

DIE SPIELERCHARAKTERE

FENRIC, ZWERGENKRIEGER

Fenric will Eines mehr als alles andere: wenn er dereinst stirbt, den Einzug in die Halle der Mächtigen. Er kämpft tapfer, trinkt viel, liebt sehr, und lacht unverhohlen. Die Axt, die er trägt, ist ein Andenken an seinen Bruder, der von einem Rivalen im Klan verraten und ermordet wurde. Fenric will eines glorreichen Todes sterben und sich in der Ewigkeit zu seinem Bruder gesellen, aber er weiß auch, dass ein ehrenhaftes Leben gut und lang gelebt werden will.

STÄ	19	Anstrengung	95%
KON	17	Ausdauer	85%
GRÖ	07	Schadensbonus	+1W4
INT	12	Idee	70%
MAN	07	Glück	35%
GES	09	Gewandtheit	30%
CHA	12	Charme	60%

- ◇ **Bewegung:** 7
- ◇ **Trefferpunkte:** 12
- ◇ **Rüstung:** 8
- ◇ **Angriffe:** Streitaxt 70%, 2W6+2+1W4
Wurfaxt 65%, 1W6+½W4
- ◇ **Fertigkeiten:** Entdecken 40%, Horchen 35%,
Schleichen 35%, Werfen 45%, Wissen (Höhlen)
60%.

AAGRATH, MENSCHLICHER MAGIER

Aagraths Magie ist mächtig, kostet ihn allerdings seine Seele. Mit jedem Zauber, den er wirkt, mit jeder Flamme, die er beschwört, und jeder Wunde, die er heilt, verkürzt er sein eigenes Leben und korrumpiert weiter seinen Geist. Aagrath wird von Albträumen geplagt, die von dem Teufel geschickt werden, der ihm seine Macht verleiht, und er hütet das Geheimnis um die Quelle seiner Macht, damit seine Gefährten nicht ihr Vertrauen in ihn verlieren.

STÄ	09	Anstrengung	45%
KON	11	Ausdauer	55%
GRÖ	21	Schadensbonus	Keiner
INT	14	Idee	70%
MAN	18	Glück	90%
GES	14	Gewandtheit	70%
CHA	10	Charme	50%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 12
- ◇ **Rüstung:** Keine
- ◇ **Angriffe:** Keine
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 50%, Entdecken 45%,
Horchen 65%, Schleichen 40%, Wissen (Uraltes
Wissen) 50%.
- ◇ **Zauber:** Flamme 45%, 3W6 Feuerschaden,
Reichweite 50 Meter
Heilen 45%, verleiht 1W6 Trefferpunkte zurück.

Jedes Mal, wenn Aagrath einen Zauber wirkt, verliert er 1W6 MAN. Versucht er einen Zauber zu wirken, aber dieser schlägt fehl, dann verliert er stattdessen 1W3 MAN. Sinken das MAN von Aagrath auf 0, dann wird er bewusstlos. Er erlangt pro Stunde, die er sich ausruht, 1 MAN zurück.

DIE SPIELERCHARAKTERE

SMYTHE, HALBLINGDIEBIN

Smythe war einst eine Auftragsmörderin, bis man ihr auftrag, ihre jetzigen Verbündeten zu töten. Anstatt sie zu töten, verriet sie lieber ihren Auftraggeber und half der Gruppe dabei, ihn zu besiegen. Seit dem ist Smythe eine treue und aufrechte Gefährtin, die auf ewig der Gruppe dankbar ist, dass sie ihr eine zweite Chance gegeben hat, obwohl sie jedes Recht dazu gehabt hätte, dies nicht zu tun.

STÄ	07	Anstrengung	35%
KON	24	Ausdauer	120%
GRÖ	06	Schadensbonus	-1W4
INT	10	Idee	50%
MAN	12	Glück	60%
GES	19	Gewandtheit	95%
CHA	11	Charme	55%

- ◇ **Bewegung:** 7
- ◇ **Trefferpunkte:** 15
- ◇ **Rüstung:** 1
- ◇ **Angriffe:** Kurzsword 45%, 1W6-1W4 (mindestens 0 Punkte)
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 35%, Entdecken 60%, Fingerfertigkeit (Fallen und Schlösser) 60%, Horchen 50%, Kaschieren 40%, Schleichen 65%, Überreden 50%, Verstecken 65%, Wert schätzen 35%.

JONAN, ELFJÄGERIN

Jonan ist eine unvergleichlich gute Spurensucherin und Bogenschützin, allerdings liegt ihr wahres Talent im Tierflüstern. Sie spricht mit und für die Kreaturen der Natur in einer Welt, die diese oft abtut oder verteufelt. Sie kann Fenrics Trauer über seinen verlorenen Bruder sehen, die langsame Korruption von Aagarths Seele riechen und Smythes Hingabe und Loyalität schmecken. Ihr Ziel ist es, nicht nur eine Hüterin der Natur zu sein, sondern auch ihre Gefährten durch ihre eigenen Prüfungen zu geleiten.

STÄ	12	Anstrengung	60%
KON	13	Ausdauer	65%
GRÖ	10	Schadensbonus	Keiner
INT	17	Idee	85%
MAN	15	Glück	75%
GES	19	Gewandtheit	95%
CHA	14	Charme	70%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 12
- ◇ **Rüstung:** 1
- ◇ **Angriffe:** Langbogen 60%, 1W8, Reichweite 50 m
Kurzsword 40%, 1W6+1
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 40%, Entdecken 75%, Horchen 75%, Klettern 65%, Schleichen 60%, Spurensuche 45%, Verstecken 40%, Wissen (Natur) 55%.