



Varric Feldwacht

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 9	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +1
Rüstung	Brünne	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	0 GM		

Sein Vater hielt vierzig Jahre lang einen Grenzposten und starb als das, was er mit zwanzig gewesen war. Varric hat die Brünne geerbt und die Überzeugung, dass Beständigkeit eine Tugend sei. In Schwarzfels hört man das anders: Dort heißt es, wer nichts wagt, hat nichts zu verlieren, und wer nichts zu verlieren hat, taugt nicht ins Moor.



Varric Feldwacht

Kämpfer der Stufe 2 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 15	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13	Erfahrung 2.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +1
Rüstung	Brünne	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		

Reisekasse 500 GM

Das Moor nimmt zuerst die Stiefel, dann die Geduld. Nach drei Wochen zwischen Torf und Nebel kennt Varric die Namen aller, die mit ihnen hinausgegangen und nicht zurückgekommen sind, und er hat angefangen, sie aufzuschreiben. Die anderen halten das für Schwermut. Es ist Buchhaltung.



Varric Feldwacht

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST

16

Stärke

GE

16

Geschick

KO

15

Konstitution

IN

15

Intelligenz

WE

13

Weisheit

CH

16

Charisma

Trefferpunkte

23

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Erfahrung

4.000

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Langschwert

Rüstung Brünne

Schild Schild

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m)

Reisekasse 650 GM

BONI

Nahkampf +1 Fernkampf +1

TP je Würfel +1 RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

In den Hügelgräbern fiel die Decke, und Delg lag darunter. Varric grub, bis seine Hände nicht mehr zugriffen, und Cassia grub weiter, als er aufhörte. Zwei Tage. Seither weiß er, dass er nicht der Zäheste in dieser Gesellschaft ist, und er hat aufgehört, so zu tun.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
16

Stärke

GE
16

Geschick

KO
15

Konstitution

IN
15

Intelligenz

WE
13

Weisheit

CH
16

Charisma

Trefferpunkte

29

Rüstungsklasse

3 [16]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

11

Erfahrung

8.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe Langschwert

Rüstung	Kettenhemd
1. Die Rüstung ist aus mehreren Schichten aus Leder oder Eisenblech gefertigt. 2. Sie ist sehr schwer und lässt sich nur mit Hilfe von anderen aufsetzen. 3. Sie bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Sie ist nicht so flexibel wie ein Kettenhemd.	1. Das Kettenhemd besteht aus einem einzigen Stück Eisen, das in Ketten verflochten ist. 2. Es ist leichter als eine Rüstung und lässt sich leichter aufsetzen. 3. Es bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Es ist flexibler als eine Rüstung.

Schild	Schild
--------	--------

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)
--------	--

Reisekasse 800 GM

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)

Er hat das Kettenhemd von einem Händler in der Unterstadt gekauft, der ihm versicherte, der Vorbesitzer sei eines natürlichen Todes gestorben. Varric hat nicht gefragt, welcher. Die Brünne seines Vaters hängt seitdem über dem Bett, und er nimmt sie nicht mit, weil er weiß, dass er sie sonst anziehen würde.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke		GE 16 Geschick		KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit		CH 16 Charisma	
Trefferpunkte 32		Rüstungsklasse 0 [19]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 10		Erfahrung 16.000	

Schaden

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +1
Rüstung	Plattenpanzer +1	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN Plattenpanzer +1 (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	950 GM		
Magisches	Plattenpanzer +1		

Der Plattenpanzer lag im Steinhöllen-Kerker in einer Kammer ohne Ausgang, auf einem Mann, der noch darin steckte. Er passt, als wäre er gemacht worden, und Varric hat drei Nächte gebraucht, bis er darin schlafen konnte. Was den Vorbesitzer in die Kammer gebracht hat, steht nicht an den Wänden.



Blatt 6 von 10

Test	Score	Attribute
ST	16	Stärke
GE	16	Geschick
KO	15	Konstitution
IN	15	Intelligenz
WE	13	Weisheit
CH	16	Charisma

Trefferpunkte 43	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 8	Erfahrung 64.000
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	---------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert
1. Ziel	1. Ziel
2. Ziel	2. Ziel
3. Ziel	3. Ziel
4. Ziel	4. Ziel
5. Ziel	5. Ziel
6. Ziel	6. Ziel
7. Ziel	7. Ziel
8. Ziel	8. Ziel
9. Ziel	9. Ziel
10. Ziel	10. Ziel
11. Ziel	11. Ziel
12. Ziel	12. Ziel
13. Ziel	13. Ziel
14. Ziel	14. Ziel
15. Ziel	15. Ziel
16. Ziel	16. Ziel
17. Ziel	17. Ziel
18. Ziel	18. Ziel
19. Ziel	19. Ziel
20. Ziel	20. Ziel
21. Ziel	21. Ziel
22. Ziel	22. Ziel
23. Ziel	23. Ziel
24. Ziel	24. Ziel
25. Ziel	25. Ziel
26. Ziel	26. Ziel
27. Ziel	27. Ziel
28. Ziel	28. Ziel
29. Ziel	29. Ziel
30. Ziel	30. Ziel
31. Ziel	31. Ziel
32. Ziel	32. Ziel
33. Ziel	33. Ziel
34. Ziel	34. Ziel
35. Ziel	35. Ziel
36. Ziel	36. Ziel
37. Ziel	37. Ziel
38. Ziel	38. Ziel
39. Ziel	39. Ziel
40. Ziel	40. Ziel
41. Ziel	41. Ziel
42. Ziel	42. Ziel
43. Ziel	43. Ziel
44. Ziel	44. Ziel
45. Ziel	45. Ziel
46. Ziel	46. Ziel
47. Ziel	47. Ziel
48. Ziel	48. Ziel
49. Ziel	49. Ziel
50. Ziel	50. Ziel
51. Ziel	51. Ziel
52. Ziel	52. Ziel
53. Ziel	53. Ziel
54. Ziel	54. Ziel
55. Ziel	55. Ziel
56. Ziel	56. Ziel
57. Ziel	57. Ziel
58. Ziel	58. Ziel
59. Ziel	59. Ziel
60. Ziel	60. Ziel
61. Ziel	61. Ziel
62. Ziel	62. Ziel
63. Ziel	63. Ziel
64. Ziel	64. Ziel
65. Ziel	65. Ziel
66. Ziel	66. Ziel
67. Ziel	67. Ziel
68. Ziel	68. Ziel
69. Ziel	69. Ziel
70. Ziel	70. Ziel
71. Ziel	71. Ziel
72. Ziel	72. Ziel
73. Ziel	73. Ziel
74. Ziel	74. Ziel
75. Ziel	75. Ziel
76. Ziel	76. Ziel
77. Ziel	77. Ziel
78. Ziel	78. Ziel
79. Ziel	79. Ziel
80. Ziel	80. Ziel
81. Ziel	81. Ziel
82. Ziel	82. Ziel
83. Ziel	83. Ziel
84. Ziel	84. Ziel
85. Ziel	85. Ziel
86. Ziel	86. Ziel
87. Ziel	87. Ziel
88. Ziel	88. Ziel
89. Ziel	89. Ziel
90. Ziel	90. Ziel
91. Ziel	91. Ziel
92. Ziel	92. Ziel
93. Ziel	93. Ziel
94. Ziel	94. Ziel
95. Ziel	95. Ziel
96. Ziel	96. Ziel
97. Ziel	97. Ziel
98. Ziel	98. Ziel
99. Ziel	99. Ziel
100. Ziel	100. Ziel

Rüstung Plattenpanzer +1

Schild	Schild
	

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m)

Reisekasse 1.250 GM

Magisches Plattenpanzer +1, Ring der Säugetierbeherrschung

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Ring der Säugetierbeherrschung
(gefunden)

Auf Hohenfels lernte er, dass Tiere ihn seit dem Ring nicht mehr ansehen wie vorher — die Hunde der Feste wichen ihm aus, die Pferde nicht. Er trägt ihn selten und spricht nicht darüber. Was ihn beschäftigt, ist die Frage, ob die Dinge auf ihn hören, weil er es will, oder weil sie etwas an ihm riechen, das er selbst nicht kennt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 16 Charisma				

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
45	-2 [21]	+5	7	128.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf	+1 Fernkampf +1
Rüstung	Plattenpanzer +1	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +1
Schild	Schild +2	DAZUGEKOMMEN Schild +2 (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.400 GM		
Magisches	Plattenpanzer +1, Ring der Säugetierbeherrschung, Schild +2		

Auf Xyntillan deckte er zum ersten Mal jemanden, der ihm wichtiger war als er selbst, und stellte fest, dass der Schild dafür gemacht ist und er nicht. Elaria hat ihm danach erklärt, dass sie an eine Grenze gestoßen sei, hinter die sie nicht komme, so viel sie auch lese. Varric hat geantwortet, er kenne das von seinem Vater. Sie hat darüber nicht gelacht.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 16 Charisma				

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
50	-2 [21]	+6	6	256.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf	+1 Fernkampf +1
Rüstung	Plattenpanzer +1	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +1
Schild	Schild +2	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.550 GM		
Magisches	Plattenpanzer +1, Ring der Säugetierbeherrschung, Schild +2		

Der Alte Friedhof liegt über etwas, das größer ist als er, und das ist das erste Mal, dass Varric an einem Ort steht und ihn nicht abschätzen kann. Er hat Wynne gebeten, den Rückweg zweimal zu gehen und beide Male aufzuschreiben. Sie hat gefragt, ob er ihr nicht traue. Er hat gesagt, er traue dem Weg nicht.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 16 Stärke	GE 16 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 16 Charisma				

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
52	-2 [21]	+7	5	350.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf	+1 Fernkampf +1
Rüstung	Plattenpanzer +1	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +1
Schild	Schild +2	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.700 GM		
Magisches	Plattenpanzer +1, Ring der Säugetierbeherrschung, Schild +2		

Es war der größte Fund ihrer Laufbahn, und Varric hat nichts davon behalten, was er nicht vorher schon getragen hätte. Was ihn beschäftigt, steht in seinem Buch: Zehn sind in das Mausoleum hinabgestiegen und zehn wieder herauf — die erste Zeile seit Jahren, die aufgeht. Er sagt, er gehe nicht noch einmal hinunter. Diesmal glaubt man ihm, und keiner weiß, ob aus Erleichterung oder aus Sorge.