

ALRIK MAUERBRECHER

KRIEGER

KL: 9	GE: 13	KK: 13	LP: 5
AT: 12	PA: 10	ASP: –	

SONDERFERTIGKEITEN:

Fähr tensuchen, Fernkampf,
Reiten, Zwei handwaffen

AUSRÜSTUNG:

Zwei handschwert,
Kurzschwert, Armbrust,
Köcher mit 10 Bolzen,
Rucksack, 2 Meter
Lederschnur,
Lanterne, Lampenöl
für 8 Stunden,
Feuerstein, Zunder

GELD:

18 Silbertaler,
13 Heller



ALRIK MAUERBRECHER

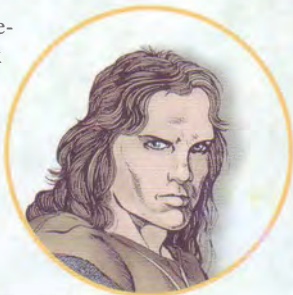
Fährstensuchen: Nach einer gelungenen *KL-Probe* kann Alrik detaillierte Informationen aus Spuren und Fährten ablesen.

Fernkampf: Anstelle einer normalen Waffe kann Alrik auch mit einer Fernkampfwaffe (Bogen, Armbrust, Wurfmesser o.ä.) angreifen.

Dafür wird die *AT-Probe* nach Maßgabe des Meisters erschwert. Es ist jedoch nicht möglich, mit dieser Waffe zu parieren.

Reiten: Auch in schwierigen Situationen kann Alrik ein Pferd dazu bringen, das zu tun, was er von ihm will. Nur in besonders gefährlichen Situationen muß er dazu eine *GE-Probe* ablegen.

Zweihandwaffen: Aufgrund seiner Ausbildung kann Alrik auch große, zweihändige Waffen führen, die bei einem Treffer nicht einen, sondern zwei Lebenspunkte kosten.



BARBELLA DIE GNADENLOSE

KRIEGERIN

KL: 12

GE: 12

KK: 12

LP: 5

AT: 12

PA: 9

ASP: –

SONDERFERTIGKEITEN:

Heilkunde, Lesen/Schreiben,
Reiten, Zweihandwaffen

AUSRÜSTUNG:

Zweihändige Axt, Leichter
Kriegshammer, Messer,
Ledertasche, 5 Kerzen,
Feuerstein, Zunder,
2 Seiten Papier,
Tintenfäßchen
und Federkiel,
Stemmeisen,
Verbandszeug

GELD:

20 Silbertaler,
24 Heller



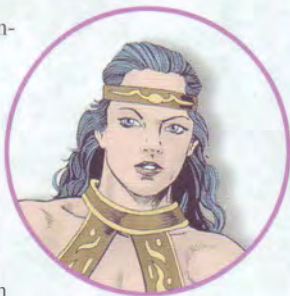
BARBELLA DIE GNADENLOSE

Heilkunde: Barbella kann Wunden reinigen und Blutungen stillen und damit Leben retten und den Heilungsprozeß beschleunigen. Eine Probe ist nicht nötig.

Lesen/Schreiben: Barbella gehört zu den wenigen Leuten, die mehr als nur den eigenen Namen lesen und schreiben können.

Reiten: Auch in schwierigen Situationen kann Barbella ein Pferd dazu bringen, das zu tun, was sie von ihm will. Nur in besonders gefährlichen Situationen muß sie dazu eine *GE-Probe* ablegen.

Zweihandwaffen: Aufgrund ihrer Ausbildung kann Barbella auch große, zweihändige Waffen führen, die bei einem Treffer nicht einen, sondern zwei Lebenspunkte kosten.



GALOMED STERNENKLING

HALBELF

KL: 11

GE: 12

KK: 9

LP: 4

AT: 10

PA: 8

ASP: 5

ZAUBER: Balsam Salabunde, Somnigravis,
Flim Flam Flunkel

SONDERFERTIGKEITEN:

Fernkampf, Klettern, Wildnis-
leben, Schleichen, Zauberei (8)

AUSRÜSTUNG:

Langdolch, Messer, Bogen,
Köcher, 20 Pfeile,
Rucksack, Proviant
für 3 Tage, Wolledecke,
Holzflöte, Feuerstein,
Zunder, 7 Meter Angel-
schnur und 3 Angel-
hacken, 5 geschnitzte
Spielzeugtiere

GELD:

8 Silbertaler, 1 Heller



GALOMED STERNENKLANG

Fernkampf: Anstelle einer normalen Waffe kann Galomed auch mit einer Fernkampf-Waffe (Bogen, Armbrust, Wurfmesser o.ä.) angreifen. Dafür wird die *AT-Probe* nach Maßgabe des Meisters erschwert. Mit dieser Waffe ist aber keine Parade möglich.



Klettern: Mit einer gelungenen *GE-Probe* kann Galomed selbst Wände mit wenigen Griffmöglichkeiten erklettern.

Schleichen: Wenn Galomed nicht will, daß man ihn hört, dann hört man ihn nicht – jedenfalls wenn ihm eine *GE-Probe* gelingt.

Wildnisleben: Mit einer gelungenen *KL-Probe* kann er drohende Gefahren in der freien Natur erkennen und umgehen und sich außerdem in der Wildnis selbst ernähren.

Zauberei: Mit einer gelungenen *Zauberei-Probe* kann Galomed einen der folgenden Zaubersprüche wirken:

Balsam Salabunde: Dieser Heilzauber schließt Wunden und gibt dem Patienten bis zu 2 LP zurück. Dazu muß Galomed den Patienten berühren und sich 5 Kampfrunden lang konzentrieren. (2 ASP)

Flim Flam Funkel: Eine leuchtende Kugel entsteht über seiner Hand und leuchtet so hell wie eine Fackel. (1 ASP)

Somnigravis: Dieser Zauber versetzt ein Opfer für mindestens eine Stunde in einen tiefen Schlaf. (2 ASP)

HANA EIBENTOCHTER

ELFE

KL: 10

GE: 13

KK: 9

LP: 4

AT: 10

PA: 8

ASP: 6

ZAUBER: Bannbaladin, Somnigravis,
Fulminictus Donnerkeil

SONDERFERTIGKEITEN:

Fährstensuchen, Heilkunde,
Klettern, Schleichen,
Zauberei (9)

AUSRÜSTUNG:

Kurzsword, Speer,
Rucksack, 3 Fackeln,
5 Kerzen, Verbandszeug,
6 Äpfel, Laib Brot,
Laute, Perlenkette,
Bilderbuch über
Pflanzen, Hammer
und 14 Nägel, Feile

GELD:

48 Heller



HANA EIBENTOCHTER

Fährstensuchen: Nach einer gelungenen *KL-Probe* kann Hana detaillierte Informationen aus Spuren und Fährten ablesen.

Heilkunde: Hana kann Wunden reinigen und Blutungen stillen und damit Leben retten und den Heilungsprozeß beschleunigen. Eine Probe ist nicht nötig.

Klettern: Mit einer gelungenen *GE-Probe* kann Hana selbst steile Wände mit wenigen Griffmöglichkeiten erklettern.

Schleichen: Wenn Hana nicht will, daß man sie hört, dann hört man sie nicht – jedenfalls wenn ihr eine *GE-Probe* gelingt.

Zauberei: Mit einer gelungenen *Zauberei-Probe* kann Hana einen der folgenden Zaubersprüche wirken:

Bannbaladin: Mit diesem Spruch kann sie ein Opfer dazu bringen, ihr eine Stunde lang jeden Gefallen zu tun. (2 ASP)

Fulminictus Donnerkeil: Ein magischer Pfeil fährt aus Hanas Finger und raubt dem Opfer 2 Lebenspunkte. (2 ASP)

Somnigravis: Dieser Zauber versetzt ein Opfer für mindestens eine Stunde in einen tiefen Schlaf. (2 ASP)



ELGOR DER GRAUE

MAGIER

KL: 12

GE: 8

KK: 9

LP: 4

AT: 8

PA: 8

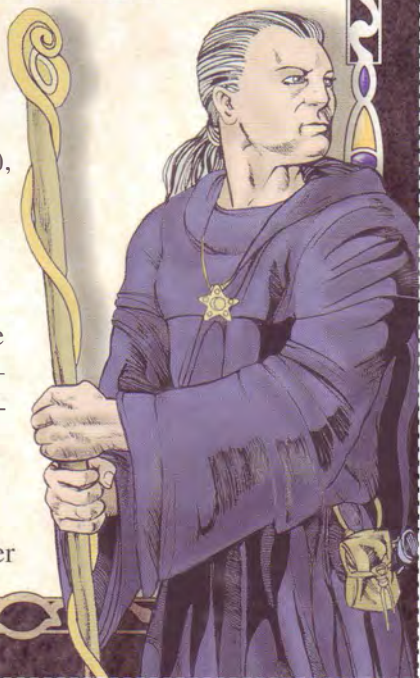
ASP: 9

ZAUBER: Fulminictus Donnerkeil,
Balsam Salabunde,
Odem Arkanum,
Foramen Foraminor

**SONDERFERTIG-
KEITEN:** Zauberei (9),
Lesen/Schreiben

AUSRÜSTUNG:
Zauberstab, Messer,
Ledertasche, 3 Bücher
über magiethoretische
Themen, 5 Blatt Perga-
ment, Federkiel, Feder-
messer, Tintenfäßchen,
voller Wasserschlauch

GELD:
21 Silbertaler, 12 Heller



ELGOR DER GRAUE

Lesen/Schreiben: Elgor gehört zu den wenigen Leuten, die mehr als nur den eigenen Namen lesen und schreiben können.

Zauberei: Mit einer gelungenen Zauberei-Probe kann Elgor einen der folgenden Zaubersprüche wirken:

Balsam Salabunde: Dieser Heilzauber schließt Wunden und gibt dem Patienten bis zu 2 LP zurück. Dazu muß Elgor den Patienten berühren und sich 5 Kampfunden lang konzentrieren. (2 ASP)

Foramen Foraminor: Mit diesem Zauber kann Elgor mechanische Schlösser aufzaubern. (1 bis 2 ASP)

Fulminictus Donnerkeil: Ein magischer Pfeil fährt aus Elgors Finger und raubt dem Opfer zwei Lebenspunkte. (2 ASP)

Odem Arkanum: Unter der Wirkung dieses Zaubers kann Elgor in seiner Umgebung Magie erkennen. (2 ASP)



FEDORA VON GRANGOR

MAGIERIN

KL: 13

GE: 8

KK: 8

LP: 4

AT: 8

PA: 8

ASP: 8

ZAUBER: Odem Arkanum,
Horriphobus, Somnigravis,
Fulminictus Donnerkeil,
Bannbaladin

SONDERFERTIG-

KEITEN: Zauberei (12),
Lesen/Schreiben

AUSRÜSTUNG:

Zauberstab, Dolch, Lupe,
Pinzette, Rucksack, Nadel und
Faden, weiße und bunte Kreide,
Lanterne mit Lampenöl für
10 Stunden

GELD:

21 Silbertaler, 12 Heller



FEDORA VON GRANGOR

Lesen/Schreiben: Fedora gehört zu den wenigen Leuten, die mehr als nur den eigenen Namen lesen und schreiben können.

Zauberei: Mit einer gelungenen *Zauberei-Probe* kann Fedora einen der folgenden Zaubersprüche wirken:

Bannbaladin: Mit diesem Spruch kann Fedora ein Opfer dazu bringen, ihr eine Stunde lang jeden Gefallen zu tun. (2 ASP)

Fulminictus Donnerkeil: Ein magischer Pfeil fährt aus Fedoras Finger und raubt dem Opfer zwei Lebenspunkte. (2 ASP)

Horriphobus: Ein Opfer dieses Zaubers bekommt panische Angst und kann an nichts anderes mehr als an Flucht denken. (2 ASP; bei zwei oder drei Opfern 4 ASP)

Odem Arkanum: Unter der Wirkung dieses Zaubers kann Fedora in ihrer Umgebung Magie erkennen. (2 ASP)

Somnigravis: Dieser Zauber versetzt ein Opfer für mindestens eine Stunde in einen tiefen Schlaf. (2 ASP)



CORVUS FLINKFINGER

STREUNER

KL: 12

GE: 13

KK: 10

LP: 5

AT: 10

PA: 8

ASP: -

SONDERFERTIGKEITEN:

Fähr tensuchen, Heilkunde,
Klettern, Reiten, Schleichen,
Schlösser öffnen

AUSRÜSTUNG:

Kurzsword, Dolch, Rucksack,
Flasche mit gutem Wein,
Bund Dietriche, langer
dunkler Mantel, auf den
eigenen Namen aus-
gestellter Steckbrief,
10 Meter Kletterseil,
3 Kerzen

GELD:

24 Silbertaler,
3 Heller



CORVUS FLINKFINGER

Fähr tensuchen: Nach einer gelungenen *KL-Probe* kann Corvus detaillierte Informationen aus Spuren und Fährten ablesen.

Heilkunde: Corvus kann Wunden reinigen und Blutungen stillen und damit Leben retten und den Heilungsprozeß beschleunigen. Eine Probe ist nicht nötig.

Klettern: Mit einer gelungenen *GE-Probe* kann Corvus selbst steile Wände mit wenigen Griffmöglichkeiten erklettern.

Reiten: Auch in schwierigen Situationen kann Corvus ein Pferd dazu bringen, das zu tun, was er von ihm will. Nur in besonders gefährlichen Situationen muß er dazu eine *GE-Probe* ablegen.

Schleichen: Wenn Corvus nicht will, daß man ihn hört, dann hört man ihn nicht – jedenfalls wenn ihm eine *GE-Probe* gelingt.

Schlösser öffnen: Mit einem Dietrich oder einem gebogenen Draht und einer gelungenen *GE-Probe* kann Corvus fast jedes Schloß knacken.



DABRINA DIE SCHÖNE

STREUNERIN

KL: 11

GE: 13

KK: 11

LP: 5

AT: 10

PA: 8

ASP: –

SONDERFERTIGKEITEN:

Fähr tensuchen, Fernkampf,
Klettern, Lesen/Schreiben,
Schleichen, Schlösser öffnen

AUSRÜSTUNG:

Degen, 3 Wurfdolche,
schwarze Gesichtsmaske,
dunkle Kleidung, mehrere
Gürteltaschen, Leinentasche,
Bund Dietriche, Kohlestift,
1 Blatt Pergament, 5 Fackeln
für jeweils 2 Stunden
Brenndauer

GELD:

22 Silbertaler, 48 Heller



DABRINA DIE SCHÖNE

Fähr tensuchen: Nach einer gelungenen *KL-Probe* kann Dabrina detaillierte Informationen aus Spuren und Fährten ablesen.

Fernkampf: Anstelle einer normalen Waffe kann Dabrina auch mit einer Fernkampf waffe (Bogen, Armbrust, Wurfmesser o.ä.) angreifen. Dafür wird die *AT-Probe* nach Maßgabe des Meisters erschwert. Es ist jedoch nicht möglich, mit dieser Waffe zu parieren.

Klettern: Mit einer gelungenen *GE-Probe* kann Dabrina selbst steile Wände mit wenigen Griffmöglichkeiten erklettern.

Lesen/Schreiben: Dabrina gehört zu den wenigen Leuten, die mehr als nur den eigenen Namen lesen und schreiben können.

Schleichen: Wenn Dabrina nicht will, daß man sie hört, dann hört man sie nicht – jedenfalls wenn ihr eine *GE-Probe* gelingt.

Schlösser öffnen: Mit einem Dietrich oder einem gebogenen Draht und einer gelungenen *GE-Probe* kann Dabrina fast jedes Schloß knacken.

