



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Tindul

Wandelnde Rüstung aus den magischen Sphären
Rang 38

Sonderfähigkeit: Tindul beginnt mit vollen Willenspunkten. Sie kann keine Willenspunkte dazugewinnen, erleidet aber auch immer zwei Schaden weniger. Sie kann Runensteine in ihre Rüstung einlassen und erhält so einen Stärkebonus von zwei pro Runenstein. Dafür dreht sie den Runenstein auf die Rückseite. Das Inventarfeld kann dann nicht mehr verwendet werden.



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

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

„Diese Rüstung bewegt sich...und es steckt niemand darin.“, das ist es zumindest, was Menschen, Zwerge und Elfen sagen, wenn sie auf diese scheinbar leblose Hülle treffen. Und noch in etwas sind sie sich alle einig: dieses Ding muss ein wahnsinniger Magier auf diese Welt gebracht haben. Die wandelnde Rüstung weiß allerdings nicht, warum sie sich bewegen, sehen und denken kann. Sie erwachte irgendwann einfach in dieser Welt und marschiert seitdem durch die Steppen von Andor. Als die Zwerge sahen, wie sie anfänglich unbedarft gegen Bäume und Felsen lief, gaben sie ihr den Namen „Tindul“ (zwegisch für: Tolpatsch) und drückten ihr ein Schwert in die Hand.