

Grágg, der Bárbar

In Graggs Adern fließt das Blut seiner wilden Ahnen, die in der nördlichen Einöde beheimatet sind. In diesen Ländern jenseits der Zivilisation gibt es kein Gesetz und es herrscht das Recht des Stärkeren. Trotz seiner Körpergröße von mehr als zwei Metern war Gragg der Kleinste in seinem Stamm und musste deshalb immer die Drecksarbeit erledigen. Also entschloss er, die Wildnis hinter sich zu lassen und im Süden sein Glück zu versuchen.

Gragg gehört nicht gerade zu den hellsten Köpfen und ist im Umgang mit der Zivilisation auf die Hilfe seiner Freunde angewiesen. Wenn es allerdings schwere Dinge zu tragen, Stangen zu verbiegen oder Monster zu verprügeln gibt, kann man sich auf Gragg und seinen gewaltigen, beidhändig geführten Kriegshammer verlassen.

Nahkampfwaffe: Kriegshammer

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	16
Fernkampf	8
Widerstand	13
Reflexe	11
Charisma	8
Heimlichkeit	9
Klettern	11
Körperkraft	16
Laufen	12
Wahrnehmung	10
Willenskraft	11
Wissen	8
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Kampfrausch

Kampfrausch: Wenn der Held denselben Gegner im Nahkampf angreift, den er bereits in der vorherigen Runde angegriffen hat, darf er 1 zusätzlichen Kampfwürfel werfen.



Melissá, die Ordenskriegerin

Melissa ist eine Kämpferin für das Gute im Dienste des Sonnengottes Helios. Von Kindesbeinen an wurde sie dafür ausgebildet, auszuziehen und allem Bösen in der Welt die Stirn zu bieten. Nun ist ihre Ausbildung abgeschlossen und sie hat ihren göttlichen Segen empfangen, der es ihr erlaubt, die Wunden ihrer Verbündeten zu heilen und ihnen im Kampf beizustehen. Um die Welt und das, was die Menschen als „Grauzone zwischen Gut und Böse“ bezeichnen, besser kennen zu lernen und zu verstehen, hat sie sich einer Gruppe von Helden angeschlossen.

Als Ordenskriegerin ist Melissa stets bereit, den Armen und Schwachen beizustehen, ohne dabei auf ihren eigenen Vorteil bedacht zu sein, weshalb sie mit den meisten Menschen sehr gut auskommt. Ihre schwere Ritterrüstung bietet ihr nicht nur Schutz, sondern ist auch das Symbol ihres Gottes, manchmal kann das hohe Gewicht der Rüstung aber auch hinderlich sein.

Nahkampfwaffe: Schwert

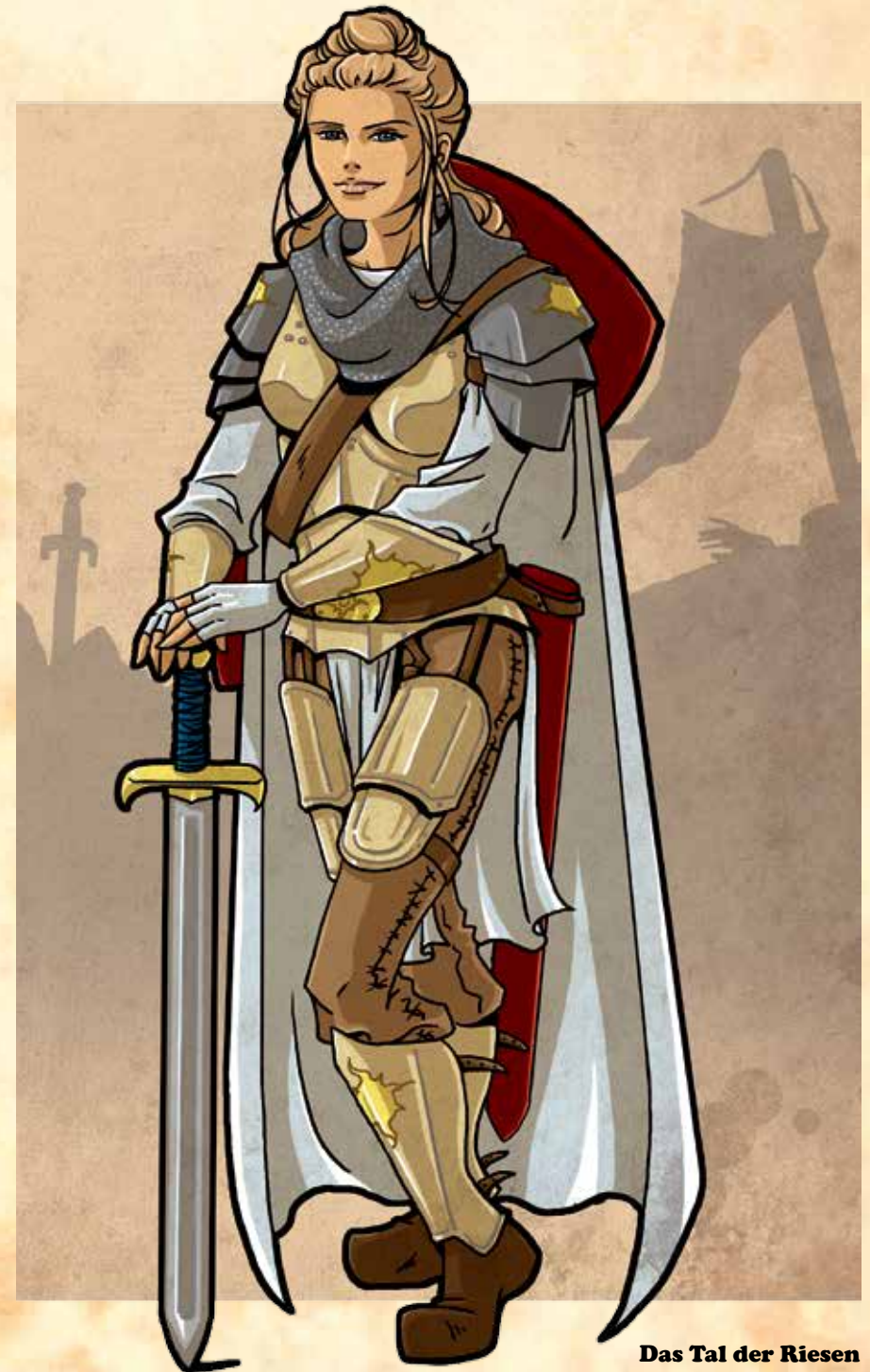
Fernkampfwaffe: Bogen

Nahkampf	13
Fernkampf	9
Widerstand	16
Reflexe	10
Charisma	14
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	11
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	12
Wissen	11
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Kampfsegen, Heilzauber

Kampfsegen: Vor einem Kampf darf der Held einen Segen sprechen. Jeder Held, der daraufhin einen Schicksalspunkt einsetzt (einschließlich des segnenden Helden), darf während des Kampfes einmal bei einer beliebigen Herausforderung den dazugehörigen Würfelwurf einmal komplett wiederholen.

Heilzauber: Der Held darf auf jeden Helden in seiner Gruppe (inklusive sich selbst) einmal pro Akt einen Heilzauber wirken. Dies darf auch am Ende eines Aktes erfolgen, bevor der nächste Akt beginnt. Der geheilte Held bekommt durch den Heilzauber 1 verlorenen Punkt Ausdauer zurück. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heilzauber während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung pro geheiltem Held.



Das Tal der Riesen

Xām, der Zwěrg

Xam, Sohn des Xom, ist ein typischer Vertreter des Zwergenvolkes. Er ist knapp 1,40 Meter groß mit einem fast ebenso breiten Rücken. Unter seinem Helm quillt ein langer, dunkelbrauner Bart hervor, der Rest seines stämmigen, robusten Körpers ist von einem stabilen Schuppenpanzer bedeckt. Er weiß gut mit seiner Kampfaxt und seiner Armbrust umzugehen, aber seine bevorzugte Waffe ist die List.

Seit seiner Kindheit träumt Xam davon, einmal einem leibhaftigen Drachen gegenüberzustehen. Seine Ahnen führten einen jahrhundertlangen Krieg gegen die Drachen und noch immer gehört der Kampf gegen Drachen zu den wichtigsten Fächern der Zwergenschule, auch wenn schon seit vielen Jahren keine Drachen mehr gesichtet wurden. Xam wird allerdings weniger von seiner Kampfeslust getrieben als von seiner tiefen Faszination für Drachen, und am liebsten würde er sich mit einem Drachen anfreunden.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

Nahkampf	13
Fernkampf	13
Widerstand	13
Reflexe	10
Charisma	9
Heimlichkeit	10
Klettern	13
Körperkraft	12
Laufen	9
Wahrnehmung	12
Willenskraft	13
Wissen	12
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Drachenjäger, Universeller Kämpfer

Drachenjäger: Der Held darf bei allen Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen Drachen einen zusätzlichen Würfel werfen. Außerdem darf er einmal pro Abenteuer bei einer beliebigen Herausforderung, die mit Drachen zu tun hat, den Würfelwurf komplett wiederholen.

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



Flämmchen, die Fee

Flämmchen ist etwa einen Meter groß, hat lange, spitz zulaufende Ohren und große Schmetterlingsflügel. Die abenteuerlustige Fee ist in die Welt der Menschen aufgebrochen, um spannende Geschichten zu sammeln und vielleicht auch selbst ein paar davon zu erleben. Die gesammelten Geschichten wird sie später zu ihrem Volk zurückbringen, wo sie für alle Zeiten weitererzählt werden.

Um gegen die Gefahren der Menschenwelt gewappnet zu sein, trägt Flämmchen einen Bogen bei sich, der fast ebenso groß ist, wie sie selbst.

Wie alle Feen kann auch Flämmchen mithilfe ihrer Flügel fliegen, dies ist für sie jedoch ziemlich anstrengend, deshalb zieht sie es vor, zu Fuß zu gehen. Mit ihrem Feenstaub kann sie die Wunden ihrer Kameraden versorgen.

Nahkampfwaffe: Degen

Fernkampfwaffe: Bogen

Nahkampf	8
Fernkampf	13
Widerstand	10
Reflexe	15
Charisma	12
Heimlichkeit	12
Klettern	10
Körperkraft	9
Laufen	11
Wahrnehmung	15
Willenskraft	11
Wissen	12
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Fliegen, Heilzauber

Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

Heilzauber: Der Held darf auf jeden Helden in seiner Gruppe (inklusive sich selbst) einmal pro Akt einen Heilzauber wirken. Dies darf auch am Ende eines Aktes erfolgen, bevor der nächste Akt beginnt. Der geheilte Held bekommt durch den Heilzauber 1 verlorenen Punkt Ausdauer zurück. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heilzauber während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung pro geheiltem Held.



Tāmyā, die hēxē

Mit ihren wild nach allen Seiten abstehenden, feuerroten Haaren und ihrem windschnittigen Zauberbesen ist Tāmya auf den ersten Blick als Hexe zu erkennen. Ihre schlanke, großgewachsene Gestalt und ihre enorme Körperkraft verdankt sie dagegen ihrer Abstammung vom berühmten Volk der Amazonen, das über den südlichen Kontinent Xos herrscht. Männer haben dort nicht viel zu sagen, alle wichtigen Regierungsposten werden von Frauen ausgefüllt.

Tāmya würde niemals von sich aus einen Kampf provozieren, aber sie ist jederzeit bereit, einen Kampf zu beenden, indem sie mit ihrem unzerbrechlichen Zauberbesen wuchtige Schläge austeilt. Mit ihren Zaubersprüchen kann sie ihre Mitmenschen bezaubern und auf ihrem Besen herumfliegen. Begleitet wird sie von ihrem treuen Hexenkater Orion.

Nahkampfwaffe: Besen

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	13
Fernkampf	9
Widerstand	12
Reflexe	12
Charisma	13
Heimlichkeit	11
Klettern	11
Körperkraft	14
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	12
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Fliegen, Bezaubern, Hexenkater

Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

Bezaubern: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Charisma nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 1 zusätzlichen Erfolg zu erhalten.

Hexenkater: Die Hexe darf einmal pro Kampf 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Kater abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden.



Báltásár, der Mágiër

Baltasar Tiberius Heisenberg ist ein Abgänger der berühmten Zauberschule von Naddelheim. Wegen seiner körperlichen Schwäche und Unsportlichkeit wurde er jahrelang von seinen Mitschülern gehänselt, deshalb konzentrierte er sich auf das Studium der Kampf magie. Aber nicht, um es seinen Peinigern eines Tages heimzuzahlen, sondern um ein mächtiger Held zu werden und die Bewunderung seiner Mitmenschen zu erringen.

Auch heute noch ist Baltasar bei körperlichen Aktivitäten auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen, aber dafür verfügt er über einen umfassenden Wissensschatz und beherrscht mächtige Zaubersprüche, die jeden Gegner das Fürchten lehren.

Nahkampfwaffe: Zauberstab

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Nahkampf8
Fernkampf8
Widerstand11
Reflexe11
Charisma11
Heimlichkeit10
Klettern10
Körperkraft8
Laufen11
Wahrnehmung12
Willenskraft12
Wissen14
Ausdauerpunkte4
Schicksalspunkte12

Besondere Eigenschaften: Eisstrahl, Feuerball, Magische Faust

Eisstrahl: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner mit 17 Würfeln im Fernkampf anzugreifen. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, sinkt sein Angriffswert für den Rest der Runde um 1. Bei Gegnern mit mehr als einem Angriff pro Runde muss der Held wählen, bei welchem davon der Angriffswert für den Rest der Runde um 1 sinkt.

Feuerball: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bis zu drei verschiedene Gegner mit jeweils 13 Würfeln im Fernkampf anzugreifen. Bei Gegnern, für die die Hordenregel zur Anwendung kommt, gilt dreimal hintereinander die Hordenregel.

Magische Faust: Der Held kann als Handlung einen Gegner mit 11 Würfeln angreifen. Er darf bei jedem Angriff selbst entscheiden, ob es sich um einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff handeln soll.



Názomi, die Diebin

Aufgewachsen in den Straßen von Palmiria war Nazomi von frühester Kindheit an dazu gezwungen, sich alles zum Leben Nötige bei den reichen Leuten der Stadt zu stehlen. Inzwischen hat sie sich aber von diesem verbrecherischen Leben abgewandt und bietet ihre Dienste als Abenteurerin an – für klingende Münze, versteht sich!

Nazomi kann gut mit Pfeil und Bogen umgehen und weiß auch einen Dolch zu führen, aber am liebsten geht sie direkten Auseinandersetzungen aus dem Wege, denn ein Großteil ihres Könnens dreht sich um nichtkämpferische Fähigkeiten.

Nahkampfwaffe: Dolch

Fernkampfwaffe: Bogen

Nahkampf	10
Fernkampf	12
Widerstand	11
Reflexe	14
Charisma	12
Heimlichkeit	14
Klettern	14
Körperkraft	9
Laufen	12
Wahrnehmung	13
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Talentierte, Flink

Talentierte: Wenn der Held bei einem Würfelwurf, der *kein* Angriffs- oder Verteidigungswurf ist, einen Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er neben den normalen Zusatzwürfeln noch einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Flink: Wenn der Held durch eine Falle Schaden erleiden würde, darf er 1 Schicksalspunkt ausgeben, um die Schadenswirkung komplett zu ignorieren.



Giácomo, der Bárdē

Giacomo ist ein Edelmann aus Asturia, der mit scharfer Klinge und scharfer Zunge die Welt be-
reist und davon träumt, eines Tages seine selbstgeschriebenen Lieder und Gedichte an den großen
Königshöfen der Welt vorzutragen. Bis dahin zieht er mit anderen Abenteurern durch die Weltge-
schichte und lässt sich von ihrer Tapferkeit und ihrem Heldenmut inspirieren.

Meist erkennt man Giacomo schon von weitem an seiner
edlen, farbenfrohen Kleidung und seinen laut geträllerten
Wanderliedern. In einem Gefecht kann man sich auf sei-
nen Rapier und seine kraftvollen Kampflieder verlassen, die
seine Kameraden zu einem heldenhaften Draufgängertum
anspornen.

Nahkampfwaffe: Rapier

Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	13
Fernkampf	8
Widerstand	12
Reflexe	12
Charisma	15
Heimlichkeit	12
Klettern	12
Körperkraft	11
Laufen	11
Wahrnehmung	12
Willenskraft	12
Wissen	12
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	9

Besondere Eigenschaften: Kampfgesang

Kampfgesang: Solange der Held während eines Kampfes singt (dies kostet keine Handlung,
der Held muss aber bei Bewusstsein sein), darf jeder Held, der 1 Schicksalspunkt einsetzt, um bei
einem Angriffs- oder Verteidigungswurf zusätzliche Würfel zu werfen (einschließlich des singenden
Helden), einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.



holm, der Zwérg

Schon in jungen Jahren verließ Holm, Sohn des Xom, seine Zwergensippe, um in der Ferne sein Glück zu suchen. Eine neue Heimat fand er in den Bergen von Silwana, wo er sich seinen Lebensunterhalt als Jäger von Vampiren, Geistern und Untoten verdiente. Inzwischen hat er die bittere Kälte und das ewige Zwielficht dieses Landstrichs jedoch gründlich satt und ist auf der Suche nach neuen Abenteuern in angenehmeren Breiten.

Holm ist mit den zwergischen Nationalwaffen, der Handaxt und der Armbrust, bewaffnet, der Rest seiner Kluft unterscheidet sich dagegen stark von der seiner Brüder: ein schwarzer Ledermantel bedeckt seine breite Statur und einen ebenso schwarzen Lederhut trägt er stets tief ins Gesicht gezogen.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

Nahkampf	13
Fernkampf	13
Widerstand	12
Reflexe	11
Charisma	10
Heimlichkeit	13
Klettern	11
Körperkraft	11
Laufen	11
Wahrnehmung	12
Willenskraft	14
Wissen	11
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Untotenjäger, Universeller Kämpfer

Untotenjäger: Der Held darf bei allen Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen Vampire, Untote und Geister einen zusätzlichen Würfel werfen. Auch beim Pfählen von Vampiren darf er einen zusätzlichen Würfel werfen.

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



Dūpini, die Dūnkēlzuērgin

Dupini, Tochter der Sundini, ist der Spross einer ebenso kurzen wie leidenschaftlichen Beziehung zwischen ihrem Hügelschwergischen Vater Xom und ihrer Dunkelzwerghischen Mutter Sundini. Während die Hügelschwergische überwiegend Männer sind, ist es bei den Dunkelzwerghen genau andersherum, so dass sich das Tagewerk dort in den festen Händen der Zwerginnen befindet. In dieser Gesellschaft verbrachte Dupini ihre Jugend, doch als Halbblut-Zwergin fühlt sie sich nirgendwo wirklich zu Hause, also entschied sie sich für ein Leben als Abenteurerin.

Die kriegerischen Zustände im Dunkelreich haben aus Dupini eine exzellente Kämpferin sowohl mit der Axt als auch mit der Armbrust gemacht. Bevor sie zu den Waffen greift, zieht sie es allerdings vor, Konflikte auf friedliche Weise zu lösen, und für ein Mitglied des Zwergenvolkes verfügt sie über ein sehr gutes Einfühlungsvermögen, insbesondere im Umgang mit anderen Schwarzbblütern.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

Nahkampf	14
Fernkampf	14
Widerstand	13
Reflexe	11
Charisma	13
Heimlichkeit	11
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	14
Willenskraft	12
Wissen	10
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Schwarzbblut, Universeller Kämpfer

Schwarzbblut: Der Held darf bei allen Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen Schwarzbblüter (Dunkelzwerge, Orks, Goblins, Oger und Trolle), sowie bei allen Charisma-Herausforderungen, die gegenüber Schwarzbblütern abgelegt werden, einen zusätzlichen Würfel werfen..

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



Bomm, der Zwerg

Zwerge sind nicht nur begnadete Bergarbeiter, Drachenjäger und Biertrinker, sie sind auch weltberühmt für ihre Handwerkskunst. Mit einer Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren haben sie viel Zeit, eine Perfektion zu erlangen, von der die meisten Menschen nur träumen können.

Bomm, Sohn des Xom, ist im Vergleich mit anderen Zwergenhandwerkern noch recht jung, gleicht dies aber durch seine große Begabung und Bastelleidenschaft mehr als aus. Eines Tages wird er sich in seine Werkstatt zurückziehen, um ihn jahrzehntelanger Präzisionsarbeit wahnwitzige Meisterwerke zu erschaffen, aber dieser Tag liegt noch in weiter Ferne. Im Moment zieht er es vor, mit seinen Freunden durch die Weltgeschichte zu ziehen und sich von seinen Abenteuern inspirieren zu lassen. Um für die zahlreichen Herausforderungen vorbereitet zu sein, die ein Abenteuerleben mit sich bringt, hat er sich eine Reihe dampfbetriebener Ausrüstungsgegenstände gebastelt.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

Nahkampf	11
Fernkampf	11
Widerstand	12
Reflexe	9
Charisma	9
Heimlichkeit	11
Klettern	9
Körperkraft	10
Laufen	9
Wahrnehmung	13
Willenskraft	12
Wissen	15
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	11

Besondere Eigenschaften: Dampfbetriebenes Arsenal, Mechaniker, Universeller Kämpfer

Dampfbetriebenes Arsenal: Wenn der Held bei einer Herausforderungen auf eine beliebige Fertigkeit außer Charisma, Willenskraft und Wissen nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, darf er anstelle der üblichen drei zusätzlichen Würfel sechs zusätzliche Würfel werfen. Das dampfbetriebene Arsenal kann pro Würfelwurf nur einmal eingesetzt werden.

Mechaniker: Bei allen Herausforderungen, die im Zusammenhang mit dem Bau, der Reparatur, der Wartung oder der Bedienung von Maschinen stehen, darf der Held zwei zusätzliche Würfel werfen. Außerdem darf er bei Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen mechanische Gegner jeweils einen zusätzlichen Würfel werfen.

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



Tom, der Zwerg

Tom, Sohn des Xom, ist der jüngste Spross der Xom-Familie und mit seinen sechsundzwanzig Jahren eigentlich noch gar nicht volljährig. Da er jedoch von klein auf in der Umgebung von Menschen aufgewachsen ist, hat er sich auf ihren Lebensrhythmus eingestimmt und kann ebenso wie seine Geschwister dem Ruf des Abenteuers nicht widerstehen. Er ist ein bisschen vorlaut und grün hinter den Ohren, aber auch sehr wissbegierig und anpassungsfähig, deshalb nehmen ihn die anderen Helden gerne mit auf ihre Unternehmungen.

Tom ist sich bewusst, dass es für ihn noch vieles zu lernen gibt über das Abenteuerleben, deshalb betrachtet er sich als Lehrling und alle anderen Gruppenmitglieder als seine Lehrmeister. In dieser Funktion kann er manchmal etwas nervig sein, aber das macht er mit seiner Aufopferungsbereitschaft wieder wett. Der Zusammenhalt der Gruppe liegt ihm sehr am Herzen, und dadurch gibt es auch etwas, das alle anderen von ihm lernen können: Nur gemeinsam sind die Helden stark genug, um es mit den vielen verschiedenen Herausforderungen aufnehmen zu können, die das Abenteuerleben so mit sich bringt.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

Nahkampf	12
Fernkampf	12
Widerstand	11
Reflexe	12
Charisma	11
Heimlichkeit	10
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	11
Wahrnehmung	14
Willenskraft	11
Wissen	9
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften/Magische Gegenstände: Hilfsbereit, Wissbegierig, Lehrling

Hilfsbereit: Bei allen gemeinsamen Herausforderungen darf der Held 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Wissbegierig: Bei Herausforderungen, die damit zu tun haben, dass sich der Held einer Ausbildung unterzieht, darf er 2 zusätzliche Würfel werfen. Dieser Bonus darf mit einem eventuellen Bonus aus der Fähigkeit „Hilfsbereit“ kombiniert werden.

Lehrling: Zu Beginn des Abenteuers darf der Held einen anderen Helden aus seiner Gruppe wählen, dessen Lehrling er sein möchte. Solange er der Lehrling dieses Helden ist, darf er bei Herausforderungen den Fertigkeitswert seines Lehrmeisters verwenden, wenn dieser größer ist als sein eigener. Zu Beginn jedes neuen Aktes des Abenteuers muss der Lehrling einen neuen Lehrmeister wählen; erst wenn er jeden seiner Mithelden einmal als Lehrmeister gewählt hat, hat er anschließend wieder die freie Wahl.



Nemo, der halbelf

Nemo, Sohn des Xom, ist zur einen Hälfte elfischer und zur anderen Hälfte zwergischer Abstammung - eine problematische Herkunft selbst für tolerante Mitglieder dieser beiden Rassen. Dennoch wuchs der kleine Nemo zunächst wohlbehütet bei seiner Mutter auf, bis diese zu einer jahrzehntelangen Druidenqueste in das Feenreich aufbrach und Nemo in der Obhut seines Onkels Ben Ulfenhain zurückließ. Ulfenhain gehört zu den letzten Verfechtern des uralten Kultes der Yeti-Elfen und unterrichtete Nemo in dieser ritterlichen Kunst. Ein Yeti-Elf zu sein, bedeutet die Schwachen zu beschützen und für die Gerechtigkeit zu kämpfen, selbst wenn man dafür persönliche Opfer bringen muss.

Inzwischen hat Nemo seine Ausbildung beendet und zieht durch die Lande, um Erfahrungen zu sammeln und seine Ritterlichkeit auf die Probe zu stellen. Zu Abschied hat er von Ulfenhain ein Plasmасhwert geschenkt bekommen, das Wahrzeichen eines echten Yeti-Elfen und ein uraltes Erbstück seiner Familie.

Nahkampfwaffe: Schwert

Fernkampfwaffe: Langbogen

Nahkampf	13
Fernkampf	13
Widerstand	12
Reflexe	13
Charisma	12
Heimlichkeit	10
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	12
Wahrnehmung	13
Willenskraft	14
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften/Magische Gegenstände: Rotes Plasmасhwert, Schwertabwehr, Universeller Kämpfer

Rotes Plasmасhwert: Der Held trägt ein Rotes Plasmасhwert bei sich. Dies ist eine magische Waffe, die nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden darf. Das Plasmасhwert muss zu Beginn eines Kampfes aktiviert werden, indem der Held 1 Schicksalspunkt ausgibt. Wenn der Held das Plasmасhwert bei einem Nahkampfangriff einsetzt, darf er 1 zusätzlichen Würfel werfen. Das Plasmасhwert kann nicht verkauft oder an einen anderen Helden abgegeben werden; es darf gegen ein besseres Plasmасhwert eingetauscht werden, indem der Held die Preisdifferenz bezahlt.

Schwertabwehr: Der Held darf bei seinen Verteidigungswürfen auf Reflexe 2 zusätzliche Würfel werfen.

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, und zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



hélmuárt, dër Minotáúrüs

Helmwart ist ein Quereinsteiger in die Abenteuerer-Laufbahn. Er war einmal ein Mensch, bevor er durch einen mächtigen Zauber in einen Minotaurus verwandelt wurde. Dies änderte zunächst jedoch nichts an seiner angeborenen Ängstlichkeit. Erst die Begegnung mit anderen Helden zeigte ihm, dass es für einen großen, starken Kerl mit zwei mächtigen Hörnern auf dem Kopf eigentlich keinen Grund gibt, vor irgendetwas Angst zu haben.

Seit dieser schicksalhaften Begegnung zieht Helmwart als Abenteuerer durch die Lande. Es gibt immer noch viele Momente, in denen er es mit der Angst zu tun bekommt, aber er hat sich schon deutlich besser im Griff als früher, vor allem wenn es darum geht, die schwächeren Mitglieder seiner Gruppe zu beschützen. Und weil Helmwart ziemlich stark ist, sind damit quasi alle anderen Helden gemeint.

Helmwart trägt eine große Streitaxt mit sich herum, die aber in erster Linie dazu dienen soll, seine Gegner einzuschüchtern, denn ein besonders guter Kämpfer ist er nicht.

Nahkampfwaffe: Streitaxt

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	10
Fernkampf	8
Widerstand	16
Reflexe	11
Charisma	10
Heimlichkeit	10
Klettern	11
Körperkraft	16
Laufen	14
Wahrnehmung	10
Willenskraft	8
Wissen	10
Ausdauerpunkte	7
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Leicht zu heilen, Beschützer

Leicht zu heilen: Immer wenn der Held durch magische Heilung einen oder mehrere Ausdauerpunkte zurückerhält, so bekommt er einen weiteren Ausdauerpunkt zurück. Die Ausdauer kann dadurch nicht über den Anfangswert steigen.

Beschützer: Der Held darf in jeder Runde entscheiden, die gegen den Startspieler gerichteten Angriffe statt dessen auf sich zu lenken. Zusätzlich ist er natürlich noch von den normal gegen ihn gerichteten Angriffen betroffen. Diese Entscheidung muss gefällt werden, bevor die Verteidigungswürfe durchgeführt werden.



Rosá Rotfüß, die hálbling-Kúndscháfterin

Rosa ist eine Angehörige des Halbling-Volkes, das in den Lieblichen Hügeln nördlich von Kaphornia wohnt. Die meisten Halblinge gehen dort einem beschaulichen Leben nach, das aus gutbürgerlichen Traditionen und fünf regelmäßigen Mahlzeiten pro Tag besteht. Hin und wieder wird aber auch ein Halbling geboren, der sich mit diesem bodenständigen Leben nicht zufrieden gibt und in die Welt hinauszieht, um Abenteuer zu erleben.

Rosa ist ein solcher Halbling. Sie fühlt sich in der kunterbunten Gesellschaft einer belebten Stadt ebenso wohl wie in der ruhigen Einsamkeit der Wildnis, solange sich an ihrer Seite zuverlässige Freunde befinden, die mit ihr durch Dick und Dünn gehen. Sie ist eine formidable Kämpferin mit dem Kampfstab und der Schleuder, und ist vom sprichwörtlichen Halbling-Glück gesegnet, das sie als Angehörige eines kleinen Volkes auch dringend benötigt.

Nahkampfwaffe: Stab

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	9
Fernkampf	13
Widerstand	11
Reflexe	13
Charisma	12
Heimlichkeit	14
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	11
Wahrnehmung	15
Willenskraft	11
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	9

Besondere Eigenschaften: Frohnatur, Halbling-Glück

Frohnatur: Am Ende des ersten Aktes bekommt jeder Held der Gruppe (einschließlich der Halbling-Kundschafterin) einen zusätzlichen Schicksalspunkt geschenkt.

Halbling-Glück: Wenn der Held Schicksalspunkte ausgibt, um bei einer Herausforderung zusätzliche Würfel zu werfen, und keiner dieser zusätzlichen Würfel zeigt einen Erfolg an, so bekommt der Held automatisch einen zusätzlichen Erfolg geschenkt.



Wurzelfried, der Baummensch

Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Baummensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	13
Fernkampf	8
Widerstand	15
Reflexe	8
Charisma	11
Heimlichkeit	15
Klettern	13
Körperkraft	13
Laufen	8
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Baummenschen eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Baummenschen treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Baummensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Baummensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Baummenschen bewusstlos sind, so zählt auch der Baummensch als bewusstlos.

