

Carmos zum Grusse,

ich habe Euch und einigen Gleichgesinnten ein interessantes Angebot zu machen, das Euer Schaden nicht sein soll!

Falls Ihr gewillt seid, Leib und Leben für eine gute Sache zu wagen und nach Ruhm und Ehre zu streben, trifft mich am Tag nach Erhalt dieses Schreibens zur Mittagsstunde. Ich vertraue auf Eure Verschwiegenheit und erwarte Euch beim Schrein des Ritters.

Ein Freund

[Heutiges Datum], zur Mittagszeit am Carmos-Schrein im Jagdrevier:

Schnappt Euch den Galvagin-Welpen und schafft ihn schnellstmöglich zum Versteck – wir brauchen ihn lebend!

Und vergesst bloß nicht, den Umhang irgendwo dort zu platzieren...

[Unleserliche Unterschrift]

<b>ARDOR GALVAGIN</b>	KRIT
<b>KÖR:</b> 7 <b>AGI:</b> 7 <b>GEI:</b> 6	
ST: 2    BE: 1    VE: 2	
HÄ: 2+1    GE: 2    AU: 1	
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
N. Breitschwert +1 (WB+2; I+1; GA-4)	Lederpanzer +1 (PA+2)
Bildung I <sup>KN</sup> , Kämpfer II, Parade I <sup>KN</sup> , Reiten I <sup>KN</sup> , WG: Etikette I <sup>KN</sup>	
Beute: Buch „Helden Caeras“, Fellkragenumhang, mag. Löwenkopfbrosche (HÄ+1), 20GM	
GH: 1	GK: no    EP: 95

KN = Kulturtalent: Nordeker (siehe RvC, S. 14).

**ÜBER ARDOR GALVAGIN**  
Einziger Sohn und Erbe des Bael von Cantor.

<b>ELFENSPÄNER</b>	SPÄß
<b>KÖR:</b> 8 <b>AGI:</b> 8 <b>GEI:</b> 4	
ST: 3    BE: 0    VE: 0	
HÄ: 3    GE: 6    AU: 0	
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Jagdmesser (WB+1) Langbogen (WB+2; I+1)	Lederpanzer (+1)
Einstecker I, Fieser Schuss I <sup>KW</sup> , Heimlichkeit I <sup>KW</sup> , Jäger I, Schütze II, Wahrnehmung I <sup>KW</sup> ; Leichtfüßig <sup>V</sup>	
Beute: BW 1A:6, 1C:15, 1D:6	
GH: 2	GK: no    EP: 60

<b>WILDHÜTER ILANEL</b>	ANFÜHRER
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Langschwert (WB+2) Elfenbogen (WB+3; I+1)	Wildhüterharnisch (PA+2; siehe DS4, S. 99)
GH: 4	GK: no    EP: 174

KW = Kulturtalent: Waldelfen (siehe RvC, S. 11).  
V = Volksfertigkeit (siehe DS4, S. 154/155).

<b>BLUTHUNDE</b>		
<b>KÖR:</b> 6 <b>AGI:</b> 7 <b>GEI:</b> 1		
ST: 3    BE: 3    VE: 0		
HÄ: 1    GE: 0    AU: 0		
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>	
Biss (WB+1)	Fell (+1)	
GH: 1	GK: kl	EP: 51

<b>ALPHATIER</b>	ANFÜHRER	
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>	
Kr. Biss (WB+2; GA-1)	Fell (PA+1)	
GH: 3	GK: no	EP: 208

<b>BRANNOC</b>	SPÄß
<b>KÖR:</b> 7 <b>AGI:</b> 8 <b>GEI:</b> 5	
ST: 2    BE: 2    VE: 2	
HÄ: 3    GE: 7    AU: 1	
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Speer (WB+1), Langbogen (WB+2; I+1; GA-1)	Lederrüstzeug (PA+2) Lederhelm (PA+1)
Ausweichen I, Fieser Schuss II, Heimlichkeit II, Jäger I <sup>KF</sup> , Raserei I <sup>KF</sup> , Scharfschütze I, Schütze II, Vertrauter I, Wahrnehmung I <sup>KF</sup>	
Beute: BW 2C:20, 2M:5, Heiltrank, Waffenpaste	
GH: 2	GK: no    EP: 73

KF = Kulturtalent: Fahlstepper (siehe RvC, S. 13).

**ÜBER BRANNOC**  
Ein rauer Bursche aus dem naheliegenden Baeltum Arlsend, der in den Diensten des Kriegszaubers **Zorgan Drakow** (siehe WiT, S. 6) steht.

☺	<b>DIE KOMPLIZEN</b>			KR12
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 4		
ST: 4	BE: 0	VE: 0		
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0		
♥ 25	♣ 12	★ 8+1	🕒 5	⚔️ 15
♣ 12				
Bewaffnung	Panzerung			
Kurzsword (WB+1) Kurbogen (WB+1; I+1)	Lederpanzer (PA+1)			
Ausweichen I <sup>KC</sup> , Diener der Dunkelheit I <sup>KC</sup> , Einstecker I, Heimlichkeit II <sup>KC</sup> , Kämpfer II				
Beute: BW 2C:12				
GH: 2	GK: no	EP: 58		

KC = Kultur talent: Caern (siehe RvC, S. 12).

### ÜBER DIE KOMPLIZEN

Caernische Handlanger des Attentäters Rabanus.



☺	<b>RITTER AENGUS*</b>			KR13
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6		
ST: 4	BE: 0	VE: 0		
HÄ: 6	GE: 0	AU: 2		
♥ 30	♣ 18	★ 6	🕒 2,5	⚔️ 16
♣ 18				
Bewaffnung	Panzerung			
Flegel (WB+2; I-2)	Plattenp. (PA+3; L-1) Metallschild (PA+1; L-0,5)			
Charmant I <sup>KC</sup> , Einstecker II, Kämpfer II, Reiten I <sup>KC</sup> , Schnelle Reflexe I <sup>KC</sup>				
Beute: BW 2A:20, 2D:18, Schlachtross (DS4, S. 122)				
GH: 6	GK: no	EP: 68		

\*; Bevorzugt den „Berittenen Kampf“ (DS4, S. 92).

KC = Kultur talent: Caern (siehe RvC, S. 12).

### ÜBER RITTER AENGUS

Ein Vasall des zauberkundigen Bael von *Altenberg*, der – obwohl selbst kein Diener der Dunkelheit – den baarnistischen Machenschaften seines Lehns herrn dient. Er hofft darauf, zum Vertreter Altenbergs am Hof zu *Stolzenburg* befördert zu werden.

☺	<b>MIRANDE</b>			ZAU4
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 8		
ST: 0	BE: 0	VE: 2		
HÄ: 2	GE: 5	AU: 4+1		
♥ 20	♣ 8	★ 8	🕒 4,5	⚔️ 5
♣ 8				
Bewaffnung	Panzerung			
Athame (WB+0; I+1; ZZ+1)	Hexenrobe (PA+0; AU+1) Schutzring +1			
📖 13	<i>Feuerstrahl, Flackern, Flammenklinge, Licht</i>			🕒 18
Alchemie I, Einstecker I, Feuermagier II, Schütze I <sup>KA</sup> , Wechsler I, WG: Kräuterk. I <sup>KA</sup> , WG: Religion I <sup>KA</sup>				
Beute: 2x Lynzblatt, 2x Schlafstaub				
GH: 1	GK: no	EP: 63		

KA = Kultur talent: Aensteiner (siehe RvC, S. 12).

### ÜBER MIRANDE

Aensteiner Junghexe aus dem *Moosinger Wald*.