



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

## ULFAR

Eisengolem aus den fernen Nordlanden  
Rang 9

Ulfar startet immer mit **mindestens** 3 Stärkekupen. Bei einem **beliebigen Pasch** beträgt sein **Würfelwert** 9. Seine Rüstung **reduziert** den Verlust von Willenspunkten **um 2**, senkt aber seine Flexibilität, weshalb er **jeden Tag bereits auf der 1. Stunde** beginnt.



Stärkekupen

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19
	20				

Wo genau Ulfar her kam, wusste niemand. Ulfar selbst verriet lediglich, dass er aus einer weit entfernten Welt stammt, und nannte seine Heimat die Nordlanden. Ulfar legte seine Rüstung niemals ab, nicht mal seinen Helm oder sein Schwert. Obwohl die Öffnung in seinem Helm groß genug war, waren seine Augen nicht erkennbar. Ein seltsames, warmes Leuchten ging von ihr aus und erinnerte an magische Energie. Niemand hatte Ulfar bisher essen oder trinken sehen, sodass unklar war, wie Ulfar sich regenerierte. Sicher war nur, dass er sehr kräftig und widerstandsfähig war. Obwohl er schneller als alle anderen ermüdete, war er an jedem neuen Morgen so stark, wie je zuvor. So unsicher, wie seine physische Beschaffenheit, so sicher war seine Gesinnung, die durch und durch heldenhaft und edelmütig war.

So war es nicht verwunderlich, dass sich viele Mythen um Ulfar rankten. Es gab wohl nichts, was ihm nicht nachgesagt wurde. Die interessanteste und wahrscheinlichste aller Sagen erzählte von einem Land besonderer magischer Kraft, bevölkert von wunderlichen Zauberern und Zwergen mit herausragenden Schmiedefertigkeiten, deren Bündnis brachte diese Wesen hervor, die magisch und kraftvoll zugleich waren und von den Andori den Namen Eisengolem verliehen bekamen.