsblauer Flüssigkeit.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 18 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Rettungswurf

11

AUSRÜSTUNG ATTRIBUTSBONI

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

Eine Halblingin, die Baumstämme bewegt, an denen sich zwei Männer vergeblich versucht haben. Sie redet wenig, packt an und lässt sich nicht erklären, wie etwas geht. Ihr Kästchen aus Sternensilber öffnet sich nur, wenn man den Namen ihrer Tante laut ausspricht.

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

Tamara Langklinge

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

ST 16 Stärke	GE 12 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Handaxt (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Kettenhemd + Schild	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Kletterhaken, Tagesrationen (3x), Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1835 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

KURIOSUM Eine Spieldose aus gegerbtem Leder, die eine einzige traurige Melodie spielt — und zwar nur, wenn niemand zusieht.

Stark und klug, aber von einer Gesundheit, die jeden nassen Marsch zur Prüfung macht. Die Handaxt führt sie besser, als es der Name vermuten lässt, den sie trägt. Ihre Spieldose aus gegerbtem Leder spielt eine einzige traurige Melodie, und nur dann, wenn niemand zusieht.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Morgan Schwertbrecher

Waldläufer der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 8 Stärke	GE 13 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 33	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kriegshammer (1W4+1)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Rucksack (15 kg), Signalpfeife, Eisentopf
Vermögen	1510 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch, Goblinoid

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

KURIOSUM Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus dem Königreich Eichmar.

Er trägt einen Namen, den sein Arm nicht deckt — für den Kriegshammer fehlt ihm die Kraft, für alles andere die Geduld. Was er kann, ist lesen, planen und rechtzeitig verschwinden. In seinem Gepäck liegt ein Heiratsantrag, den er nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus dem Königreich Eichmar.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Gurdis Runenbart

Waldläufer der Stufe 7 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
14	16	17	10	10	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
54	4 [15]	+4	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitaxt (1W8)
Rüstung	Kettenhemd
Gepäck	Kette (3 m), Mauerhaken (Eisen), Pergament (Blatt), Sack (15 kg), Eisentopf
Vermögen	2080 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch

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

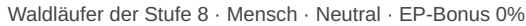
KURIOSUM Ein verrosteter Schlüssel, der angeblich zu einer Truhe im Silbertal passt.

Ein Zwerg, den man von weitem für einen Felsblock hält — schnell, unermüdlich und schwer aus der Ruhe zu bringen. Die Streitaxt führt er seit dreißig Jahren und schärft sie jeden Abend. Sein verrosteter Schlüssel soll zu einer Truhe im Silbertal passen; gesucht hat er sie nie.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE





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

Vaelora Immersee

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

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

Trefferpunkte 35	Rüstungsklasse 2 [17]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert (1W8)
Rüstung	Plattenpanzer
Gepäck	Brechstange, Fass, Handschellen, Mauerhaken (Eisen), Sack (15 kg)
Vermögen	2965 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Schutz vor Bösem (Kleriker)

KURIOSUM Ein abgenutztes Tagebuch mit siebzehn Einträgen — jeder beginnt mit „Heute habe ich Reue gefühlt.“

Kräftig, gewandt und unerbittlich gegen alles, was aus dem Chaos kommt — sie schützt Reisende, die sie nie kennenlernen wird. Das Langschwert führt sie sauber und den Segen spricht sie leise. In ihrem abgenutzten Tagebuch stehen siebzehn Einträge, und jeder beginnt mit demselben Satz: Heute habe ich Reue gefühlt.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------

Runfa Bergborn

Waldläufer der Stufe 10 · Zwerg · Rechtschaffen · EP-Bonus 0%

ST 7 Stärke	GE 14 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 8 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 46	Rüstungsklasse 2 [17]	Angriffsbonus +7	Rettungswurf 5
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Plattenpanzer
Gepäck	Fass, Pergament (Blatt), Schaufel, Hanfseil (15 m), Wolfsbann
Vermögen	2145 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, 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)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Leichte Wunden heilen (Kleriker), Licht (Kleriker), Schlaf (Zauberkundiger)
2. Grad Fallen finden (Kleriker)

KURIOSUM Eine Spieldose aus Mithril, die eine einzige traurige Melodie spielt — und zwar nur, wenn niemand zusieht.

Eine Zwergin, der die Kraft fehlt und die trotzdem seit Jahrzehnten ihr Revier hält. Sie schläft ein, was sie nicht erschlagen kann, und schießt den Rest aus der Deckung. Ihre Spieldose aus Mithril spielt eine einzige traurige Melodie, und nur dann, wenn niemand zusieht.

Waldläufer tragen jede Rüstung und Waffe. Regel-Update: Zaubern steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung.

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

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE