

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	12
Fernkampf	8
Widerstand	12
Reflexe	10
Charisma	8
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	13
Laufen	12
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	8
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	5

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

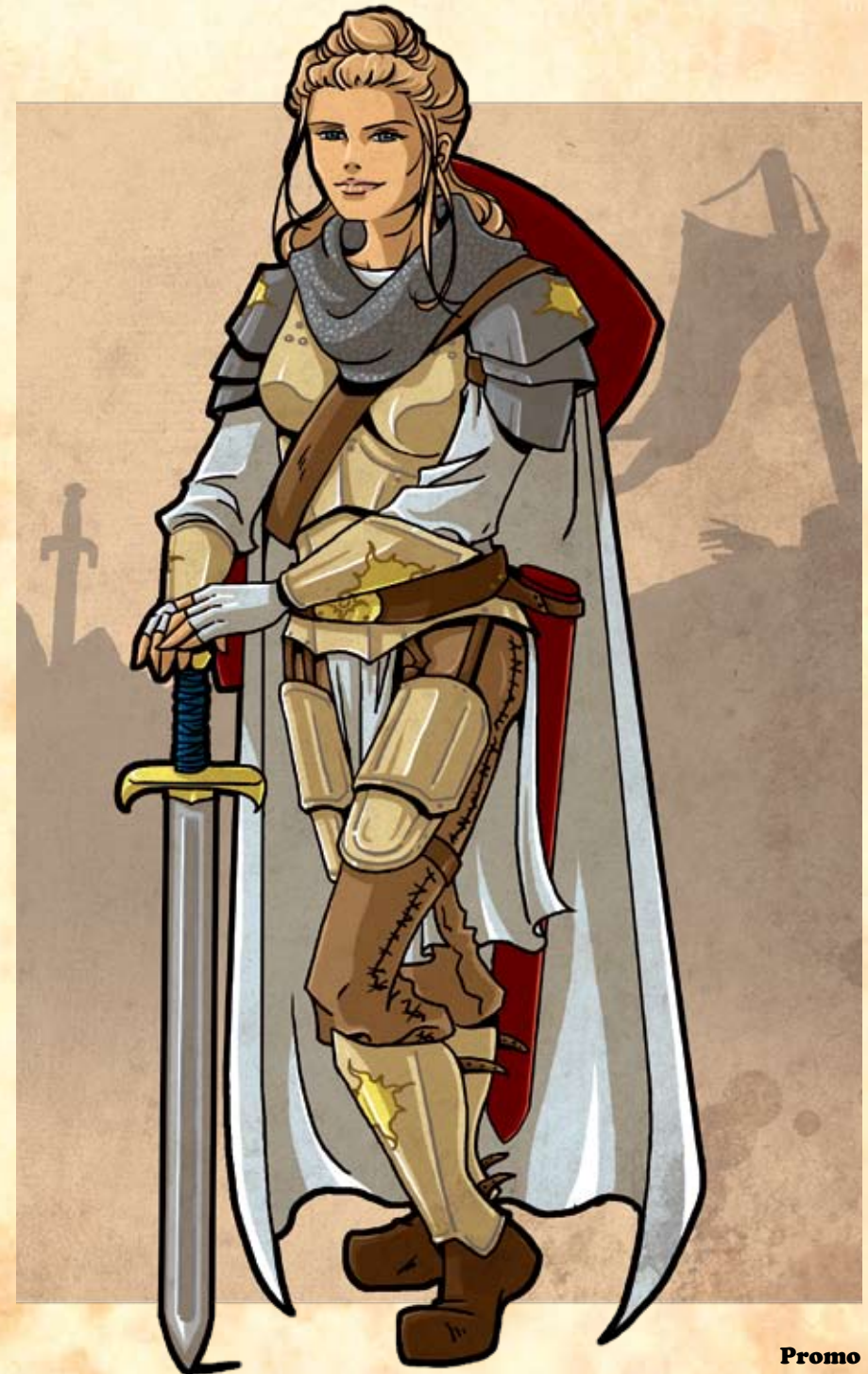
Fernkampfwaffe: Bogen

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

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.



Xam, der Zwerg

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 jahrhundertelangen 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	10
Fernkampf	10
Widerstand	12
Reflexe	8
Charisma	9
Heimlichkeit	9
Klettern	12
Körperkraft	11
Laufen	8
Wahrnehmung	11
Willenskraft	12
Wissen	12
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	5

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, 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

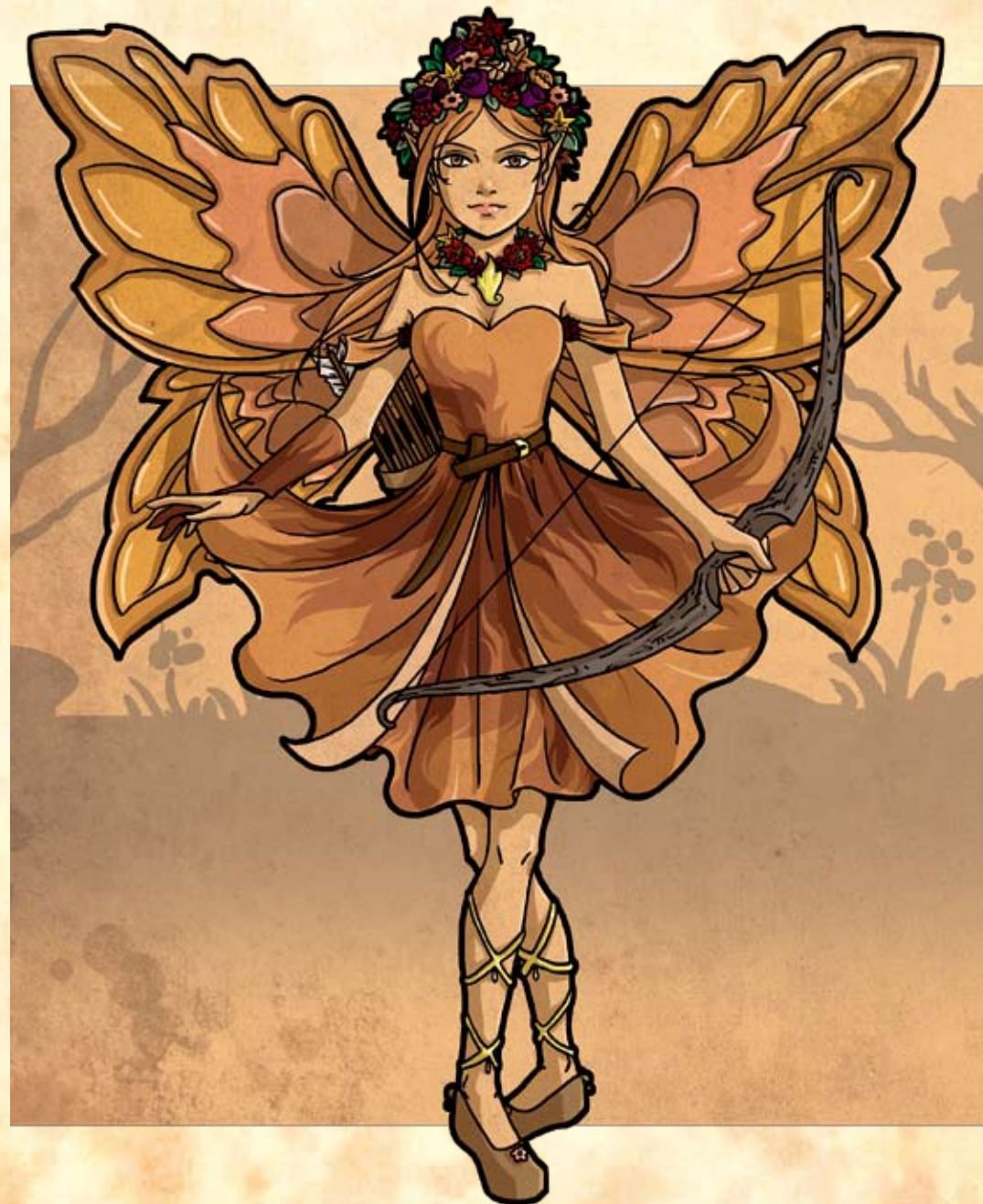
Fernkampfwaffe: Bogen

Nahkampf	8
Fernkampf	11
Widerstand	9
Reflexe	12
Charisma	11
Heimlichkeit	11
Klettern	10
Körperkraft	8
Laufen	11
Wahrnehmung	13
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

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.



Tamyá, die Hexe

Mit ihren wild nach allen Seiten abstehenden, feuerroten Haaren und ihrem windschnittigen Zauberbesen ist Tamyá 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.

Tamyá 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

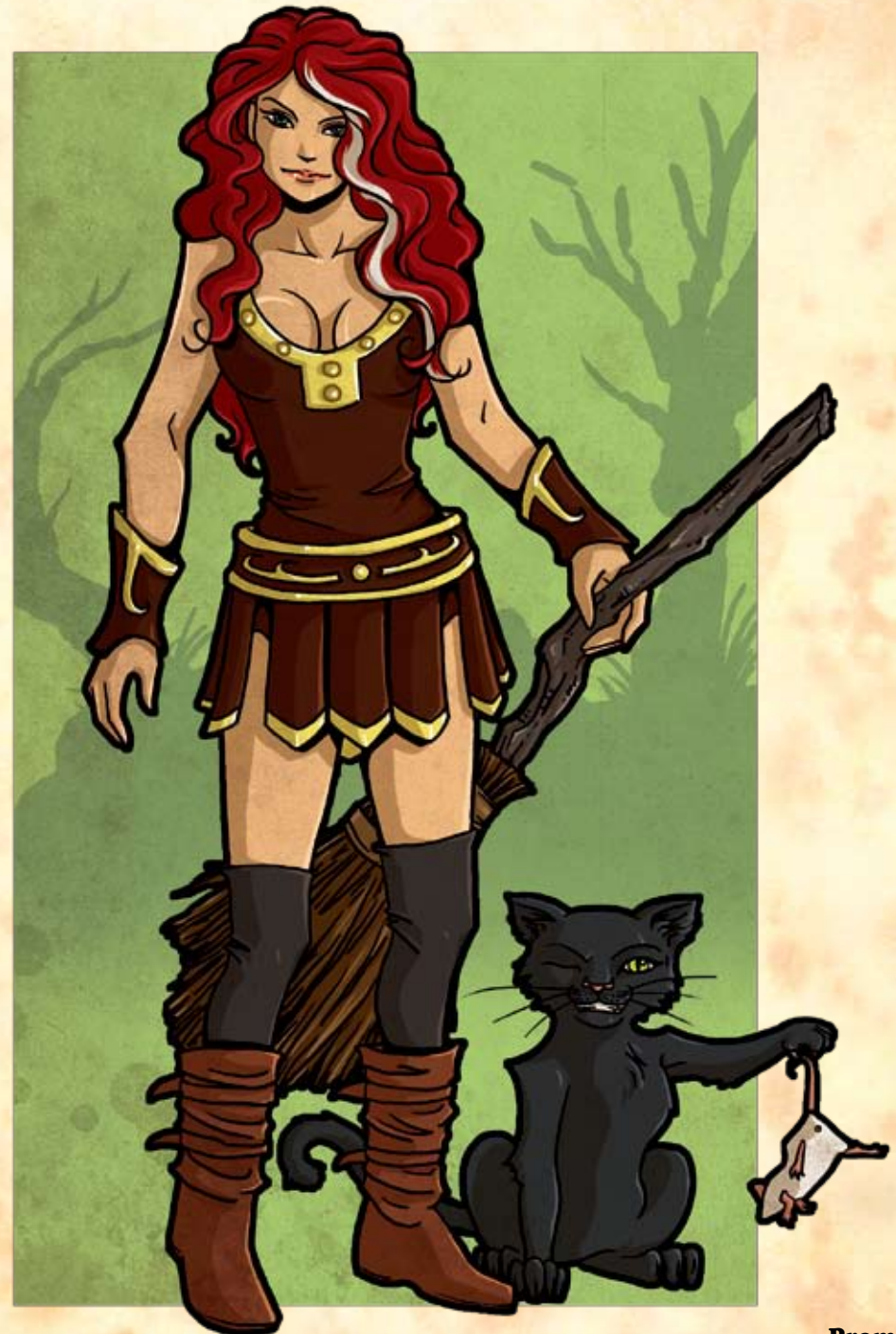
Nahkampf	10
Fernkampf	9
Widerstand	10
Reflexe	11
Charisma	12
Heimlichkeit	10
Klettern	10
Körperkraft	12
Laufen	10
Wahrnehmung	10
Willenskraft	12
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

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 Mágier

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

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

Besondere Eigenschaften: Eisstrahl, Feuerball, Magische Faust

Eisstrahl: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner mit 16 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 12 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.



Nāzomi, 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	11
Widerstand	9
Reflexe	11
Charisma	11
Heimlichkeit	13
Klettern	12
Körperkraft	9
Laufen	12
Wahrnehmung	12
Willenskraft	9
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Talentiert, Flink

Talentiert: 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.



Giacomo, der Bärde

Giacomo ist ein Edelmann aus Asturia, der mit scharfer Klinge und scharfer Zunge die Welt bereist 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 Weltgeschichte 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 seinen Rapier und seine kraftvollen Kampflieder verlassen, die seine Kameraden zu einem heldenhaften Draufgängertum anspornen.

Nahkampfwaffe: Rapier

Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	10
Charisma	13
Heimlichkeit	11
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	11
Wahrnehmung	11
Willenskraft	11
Wissen	12
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	7

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

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, zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



hélmuwárt, dér 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	9
Fernkampf	8
Widerstand	14
Reflexe	10
Charisma	10
Heimlichkeit	9
Klettern	10
Körperkraft	13
Laufen	12
Wahrnehmung	10
Willenskraft	7
Wissen	10
Ausdauerpunkte	6
Schicksalspunkte	5

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.



Dūpini, die Dūnkēlzwērgin

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 Hügelzwerge 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 Schwarzblütern.

Nahkampfwaffe: Handaxt

Fernkampfwaffe: Armbrust

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

Besondere Eigenschaften: Schwarzblut, Universeller Kämpfer

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

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

