



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

KHOR

Runenmagier aus dem Nebelgebirge

Sonderfähigkeit: Khor kann pro Kampfrunde einen geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Knochenmaske der Kraft: Ersetzt den Helm, muss nicht gekauft/an- abgelegt werden.

gelbe Rune x2: Khor würfelt mit 2 Würfeln.

grüne Rune x2: Regeneriert 3WP pro Tag (einmalig bei dem Ausrüsten, dann immer bei Tagesbeginn).

blaue Rune x2: Khor erhält +3 SP (einmalig, wird eine oder beide Runen abgelegt, erlischt der Effekt).

Ist ein Runenpaar ausgerüstet kostet die Überstunde 3WP.



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

⚔ x2 =			1	2	3	4	5	6
⚔ x2 =		7	8	9	10	11	12	13
⚔ x2 =		14	15	16	17	18	19	20



Biographie/Beschreibung/Beispiele:

bla bla bla

Khor,

der einst als Weise aus der Rietburg in die Welt aufbrach, sah viel und bestritt gefährliche Abenteuer, doch keines dieser Abenteuer ließ ihn vergessen wieso er einst fort gingRache!

Rache an Goren und Skralen, an allem Übel welches auf dem Land lag und ihm seiner Familie beraubte. Sein Weg führte ihn auch über Cavern ins weit dahinter gelegene Nebelgebirge, wo man seit langer Zeit schon die Magie der Runen erforscht.

Khor erkannte früh sein Geschick mit Magie und dem Umgang der runenbeschlagenen Steine. Sein Entschluss stand fest, er wollte diese Macht beherrschen.

Er blieb für viele Jahre bei den alten Runenmagiern, lebte wie sie, lernte von ihnen, um nun selbst ein Runenmagier zu sein.

Doch eins hat er nie vergessen, wieso er all das tat und nun wo er stark genug war, war er bereit für die Rückkehr in seine Heimat, von der viele Gerüchte bis weit ins Nebelgebirge reichten, Gerüchte von dunkler Magie, von Trollen und Drachen.

...er ist zurück um sich zu rächen...

