



Hestor Sternenweber

Zauberkundiger der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 8 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 1	Rüstungsklasse 10 [9]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Fackel (3x), Handschellen, Kerze, Leiter (3 m), Schriftrollenbehälter	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	140 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Magie lesen

KURIOSUM Ein Erbstück seines Onkels: ein Stück Bergkristall, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Elfenbein.

Er kann bisher nichts, als geschriebene Magie entziffern, und ein kräftiger Windstoß würde ihn umwerfen. Sein Meister hält ihn für begabt und lässt ihn trotzdem die Tinte anrühren. Sein Erbstück vom Onkel ist ein Stück Bergkristall, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Elfenbein.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

ST 11 Stärke	GE 17 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 9 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte 2	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Laterne (einfach), Schaufel, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	140 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Schild

KURIOSUM Das Tagebuch eines alten Feindes — die meisten Seiten sind unleserlich, nur das Wort „Tränental“ taucht immer wieder auf.

Eine Elfe mit den schnellsten Händen ihres Jahrgangs und einem einzigen Kunststück im Kopf: einem Schild aus Luft. Sie weicht aus, wo andere zaubern, und das hat sie bisher am Leben gehalten. Im Tagebuch eines alten Feindes sind die meisten Seiten unleserlich; nur das Wort Tränental kehrt wieder.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Arelan Himmelsau

Zauberkundiger der Stufe 2 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 10 Stärke	GE 16 Geschick	KO 6 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
2	8 [11]	+0	14

Schaden

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Rucksack (15 kg), Sack (15 kg), Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	560 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Magie lesen, Schlaf

KURIOSUM Eine gebrochene Klinge aus verfluchtem Eisen, das einzige Andenken an die letzte Expedition eines wahnsinnigen Königs.

Gewandt, aber von einer Gesundheit, die ihn jeden Winter ans Bett fesselt. Er legt ganze Wachmannschaften schlafen und rennt dann, weil ein zweites Mal nicht geht. Sein einziges Andenken an die letzte Expedition eines wahnsinnigen Königs ist eine gebrochene Klinge aus verfluchtem Eisen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Dagna Schlachthammer

Zauberkundiger der Stufe 2 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
15	11	13	8	4	11
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
8	9 [10]	+0	14

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Kerze, Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Signalpfeife, Zauberbuch
Vermögen	560 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Magisches Geschoss

KURIOSUM Ein eingelegter Zahn eines Gargyls und ein zweiter eines Greifen — beide in Mahagoni gefasst.

Eine Zwergin, die zur Magie gekommen ist wie andere zum Schmiedehandwerk — ohne Neigung, aber mit Ausdauer. Sie hat zwei Kunststücke gelernt und wendet sie an wie Werkzeug, ohne je nach dem Warum zu fragen. Zwei eingelegte Zähne trägt sie bei sich, einen von einem Gargyl und einen von einem Greifen, beide in Mahagoni gefasst.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpfeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Phandor Dämmerhain

Zauberkundiger der Stufe 3 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 9 Geschick	KO 6 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 8 Weisheit	CH 14 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 8	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Signalpfeife	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
		Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	3
Vermögen	640 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Drachisch				

ZAUBER	
1. Grad	Licht, Magisches Geschoss, Schild
2. Grad	Dunkelheit (4,5 m Umkreis)
KURIOSUM <i>Ein Paar Stimmgabeln aus Bernstein, das angeblich Geheimtüren im Königreich Eichmar zum Klingen bringt.</i>	

Ein gewinnender Kopf in einem Körper, der jedem Fieber offensteht — er arbeitet im Sitzen und schickt andere voraus. Licht und Dunkelheit beherrscht er beide und wechselt gern mitten im Gespräch. Sein Paar Stimmgabeln aus Bernstein soll Geheimtüren im Königreich Eichmar zum Klingen bringen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

Minerva Schwarzstab

Zauberkundiger der Stufe 3 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 4 Stärke	GE 14 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 9 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
12	8 [11]	+0	13

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Kette (3 m), Sack (15 kg), Schlafsack, Hanseil (15 m), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	880 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Elfish

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	-2	Traglast (ST)	-5
Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Magisches Geschoss, Schlaf, Schutz vor Bösem
2. Grad Unsichtbarkeit entdecken

KURIOSUM Ein Ohrring aus Schildpatt — der zweite fehlt seit der Schlacht um Drachenkliff.

Sie kann keinen vollen Eimer tragen und hat trotzdem den ruhigsten Kopf in jedem Handgemenge. Wer unsichtbar in ihre Nähe kommt, wird gesehen, und das hat schon zweimal jemanden das Leben gekostet. Ihr Ohrring aus Schildpatt hat einen Zwilling, der seit der Schlacht um Drachenkliff fehlt.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Tobus Gamwich

Zauberkundiger der Stufe 4 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 9 Stärke	GE 14 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 8 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
13	8 [11]	+1	12

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Hammer, Kletterhaken, Schlafsack, Wolfsbann, Zauberbuch
Vermögen	960 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Licht, Person bezaubern, Schild, Schlaf
2. Grad Spiegelbilder, Spinnennetz

KURIOSUM Eine schlichte Halskette aus versteinertem Holz, an der ein einzelner kleiner Knopf baumelt.

Ein Halbbling, der mehr aushält als die meisten seines Fachs und weniger Eindruck macht als alle. Er bezaubert, spinnt Netze und lässt sich vervielfachen, bis niemand mehr weiß, wo er steht. An seiner schlichten Kette aus versteinertem Holz baumelt ein einzelner kleiner Knopf.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpfeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Caladwen Nachthauch

Zauberkundiger der Stufe 4 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 8 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	---------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
5	10 [9]	+1	12

Schaden

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kampfstab (1W6)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Fass, Feuerstein und Stahl, Lampe (Bronze), Lanterne (einfach), Leiter (3 m)
Vermögen	1040 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie lesen, Schild, Schlaf
2. Grad Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

KURIOSUM Ein Schal eines reisenden Barden, der noch immer leicht nach Moder riecht.

Kräftig gebaut und trotzdem der Zerbrechlichste in jedem Raum — die Magie hat ihm nie Gesundheit gebracht. Er verschwindet, wenn es eng wird, und schämt sich nicht dafür. Der Schal eines reisenden Barden in seinem Gepäck riecht noch immer leicht nach Moder.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Nerian Frostmantel

Zauberkundiger der Stufe 5 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Handschellen, Kette (3 m), Laterne (einfach), Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch
Vermögen	1040 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Person bezaubern, Schild, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Klopfen, Unsichtbarkeit entdecken
3. Grad Einflüsterung

KURIOSUM *Ein tiefroter Faden, der niemals reißt und stets in Richtung Schattental weht.*

Ein Magier mit dem besten Urteil und der schwächsten Begabung seines Zirkels — er weiß genau, wann er nicht zaubern sollte. Er redet Leuten ein, was sie tun sollen, und braucht die Magie dafür selten. Sein tiefroter Faden reißt nie und weht stets in Richtung Schattental.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fass, Lampenöl (0,5 Liter), Pergament (Blatt), Tagesrationen (3x), Wolfsbann	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1690 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Magie lesen, Pforte zuhalten, Schutz vor Bösem
2. Grad Gegenstand aufspüren, Klopfen
3. Grad Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)

KURIOSUM Ein verrosteter Schlüssel, der angeblich zu einer Truhe auf dem Markt von Talheim passt.

Ein Elf, der für das Fach zu langsam denkt und für alles andere zu kräftig gebaut ist. Türen hält er zu, Gegenstände findet er wieder, und für mehr hat es bisher nicht gereicht. Sein verrosteter Schlüssel soll zu einer Truhe auf dem Markt von Talheim passen.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

ST 14 Stärke	GE 16 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
16	8 [11]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kletterhaken, Lampenöl (0,5 Liter), Tagesrationen (3x), Schlafsack	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1480 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Person bezaubern, Pforte zuhalten, Schild, Sprachen lesen
2. Grad Gedanken lesen, Schweben
3. Grad Feuerball, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)

KURIOSUM Eine schlichte Halskette aus Mithril, an der ein einzelner hölzerner Pfeil baumelt.

Schnell, kräftig und vom Verstand her das schwächste Glied seines Zirkels — was er kann, hat er auswendig gelernt. Dass ihm der Feuerball gelungen ist, überrascht ihn selbst am meisten. An seiner schlichten Kette aus Mithril baumelt ein einzelner hölzerner Pfeil.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Halbelfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 6 (IN 17 → 7, IN 18 → 8).

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Skalda Erzhammer

Zauberkundiger der Stufe 6 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 13 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 15	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Schlafsack, Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1360 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Licht, Magie entdecken, Magisches Geschoss, Pforte zuhalten
2. Grad Gedanken lesen, Unsichtbarkeit entdecken
3. Grad Seiltrick, Wasser atmen

KURIOSUM Eine Liste mit zwei Schulden, die ihr Großvater noch einzutreiben gedachte.

Eine Zwergin mit gutem Urteil und mäßiger Begabung, die im Zirkel als die Vernünftige gilt. Sie liest Gedanken und behält das meiste für sich. Auf ihrer Liste stehen zwei Schulden, die ihr Großvater noch eintreiben wollte.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Wynlar Morgenhauch

Zauberkundiger der Stufe 7 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 15 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Kerze, Kette (3 m), Sack (15 kg), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1650 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER	
1. Grad	Licht, Magie lesen, Magisches Geschoss, Sprachen lesen
2. Grad	Dauerhaftes Licht, Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Klopfen
3. Grad	Hellhören, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)
4. Grad	Verwirrung

KURIOSUM	<i>Ein Heiratsantrag, niemals abgeschickt — adressiert an jemanden aus dem Tränental.</i>
-----------------	---

Er ist geschickt, besonnen und von durchschnittlicher Begabung, und er hat sich damit abgefunden. Verwirrung ist sein stärkstes Mittel, und er setzt es ein, um Kämpfe zu vermeiden. In seinem Gepäck liegt ein Heiratsantrag, den er nie abgeschickt hat, adressiert an jemanden aus dem Tränental.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____



Fiora Funkenmantel

Zauberkundiger der Stufe 7 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 10 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 14 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fass, Hammer, Sack (15 kg), Schloss, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Vermögen	2060 GM	Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Magie lesen, Person bezaubern, Schlaf
2. Grad	Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Feuerwerk, Magisches Schloss
3. Grad	Hast, Hellsehen
4. Grad	Monster bezaubern

KURIOSUM *Ein Stechbeitel aus Mithril mit den Initialen „Z. Z.“ — altes Gesellenwerkzeug eines reisenden Barden.*

Sie ist stärker gebaut, als ihr Fach es verlangt, und schwächer bei Kräften, als ihr Auftreten vermuten lässt. Sie bezaubert Menschen wie Ungeheuer und hat noch nie erklärt, wo sie das gelernt hat. Ihr Stechbeitel aus Mithril trägt die Initialen Z. Z. — altes Gesellenwerkzeug eines reisenden Barden.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Hallan Honigtopf

Zauberkundiger der Stufe 8 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 8 Stärke	GE 8 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 13 Charisma
---------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 25	Rüstungsklasse 10 [9]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Kerze, Lampe (Bronze), Tagesrationen (3x), Rucksack (15 kg), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1760 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Magie lesen, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Dauerhaftes Licht, Magisches Schloss, Spinnennetz
3. Grad Fliegen, Hellsehen, Seiltrick
4. Grad Magisches Auge, Monster herbeizaubern II

KURIOSUM *Ein Krug mit Wasser aus dem Adlerwald, das niemals warm wird.*

Ein Halbling, dem man die Zähigkeit nicht ansieht — er übersteht, was Größere umwirft. Er fliegt, sieht in die Ferne und ruft sich Hilfe herbei, wenn die Sache doch zu groß wird. Im Krug an seinem Gürtel steht Wasser aus dem Adlerwald, das niemals warm wird.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen, Elfen und Halbelfen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Saphira Mondwacht

Zauberkundiger der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 10 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 18 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Leiter (3 m), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	1700 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Bösem
2. Grad	Gegenstand aufspüren, Magischer Mund, Schweben
3. Grad	Person festhalten, Seiltrick, Wasser atmen
4. Grad	Monster bezaubern, Monster herbeizaubern II

KURIOSUM	<i>Ein Paar Stimmgabeln aus Gold, das angeblich Geheimtüren im Turm des Erzmagus zum Klingen bringt.</i>
-----------------	--

Die Begabung reicht knapp, das Auftreten für alles andere — sie bekommt Türen geöffnet, für die andere Zauber bräuchten. Ungeheuer bezaubert sie mit derselben Selbstverständlichkeit wie Zollbeamte. Ihr Paar Stimmgabeln aus Gold soll Geheimtüren im Turm des Erzmagus zum Klingen bringen.
--

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.
Als Spielerfigur nur in Klassenkombination; Elfen steigen als Zauberkundige höchstens bis Stufe 8 und wirken nie Zauber über dem 5. Grad.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Maelor Mondmantel

Zauberkundiger der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST
12
Stärke

GE
16
Geschick

KO
9
Konstitution

IN
10
Intelligenz

WE
11
Weisheit

CH
15
Charisma

Trefferpunkte
25

Rüstungsklasse
8 [11]

Angriffsbonus
+3

Rettungswurf
7

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe **Kampfstab (1W6)**
Rüstung **Stoffrobe**
Gepäck **Brechstange, Feuerstein und Stahl,
Pergament (Blatt), Schaufel, Signalpfeife**
Vermögen **2360 GM**
Sprachen **Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch**

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad **Magie lesen, Person bezaubern, Pforte zuhalten, Sprachen lesen**
2. Grad **Böses entdecken, Feuerwerk, Stärke**
3. Grad **Explosive Runen, Hellhören, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)**
4. Grad **Fluch brechen, Pflanzenwachstum**
5. Grad **Monster herbeizaubern III**

KURIOSUM *Ein winziger Onyxwürfel, der bei Berührung den Namen seines letzten Besitzers flüstert: den einer verummten Gestalt.*

Gewandt und beliebt, und von der Kunst versteht er weniger, als sein Ruf vermuten lässt. Explosive Runen legt er an Türen, hinter denen er selbst nicht nachsehen will. Sein winziger Onyxwürfel flüstert bei Berührung den Namen einer verummten Gestalt.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Jessamine Schleierfeste

Zauberkundiger der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
28	9 [10]	+3	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Hammer, Kette (3 m), Leiter (3 m), Schaufel, Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2690 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie lesen, Person bezaubern, Pforte zuhalten, Schutz vor Bösem
2. Grad Dunkelheit (4,5 m Umkreis), Gegenstand aufspüren, Magischer Mund
3. Grad Explosive Runen, Hast, Verlangsamen
4. Grad Eissturm, Eiswand
5. Grad Telekinese

KURIOSUM Eine Gebetskette aus elf Perlen Schildpatt, eine davon kalt wie Eis.

Sie hat sich auf Kälte verlegt, und niemand fragt mehr, warum — Eissturm und Eiswand sind ihre Handschrift. Klug und beliebt zugleich, was in ihrem Gewerbe selten vorkommt. An ihrer Gebetskette aus elf Perlen Schildpatt ist eine kalt wie Eis.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurfpeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



ST 15 Stärke	GE 10 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Rettungswurf

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Kampfstab (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Stoffrobe	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fackel (3x), Leiter (3 m), Sack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2710 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

1. Grad	Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad	Böses entdecken, Gegenstand aufspüren, Magisches Schloss, Spinnennetz
3. Grad	Magie bannen, Schutz vor Bösem (3 m Umkreis), Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)
4. Grad	Fluch brechen, Monster bezaubern
5. Grad	Eisenwand, Monster festhalten

Beharrlichkeit hat ihn weiter gebracht als Talent, und er weiß das und sagt es auch. Er bannt fremde Magie, zieht Wände aus Eisen und hält fest, was ihm zu nahe kommt. Ein Büschel Haar seines jüngeren Bruders bewahrt er in Folie aus kaltem Eisen auf.

Rowena Silberrune

Zauberkundiger der Stufe 10 · Mensch · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 8 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 14 Weisheit	CH 16 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 30	Rüstungsklasse 9 [10]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Stoffrobe
Gepäck	Fackel (3x), Kerze, Kletterhaken, Leiter (3 m), Signalpfeife
Vermögen	2400 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid, Orksch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magisches Geschoss, Schlaf, Schutz vor Bösem, Sprachen lesen
2. Grad Böses entdecken, Klopfen, Magisches Schloss, Stärke
3. Grad Fliegen, Seiltrick, Wasser atmen
4. Grad Furcht, Verwandlung (andere)
5. Grad Kontakt zu anderen Ebenen, Schwachsinn

KURIOSUM Eine Gebetskette aus zwanzig Perlen Zwergengold, eine davon kalt wie Eis.

Die stärkste Magierin weit und breit, und die, bei der man nie weiß, woran man ist. Sie spricht mit anderen Ebenen und nimmt Menschen den Verstand, und beides ohne sichtbare Regung. An ihrer Gebetskette aus zwanzig Perlen Zwergengold ist eine kalt wie Eis.

Zauberkundige tragen keine Rüstung; zulässige Waffen sind nur Dolch, Kampfstab und Wurf Pfeile.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
------------------	-------