



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

Waffe **Langschwert**

Rüstung **Brünne**

Schild **Schild**

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

Reisekasse **0 GM**

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

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

Waffe **Langschwert**

Rüstung **Brünne**

Schild **Schild**

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

Reisekasse **500 GM**

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

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		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf	+1 Fernkampf +1
Rüstung	Kettenhemd	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	800 GM		

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.

Varric Feldwacht

Kämpfer der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

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

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
35	0 [19]	+3	9	32.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert
Rüstung	Plattenpanzer +1
Schild	Schild
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3x Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3x Fackel, Hanfseil (15 m)
Reisekasse	1.100 GM
Magisches	Plattenpanzer +1

BONI

Nahkampf	+1	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Sie haben unten drei Kammern gefunden und jede davon ausgeräumt, und es war mehr, als die Gesellschaft je auf einmal heraufgetragen hat. Vor der vierten Tür hat Varric abgebrochen. Die anderen rechneten vor, was dahinterliegen könnte; er rechnete vor, wie viele von ihnen den Rückweg noch tragen konnten. Es war das dritte Mal, dass er umkehren ließ, und das erste Mal, dass ihm jemand böse war.

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

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe Langschwert

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.

Trait	Score
ST (Stärke)	16
GE (Geschick)	16
KO (Konstitution)	15
IN (Intelligenz)	15
WE (Weisheit)	13
CH (Charisma)	16

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

Varric Feldwacht

Kämpfer der Stufe 9 · 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

50

Rüstungsklasse

-2 [21]

Angriffsbonus

+6

Rettungswurf

6

Erfahrung

256.000

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

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

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

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.



Delg Grubenhammer

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



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

Trefferpunkte 8	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 0
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG	BONI
------------	------

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

Reisekasse 0 GM

Die Schuld, wegen der er herkam, ist längst abgetragen; geblieben ist er trotzdem. Zwerge, sagt man in Schwarzfels, rechnen anders als andere Leute, und bei Delg stimmt es sogar: Er weiß, wie viele Schritte der Weg vom Tor zum Moor hat, und wie viele Nächte sein Vorrat reicht.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Delg Grubenhammer

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13	Erfahrung 2.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

Reisekasse 500 GM

Reden tut er wenig, und wenn, dann Zahlen. Im Moor hat ihm das den Spitznamen eingebracht, über den die anderen lachen und der ihm gleichgültig ist. Was er nicht sagt: Er zählt auch die Leute, mit denen er hinausgeht, und er zählt sie auf dem Rückweg noch einmal.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Delg Grubenhammer

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 4.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

Reisekasse 650 GM

Die Decke kam ohne Vorwarnung, und dann war es dunkel und eng und still. Zwei Tage lang hat er die Schläge von oben gehört und mitgezählt, weil ihm nichts anderes einfiel. Bei elftausend war das Licht wieder da, und über ihm stand Cassia mit aufgeschürften Händen. Seitdem widerspricht er ihr nicht.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 4 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
13

Stärke

GE
10

Geschick

KO
11

Konstitution

IN
10

Intelligenz

WE
12

Weisheit

CH
10

Charisma

Trefferpunkte

23

Rüstungsklasse

3 [16]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

11

Erfahrung

8.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Langschwert

Rüstung Kettenhemd

Schild Schild +1

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

Reisekasse 800 GM

Magisches Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile,
Schild +1

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft);
Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile (gefunden); Schild +1
(gefunden)

Was er aus den Gräbern mitnahm, war ein Schild mit einer Delle, die nicht von ihm stammt. Das Kettenhemd hat er gekauft, die Pfeile fand er in einer Nische zusammen mit dem, der sie nicht mehr brauchte. Er trägt jetzt mehr Eisen als je zuvor und geht darum langsamer, was ihm recht ist.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.

Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 5 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke		GE 10 Geschick		KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit		CH 10 Charisma	
Trefferpunkte 25		Rüstungsklasse 3 [16]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 10		Erfahrung 16.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
-------	---

Rüstung	Kettenhemd
---------	------------

Schild	Schild +1
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11
11	12
12	13
13	14
14	15
15	16
16	17
17	18
18	19
19	20
20	21
21	22
22	23
23	24
24	25
25	26
26	27
27	28
28	29
29	30
30	31
31	32
32	33
33	34
34	35
35	36
36	37
37	38
38	39
39	40
40	41
41	42
42	43
43	44
44	45
45	46
46	47
47	48
48	49
49	50
50	51
51	52
52	53
53	54
54	55
55	56
56	57
57	58
58	59
59	60
60	61
61	62
62	63
63	64
64	65
65	66
66	67
67	68
68	69
69	70
70	71
71	72
72	73
73	74
74	75
75	76
76	77
77	78
78	79
79	80
80	81
81	82
82	83
83	84
84	85
85	86
86	87
87	88
88	89
89	90
90	91
91	92
92	93
93	94
94	95
95	96
96	97
97	98
98	99
99	100

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

Reisekasse 950 GM

Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit
-----------	--

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit (gefunden)

Der Speer war in einer Wand verkeilt, und Delg hat eine halbe Nacht gebraucht, um ihn herauszuarbeiten, statt zu schlafen. Er tut so, als wäre es eine gewöhnliche Waffe. Zweimal hat er sie fallen lassen und beide Male gehört, dass sie beim Aufkommen nicht klingt wie Holz.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Kämpfer der Stufe 6 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

32.000

Blatt 6 von 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
ST 13 Stärke		GE 10 Geschick		KO 11 Konstitution		IN 10 Intelligenz		WE 12 Weisheit		CH 10 Charisma		
Trefferpunkte 32			Rüstungsklasse 1 [18]			Angriffsbonus +3			Rettungswurf 9		Erfahrung 64.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG	
Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
Rüstung	Plattenpanzer
Schild	Schild +1
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)
Reisekasse	1.250 GM
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring

BONI	
Nahkampf	+1
Fernkampf	+0
TP je Würfel	+0
RK-Bonus	+0
DAZUGEKOMMEN Plattenpanzer (gekauft); Unsichtbarkeitsring (gefunden)	

Den Plattenpanzer hat er sich machen lassen, nicht gekauft — nach Maß, in der Unterstadt, von einem, der drei Monate dafür brauchte. Die anderen halten es für Eitelkeit. Delg rechnet vor, was ein Treffer weniger über zehn Jahre wert ist, und hört auf, sobald jemand gähnt.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 32		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 9		Erfahrung 128.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +0
Rüstung	Plattenpanzer	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	Schild +1	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.400 GM		
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring		

Er geht seit einer Weile vor allen anderen, und niemand hat das beschlossen. Es hat sich ergeben, wie sich ergibt, dass der Schwerste die Tür aufmacht. Wer ihn kennt, weiß, dass er nicht mutiger ist als früher — nur genauer darin, was ihn noch umbringen kann.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.

Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 6 · am Limit · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 13 Stärke		GE 10 Geschick		KO 11 Konstitution		IN 10 Intelligenz		WE 12 Weisheit		CH 10 Charisma	
Trefferpunkte 32		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 9		Erfahrung 256.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
Rüstung	Plattenpanzer
Schild	Schild +1
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)
Reisekasse	1.550 GM
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring, Iffritflasche

BONI

Nahkampf	+1	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN Ifritflasche (gefunden)

Die Flasche ist versiegelt und kalt und wiegt mehr, als sie sollte. Delg hat sie nicht geöffnet und trägt sie trotzdem, weil er nicht will, dass jemand anderes es tut. In seinem Verzeichnis steht sie ohne Wert, mit einem Strich dahinter.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.

Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 6 · am Limit · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 1 [18]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9	Erfahrung 350.000					

Schaden □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

AUSRÜSTUNG

Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
Rüstung	Plattenpanzer
Schild	Schild +1
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)
Reisekasse	1.700 GM
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring, Iritflasche

BONI

Nahkampf	+1	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Er trägt das beste Eisen der ganzen Gesellschaft, und keiner, der ihn zum ersten Mal sieht, käme darauf, dass er seit Jahren derselbe ist. Unten im Mausoleum hat ihn das zum ersten Mal nicht gestört. Was er seither sagt, wenn ihn jemand für den Anführer hält: dass die vorn gehen, denen sonst nichts einfällt.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 1 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 5	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide		
Reisekasse	12 GM		

DIEBESKUNST			
Filigranes	20	Klettern	87
Schatten	20	Lauschen	3:6
		Schleichen	30
		Schlösser	20

Aus dem Dorf, in dem sie geboren wurde, ist ein Name auf einer alten Karte geworden. Sie erzählt das niemandem und lügt auch nicht darüber; sie wechselt nur das Thema so geschickt, dass es keiner merkt. In Schwarzfels hält man sie für jünger, als sie ist, und sie lässt es dabei.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 2 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 9	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 1.250					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Öffnungsglocke (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide		
Reisekasse	500 GM		
Magisches	Öffnungsglocke		

DIEBESKUNST			
Filigranes	25	Klettern	88
Schatten	25	Lauschen	3:6
		Schleichen	35
		Schlösser	25

Die Glocke kam aus einem Kasten, den vor ihr zwei Leute nicht aufbekommen hatten. Seither behauptet sie, jedes Schloss sei nur eine Frage der Geduld, was nicht stimmt, aber gut klingt. Was sie tatsächlich kann, führt sie ungern vor.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 3 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 12	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13	Erfahrung 2.500					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Wurfpfeil	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide		
Reisekasse	650 GM		
Magisches	Öffnungsglocke		

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

In den Gräbern ist klein zu sein ein Beruf. Sie geht durch Spalten, vor denen die anderen stehen bleiben, und kommt mit Nachrichten zurück, die niemand hören will. Einmal hat sie eine halbe Stunde in einer Nische gewartet, weil etwas im Gang auf und ab ging, und danach nichts davon erzählt.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 4 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
15

Stärke

GE
13

Geschick

KO
13

Konstitution

IN
11

Intelligenz

WE
10

Weisheit

CH
10

Charisma

Trefferpunkte

16

Rüstungsklasse

6 [13]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Erfahrung

5.000

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kurzsword, Dolch, Wurfpeil

Rüstung Lederpanzer

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-
(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und
Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m),
Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide

Reisekasse 800 GM

Magisches Öffnungsglocke

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +1

TP je Würfel +1 RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes 35 Klettern 90 Lauschen 4:6

Schatten 35 Schleichen 45 Schlösser 35

Ihre Rüstung ist dieselbe, mit der sie angefangen hat, und wird es bleiben. Das ist keine Sparsamkeit: Wer schwerer geht, wird gehört, und wer gehört wird, wird getroffen. Sie hat sich früh entschieden, welches Risiko ihr lieber ist, und hält daran fest.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 5 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11	Erfahrung 10.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert +2, Kurzsword	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Langschwert +2 (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide		
Reisekasse	950 GM		
Magisches	Öffnungsglocke, Langschwert +2		

DIEBESKUNST					
Filigranes	40	Klettern	91	Lauschen	4:6
Schatten	40	Schleichen	50	Schlösser	40

Das Langschwert ist zu lang für sie, und sie führt es trotzdem, weil es leichter liegt als jede Klinge, die sie je gehalten hat. Beim ersten Versuch hat sie sich fast selbst geschnitten. Beim zweiten hat der andere nicht mehr gefragt, ob sie damit umgehen kann.



Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

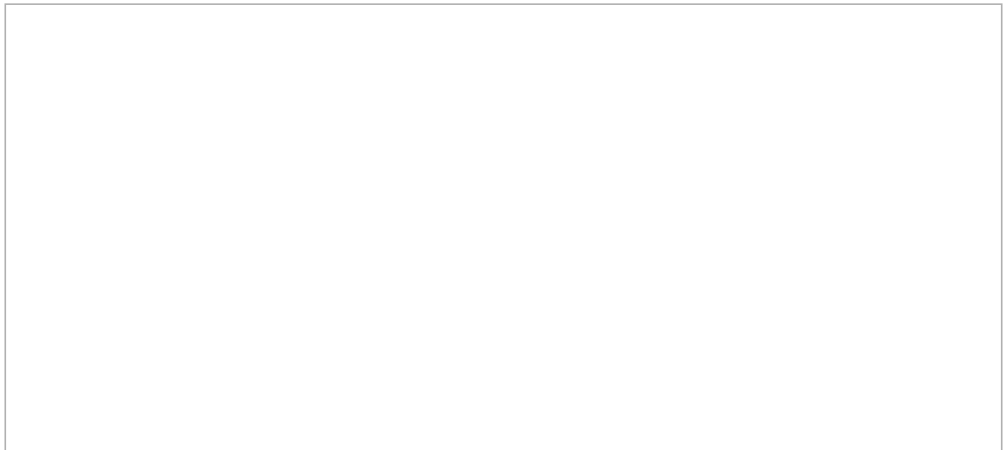
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10	Erfahrung 20.000					

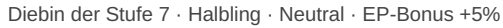
Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide		
Reisekasse	1.100 GM		
Magisches	Öffnungsglocke, Langschwert +2		

DIEBESKUNST					
Filigranes	45	Klettern	92	Lauschen	4:6
Schatten	45	Schleichen	55	Schlösser	45

Unten war sie es, die als Erste hörte, was hinter der vierten Tür arbeitete, und sie hat es Varric gesagt, bevor sie es den anderen sagte. Dass er daraufhin umkehren ließ, hat ihr Ärger eingetragen. Sie hat den Ärger genommen und nichts zurückgesagt.





Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 8 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 28		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 8		Erfahrung 60.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
-------	-----------------------------

Rüstung	Lederpanzer
---------	-------------

Schild —

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide
--------	---

Reisekasse 1.400 GM

Magisches Öffnungsglocke, Langschwert +2, Odins Horn (Silber), Regenerationsring

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Odins Horn (Silber) (gefunden);
Regenerationsring (gefunden)

DIEBESKUNST

Filigranes **55** Klettern **94** Lauschen **5:6**

Schatten	65	Schleichen	70	Schlösser	65
----------	----	------------	----	-----------	----

Das Horn und den Ring fand sie am selben Tag, in Räumen, die nichts miteinander zu tun hatten. Den Ring trägt sie, das Horn hat sie weggeschlossen, weil sie gesehen hat, was passiert, wenn jemand hineinbläst, der nicht weiß, was er ruft. Gefragt hat sie danach nicht mehr.

Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 9 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 31		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 7		Erfahrung 90.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
Rüstung	Lederpanzer
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide
Reisekasse	1.550 GM
Magisches	Öffnungsglocke, Langschwert +2, Odins Horn (Silber), Regenerationsring

BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes	65	Klettern	95	Lauschen	5:6
Schatten	75	Schleichen	80	Schlösser	75

Am Alten Friedhof hat sie angefangen, nachts aufzuwachen. Sie steht auf, geht einmal um das Lager herum, zählt die Schlafenden und legt sich wieder hin. Wynne, die die Wache hält, hat sie nie darauf angesprochen, und dafür ist sie ihr dankbar.

Eida Haferfeld

Diebin der Stufe 10 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 35		Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +4		Rettungswurf 6		Erfahrung 120.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
Rüstung	Lederpanzer
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Diebeswerkzeug, Kletterhaken, 6× Kreide

Reisekasse 1.700 GM

Magisches Öffnungsglocke, Langschwert +2, Odins Horn (Silber), Regenerationsring

BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes	75	Klettern	96	Lauschen	5:6
Schatten	85	Schleichen	90	Schlösser	85

Wenn es hell genug war, ging sie voraus, und wenn es zu dunkel wurde, ging sie trotzdem. Im Mausoleum hat sie zwei Türen geöffnet, hinter denen mehr lag als hinter allen anderen zusammen, und niemand hat es aufgeschrieben. Ihr ist das lieber so.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 1 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 4	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-		

Reisekasse **11 GM**

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken

Sie kam mit einem halb vollen Buch und dem Auftrag, es zu füllen. Wer ihr den Auftrag gab, sagt sie nicht, und bei Elfen fragt man in Schwarzfels ohnehin selten nach. Die ersten Seiten stammen von einer Hand, die nicht ihre eigene ist.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 2 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 2.500					

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Schutzumhang +1 (gefunden)	
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-		
Reisekasse	500 GM		
Magisches	Schutzumhang +1		

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Schild

Der Umhang lag in einer Truhe, deren Inhalt ansonsten verrottet war, und war unversehrt. Elaria hat daraus mehr gelesen als die anderen: Nicht jeder Stoff, der alt aussieht, ist es auch. Sie trägt ihn seither und wäscht ihn nie.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 3 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST

11

Stärke

GE

11

Geschick

KO

11

Konstitution

IN

16

Intelligenz

WE

9

Weisheit

CH

17

Charisma

Trefferpunkte

11

Rüstungsklasse

9 [10]

Angriffsbonus

+0

Rettungswurf

13

Erfahrung

5.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kampfstab, Dolch, Wurfpeil

Rüstung keine

Schild —

Gepäck Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-

Reisekasse 650 GM

Magisches Schutzumhang +1

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel +0 RK-Bonus +0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Schild, Schlaf

2. Grad Dauerhaftes Licht

In den Gräbern schreibt sie an den Abenden, und was sie schreibt, zeigt sie niemandem. Es sind keine Zauber — die stehen vorn im Buch. Hinten stehen Fragen, und die Liste wird länger, nicht kürzer.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 4 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST

11

Stärke

GE

11

Geschick

KO

11

Konstitution

IN

16

Intelligenz

WE

9

Weisheit

CH

17

Charisma

Trefferpunkte

14

Rüstungsklasse

9 [10]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Erfahrung

10.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kampfstab, Dolch, Wurfpeil

Rüstung keine

Schild —

Gepäck Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-

Reisekasse 800 GM

Magisches Schutzumhang +1

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel +0 RK-Bonus +0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem

2. Grad Dauerhaftes Licht, Feuerwerk

Sie kann weniger, als die Leute erwarten, und mehr, als sie zeigt. Zwischen diesen beiden Sätzen liegt ihre ganze Arbeit. Auf die Frage, warum sie nicht einfach etwas Größeres tue, antwortet sie, Größeres sei nicht dasselbe wie Besseres, und wechselt das Thema.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 5 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

ST

11

Stärke

GE

11

Geschick

KO

11

Konstitution

IN

16

Intelligenz

WE

9

Weisheit

CH

17

Charisma

Trefferpunkte

15

Rüstungsklasse

9 [10]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

11

Erfahrung

20.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil

Rüstung keine

Schild —

Gepäck Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-

Reisekasse 950 GM

Magisches Schutzumhang +1

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel +0 RK-Bonus +0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem

2. Grad Dauerhaftes Licht, Feuerwerk

3. Grad Person festhalten

Unter dem Berg hat sie zum ersten Mal etwas gesehen, das älter war als ihre eigene Überlieferung, und eine Nacht davorgesessen. Am Morgen hat sie zwei Seiten herausgetrennt und verbrannt. Was darauf stand, weiß niemand, und sie hat es nicht wiederholt.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 6 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10	Erfahrung 35.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Augenrobe (gefunden)	
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-		
Reisekasse	1.100 GM		
Magisches	Schutzumhang +1, Augenrobe		

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Feuerwerk
3. Grad	Person festhalten, Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)

Die Robe hat Augen, und sie gewöhnt sich nicht daran. Getragen hat sie sie zweimal und beide Male Kopfschmerzen davon bekommen, die drei Tage blieben. Sie packt sie trotzdem ein, jedes Mal, weil sie nicht entscheiden kann, ob das Ding ihr hilft oder sie beobachtet.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 7 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST

11

Stärke

GE

11

Geschick

KO

11

Konstitution

IN

16

Intelligenz

WE

9

Weisheit

CH

17

Charisma

Trefferpunkte

18

Rüstungsklasse

9 [10]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

9

Erfahrung

50.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil

Rüstung keine

Schild —

Gepäck Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-

Reisekasse 1.250 GM

Magisches Schutzumhang +1, Augenrobe, Schwebestiefel

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel +0 RK-Bonus +0

DAZUGEKOMMEN Schwebestiefel (gefunden)

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem

2. Grad Dauerhaftes Licht, Feuerwerk, Gedanken lesen

3. Grad Person festhalten, Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)

4. Grad Magisches Auge

Mit den Stiefeln geht sie nun über Böden, die niemanden tragen. Thalen hat sie gefragt, ob ihr dabei wohl sei; sie hat gesagt, Boden sei ohnehin eine Verabredung. Er hat das für einen Scherz gehalten. Sie hat nicht widersprochen.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 75.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-		
Reisekasse	1.400 GM		
Magisches	Schutzumhang +1, Augenrobe, Schwebestiefel		

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Feuerwerk, Gedanken lesen
3. Grad	Person festhalten, Unsichtbarkeit (3 m Umkreis), Verlangsamen
4. Grad	Magisches Auge, Verwirrung

Hier endet, was sie lernen kann. Sie hat es kommen sehen, seit Jahren, und trotzdem hat der Tag sie getroffen wie eine Tür, die zufällt. Varric hat gesagt, er kenne das von seinem Vater. Es war das Freundlichste, was ihr jemand dazu gesagt hat.

Völkerregel: Elf als Zauberkundige:r (in Klassenkombination): max. Stufe 8, mit IN 18 Stufe 9.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 8 · am Limit · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 100.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-		
Reisekasse	1.550 GM		
Magisches	Schutzumhang +1, Augenrobe, Schwebestiefel		

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Feuerwerk, Gedanken lesen
3. Grad	Person festhalten, Unsichtbarkeit (3 m Umkreis), Verlangsamen
4. Grad	Magisches Auge, Verwirrung

Was ihr bleibt, ist Tiefe statt Höhe. Sie kann dieselben Dinge wie vor zwei Jahren und kann sie inzwischen so genau, dass es aussieht wie etwas anderes. Am Alten Friedhof hat sie eine Tür geöffnet, an der zwei andere gescheitert waren, und dafür nichts gebraucht, was sie nicht schon lange besitzt.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.



Elaria Mondbogen

Zauberkundige der Stufe 8 · am Limit · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 11 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 200.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI			
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	keine	TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Umhängetasche, Leinenrobe, 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zauberbuch, leer, Schriftrollenbehälter, 10× Pergament (Blatt), Schreibfeder, Tinte (30 g), Lampe, Bronze, 2× Öl, Lampen- (0,5 l), 5× Kerze, Spiegel, kleiner, Stahl-				
Reisekasse	1.700 GM				
Magisches	Schutzumhang +1, Augenrobe, Schwebestiefel				

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Schild, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Feuerwerk, Gedanken lesen
3. Grad	Person festhalten, Unsichtbarkeit (3 m Umkreis), Verlangsamen
4. Grad	Magisches Auge, Verwirrung

Sie ist mit hinabgestiegen, obwohl ihr Buch seit Langem nichts Neues aufnimmt. Auf die Frage, warum, hat sie geantwortet, es gehe ihr nicht mehr ums Lernen, sondern darum, dabei zu sein. Cassia hat das aufgeschrieben. Elaria weiß es und hat nichts dagegen.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.



Cassia Sternkreuz

Klerikerin der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Streitkolben, schwer	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	Brünne	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz		
Reisekasse	2 GM		

ZAUBER
1. Grad Böses entdecken
Fromm war sie nicht, als sie anfang, und sie behauptet es bis heute nicht. Sie kam mit, weil die Gesellschaft jemanden brauchte, der Wunden versorgt, und weil sie wissen wollte, ob sie es kann. Beides hat sich als wahr herausgestellt.



Cassia Sternkreuz

Klerikerin der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 10	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 1.500					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Streitkolben, schwer	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	Brünne	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz		
Reisekasse	500 GM		

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken

Im Moor hat sie das Verzeichnis angelegt, das sie seither führt: wer mitging, wer zurückkam, und was dazwischen lag. Varric führt ein ähnliches. Die beiden haben nie darüber gesprochen und gleichen sie trotzdem jedes Jahr einmal ab.



Cassia Sternkreuz

Klerikerin der Stufe 3 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13	Erfahrung 3.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	Brünne	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN schwerer Streitkolben +1 (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz		
Reisekasse	650 GM		
Magisches	schwerer Streitkolben +1		

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken

Zwei Tage hat sie gegraben, und als ihre Hände aufhörten, hat sie mit den Unterarmen weitergemacht. Delg war blau angelaufen und hat gezählt. Seither trägt sie den Streitkolben, den sie in derselben Kammer fand, und nennt ihn nicht ihr Eigentum, sondern ihren Anteil.



Cassia Sternkreuz

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 12	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 6.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG	BONI
Waffe schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer	Nahkampf +0 Fernkampf +1
Rüstung Kettenhemd	TP je Würfel +0 RK-Bonus +1
Schild Schild	DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)
Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz	
Reisekasse 800 GM	
Magisches schwerer Streitkolben +1	

ZAUBER
1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad Mit Tieren sprechen
Sie hat sich schwerer gerüstet, als es ihrem Stand entspricht, und es damit begründet, dass ein Toter niemanden heilt. Der Priester in Schwarzfels hat ihr widersprochen. Sie ist trotzdem gegangen und hat beim nächsten Besuch dieselbe Summe wie immer gespendet.



Cassia Sternkreuz

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11	Erfahrung 12.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	Kettenhemd	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN Kletter- und Schwimmhandschuhe (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz		
Reisekasse	950 GM		
Magisches	schwerer Streitkolben +1, Kletter- und Schwimmhandschuhe		

ZAUBER	
1. Grad	Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad	Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern
Die Handschuhe kamen aus einem gefluteten Gang, und sie hat sie anprobiert, bevor sie wusste, was sie tun. Das ist untypisch für sie und ihr selbst unangenehm. Seither prüft sie zweimal, und die anderen ziehen sie damit auf.	



Cassia Sternkreuz

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 11 Stärke		GE 14 Geschick		KO 9 Konstitution		IN 12 Intelligenz		WE 15 Weisheit		CH 12 Charisma	
Trefferpunkte 19		Rüstungsklasse 3 [16]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 10		Erfahrung 24.000			

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI			
Waffe	schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer	Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
Rüstung	Kettenhemd	TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz				
Reisekasse	1.100 GM				
Magisches	schwerer Streitkolben +1, Kletter- und Schwimmhandschuhe				

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern
3. Grad Fluch brechen

Unten stand sie neben Varric, als er abbrach, und hat als Einzige sofort zugestimmt. Nicht weil sie Angst hatte, sondern weil sie gesehen hatte, wie viele von ihnen noch tragen konnten und wie viele getragen werden mussten. Diese Rechnung macht sie inzwischen im Gehen.



Cassia Sternkreuz

Klerikerin der Stufe 7 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST

11

Stärke

GE

14

Geschick

KO

9

Konstitution

IN

12

Intelligenz

WE

15

Weisheit

CH

12

Charisma

Trefferpunkte

22

Rüstungsklasse

1 [18]

Angriffsbonus

+3

Rettungswurf

9

Erfahrung

48.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer

Rüstung Plattenpanzer

Schild Schild

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz

Reisekasse 1.250 GM

Magisches schwerer Streitkolben +1, Kletter- und Schwimmhandschuhe

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +1

TP je Würfel +0 RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN Plattenpanzer (gekauft)

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern
3. Grad Fluch brechen, Gebet

Was sie vorn trägt, hat sie mit dem bezahlt, was man in der Unterstadt für Edelsteine bekommt, und nicht mit dem, was sie wert waren. Sie handelt schlecht und weiß es. Ihr Verzeichnis führt eine eigene Spalte für das, was sie zu billig verkauft hat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 11 Stärke		GE 14 Geschick		KO 9 Konstitution		IN 12 Intelligenz		WE 15 Weisheit		CH 12 Charisma	
Trefferpunkte 25		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 8		Erfahrung 100.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	Plattenpanzer	TP je Würfel +0	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz		
Reisekasse	1.400 GM		
Magisches	schwerer Streitkolben +1, Kletter- und Schwimmhandschuhe		

ZAUBER	
1. Grad	Böses entdecken, Magie entdecken
2. Grad	Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern
3. Grad	Fluch brechen, Gebet
4. Grad	Gift neutralisieren

Auf Xyntillan hat sie zum ersten Mal jemanden zurückgelassen, der noch lebte, und es steht mit Namen in ihrem Buch. Die Umstände lassen keine andere Entscheidung zu, und das ändert nichts daran. Sie hat seither aufgehört, das Buch abends zu lesen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 11 Stärke		GE 14 Geschick		KO 9 Konstitution		IN 12 Intelligenz		WE 15 Weisheit		CH 12 Charisma	
Trefferpunkte 29		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +4		Rettungswurf 7		Erfahrung 170.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	schwerer Streitkolben +1, Streitkolben, schwer
Rüstung	Plattenpanzer
Schild	Schild
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Heiliges Symbol, Holz

Reisekasse 1.550 GM

Magisches schwerer Streitkolben +1, Kletter- und Schwimmhandschuhe, Brünne +1 (ungewöhnlich)

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Brünne +1 (ungewöhnlich) (gefunden, trägt sie nicht)

ZAUBER

1. Grad Böses entdecken, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad Mit Tieren sprechen, Schlangen bezaubern, Stille (4,5 m Umkreis)
3. Grad Fluch brechen, Gebet, Gegenstand aufspüren
4. Grad Gift neutralisieren, Schwere Wunden heilen
5. Grad Auftrag, Heiliges Gespräch

Die Brünne, die sie am Friedhof fand, ist besser gearbeitet als alles, was sie besitzt, und schützt sie schlechter. Sie hat sie eingepackt und trägt sie nicht. Auf die Frage, warum sie das Ding dann mitschleppt, sagt sie, irgendwann komme jemand, dem es passt.



Klerikerin der Stufe 10 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%



Balinor Steinfurt

Paladin der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 9	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 12	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

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

Das Gelübde hat er mit siebzehn abgelegt, vor einem Altar, an den sich außer ihm niemand erinnert. Seither trägt er es wie andere ein Handwerk: ohne Aufhebens und ohne Pause. In Schwarzfels hält man ihn deshalb für schlicht, und er lässt sie.



Balinor Steinfurt

Paladin der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 11	Erfahrung 2.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf	+0
Rüstung	Brünne	Fernkampf	+0
Schild	Schild	TP je Würfel	+1
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Heiliges Symbol, Holz	RK-Bonus	+0

Reisekasse 500 GM

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Drei Nächte saß er mit zweien in einem Grabhügel fest, und in der dritten hat Sira ihm erzählt, womit sie früher ihr Geld verdient hat. Er hat zugehört und nichts gesagt. Am Morgen sind sie zu dritt herausgeklettert, und die Sache war entschieden, ohne dass ein Wort darüber fiel.



1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

CH
17

Charisma

Erfahrung

4.000

AUSRÜSTUNG

Magisches Siebenmeilenstiefel

BONI

DAZUGEKOMMEN Siebenmeilenstiefel (gefunden)

Blatt 3 von 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CH
17

Charisma

Erfahrung
8.000

[illegible]

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft); Kletterseil (gefunden)

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Heiliges Symbol, Holz
--------	--

Reisekasse 800 GM

Magisches Siebenmeilenstiefel, Kletterseil

In der Unterstadt hat ihn jemand gefragt, wie er es mit sich vereinbare, mit einer wie Sirä zu ziehen. Er hat geantwortet, sie ziehe mit ihm, was nicht dasselbe sei. Die Freundschaft, die daraufhin zerbrach, war fünfzehn Jahre alt.



1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

44

4 [15]

+2

8

16.000

[illegible]

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +0

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Langschwert +2 (gefunden)

DAZUGEKOMMEN Langschwert +2 (gefunden)

DAZUGEKOMMEN Langschwert +2 (gefunden)

DAZUGEKOMMEN Langschwert +2 (gefunden)

Das Schwert lag unter dem Berg in einem Raum, in dem sonst nichts war, und das hat ihn beunruhigt, nicht gefreut. Er hat es drei Tage getragen, ohne es zu ziehen. Als er es zog, war der Grund gut genug, und seither denkt er nicht mehr darüber nach.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

51

2 [17]

+3

7

32.000

AUSRÜSTUNG

Rüstung	Kettenhemd
1. Die Rüstung ist aus mehreren Schichten aus Leder oder Eisenblech gefertigt. 2. Sie ist sehr schwer und schwer zu tragen. 3. Sie bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Sie ist sehr flexibel und lässt sich leicht bewegen. 5. Sie ist sehr teuer.	1. Das Kettenhemd ist aus einem einzigen Stück Eisenblech gefertigt. 2. Es ist sehr schwer und schwer zu tragen. 3. Es bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Es ist sehr flexibel und lässt sich leicht bewegen. 5. Es ist sehr teuer.

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

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Heiliges Symbol, Holz
--------	--

Reisekasse 1.100 GM

Magisches Siebenmeilenstiefel, Kletterseil, Langschwert +2, Schild +2

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Schild +2 (gefunden)

Der Schild ist das zweite Stück, das ihm zufiel, ohne dass er etwas dafür getan hätte. Balinor hält so etwas nicht für Glück und auch nicht für Gnade, sondern für eine Verpflichtung, deren Rechnung noch kommt. Er hat den Schild vor sich hingestellt und eine Nacht davorgesessen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 7 Weisheit	CH 17 Charisma				
Trefferpunkte 60	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6	Erfahrung 64.000					
Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐									

AUSRÜSTUNG	BONI
Waffe Langschwert +2, Langschwert	Nahkampf +0 Fernkampf +0
Rüstung Plattenpanzer	TP je Würfel +1 RK-Bonus +0
Schild Schild +2	DAZUGEKOMMEN Plattenpanzer (gekauft)
Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Heiliges Symbol, Holz	
Reisekasse 1.250 GM	
Magisches Siebenmeilenstiefel, Kletterseil, Langschwert +2, Schild +2	

Was er inzwischen trägt, würde drei Höfe im Umland ein Jahr lang ernähren, und das ist ihm bewusst. Er gibt mehr weg, als irgendwer weiß, und ärgert sich, dass es nicht genügt. Die Rüstung hat er trotzdem gekauft, weil er weiß, wofür sie gut ist.



Balinor Steinfurt

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

12345678910

ST
13
Stärke

GE
10
Geschick

KO
13
Konstitution

IN
13
Intelligenz

WE
7
Weisheit

CH
17
Charisma

Trefferpunkte
69

Rüstungsklasse
0 [19]

Angriffsbonus
+5

Rettungswurf
5

Erfahrung
128.000

Schaden

AUSRÜSTUNG

BONI

WaffeLangschwert +2, Langschwert

RüstungPlattenpanzer

SchildSchild +2

GepäckRucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Heiliges Symbol, Holz

Reisekasse1.400 GM

MagischesSiebenmeilenstiefel, Kletterseil,
Langschwert +2, Schild +2

Nahkampf+0

Fernkampf+0

TP je Würfel+1

RK-Bonus+0

DAZUGEKOMMEN

nichts Neues

Auf Xyntillan stand er vor der Entscheidung, die ihm seit Jahren zugesetzt hatte, und hat sie so getroffen, wie er sie immer getroffen hätte. Danach hat er keinem erklärt, warum. Sira hat als Einzige verstanden, worum es ging, und den Mund gehalten.

Goladirs Kreationium · Die Grabhügel-Gesellschaft

Blatt 8 von 10



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

House	ST	GE	KO	IN	WE	CH
9	13	10	13	13	7	17
	Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 73	Rüstungsklasse 0 [19]	Angriffsbonus +6	Rettungswurf 4	Erfahrung 256.000
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	----------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG	BONI
------------	------

Waffe	Langschwert +2, Langschwert	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	Plattenpanzer	TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
Schild	Schild +2	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Heiliges Symbol, Holz				
Reisekasse	1.550 GM				
Magisches	Siebenmeilenstiefel, Kletterseil, Langschwert +2, Schild +2				

BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Er geht als Erster durch jede Tür, seit Delg langsamer geworden ist, und keiner der beiden spricht darüber. Die Aufgabe ist übergegangen wie ein Werkzeug, das weitergereicht wird. Am Friedhof hat Balinor zum ersten Mal gezögert, und Delg hat so getan, als hätte er es nicht gesehen.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

CH
17

Charisma

Erfahrung

350.000

AUSRÜSTUNG

BONI

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Schmetterhorn (gefunden)

Reisekasse 1.700 GM

Magisches Siebenmeilenstiefel, Kletterseil,
Langschwert +2, Schild +2, Schmetterhorn

Das Horn kam aus dem Mausoleum, und er hat es nicht angerührt, seit er es hat. Was er gesehen hat, bevor sie umkehrten, erzählt er nur seinem Orden, und der schweigt darüber. Oben hat er als Erstes gefragt, ob alle da sind, und erst dann sein eigenes Bündel abgesetzt.



Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

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

Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 0
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG	BONI
------------	------

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
Rüstung	Brünne
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Woldecke, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 4 GM

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Die Grafschaft kennt sie besser als jede Karte, weil Karten nicht verzeichnen, wo im Frühjahr das Wasser steht. Ihr Vater war Fallensteller, ihre Mutter hat ihn einmal im Jahr gesehen. Von beiden hat sie das Nötige mitbekommen.



Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
13

Stärke

GE
14

Geschick

KO
15

Konstitution

IN
15

Intelligenz

WE
15

Weisheit

CH
16

Charisma

Trefferpunkte

21

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+0

Rettungswurf

13

Erfahrung

2.500

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kurzschwert, Kurzbogen, Pfeile (20)

Rüstung Brünne

Schild —

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

Reisekasse 500 GM

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Sie geht voraus und redet dabei nicht, was den anderen anfangs unheimlich war. Wenn sie stehen bleibt, bleiben alle stehen. Zweimal hat sie sich geirrt, und beide Male hat es jemand aufgeschrieben, wie sie befürchtet hatte.



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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 37	Rüstungsklasse 4 [15]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 11		Erfahrung 12.000		
Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐									

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
Rüstung	Kettenhemd
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Wolldecke, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 800 GM

Magisches Pulver des Auftauchens

BONI

Nahkampf +0	Fernkampf +1
TP je Würfel +1	RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)

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

GE
14
Geschick

KO 15 Konstitution

IN
15
Intelligenz

WE
15
Weisheit

CH 16 Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
37	4 [15]	+2	11	12.000

Rüstungsklasse
4 [15]

Angriffsbonus
+2

Rettungswurf

11

Erfahrung
12.000

Schaden ☐

☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
-------	-----------------------------------

Rüstung	Kettenhemd
---------	------------

Schild —

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

Reisekasse 800 GM

Magisches Pulver des Auftauchens

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)

Man glaubt ihr erst, wenn es zu spät ist, und sie hat aufgehört, sich darüber zu ärgern. Stattdessen sagt sie Dinge inzwischen zweimal: einmal leise, wenn sie sie bemerkt, und einmal laut, wenn sie eintreten. Die zweite Fassung hören alle.

Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 8 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 13 Stärke		GE 14 Geschick		KO 15 Konstitution		IN 15 Intelligenz		WE 15 Weisheit		CH 16 Charisma	
Trefferpunkte 58		Rüstungsklasse 2 [17]		Angriffsbonus +5		Rettungswurf 7		Erfahrung 175.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
-------	-----------------------------------

Rüstung Plattenpanzer

Schild —

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

Reisekasse 1.400 GM

Magisches Pulver des Auftauchens,
Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile,
Feuerresistenzring

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Feuerresistenzring (gefunden)

Der Ring kam aus einer Kammer, in der etwas gebrannt hatte, ohne dass Holz darin gewesen wäre. Sie hat ihn genommen und die Kammer nicht weiter untersucht. Das ist untypisch für sie, und sie hat es später in ihrer Beschreibung des Ortes weggelassen.



Thalen Mondgewand

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

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

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)	Nahkampf -1	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur		

Reisekasse 12 GM

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer

Er hält die Gräber für etwas, das man in Ruhe lassen sollte, und ist trotzdem mitgegangen. Auf die Frage, warum, antwortet er, jemand müsse dabei sein, der es falsch findet. Kräftig ist er nicht; seine Bündel trägt meistens ein anderer.



Thalen Mondgewand

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 2.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)	Nahkampf -1	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer +1	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN Lederpanzer +1 (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur		
Reisekasse	500 GM		
Magisches	Lederpanzer +1		

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken
2. Grad	Holz krümmen
Das Leder, das er jetzt trägt, hat er nicht gesucht — es lag da, und es passte. Er hat drei Tage gebraucht, bis er es anzog, und in diesen drei Tagen zweimal gefragt, wem es vorher gehört habe. Eine Antwort gab es nicht.	



Thalen Mondgewand

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 6 Stärke		GE 14 Geschick		KO 14 Konstitution		IN 14 Intelligenz		WE 14 Weisheit		CH 16 Charisma	
Trefferpunkte 13		Rüstungsklasse 4 [15]		Angriffsbonus +1		Rettungswurf 13		Erfahrung 4.000			

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)	Nahkampf -1	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer +1	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN Richtungspfeil (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur		
Reisekasse	650 GM		
Magisches	Lederpanzer +1, Richtungspfeil		

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad	Holz krümmen
Der Pfeil zeigt nach Norden, und er benutzt ihn, um nicht nach Norden zu gehen. Die anderen halten das für einen Scherz. Er hat es nie als einen gemeint.	



Thalen Mondgewand

Druide der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 8.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)	Nahkampf -1	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer +1	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur		
Reisekasse	800 GM		
Magisches	Lederpanzer +1, Richtungspfeil		

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad	Holz krümmen
3. Grad	Feuerwerk

Was unten liegt, hat für ihn kein Alter, sondern eine Richtung: Es geht in die falsche. Er sagt das selten und nie zweimal am selben Abend. Wenn jemand ihn drängt, schweigt er so lange, bis das Thema von selbst stirbt.



Thalen Mondgewand

Druide der Stufe 5 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 19	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11	Erfahrung 13.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)	Nahkampf -1	Fernkampf +1
Rüstung	Lederpanzer +1	TP je Würfel +1	RK-Bonus +1
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur		
Reisekasse	950 GM		
Magisches	Lederpanzer +1, Richtungspfeil		

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad	Holz krümmen, Leichte Wunden heilen
3. Grad	Feuerwerk
Etwas dort unten roch nach etwas, das er kannte, und das hat ihn mehr erschreckt als alles Fremde davor. An diesem Tag ist er nicht bis zur letzten Kammer mitgegangen. Niemand hat es ihm vorgehalten, und das war schlimmer.	



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6

Stärke

14

Geschick

14

Konstitution

14

Intelligenz

14

Weisheit

16

Charisma

Trefferpunkte

24

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

10

Erfahrung

20.000

[illegible]

BONI

Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)
-------	---

Rüstung	Lederpanzer +1
---------	----------------

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

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-
(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und
Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m),
Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke,
Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2×
Verbandzeug, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 1.100 GM

Magisches Lederpanzer +1, Richtungspfeil

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen
3. Grad Feuerwerk, Krankheit heilen

Seit dem Berg findet er nichts mehr, und er sucht auch nicht. Während die anderen Kammern ausräumen, sitzt er am Eingang und hört zu, wie der Stein arbeitet. Was er dabei denkt, hat er einmal Elaria erzählt, und sie hat es nicht weitergegeben.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

31

4 [15]

+3

9

40.000

AUSRÜSTUNG

Magisches Lederpanzer +1, Richtungspfeil

BONI

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen
2. Grad Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen
3. Grad Feuerwerk, Krankheit heilen
4. Grad Insektenplage

Auf Hohenfels hat er den Hunden das Bellen abgewöhnt, ohne sie anzufassen, und der Hauptmann der Feste wollte ihn kaufen. Thalen hat abgelehnt, ohne zu verhandeln. Er hat danach zwei Wochen lang schlecht über Festungen geredet.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6

Stärke

14

Geschick

14

Konstitution

14

Intelligenz

14

Weisheit

16

Charisma

Trefferpunkte

38

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+3

Rettungswurf

8

Erfahrung

60.000

Schaden

11/11

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)
-------	---

Rüstung	Lederpanzer +1
---------	----------------

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

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-
(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und
Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m),
Kräuterbeutel, Schlafsack, Wolldecke,
Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2×
Verbandzeug, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 1.400 GM

Magisches Lederpanzer +1, Richtungspfeil

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

- | | |
|---------|---|
| 1. Grad | Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen |
| 2. Grad | Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen |
| 3. Grad | Feuerwerk, Krankheit heilen, Tier festhalten |
| 4. Grad | Insektenplage, Schutz vor Blitzen |

Sein Gepäck ist seit Jahren dasselbe, und das ist seine Art, etwas zu beweisen, ohne es auszusprechen. Die anderen tragen inzwischen mehr, als sie heben können, und er geht leer neben ihnen her. Auf Xyntillan war er der Einzige, der schlief.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6

Stärke

14

Geschick

14

Konstitution

14

Intelligenz

14

Weisheit

16

Charisma

Trefferpunkte

44

Rüstungsklasse

4 [15]

Angriffsbonus

+4

Rettungswurf

7

Erfahrung

90.000

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)
-------	---

Rüstung	Lederpanzer +1
---------	----------------

Schild Schild

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Woldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur
--------	--

Reisekasse 1.550 GM

Magisches Lederpanzer +1, Richtungspfeil

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen
2. Grad Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen, Pflanzen aufspüren
3. Grad Feuerwerk, Krankheit heilen, Tier festhalten
4. Grad Insektenplage, Schutz vor Blitzen
5. Grad Fels zu Schlamm

Zwei Tage lang hat er sich geweigert, den Boden zu berühren, und ist über Steine gegangen. Wynne hat nicht gefragt, warum, sondern ihm Steine gesucht. Er hat sich nicht bedankt, und sie hat keinen Dank erwartet.

Thalen Mondgewand

Druide der Stufe 10 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 6 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma				

Trefferpunkte 45	Rüstungsklasse 4 [15]	Angriffsbonus +5	Rettungswurf 6	Erfahrung 130.000
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	----------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schwert, Sichel-, Speer, Schleuder, Steine, Schleuder- (20)
-------	---

Rüstung	Lederpanzer +1
---------	----------------

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

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Kräuterbeutel, Schlafsack, Woldecke, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug, Angelhaken und Schnur
--------	--

Reisekasse 1.700 GM

Magisches Lederpanzer +1, Richtungspfeil

BONI

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

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

ZAUBER

- | | |
|---------|---|
| 1. Grad | Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen |
| 2. Grad | Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen, Pflanzen aufspüren |
| 3. Grad | Feuerwerk, Krankheit heilen, Tier festhalten |
| 4. Grad | Insektenplage, Schutz vor Blitzen, Schwere Wunden heilen |
| 5. Grad | Fels zu Schlamm, Schutz vor Pflanzen |

Hinabgestiegen ist er als Letzter und wieder heraufgekommen als Erster, und dazwischen hat er nichts angefasst. Sein Anteil an dem, was sie heraufbrachten, liegt unangetastet in Schwarzfels. Er sagt, er wisse noch nicht, wofür er ihn ausgeben könne, ohne dass es etwas kostet.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 1 GM

DIEBESKUNST		
Filigranes	0	Klettern 0 Lauschen 0
Schatten	0	Schleichen 0 Schlösser 0

Was sie kann, hat sie vor Schwarzfels gelernt, und sie ist nicht deswegen hier, sondern davor. Die Gesellschaft weiß das inzwischen, und es hat niemanden vertrieben. Darüber ist sie erstaunter, als sie zeigt.



Sira Aschensee

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 1.500					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzschwert, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 500 GM

DIEBESKUNST		
Filigranes 0	Klettern 0	Lauschen 0
Schatten 0	Schleichen 0	Schlösser 0

Drei Nächte in einem Grabhügel machen gesprächig, wenn sonst nichts zu tun ist. Sie hat Balinor erzählt, was sie niemandem erzählt, und war danach sicher, dass sie gehen müsse. Am Morgen hat er ihr das Seil gehalten, und die Sache war vorbei, bevor sie anfang.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 3 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13	Erfahrung 3.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzschwert, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 650 GM

DIEBESKUNST		
Filigranes 15	Klettern 87	Lauschen 3:6
Schatten 10	Schleichen 20	Schlösser 10

Sie geht hinten und zählt Ausgänge, was den anderen nicht auffällt und ihr das Leben angenehmer macht. Einmal hat sie eine Tür offengehalten, von der niemand wusste, dass sie da war. Gedankt hat es ihr keiner, weil keiner merkte, was fehlte.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 6.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 800 GM

DIEBESKUNST					
Filigranes	20	Klettern	88	Lauschen	3:6
Schatten	15	Schleichen	25	Schlösser	15

Ihr Handwerk braucht sie hier selten, und das ist der Grund, warum sie bleibt. Die Gräber verlangen andere Fähigkeiten: Geduld, ein gutes Gehör, die Bereitschaft, lange still zu sein. Darin ist sie besser als in allem, wofür man sie früher bezahlt hat.

Sira Aschensee

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 29	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11	Erfahrung 12.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG	BONI
------------	------

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Schnupfpulver des Erstickens (gefunden); Elfenumhang (gefunden); Langschwert +2 (gefunden)			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder				
Reisekasse	950 GM				
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2				

DIEBESKUNST

Filigranes	25	Klettern	89	Lauschen	4:6
Schatten	20	Schleichen	30	Schlösser	20

An einem einzigen Tag fand sie drei Dinge, und keines davon hat sie gesucht. Das Schwert hat sie behalten, den Umhang trägt sie, das Pulver hat sie eingeschlossen und einmal im Jahr nachgesehen, ob es noch da ist. Über den Tag sagt sie, er sei ihr unheimlich gewesen.

Sira Aschensee

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 35	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10	Erfahrung 24.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
-------	-----------------------------

Rüstung Lederpanzer

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe,
Ziegenleder

Reisekasse 1.100 GM

Magisches Schnupfpulver des Erstickens,
Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring
+1

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Schutzring +1 (gefunden)

DIEBESKUNST

Filigranes **30** Klettern **90** Lauschen **4:6**

Schatten **25** Schleichen **35** Schlösser **25**

Der Ring war in einem Sack, den sonst niemand aufgemacht hätte. Sie trägt ihn links und nimmt ihn nie ab, auch nicht zum Schlafen. Wer sie danach fragt, bekommt zu hören, sie habe schlechte Erfahrungen mit dem Ablegen von Dingen.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				

Trefferpunkte 42	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9	Erfahrung 48.000
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	---------------------

AUSRÜSTUNG		BONI			
Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder				
Reisekasse	1.250 GM				
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring +1				

DIEBESKUNST

Filigranes 35	Klettern 91	Lauschen 4:6
Schatten 30	Schleichen 40	Schlösser 30

Seit einiger Zeit findet sie nichts mehr, und es stört sie weniger als die anderen. Was sie braucht, hat sie, und was darüber hinausgeht, macht das Bündel schwer. Auf Hohenfels hat sie zwei Angebote ausgeschlagen, für die andere ein Jahr arbeiten.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 46	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 96.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
-------	-----------------------------

Rüstung Lederpanzer

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe,
Ziegenleder

Reisekasse 1.400 GM

Magisches Schnupfpulver des Erstickens,
Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring
+1

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+0**

TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
--------------	----	----------	----

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes **40** Klettern **92** Lauschen **4:6**

Schatten **35** Schleichen **45** Schlösser **35**

Auf Xyntillan wurde gefragt, wer ging und wer blieb, und ihr Name fiel zuerst. Balinor hat widersprochen, bevor sie selbst etwas sagen konnte. Was danach geschah, hat sie nicht erleichtert, sondern beschäftigt, und es beschäftigt sie bis heute.



1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
48	7 [12]	+3	7	192.000

AUSRÜSTUNG BONI

BONI

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Am Friedhof hat sie zum ersten Mal seit Jahren wieder getan, wofür sie ausgebildet wurde, und es hat funktioniert wie immer. Danach ist sie eine Nacht lang weggeblieben. Niemand hat sie gesucht, und als sie zurückkam, war ihr Platz am Feuer frei.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 10 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
50	7 [12]	+4	6	275.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG	BONI
-------------------	-------------

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
Rüstung	Lederpanzer
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder
Reisekasse	1.700 GM
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring +1

Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes	50	Klettern	94	Lauschen	5:6
Schatten	55	Schleichen	60	Schlösser	55

Sie wusste, dass unten nichts liegt, was sie haben will, und ging trotzdem mit. Was sie mitgenommen hat, ist die Gewissheit, dass sie neunmal gezählt wurde und beim zehnten Mal auch. In ihrem alten Leben hat sie niemand gezählt.



Bertram Pilgerstein

Mönch der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 4	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		

Reisekasse 21 GM

Er kam als Pilger und ist als etwas anderes geblieben, ohne dass er den Tag benennen könnte, an dem es umschlug. Rüstung trägt er keine, Waffen kaum. Was er kann, sieht man erst, wenn es zu spät ist, es zu verhindern.



Bertram Pilgerstein

Mönch der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 2.500					

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		

Reisekasse 500 GM

Im Moor wurde er dreimal für einen Bettler gehalten und einmal für einen Boten. Er hat jedes Mal genickt und weder widersprochen noch bestätigt. Die Gesellschaft hat daraus gelernt, dass es Vorteile hat, jemanden dabeizuhaben, den niemand ernst nimmt.



Bertram Pilgerstein

Mönch der Stufe 3 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 10	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13	Erfahrung 5.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI			
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpefeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
Rüstung	keine	TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug				

Reisekasse 650 GM

Wenn niemand weiterweiß, fragt man ihn — nicht weil er mehr wüsste, sondern weil er zuhört, bis die Frage sich selbst beantwortet. Delg hat das einmal einen billigen Trick genannt und sich später entschuldigt. Bertram hat die Entschuldigung angenommen, ohne zu sagen, wofür.



Bertram Pilgerstein

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 10.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		

Reisekasse 800 GM

Sein Gepäck passt in ein Tuch, und darauf ist er nicht stolz, sondern erleichtert. Wer wenig trägt, muss wenig bewachen. Als die anderen anfangen, Anteile zu berechnen, hat er seinen abgelehnt und beim dritten Mal angenommen, weil das Ablehnen unhöflich wurde.



Bertram Pilgerstein

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 15	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11	Erfahrung 20.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpfeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel +0	RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		

Reisekasse 950 GM

Er hat unter dem Berg zwei volle Tage geschwiegen, und niemand hat gemerkt, dass es Absicht war. Am dritten sagte er, was ihm aufgefallen war, und es änderte die Richtung. So beiläufig gesagt, dass zwei von ihnen es später für ihre eigene Idee hielten.



Bertram Pilgerstein

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10	Erfahrung 40.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Handschuhe der Ogerkraft (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		
Reisekasse	1.100 GM		
Magisches	Handschuhe der Ogerkraft		

Die Handschuhe verleihen ihm eine Kraft, die nicht zu ihm passt, und er benutzt sie selten. Einmal hat er damit eine Tür aufgedrückt, die vier Leute nicht bewegt hatten, und sich hinterher entschuldigt. Wofür, konnte er nicht sagen.



Bertram Pilgerstein

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ST 13 Stärke		GE 15 Geschick		KO 9 Konstitution		IN 8 Intelligenz		WE 16 Weisheit		CH 12 Charisma
Trefferpunkte 19		Rüstungsklasse 8 [11]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 9		Erfahrung 80.000		

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		
Reisekasse	1.250 GM		
Magisches	Handschuhe der Ogerkraft		

Auf Hohenfels haben die Priester der Feste ihn drei Abende lang geprüft und danach behauptet, er gehöre zu ihnen. Bertram hat widersprochen und ist trotzdem geblieben, bis die Gesellschaft weiterzog. Was in diesen Abenden besprochen wurde, hat er für sich behalten.



Bertram Pilgerstein

Mönch der Stufe 8 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 15 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 21	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 160.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil, Kurzbogen, Pfeile (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +1
Rüstung	keine	TP je Würfel	+0 RK-Bonus +1
Schild	—	DAZUGESKOMMEN Handbuch der Geschicklichkeit (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken- (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m), Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife, Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl, Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug		
Reisekasse	1.400 GM		
Magisches	Handschuhe der Ogerkraft, Handbuch der Geschicklichkeit		

Das Buch hat er gelesen und danach weggegeben, was die anderen für Verschwendung hielten. Er sagt, es habe ihm gezeigt, wie er sich bewegt, und das könne man nicht zweimal lernen. Wer ihn seither kämpfen sieht, hält ihn für schneller geworden. Er selbst nennt es aufmerksamer.

Bertram Pilgerstein

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 13 Stärke		GE 15 Geschick		KO 9 Konstitution		IN 8 Intelligenz		WE 16 Weisheit		CH 12 Charisma	
Trefferpunkte 24		Rüstungsklasse 8 [11]		Angriffsbonus +4		Rettungswurf 7		Erfahrung 320.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab, Dolch, Wurfpeil, Kurzbogen, Pfeile (20)
-------	--

Rüstung	keine
---------	-------

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-
(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und
Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m),
Leinenrobe, Schlafsack, Woldecke, Seife,
Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl,
Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug

Reisekasse 1.550 GM

Magisches Handschuhe der Ogerkraft, Handbuch der Geschicklichkeit

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Am Friedhof ist er als Einziger nicht erschrocken, und das hat die anderen mehr beunruhigt als der Ort. Er hat abends erklärt, Angst sei eine Frage dessen, was man erwarte, und er habe nichts erwartet. Cassia hat den Satz aufgeschrieben und ein Fragezeichen dahintergesetzt.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Stärke

Geschick

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

Erfahrung
420.000

AUSRÜSTUNG

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Rationen, Trocken-
(Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und
Stahl, 6× Fackel, Hanfseil (15 m),
Leinenrobe, Schlafsack, Wolldecke, Seife,
Kräuterbeutel, Laterne, einfach, 3× Öl,
Lampen- (0,5 l), 2× Verbandzeug

Magisches Handschuhe der Ogerkraft, Handbuch der Geschicklichkeit

BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Im Mausoleum ging er ohne Licht, weil er darauf vertraute, dass die anderen genug davon hatten. Von dem, was sie heraufbrachten, hat er nichts angerührt; herausgekommen ist er zwischen Varric und Wynne, ohne einen Kratzer. Auf die Frage, ob er Angst gehabt habe, hat er geantwortet, er habe gezählt, und nicht gesagt, was.