

# THOM HAMMERKLINGE

Thom Hammerklinge ist ein zwergischer Waffenschmied aus dem Königreich Throal. Er ist 4 Fuß und 2 Zoll groß und wiegt 165 Pfund. Thom lernte die Disziplin des Waffenschmieds zum Andenken an seinen Vater, der im Theranischen Krieg starb. Thom fühlte sich schnell vom Leben innerhalb des Königreichs Throal gelangweilt, und im Alter von 26 Jahren machte er sich auf Abenteuer aus – fest entschlossen, den Völkern Throals zu helfen, ihre Welt in den Nachwehen der Plage zurückzuerobern.

Thom misstraut allen Menschen, und besonders misstraut er Theranern. Das Gesicht, das er der Welt zeigt, ist schroff und hart, aber er ist ein anständiger und gerechter Mann. Die Abenteuer, die er erlebt hat, seit er Throal verließ, haben ihn viel über die anderen Rassen Barsaives gelehrt, und er hat gelernt, dass das, was ein Mann sehen kann, häufig nur eine Illusion ist, die die Wahrheit verbirgt.

## ATTRIBUTE

**Geschicklichkeit (14):** 6/W10

**Stärke (13):** 6/W10

**Zähigkeit (15):** 6/W10

**Wahrnehmung (16):** 7/W12

**Willenskraft (13):** 6/W10

**Charisma (13):** 6/W10

## TALENTE

**Artefaktgeschichte (1):** 8/2W6

**Aufmerksamkeit (1):** 8/2W6

**Eiserner Wille (1):** 7/W12

**Fadenweben (1):** 8/2W6

**Nahkampfwaffen (2):** 8/2W6

**Waffe Schmieden (2):** 9/W8+W6

## FERTIGKEITEN

**Kunsth Handwerk (Körperbemalung) (1):** 7/W12

**Wissen (Waffenkunde) (1):** 8/2W6

**Wissen (Zwergische Geschichte) (1):** 8/2W6

## INITIATIVE

**Initiativwürfel:** W10

## KAMPF

**Körperliche Verteidigung:** 8 **Physische Rüstung:** 4

**Mystische Verteidigung:** 9 **Mystische Rüstung:** 2

**Soziale Verteidigung:** 8 **Bewegungsrate:** 10

## SCHADEN

**Todesschwelle:** 42 **Erholungsproben pro Tag:** 3

**Wundschwelle:** 10 **Erholungswürfel:** W10

**Bewusstlosigkeitsschwelle:** 35

## SONSTIGES

**Karmapunkte:** 4 **Karmawürfel:** W6

**Traglast:** 155 Pfund

## AUSRÜSTUNG

Breitschwert (Schaden: 11/W10 + W8)

2 Dolche (Schaden: 8/2W6)

Gesteppte Lederrüstung

Rundschild

Rucksack

Seil (50 Fuß)

Schmiedewerkzeuge (Hammer, kleiner Amboss)

Stahldorne

2 Wasserschläuche

Trockenproviant (für 2 Wochen)

Reisekleidung

10 Silberstücke

## RASSENFÄHIGKEITEN

Starker Rücken, Wärmesicht



## REGELN

Um ein Talent einzusetzen, würfelt der Spieler mit den Würfeln, die bei dem entsprechenden Talent angegeben sind. Wenn ein Spieler zum Beispiel Thom Hammerklings Talent Nahkampfwaffen einsetzt, würfelt er mit 2W6.

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird mit dem Mindestwurf verglichen, der in der jeweiligen Talentbeschreibung angegeben ist. Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Mindestwurf, gelingt die Aktion.

## TALENTE

**Artefaktgeschichte:** Der Charakter kann die Geschichte und die Fähigkeiten eines magischen Gegenstands in Erfahrung bringen. Der Mindestwurf ist gleich der Mystischen Verteidigung des Gegenstands.

**Aufmerksamkeit:** Wenn der Charakter versucht, etwas oder jemanden zu finden, kann er dafür eine Aufmerksamkeit-Probeprobe statt einer Wahrnehmungsprobe ablegen. Der Mindestwurf für diese Probe beträgt 6.

**Eiserner Wille:** Der Adept widersteht magischen Fähigkeiten, die gegen seine Mystische Verteidigung gerichtet sind. Wenn er durch solch eine Fähigkeit angegriffen wird, kann er eine Probe auf Eiserner Wille ablegen. Der Mindestwurf ist gleich dem Probenergebnis seines Gegners. Gelingt die Probe, kann ihn die magische Fähigkeit nicht beeinflussen.

**Fadenweben:** Alle Charaktere erhalten das Talent Fadenweben. Charaktere, die keine Zauberer sind, können mit diesem Talent sogenannte Fäden zu bestimmten magischen Gegenständen weben und sie für sich nutzbar machen.

**Nahkampfwaffen:** Mit diesem Talent greift der Charakter einen Gegner im Nahkampf an. Der Mindestwurf ist die Körperliche Verteidigung des Gegners.

**Waffe Schmieden:** Der Charakter erhöht die Schadensstufe einer Waffe. Der Mindestwurf für diese Probe beträgt 6. Gelingt die Probe, erhöht sich die Schadensstufe der Waffe um 1. Dieses Talent kann nur einmal pro Waffe angewendet werden. Für die Anwendung des Talents wird eine Schmiede benötigt.

## RASSENFÄHIGKEITEN

**Wärmesicht:** Thom kann die Wärme wahrnehmen, die von einem anderen Charakter oder Gegenstand ausgestrahlt wird. Verschiedene Wärmegrade übersetzen sich in verschiedene Farben. Die Farbe eines Gegenstands hängt vom Wärmeunterschied zwischen ihm und seiner Umgebung ab.

**Starker Rücken:** Thom kann bis zu 155 Pfund schwere Lasten tragen (statt der 125 Pfund, die ein Charakter mit gleichem Stärkewert tragen könnte).

## THOMS GESCHICHTE

Es wurde still im Raum, als der Mann aufstand und sich an die Versammlung wandte. Autorität schwang in seiner Stimme, und der Respekt, den die Dorfbewohner ihm zollten, wies ihn als ihren Vorsteher aus.

*„Unter uns weilen einige Besucher aus ferneren Landen. Wir heißen euch im Dorf Tardim willkommen und laden euch ein, unsere Gastfreundschaft zu genießen. Leider müssen wir jedoch auch um eure Hilfe bitten. Wer von euch will unser Kaer betreten und es*

*von dem Schrecken befreien, der Strathem, unseren Zauberer, von uns genommen hat?“*

Ein Zwerg mit farbenprächtigen Tätowierungen und Sigillen auf Armen und Gesicht sprach zuerst. Die Menge wandte sich ihm erwartungsvoll zu.

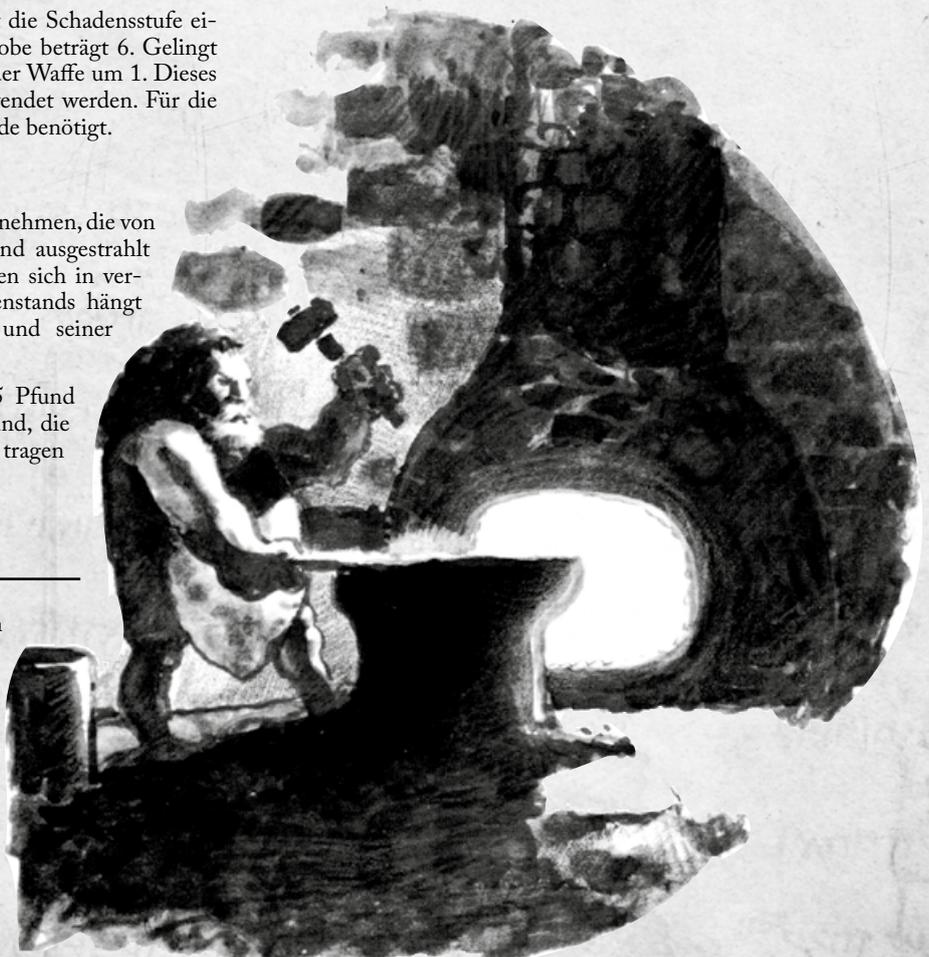
*„Mein Name ist Thom Hammerklinge, Waffenschmied aus dem Königreich Throal. Ich erlernte die Disziplin des Waffenschmiedes, um meinen Vater zu ehren, der vor Jahren im Theranischen Krieg gefallen war. Ich will euer Kaer betreten. Zuerst aber hört meine Geschichte.*

*Nicht lange nach meiner Initiation verließ ich, gelangweilt von dem bequemen Leben in den Bergen von Throal, das Reich der Zwerge. Ich suchte das Abenteuer und wollte mithelfen, die Lande von Barsarve zu befreien, sowohl von den Nachwirkungen der Plage als auch von den machthungrigen Theranern, die uns zu versklaven suchten.*

*Mithilfe einer Karte, die mir mein Mentor gegeben hatte, fand ich ein paar Tagesreisen von Throal entfernt den Schlingenfluss. Da die Schlinge nur ein Nebenfluss des mächtigen Schlangensflusses ist, wusste ich, dass sie mich in ferne Länder bringen würde, könnte ich nur eine Passage auf einem Flussboot bekommen. Wenig später schloss ich mich der Mannschaft eines Flussbootes der T'skrang an, das die Schlange nach Süden in Richtung des Pyrossees und des Servosdschungels hinunterfuhr.*

*Ich verließ das Schiff am Pyrossee und wanderte viele Tage, ohne irgendjemandem zu begegnen. Eines Abends, kurz nach dem Einschlafen, entdeckte mich eine Bande Orkbrenner und nahm mich gefangen. In ihren Händen war mir der Tod gewiss, doch ein Trupp von Kristallpiraten aus den Zwielightgipfeln griff das Lager der Orkbrenner an. Während des Angriffes der Trollpiraten konnte ich entkommen, und schließlich führten mich meine Reisen in euer Dorf.*

*Ich habe gesagt, dass ich euer Kaer betreten und mich allen Gefahren stellen will, die darin lauern. Wer hat den Mut, sich mir anzuschließen?“*



# ARDIS FOARR

Ardis Foarr wurde unter dem theranischen Außenposten Himmelsspitze geboren. Er ist 21 Jahre alt, fast sechs Fuß groß und wiegt 170 Pfund. Ardis wurde als Kind von den Theranern versklavt und erfuhr die Grausamkeit der Theraner am eigenen Körper. Auf einem Sklaventransport in der Nähe des Todesmeers entkam er und flüchtete in ein kleines Menschendorf. In diesem Dorf lernte Ardis schließlich die Disziplin des Magiers.

Ardis scheint ein abenteuerlustiger Mann zu sein, immer bereit, Leib und Leben zu riskieren, um denen zu helfen, die in Not sind. Tatsächlich aber ist er ein verängstigter junger Mann, der immer noch darum kämpft, seine neu erworbenen magischen Fähigkeiten zu verstehen und zu kontrollieren. Er ist sich seiner Magie immer noch unsicher, aber außer seinen engsten Freunden weiß das niemand.

## ATTRIBUTE

**Geschicklichkeit (13):** 6/W10

**Stärke (10):** 5/W8

**Zähigkeit (12):** 5/W8

**Wahrnehmung (16):** 7/W12

**Willenskraft (16):** 7/W12

**Charisma (12):** 5/W8

## TALENTE

**Aufmerksamkeit (1):** 8/2W6

**Fadenweben (2):** 9/W8 + W6

**Forschen (1):** 8/2W6

**Magie Neutralisieren (1):** 8/2W6

**Spruchzauberei (2):** 9/W8 + W6

**Standardmatrix (1)**

**Standardmatrix (1)**

**Struktur Verstehen (1):** 9/W8 + W6

## FERTIGKEITEN

**Kunsth Handwerk (Roben Besticken) (1):** 6/W10

**Wissen (Alchemie) (1):** 8/2W6

**Wissen (Runenkunde) (1):** 8/2W6

## INITIATIVE

**Initiativwürfel:** W10

## KAMPF

**Körperliche Verteidigung:** 8

**Mystische Verteidigung:** 9

**Soziale Verteidigung:** 7

**Physische Rüstung:** 3

**Mystische Rüstung:** 3

**Bewegungsrate:** 12



## SCHADEN

**Todesschwelle:** 33 **Erholungsproben pro Tag:** 2

**Wundschwelle:** 8 **Erholungswürfel:** W8

**Bewusstlosigkeitsschwelle:** 27

## SONSTIGES

**Karmapunkte:** 5 **Karmawürfel:** W6

**Traglast:** 80 Pfund

## AUSRÜSTUNG

3 Dolche (Schaden: 7/W12)

Kampfstab (Schaden: 9/W8 + W6)

Lederrüstung

Rucksack

Feuerstein und Stahl

Zauberbuch

2 Fackeln

2 Wasserschläuche

Trockenproviant (für 1 Woche)

Reisekleidung

50 Silberstücke

## RASSENFÄHIGKEITEN

**Vielseitigkeit** (Ardis hat hiervon noch keinen Gebrauch gemacht)

## REGELN

Um ein Talent einzusetzen, würfelt der Spieler mit den Würfeln, die bei dem entsprechenden Talent angegeben. Wenn ein Spieler zum Beispiel Ardis Foarrs Talent Spruchzauberei einsetzt, würfelt er mit W8 + W6.

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird mit dem Mindestwurf verglichen, der in der jeweiligen Talentbeschreibung angegeben ist. Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Mindestwurf, gelingt die Aktion.

## TALENTE

**Aufmerksamkeit:** Wenn der Charakter versucht, etwas oder jemanden zu finden, kann er dafür eine Aufmerksamkeit-Probe statt einer Wahrnehmungsprobe ablegen. Der Mindestwurf für diese Probe ist 6.

**Fadenweben:** Alle Charaktere erhalten das Talent Fadenweben. Charaktere, die keine Zauberer sind, können mit diesem Talent sogenannte Fäden zu bestimmten magischen Gegenständen weben und sie für sich nutzbar machen. Ein Zauberercharakter kann mit diesem Talent außerdem magische Energie in einen Zauber weben. Fäden, die in einen Zauber gewoben werden, verleihen ihm seine Kraft und Wirkung. Der Mindestwurf für das Weben der Fäden ist vom jeweiligen Zauber abhängig (siehe unten).

**Forschen:** Der Charakter findet Informationen durch Studium und Nachforschungen. Dazu gehören auch die Forschung in Bibliotheken und das Untersuchen von Gerüchten und Legenden. Der Mindestwurf der Forschen-Probe liegt zwischen 5 und 10 und hängt von der Art der gesuchten Information ab.

**Magie Neutralisieren:** Der Charakter beendet jede andauernde magische Wirkung, die das Ergebnis eines Zaubers oder Talent ist. Dafür legt er eine Probe auf Magie Neutralisieren ab. Der Mindestwurf liegt zwischen 5 und 10 und wird vom Spielleiter festgelegt. Gelingt die Probe, endet der Zauber oder das Talent sofort.

**Spruchzauberei:** Mit diesem Talent wirkt der Charakter einen Zauber. Der Mindestwurf ist die Mystische Verteidigung des Ziels.

**Standardmatrix:** In einer Standardmatrix kann ein Zauber platziert und aus ihr gewirkt werden (siehe S. 8).

**Struktur Verstehen:** Mit diesem Talent kann ein Charakter neue Zauber lernen und sie in seinem Zauberbuch eintragen. Der Mindestwurf dafür basiert auf dem Kreis des Zaubers.

## ZAUBER

**Astralsinn:** Der Zauberer kann eine Präsenz im Astralraum spüren. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Verteidigung der gesuchten Präsenz. Bei Erfolg entdeckt der Zauberer das Ziel. Erfordert 2 Fäden.

**Eiserne Hand:** Dieser Zauber erhöht den Schaden, den eine Person im Nahkampf verursacht, um 3 Stufen. Der Zauberer muss die Person berühren, wenn er den Zauber wirkt. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Verteidigung der Person. Gelingt der Zauber erhöht sich der Schaden, den die Person im Nahkampf anrichtet, um 3 Stufen. Die Wirkung hält 2 Kampfrunden lang an. Erfordert keine Fäden.

**Flammenblitz:** Der Zauberer kann einen Gegner mit Flammen angreifen. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Verteidigung des Ziels. Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden. Die Physische Rüstung des Ziels senkt den Schaden. Erfordert 1 Faden. Verursacht Schaden der Stufe 12/2W10.

**Kletterhilfe:** Der Zauberer kann die Kletterfähigkeit einer Person verbessern. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Ver-

teidigung des Ziels. Bei Erfolg darf der Zielcharakter 5 zu allen Ergebnissen von Kletterproben addieren. Die Wirkung hält 10 Runden lang an. Erfordert 1 Faden.

**Mentaler Dolch:** Der Zauberer kann den Geist eines Gegners angreifen. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Verteidigung des Ziels. Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden. Die Mystische Rüstung des Ziels vermindert den Schaden. Erfordert keine Fäden. Verursacht Schaden der Stufe 9/W8 + W6.

**Verzauberte Rüstung:** Der Zauberer kann einer Person zusätzliche Rüstung verleihen. Der Mindestwurf entspricht der Mystischen Verteidigung des Ziels. Gelingt der Zauber, wird die Physische Rüstung des Ziels um +3 erhöht. Die Wirkung hält 5 Runden lang an. Erfordert 1 Faden.

## ARDIS' GESCHICHTE

Die Aufregung in der Menge nahm zu, während Thom Hammerklinge seine Geschichte erzählte. Als der Zwerg sich setzte, erhob sich ein junger Mensch, und das Publikum wandte sich ihm zu, um seiner Erzählung zu lauschen.

*„Ich will mithelfen, euer Kaer von dem Dämon zu säubern, der darin haust. Mein Name ist Ardis Foarr, und ich bin ein Magier.“*

*Ich stamme aus dem Dorf Farenn, das unter dem ehemaligen theranischen Außenposten Himmelsspitze liegt. Im Alter von neun Jahren kam ich als Sklave auf eine theranische Erzbarke und konnte den Theranern erst vor fünf Jahren entfliehen. Die Barke wurde während eines Sammelrituals auf einer Erzexpedition nahe dem Todesmeer beschädigt. Als die Barke auf den Boden aufschlug, konnte ich in dem Durcheinander entkommen.*

*Ich floh in ein Mendendorf und erlernte dort die Disziplin des Magiers. Ich hatte mich gerade erst in meiner neuen Heimat eingelebt, da überfielen die Theraner das Dorf und töteten fast alle Bewohner. Aber noch einmal entkam ich den Theranern, jedoch nur durch die Flucht in einen ungeheuren Dschungel.*

*Dieser Dschungel wimmelte nur so von Kreaturen dieser und anderer Welten. Obwohl ich mir mit meinen magischen Fertigkeiten die Dschungelmonster vom Leibe halten konnte, war ich nicht auf das vorbereitet, was mich als nächstes erwartete.*

*Eines Tages nämlich, als ich rastete, um aus einem Fluss zu trinken, vernahm ich hinter mir ein Geräusch. Ich wandte mich um und stand einer Monstrosität gegenüber, die jeder Beschreibung spottete. So ekelhaft und böse war das Untier, dass mich der bloße Anblick vor Angst schlottern ließ. Ich unternahm einen schwachen Versuch, zu kämpfen, aber die Macht des Monsters war groß, und es schleuderte mich auf seinem Weg durch den Dschungel mühelos zur Seite. Ich versuchte, kriechend aus dem Dschungel zu entkommen, war aber zu geschwächt und verwundet. So dämmerte ich in die Bewusstlosigkeit hinüber und glaubte mich dem Tode nah.*

*Ich erwachte und sah etwas, das wie eine Gruppe kleiner, geflügelter Elfen aussah, die sich um mich versammelt hatten. Als ich fragte, wer sie seien und wo ich mich befände, nannten sie mir die Windlinggemeinde Flythia. Die Windlinge hatten mich im Dschungel gefunden und zu ihrer Gemeinde gebracht, um mich zu heilen. Ich blieb fast ein Jahr in Flythia. Nachdem ich wieder zu Kräften gekommen war, wollte ich meine Ausbildung in der Magie fortsetzen, und die Magierin der Gemeinde, Geena, war bereit, mich zu unterrichten.*

*Als es für mich an der Zeit war, Flythia zu verlassen, reiste ich zurück in Richtung Himmelsspitze, da dies der einzige heimatliche Ort war, den ich kannte. Ich war auf dem Weg dorthin, als ich in euer Dorf kam.*

*Ich will mit Thom Hammerklinge euer Kaer betreten. Wir tun dies, um euer Dorf von der drohenden Gefahr zu befreien, die ihr so fürchtet. Wer will sich uns noch anschließen?“*

# ME'GANA

Me'gana ist eine elfische Schwertmeisterin aus dem Dorf Lowilla in den Caucaviabergen. Sie ist 5 Fuß und 8 Zoll groß und wiegt 135 Pfund. Me'gana erlernte die Disziplin des Schwertmeisters von ihrem Vater und beendete ihre Ausbildung nur ein paar Tage, bevor er von einem Dämon getötet wurde, der in ihr Kaer eingedrungen war. Me'gana verbrachte mehrere Jahre damit, dabei zu helfen, das Dorf Lowilla wiederaufzubauen, bevor sie beschloss, sich einer Abenteurergruppe anzuschließen, um dabei zu helfen, die Welt nach der Plage wiederaufzubauen.

Me'gana hegt eine tiefe Verachtung für alle Theraner. Weil ihr Vater von einem Dämon getötet wurde, der die Verteidigungseinrichtungen des Kaers durchbrach – und die das Dorf von den Theranern erhalten hatte –, macht Me'gana die Theraner für den Tod ihres Vaters verantwortlich. Me'gana zeigt nicht viele Emotionen, aber sie hat auf ihren Reisen durch Barsaive den Wert von Freundschaften kennengelernt. Sie strebt nun aktiv danach, diejenigen als Freunde zu gewinnen, die sich ihr Vertrauen verdient haben. Seit sie einem Dämon im Blutwald von Angesicht zu Angesicht gegenübergestanden hat, kennt Me'gana das wahre Böse, das die Dämonen verkörpern.

## ATTRIBUTE

Geschicklichkeit (18): 7/W12

Stärke (13): 6/W10

Zähigkeit (13): 6/W10

Wahrnehmung (14): 6/W10

Willenskraft (14): 6/W10

Charisma (11): 5/W8



## TALENTE

Fadenweben (1): 7/W12

Hieb Ausweichen (2): 9/W8+W6

Manövrieren (1): 8/2W6

Nahkampfwaffen (2): 9/W8+W6

Verspotten (1): 6/W10

Waffenloser Kampf (1): 8/2W6

## FERTIGKEITEN

Kunsth Handwerk (Runenschnitzen) (1): 6/W10

Wissen (Alchemie) (1): 7/W12

Wissen (Kreaturenkunde) (1): 7/W12

## INITIATIVE

Initiativwürfel: W10

## KAMPF

Körperliche Verteidigung: 10

Physische Rüstung: 5

Mystische Verteidigung: 8

Mystische Rüstung: 2

Soziale Verteidigung: 7

Bewegungsrate: 14

## SCHADEN

Todesschwelle: 40 Erholungsproben pro Tag: 3

Wundschwelle: 9 Erholungswürfel: W10

Bewusstlosigkeitsschwelle: 33

## SONSTIGES

Karmapunkte: 4 Karmawürfel: W6

Traglast: 125 Pfund

## AUSRÜSTUNG

Breitschwert (Schaden: 11/W10 + W8)

Kurzschwert (Schaden: 10/2W8)

3 Dolche (Schaden: 8/2W6)

Gehärtete Lederrüstung

2 Schwertscheiden

Wasserschlauch

Trockenproviant (für 1 Woche)

Reisekleidung

10 Silberstücke

## RASSENFÄHIGKEITEN

Nachtsicht

## REGELN

Um ein Talent einzusetzen, würfelt der Spieler mit den Würfeln, die bei dem entsprechenden Talent angegeben. Wenn ein Spieler zum Beispiel Me'ganas Talent Nahkampfwaffen einsetzt, würfelt er mit W8 + W6.

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird mit dem Mindestwurf verglichen, der in der jeweiligen Talentbeschreibung angegeben ist. Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Mindestwurf, gelingt die Aktion.

## TALENTE

**Fadenweben:** Alle Charaktere erhalten das Talent Fadenweben. Charaktere, die keine Zauberer sind, können mit diesem Talent sogenannte Fäden zu bestimmten magischen Gegenständen weben und sie für sich nutzbar machen.

**Hieb Ausweichen:** Der Charakter kann Schlägen ausweichen oder sie parieren. Er kann dieses Talent nur einmal pro Runde einsetzen. Gelingt ihm die Probe, wird er nicht getroffen. Der Mindestwurf für die Probe ist das Ergebnis der Angriffsprobe des Gegners.

**Manövrieren:** Der Charakter versucht, gegenüber einem Gegner in eine überlegene Position zu kommen. Der Mindestwurf für die Manövrieren-Probe ist die Körperliche Verteidigung des Gegners. Gelingt die Probe, erhöht sich die Körperliche Verteidigung des Charakters für den Rest der Runde um 2. Dieses Talent kann zusätzlich zu einem Angriff eingesetzt werden.

**Nahkampfwaffen:** Mit diesem Talent greift der Charakter einen Gegner im Nahkampf an. Der Mindestwurf ist die Körperliche Verteidigung des Gegners.

**Verspotten:** Der Charakter kann einen Gegner ablenken, indem er ihn verspottet. Der Mindestwurf für die Verspotten-Probe ist die Soziale Verteidigung des Gegners. Gelingt die Probe, zieht der Gegner für den Rest der Runde 2 von allen seinen Probenergebnissen ab.

**Waffenloser Kampf:** Mit diesem Talent greift der Charakter einen Gegner mit seinen Händen, Füßen oder anderen Körperteilen an. Der Mindestwurf ist die Körperliche Verteidigung des Gegners.

## RASSENFÄHIGKEITEN

**Nachtsicht:** Me'gana kann auch noch bei wesentlich weniger Umgebungslicht sehen als ein Mensch. Sternenlicht reicht bei Nacht völlig aus, und selbst in wolkenverhangener Nacht kann sie noch so gut sehen wie ein Mensch in der Abenddämmerung.

## ME'GANAS GESCHICHTE

Ardis Foarr setzte sich, nachdem er den Dorfbewohnern seine Geschichte erzählt hatte. Der Dorfvorsteher erhob sich ein zweites Mal und sprach zur Versammlung: „Diese beiden haben sich bereiterklärt, gegen das Unwesen vorzugehen, das in unserem Kaer haust. Will noch jemand seine Dienste anbieten?“

Nur ein paar Sekunden verstrichen, dann stand eine Elfenfrau auf und wandte sich an die Leute. Sie trug eine abgenutzte Lederrüstung, und von ihrer Hüfte hingen zwei Schwertscheiden.

„Mein Name ist Me'gana, Schwertmeisterin aus dem Dorf Lowilla. Unser Kaer liegt in den Caucaviabergen, fern im Nordwesten. Es hat erst vor kurzem seine Tore geöffnet. Ich lernte die Disziplin der Schwertmeisterin von meinem Vater, bevor er durch die Klauen eines Dämons starb. Wie seine Vorfahren lange vor der Plage diente er Lowilla als Schwertmeister. Auch ich sollte dem Dorf dienen, aber andere nahmen meinen Platz ein, sodass ich durch das Land reisen und anderen helfen konnte, ihre Heimstätten und ihr Leben wiederaufzubauen.“



*Ich schließe mich dem Versprechen von Ardis Foarr und Thom Hammerklänge an, euer Kaer zu betreten. Und wie sie es schon getan haben, will auch ich euch meine Geschichte erzählen.*

*Kurz nach dem Wiederaufbau des Dorfes Lowilla kam ein Abenteurertrio dort an und suchte Unterkunft für die Nacht. Sie blieben ein paar Tage und erzählten Legenden von Wesen und Schätzen, die sie überall in Barsaive gesehen oder von denen sie gehört hatten. Als sie sich zur Abreise bereit machten, erbot ich mich, mit ihnen zu gehen, um in anderen Städten und Dörfern denen zu helfen, die in Not waren.*

*Unser erstes Abenteuer erlebten wir im Blutwald, weit im Norden. Ich kann euch mitteilen, dass dieser Ort über alle Maßen verdorben ist. Der einst so schöne Wald ist so knorrig und verwachsen wie die Kreaturen, die darin hausen. Aber all das ist nichts gegen die körperlichen Verwandlungen, unter denen die Elfen des Blutwaldes leiden. Als ich vor einem Spährtrupp der Blutelfen stand, fragte ich mich, wie diese Leute – Angehörige meines eigenen Volkes – sich auf so schreckliche Weise selbst verstümmeln konnten. Aus ihren Körpern wuchsen Dornen, glänzend vor frischem Blut. Die Dornen verursachen den Schmerz und die Leiden, die der Sage nach die Blutelfen während der Plage gegen das Wüten der Dämonen immun machten.*

*Wir waren froh, diese Elfen hinter uns zu lassen, stießen aber schon kurze Zeitspäter auf einen Dämon, der im Blutwald hauste. Er spottete nur über meine Versuche, ihn zu töten. Stattdessen schlachtete er die anderen vor meinen Augen ab, während er mich festhielt und mich zwang, hilflos mitanzusehen, wie sie qualvoll starben. Erst nachdem ich die Kraft zur Flucht aufgebracht hatte, wandte er seine Macht gegen mich, griff nach meinem Geist und ließ mich wieder und wieder den Tod meiner Freunde erleben. Erst als ich den Blutwald hinter mir gelassen hatte, ließen die Albträume nach, aber noch heute quälen sie mich von Zeit zu Zeit.*

*Ich bin gern bereit, mein Leben dafür zu geben, euer Dorf und Kaer von dem Bösen zu befreien, das es bedroht, denn ich habe die grausamen Verwandlungen der Dämonen und ihre furchtbaren Verwüstungen gesehen und finde keine Ruhe, bis sie und alle von ihrer Art nicht mehr in dieser Welt weilen.“*

# TARG KNOCHENSCHLITZER

Targ Knochenschlitzer ist ein trollischer Luftpirat aus den Zwi-lichtgipfeln. Er ist 8 Fuß und 7 Zoll groß und 550 Pfund schwer. Targ erlernte die Disziplin des Luftpiraten von seinem Trollclan. Nachdem sein Clan sich mit anderen Clans durch das Ritual des Trollthings vereinigt hatte, trat er der Mannschaft eines der Luftschiffe der Kristallpiraten bei und kämpfte mit seinen Kameraden gegen theranische Luftschiffe im Südwesten Barsaives.

Targ findet es schwierig, jemandem zu trauen, der kein Troll ist. Trotz seiner tiefen Vorbehalte hat er aber begonnen, andere als potentielle Verbündete auf seinen Abenteuern zu akzeptieren. Seit sein Luftschiff abstürzte und er seine Reise zurück zu den Zwi-lichtgipfeln begonnen hat, hat er eine Menge über die anderen Rassen Barsaives gelernt. Seit Kurzem fängt er an, die Überfälle und Plünderungen seines Volkes auf andere Rassen infrage zu stellen.

## ATTRIBUTE

**Geschicklichkeit (16):** 7/W12

**Stärke (19):** 8/2W6

**Zähigkeit (16):** 7/W12

**Wahrnehmung (13):** 6/W10

**Willenskraft (11):** 5/W8

**Charisma (11):** 5/W8

## TALENTE

**Fadenweben (1):** 7/W12

**Feuerblut (1):** 8/2W6

**Kampfgebrüll (2):** 7/W12

**Klettern (1):** 8/2W6

**Nahkampfwaffen (2):** 9/W8 + W6

**Windkissen (1):** 6/W10

## FERTIGKEITEN

**Kunsth Handwerk (Kristallbearbeitung) (1):** 6/W10

**Wissen (Altertümliche Waffen) (1):** 7/W12

**Wissen (Trollische Geschichte) (1):** 7/W12

## INITIATIVE

**Initiativwürfel:** W10

## KAMPF

**Körperliche Verteidigung:** 10      **Physische Rüstung:** 5

**Mystische Verteidigung:** 8      **Mystische Rüstung:** 2

**Soziale Verteidigung:** 7      **Bewegungsrate:** 14

## SCHADEN

**Todesschwelle:** 47      **Erholungsproben pro Tag:** 3

**Wundschwelle:** 10      **Erholungswürfel:** W12

**Bewusstlosigkeitsschwelle:** 39

## SONSTIGES

**Karmapunkte:** 3      **Karmawürfel:** W6

**Traglast:** 235 Pfund

## AUSRÜSTUNG

Streitaxt (Schaden: 15/W12 + 2W6)

Breitschwert (Schaden: 13/W12 + W10)

Gehärtete Lederrüstung

Rundschild

Rucksack

Schlafsack

2 Fackeln

Wasserschlauch

Trockenproviant (für 1 Woche)

Reisekleidung

## RASSENFÄHIGKEITEN

Wärmesicht



## REGELN

Um ein Talent einzusetzen, würfelt der Spieler mit den Würfeln, die bei dem entsprechenden Talent angegeben. Wenn ein Spieler zum Beispiel Targs Talent Nahkampfwaffen einsetzt, würfelt er mit W8 + W6.

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird mit dem Mindestwurf verglichen, der in der jeweiligen Talentbeschreibung angegeben ist. Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Mindestwurf, gelingt die Aktion.

## TALENTE

**Fadenweben:** Alle Charaktere erhalten das Talent Fadenweben. Charaktere, die keine Zauberer sind, können mit diesem Talent sogenannte Fäden zu bestimmten magischen Gegenständen weben und sie für sich nutzbar machen.

**Feuerblut:** Der Charakter kann im Kampf Schaden heilen. Er benutzt dafür eine seiner Erholungsproben. Das Probenergebnis gibt die Anzahl der geheilten Schadenspunkte an.

**Kampfgebrüll:** Der Charakter stößt einen lauten Schrei aus und schüchtert einen einzelnen Gegner in maximal 10 Schritt Entfernung ein. Der Mindestwurf für die Kampfgebrüll-Probe ist die Soziale Verteidigung des Gegners. Gelingt die Probe, muss der Gegner bis zum Ende der folgenden Runde 2 von allen seinen Probenergebnissen abziehen. Kampfgebrüll kann in derselben Runde wie eine Angriffsprobe eingesetzt werden.

**Klettern:** Der Charakter kann mit einer erfolgreichen Klettern-Probe an vertikalen Oberflächen oder Gegenständen hinauf- oder hinunterklettern. Der Mindestwurf liegt zwischen 5 und 10 und wird vom Spielleiter festgelegt. Gelingt die Probe, kann der Charakter in jeder Runde 2 Schritt weit hinauf- oder hinunterklettern. Misslingt die Probe, macht der Charakter keinen Fortschritt und kann unter Umständen fallen. Der Charakter kann nicht gleichzeitig klettern und kämpfen.

**Nahkampfwaffen:** Mit diesem Talent greift der Charakter einen Gegner im Nahkampf an. Der Mindestwurf ist die Körperliche Verteidigung des Gegners.

**Windkissen:** Wenn der Charakter aus großer Höhe fällt, kann er mit diesem Talent seinen Fall kontrollieren. Der Mindestwurf beträgt 6. Gelingt die Probe, erleidet der Charakter keinen Schaden. Dieses Talent kann bei Stürzen aus maximal 100 Schritt Höhe angewendet werden.

## RASSENFÄHIGKEITEN

**Wärmesicht:** Targ kann die Wärme wahrnehmen, die von einem anderen Charakter oder Gegenstand ausgestrahlt wird. Verschiedene Wärmegrade übersetzen sich in verschiedene Farben. Die Farbe eines Gegenstands hängt vom Wärmeunterschied zwischen ihm und seiner Umgebung ab.

## TARGS GESCHICHTE

Lautes Gemurmel drang aus der Menge, als Me'gana sich wieder setzte, aber der Lärm erstarb schnell, als ein großer Troll aufstand. Sein Kopf erhob sich volle vier Fuß über denen, die um ihn herum saßen.

*„Ich bin Targ Knochenschlitzer, der berühmte Luftpirat aus den Zwiellichtgipfeln. Ich bin sicher, dass eure anderen Helden meine wertvolle Hilfe dankbar annehmen werden.“*

*Ich wurde in einen Clan der Kristallpiraten geboren. Wie viele meiner Brüder wurde ich als Luftpirat ausgebildet.*

*Meine Initiation war eine der eindrucksvollsten Zurschaustellungen außergewöhnlicher Fertigkeiten seit vielen Jahren. Kurz danach trat sich mein Clan mit anderen Clans zusammen, um einen Trollthing zu gründen. Unser Thing überfiel die Landstriche im Südwesten, die von den Theranern besetzt sind.*

*Unser Drakkar schlug sich mit vielen theranischen Patrouillenbooten, befreite viele Sklaven und forderte das Leben vieler Theraner. Aber in der letzten Schlacht wurde unser Schiff beschädigt. Wir stürzten in einer Bergkette nahe des Servodschungels ab, und nur fünfzehn von unserer tapferen Mannschaft überlebten.*

*Nachdem wir unseren toten Brüdern die Ehren erwiesen hatten, die sie mehr als verdienten, begannen wir unsere Reise zurück zu unserer Heimat in den Zwiellichtgipfeln. Mehrere Tage lang kämpften wir gegen einen gewaltigen Sturm an und waren schließlich gezwungen, Schutz zu suchen. In einer nahe gelegenen Schlucht entdeckten wir eine Höhle und merkten bald, dass sie den Eingang zu einem noch immer verschlossenen, vergessenen Kaer barg.*

*Während wir auf ein Nachlassen des Sturmes warteten, beschlossen wir, das Kaer zu öffnen und seinen Bewohnern die gute Nachricht vom Ende der Plage zu überbringen.*

*Die Luft stank nach Fäulnis und verwestem Fleisch. Die erste Person, der wir begegneten, war ebenso tot wie der Rest der ursprünglichen Bewohner des Kaers. Wir erkannten, dass dieses Kaer ausgestorben war, und wandten uns zurück zum Eingang, aber der einzige lebende Bewohner des Kaers hielt uns auf. Das Ungeheuer war elf Fuß groß. Die vier Tentakel, die es anstelle von Armen besaß, wanden sich um einen schuppigen Reptilienleib, der auf vier stämmigen Beinen stand. Der Kopf des Wesens glich einem grotesk aussehendem Kadaver, aber es sprach zu uns in der Zwergensprache.*

*„Willkommen in meinem Gefängnis, ihr winzigen Schwächlinge“, wisperte es und griff an.*

*Es tötete vier aus meiner Gruppe, bevor ich reagieren konnte. Es war, als würde man ein Wesen aus Stein bekämpfen. Unsere Schläge machten ihm kaum etwas aus, während jeder seiner Angriffe einen weiteren meiner Gefährten das Leben kostete. Als es mich angriff, bereitete ich mich auf den Tod vor. Sein Tentakel peitschte vor und schmetterte mich gegen die Wand des Kaers. Ich verlor das Bewusstsein. Es muss mich für tot gehalten haben, denn als ich aufwachte, war es verschwunden. Nur die zerschmetterten Leichen meiner Gefährten waren noch da.*

*Nachdem ich mich gerade so lange ausgeruht hatte, dass ich weiterreisen konnte, begab ich mich auf die Jagd nach dem Ungeheuer, um den Tod meiner Kameraden zu rächen. Ich schwor, das Ungeheuer zu erwischen, das ich auf diese Welt losgelassen hatte. Und jetzt biete ich euch meine Hilfe an.“*



Targ Knochenschlitzer beendete seine Geschichte, setzte sich mit einer schwungvollen Verbeugung und starrte die Dörfler an. Noch einmal erhob sich der Dorfvorsteher und sprach zu seinen Leuten.

*„Wir danken euch allen, dass ihr uns zu Hilfe gekommen seid, Targ Knochenschlitzer, Thom Hammerklinge, Ardis Foarr und Me'gana. Eure bereitwillig angebotenen Dienste werden die Einwohner von Tardim nie vergessen. Wir haben lange auf Helden wie euch gewartet, die unser Dorf retten könnten.“*

*Aber es ist spät. Wir alle müssen uns ausruhen. Wenn es Morgen wird, helfen wir euch dabei, euch auf das vorzubereiten, was in unserem Kaer lauert.“*

# SPIELER— KARTE

