

# АНГРОПП САЛМФАПГ

СТРЕВНЕР АВС ЕЛЕНВИНА

Alter: 24

Größe: 1,79 Schritt

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: schwarz

## Eigenschaften

MU	12	KL	11
IN	13	CH	13
FF	13	GE	14
KO	10	KK	10

## Allgemeine Werte

LE	25	AuP	28
RS	1	MR	3
AP			

## Kampf

AT	11	PA	10
TP	1W6+3 (Rapier)		
Fernkampf 12			
TP	1W6+1 (Wurfdolch)		

## Talente

Falschspiel (MU/CH/FF) 6, Götter/Kulte (KL/KL/IN) 2, Heilkunde (KL/CH/FF) 0, Klettern (MU/GE/KK) 8, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6, Orientierung (KL/IN/IN) 5, Sagen/Legenden (KL/IN/IN) 0, Schleichen (MU/IN/GE) 8, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 7, Schwimmen (GE/KO/KK) 3, Selbstherrschung (MU/KO/KK) 2, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 8, Singen (IN/CH/KO) 3, Sinneschärfe (KL/IN/IN) 2, Überreden (IN/GE/KO) 7, Wildnisleben (IN/GE/KO) 0, Zeichen (IN/KO/KK) 4



# РИНГАРД КЛИНГЕНБРУЧ

СӨЛДНЕРІН АВС КҮНДОЧ

Alter: 26

Größe: 1,84 Schritt

Augenfarbe: grau

Haarfarbe: rotbraun

## Eigenschaften

MU	12	KL	10
IN	11	CH	11
FF	10	GE	12
KO	13	KK	14

## Allgemeine Werte

LeP	31	AsP	31
RS	3	MR	3
AP			

## Kampf

AT	13	PA	12
TP	1W6+4 (Schwert)		
Fernkampf 10			
TP	1W6+6 (Armbrust)		

## Talente

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 2, Götter/Kulte (KL/KL/IN) 0, Heilkunde (KL/CH/FF) 3, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Magiekunde (KL/KL/IN) 2, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Schleichen (MU/IN/GE) 2, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 4, Selbstherrschung (MU/KO/KK) 6, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 4, Sinneschärfe (KL/IN/IN) 2, Überreden (IN/GE/KO) 0, Wildnisleben (IN/GE/KO) 3, Zeichen (IN/KO/KK) 5



# RINGARD KLINGENBRUCH

## SÖLDNERIN AUS KYNDOCH

### Hintergrund

Ringard ist in Kyndoch aufgewachsen und hat sich früh einem der Söldnerbanner angeschlossen, die die Unabhängigkeit der Reichstadt sichern. In vielen Scharmützeln hat sie gelernt, dass sie sich am besten auf ihr Schwert und wenige echte Kameraden verlassen kann – und dass der Sold so manches Mal auch ausbleibt. Sie hat sich bereits häufiger von Adligen und Händlern aus der Umgebung anheuern lassen, so dass sie schon einige der umliegenden Provinzen bereisen konnte und wertvolle Erfahrungen gesammelt hat. Und auch jetzt wartet sie drauf, erneut loszuziehen, um ihre Waffenfertigkeiten für klingende Münze anzubieten und dabei ein gutes Geschäft zu machen – oder echte Freunde zu finden.

### Ausrüstung

Langschwert (1W6+4 TP), Schwerer Dolch (1W6+2 TP)  
Armbrust und 4 Bolzen (1W6+6 TP)  
Lederkleidung, Plattenzeug (Unterarm-, Unterschenkel- und Schulterschutz) und schwere Stiefel (RS 3)  
Feuerstein, Stahl und Zunderdose (zum Feuermachen)  
Schleifstein, Poliertuch (Waffenpflegeutensilien)  
Geld: 3 Silbertaler, 4 Heller

### Zitate

»Ein Wörtchen noch und ich prügel' dir die Schönredeerei aus dem Kopf.«  
»Wo wir gerade dabei sind, wie hoch, sagtet Ihr, ist mein Sold?«  
»Lassen wir sie Stahl kosten!«

# ANGROID SALMFANG

## STREPPER AUS ELENVINA

### Hintergrund

Angrond wuchs in den Gassen Elenvinas auf und mauserte sich durch seine Flinkheit schnell zu einem Anführer unter den Halbstarken. Gerade in der nordmärkischen Herzogenstadt musste er sich häufig auf seine Überredungskünste verlassen und darauf, blitzschnell untertauchen zu können, um einer Verhaftung durch die Stadtgarde zu entgehen. In den Schatten der Häuser lernte Angrond schnell, sich nur auf sich selbst zu verlassen, denn er nahm es mit dem Eigentum anderer nicht allzu genau. Schließlich zog er los, um die anderen Städte am Großen Fluss kennen zu lernen, durch seine Kenntnisse des Würfelspiels einen Unterhalt zu verdienen und vielleicht endlich auch Freunde zu finden, denen er tatsächlich vertrauen kann.

### Ausrüstung

Rapier (1W6+3 TP), Dolch (1W6+1 TP)  
2 Würfdolche (1W6+1 TP)  
Lederhose, Leinenhemd mit Wattiertem Waffentrock,  
Schlapphut mit Paradiesvogelfeder (RS 2)  
Würfeln mit Würfelbecher  
Geld: 2 Silbertaler, 9 Heller

### Zitate

»Wie bitte? Mich habt Ihr bestimmt nicht gesehen.«  
»Ein Würfelspiel? Bei Phex, das hat nichts mit Glück zu tun, so wie ich es spiele.«  
»Wieso Schlüssel für die Schatulle? Wartet mal, das habe ich gleich.«