

## HEGGAL

### MÄNNLICH HALBLING KLERIKER



#### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
MELEE: STRENGTH +2				
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
<b>INTELLIGENZ</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1		
<b>WEISHEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
DIVINE: WISDOM +2				
<b>CHARISMA</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
DIPLOMACY: CHARISMA +2				

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen

Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du einen Verbündeten zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (+2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.

Du darfst einen Verbündeten, unter dessen Erhaltenwurf Diplomatie aufgeführt ist, zeigen, um deinem Wurf 1W4 (+1) hinzuzufügen.

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

<b>WAFFE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>ZAUBER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>RÜSTUNG</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>GEGENSTAND</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	
<b>VERBÜNDETER</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>SEGEN</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Während des Feiertags des Erntefests verließ Heggal seine Heimat, um das Wort der Göttin Irori zu verbreiten. Er war wie besessen vom Rebus seines Meisters und machte sich daran, seine Wahrheiten zu ergründen. Sehr zum Nachteil seiner Studien stellte er seine Nachforschungen in einem Großteil der Tavernen der Inneren See an. Bald schon merkte er, dass er mit der Anbetung Cayden Cailleans, des Gottes des Rausches, besser beraten war. An Frohmet wählte er inmitten einer Gesellschaft von wilden Zechern einen neuen Weg, den er seither nie bereut hat.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### HEGGAL (VERJÜNGER)

Niemand vermag einen Kater so zu kurieren wie ein Verjünger.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du einen Verbündeten ( oder eine Karte mit dem Merkmal Göttliches) zeigen, um einen Charakter an einem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (+2) (+3) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.

Du darfst einen Verbündeten, unter dessen Erhaltenwurf Diplomatie aufgeführt ist, zeigen, um deinem Wurf 1W4 (+1) hinzuzufügen.

- Füge deinem Wurf gegen eine Karte mit dem Merkmal Heilung ( oder Göttliches) 2 ( 4) hinzu.
- Wenn ein Charakter an deinem Ort einen Segen des Cayden Caillean ausspielt, darf jener Charakter eine andere Karte von seinem Ablagestapel erneuern.



### HEGGAL (STIMMUNGSKANONE)

Jeder, der sich mit diesen Herumtreibern zusammutet, kämpft und plündert mit Stil, von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du einen Verbündeten zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (+2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege den gezeigten Verbündeten ab.

Du darfst einen Verbündeten, unter dessen Erhaltenwurf Diplomatie aufgeführt ist, zeigen, um deinem Wurf 1W4 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.

- Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Verbündeten ablegen und dann 1 Waffe ( oder Karte) von deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.
- Wenn du einen Segen des Cayden Caillean ausspielt, darfst du ihn erneuern ( oder ihn in dein Deck mischen), statt ihn abzulegen.

## KYRA

WEIBLICH MENSCH KLERIKER



### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STRENGTH +2					
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>INTELLIGENZ</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>WEISHEIT</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVINE: WISDOM +2					
SURVIVAL: WISDOM +1					
<b>CHARISMA</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5			
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.				
Falls dein Kampfwurf das Merkmal Schwert besitzt, füge 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu. Du darfst auch das Merkmal Magie ( <input type="checkbox"/> und/oder Feuer) hinzufügen.				

### KARTENLISTE

### BEVORZUGTE KARTENART: SEGEN

<b>WAFFE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ZAUBER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>RÜSTUNG</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>GEGENSTAND</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>VERBÜNDETER</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>SEGEN</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Kyra und ihre Familie wuchsen in der Nähe eines kleinen Tempels der Sarenrae auf, der Göttin der Heilung, Ehrlichkeit, Erlösung und der Sonne. Als Räuber Kyras Dorf angriffen, verteidigten die Priesterinnen der Sarenrae die Unschuldigen, indem sie die Räuber unter Einsatz ihres Lebens und ihres Heiligtums vertrieben. Als die junge Kyra in den verbrannten Ruinen des Tempels stand, stellte sie ihr Leben und ihren Schwertarm in den Dienst der Göttin und versprach jenen Gnade, die sie verdienen, und jenen einen schnellen Tod, die die Dunkelheit verbreiten.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### KYRA (FEUERBLUME)

Feuerblumen kümmern sich um Schismen und Ketzerei innerhalb ihrer eigenen Religion. Können solche Wunden nicht geheilt werden, werden sie ausgebrannt.

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.			
Falls dein Kampfwurf das Merkmal Schwert besitzt, füge 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu. Du darfst auch das Merkmal Magie ( <input type="checkbox"/> und/oder Feuer) hinzufügen.			
<input type="checkbox"/> Falls du während deines Zuges ein Monster überwindest und dein Überwindenwurf das Merkmal Schwert besitzt, darfst du eine Karte ablegen ( <input type="checkbox"/> oder erneuern), um sofort erneut zu erkunden.			
<input type="checkbox"/> Dein Wurf zum Erhalten einer Waffe ( <input type="checkbox"/> oder eines Zaubers) ist automatisch erfolgreich.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen der Sarenrae ausspielt, darfst du ihn erneuern ( <input type="checkbox"/> oder ihn in dein Deck mischen), statt ihn abzulegen.			



### KYRA (ÖDLANDBEWÖHNERIN)

Ödlandbewohner teilen ihr Können gern mit anderen Abenteurern, um so ihr Leben zu bestreiten.

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.				
Falls dein Kampfwurf das Merkmal Schwert besitzt, füge 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu. Du darfst auch das Merkmal Magie ( <input type="checkbox"/> und/oder Feuer) hinzufügen.				
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Karte erneuern, um deinem Wurf auf Überlebenskunst ( <input type="checkbox"/> oder dem Wurf auf Überlebenskunst eines anderen Charakters an deinem Ort) 2W4 hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen der Sarenrae ausspielt, darfst du ihn erneuern ( <input type="checkbox"/> oder ihn in dein Deck mischen), statt ihn abzulegen.				

## TARLIN

MÄNNLICH MENSCH KLERIKER

### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STRENGTH +2					
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>KONSTITUTION</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
FORTITUDE: CONSTITUTION +2					
<b>INTELLIGENZ</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>WEISHEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIVINE: WISDOM +1					
<b>CHARISMA</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		



### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen Schwere Rüstungen Waffen			
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig oder einen Segen zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.				
Du darfst eine Rüstung ablegen, um eine Waffe von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.				

### KARTENLISTE

	BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE			
<b>WAFFE</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>ZAUBER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>RÜSTUNG</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>GEGENSTAND</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>VERBÜNDETER</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>SEGEN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7

Als ein Rekrut der Adlerritter wurde Tarlin der Schutz der Karavannen entlang der Flussstraße übergeben, einem Pfad, der zu der von Dämonen heimgesuchten Weltenwunde führt. Er scharf gleichsam Adlige und Bauern um sich und inspiriert sie mit dem guten Wort der lomedae. Dank seines Talents im Umgang mit Waffen sehen ihn Paladine als einen der Ihren an. Ruft ihn das Licht des Schwertes in die Schlacht, schwingt er seine Waffe gegen all jene, die sich lomedae in den Weg stellen.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### TARLIN (ADELSSPROSS)

Der Adelstand ist etwas, nach dem viele streben. Das ist in Ordnung — sollen sie den steinigern Weg nehmen.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen Schwere Rüstungen Waffen			
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig oder einen Segen zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab. ( <input type="checkbox"/> Du darfst eine Karte ziehen.)				
Du darfst eine Rüstung ablegen, um eine Waffe von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.				
<input type="checkbox"/> Du erhältst die Fertigkeit Diplomatie: Charisma +2 ( <input type="checkbox"/> +4).				
<input type="checkbox"/> Wenn du bei einem Wurf einen Verbündeten mit dem Merkmal Gefolgsmann oder Aristokrat ausspielt, darfst du ihn erneuern.				
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Verbündeten erneuern, um eine zufällige Karte ( <input type="checkbox"/> oder eine Waffe deiner Wahl) von deinem Ablagestapel zu erneuern.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen der lomedae ausspielt, darfst du ihn erneuern ( <input type="checkbox"/> oder ihn in dein Deck mischen), statt ihn abzulegen.				



### TARLIN (FRIEDENSSTIFTER)

Friedensstifter beenden Feindseligkeiten mit süßen Worten oder kaltem Stahl.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT MIT</b>	Leichte Rüstungen Schwere Rüstungen Waffen			
Anstelle deiner ersten Erkundung während eines Zuges darfst du eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig oder einen Segen zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 ( <input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von seinem Ablagestapel in sein Deck, dann lege die gezeigte Karte ab.				
Du darfst eine Rüstung ablegen ( <input type="checkbox"/> oder erneuern), um eine Waffe von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.				
<input type="checkbox"/> Wenn ein Charakter einen Segen bei deinem Kampfwurf oder Wurf auf Charisma ausspielt, darf jener Charakter eine zufällige Karte von seinem Ablagestapel erneuern; falls der ausgespielte Segen ein Segen der lomedae ist, darf der Charakter zuerst den Segen erneuern.				
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Waffe erneuern, um eine zufällige Karte ( <input type="checkbox"/> oder einen Verbündeten deiner Wahl) von deinem Ablagestapel zu erneuern.				
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Waffe oder eines Verbündeten 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen der lomedae ausspielt, darfst du ihn erneuern ( <input type="checkbox"/> oder ihn in dein Deck mischen), statt ihn abzulegen.				

## ZARLOVA

WEIBLICH MENSCH KLERIKER

### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1			
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELLIGENZ</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
CRAFT: INTELLIGENCE +2					
KNOWLEDGE: INTELLIGENCE +2					
<b>WEISHEIT</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVINE: WISDOM +3					
<b>CHARISMA</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		



### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

Wenn du einen Zauber, der die beiden Merkmale Göttliches und Angriff besitzt, erneuern würdest, darfst du ihn stattdessen zuoberst auf dein Deck legen.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, schau die oberste ( oder unterste) Karte deines Decks an; falls es ein Zauber ( oder ein Segen) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.

### KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

<b>WAFFE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1			
<b>ZAUBER</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	
<b>RÜSTUNG</b>	1	<input type="checkbox"/> 2			
<b>GEGENSTAND</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4		
<b>VERBÜNDETER</b>	2	<input type="checkbox"/> 3			
<b>SEGEN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7		

In der Stadt Oenepion ist Zarlova wohl bekannt als Professorin der Akademie, wo Magier und Kleriker gemeinsam daran arbeiten, die Mysterien zu lüften, welche der Gott Nethys zurückließ. Zarlova ist eine Meisterin des Buches der Magie und verlässt regelmäßig die Hallen des akademischen Tuns, um die Unwissenden zu erleuchten. Sie ist gewillt, alles zu opfern, um ihr Verständnis der Welt zu vergrößern: Geld, Waren, Tiere und sogar Teile von sich selbst.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### ZARLOVA (GELEHRTE)

Das Sammeln und Studium unzähliger Subjekte ist der Antrieb für die Abenteuerlust eines Gelehrten.

### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

**GEÜBT MIT**  Leichte Rüstungen

Wenn du einen Zauber, der die beiden Merkmale Göttliches und Angriff besitzt, erneuern würdest, darfst du ihn stattdessen zuoberst auf dein Deck legen.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, schau die oberste ( oder unterste) Karte deines Decks an; falls es ein Zauber ( oder ein Segen) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.

Bei deinem Wurf zum Erhalten eines Gegenstands ( oder eines Segens) ( oder einer beliebigen Unterstützung), darfst du deine Fertigkeit Wissen (+1) (+2) anstelle der angegebenen Fertigkeiten einsetzen.

Wenn du einen Segen des Nethys ausspielt, darfst du ihn erneuern ( oder zuoberst auf dein Deck legen) statt ihn abzulegen.



### ZARLOVA (THEURGIN)

Theurgen vermischen die Ehrfurcht gebietende Macht der arkanen Magie mit den mystischen Kräften der göttlichen Magie.

### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8  9

Wenn du einen Zauber, der die beiden Merkmale Göttliches ( oder Arkanes) und Angriff besitzt, erneuern würdest, darfst du ihn stattdessen zuoberst auf dein Deck legen.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, schau die oberste ( oder unterste) Karte deines Decks an; falls es ein Zauber ( oder ein Segen) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.

Du erhältst die Fertigkeit Arkanes: Intelligenz +2.

Füge deinen Würfeln zum Erhalten ( oder Erneuern) eines Zaubers 2 ( 4) hinzu.

Füge deinem Wurf mit dem Merkmal Angriff 2 ( 4) hinzu.