

# ALRIK MAUERBRECHER

## KRIEGER

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

### SONDERFERTIGKEITEN:

Fährtsensuchen, Fernkampf,  
Reiten, Zweihandwaffen

### AUSRÜSTUNG:

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

### GELD:

18 Silbertaler,  
13 Heller



# ALRIK MAUERBRECHER

**Fährtsensuchen:** 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 STERNENKLANG

## 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, Wildnisleben, Schleichen, Zauberei (8)

**AUSRÜSTUNG:**

Langdolch, Messer, Bogen, Köcher, 20 Pfeile, Rucksack, Proviant für 3 Tage, Wolledecke, Holzflöte, Feuerstein, Zunder, 7 Meter Angelschnur und 3 Angelhacken, 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)



# HAHA EIBENTOCHTER

## ELFE

KL: 10	GE: 13	KK: 9	LP: 4
AT: 10	PA: 8	ASP: 6	

**ZAUBER:** Bannbaladin, Somnigravis,  
Fulminictus Donnerkeil

**SONDERFERTIGKEITEN:**

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

**AUSRÜSTUNG:**

Kurzschwert, 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

**Fährtsensuchen:** 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)

**Fulminctus 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 magietheoretische  
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:

Fährtsuchen, Heilkunde,  
Klettern, Reiten, Schleichen,  
Schlösser öffnen

### AUSRÜSTUNG:

Kurzschwert, 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

**Fährtsensuchen:** 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

## STREUPNERIN

KL: 11	GE: 13	KK: 11	LP: 5
AT: 10	PA: 8	ASP: -	

### **SONDERFERTIGKEITEN:**

Fährtsuchen, 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

**Fährtsensuchen:** Nach einer gelungenen *KL-Probe* kann Dabrina detaillierte Informationen aus Spuren und Fährtens 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.

