

Soldat

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 8x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle
erlaubte Rüstungen	alle Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	-

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Nahkampfwaffe
Rüstung:	Leder
Sonstiges:	

Schütze

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 8x Kampf - Voraussetzungen: AKR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte und mittlere Nahkampfwaffen, alle Fernkampfwaffen
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	Schütze (Bogen und Armbrust)
besondere Fähigkeiten	-

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Fernkampfwaffe leichte Nahkampfwaffe
Rüstung:	Leder
Sonstiges:	

Kleriker (Kampfmagier)

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: INT 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle
erlaubte Rüstungen	alle Rüstungen und Schilde
Boni	Widerstandskraft gegen Geisteszauber: INT +2
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	Wissen (Religion, Geschichte): INT +2
Magie/Effekte/Gebete	Gebete Kleriker

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Nahkampfwaffe
Rüstung:	Kettenhemd
Sonstiges:	

Paladin (Kampfmagier)

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: CHAR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle
erlaubte Rüstungen	alle Rüstungen und Schilde
Boni	Widerstandskraft gegen Geisteszauber: INT +2 Dialoge: Überzeugen, Überreden: CHAR +2
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	Wissen (Geschichte, Politik, Geografie): INT +2
Magie/Effekte/Gebete	Effekte Paladin

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Nahkampfwaffe
Rüstung:	Kettenhemd
Sonstiges:	

Waldläufer

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: KR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte und mittlere Nahkampfwaffen, alle Bögen
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	Schütze (Bogen)
besondere Fähigkeiten	Schleichen: AKR +2 Wissen (Natur, Spuren lesen): INT +2 Jäger (Felle abziehen)

Ausrüstung:

Waffen:	schwerer Bogen leichte Nahkampfwaffe
Rüstung:	Leder
Sonstiges:	

Dieb

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: FF 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte (Nah-/Fernkampf)
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	Hinterhältiger Angriff +2 (1x pro Gegner) Schütze (leichte Fernwaffen und Wurfgeschosse)
besondere Fähigkeiten	Schleichen: AKR +2 Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Taschendiebstahl: FF +2 Dialoge (Handeln, Informationen sammeln, Überreden, Bluffen): CHAR+2

Ausrüstung:

Waffen:	leichte Nahkampfwaffe leichte Fernkampfwaffe
Rüstung:	
Sonstiges:	5 Dietriche (Schlösser knacken: FF+2) 5 Sonden (Fallen entschärfen: FF+2)

Assasine

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: KR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte und mittlere (Nah-/Fernkampf)
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	Hinterhältiger Angriff +2 (1x pro Gegner) Finte +1 SP (1x pro Gegner) Schütze (leichte Fernwaffen und Wurfgeschosse)
besondere Fähigkeiten	Schlösser knacken: FF +2 Schleichen: AKR +2 Dialoge (Einschüchtern, Drohen, Bluffen): CHAR+4

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Nahkampfwaffe leichte Fernkampfwaffe
Rüstung:	
Sonstiges:	10 Blitzkugeln

Mönch

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: KR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	Kampfstab
erlaubte Rüstungen	-
Boni	Immunität gegen Geisteszauber
Kampftechniken	waffenlose Kampfkunst
besondere Fähigkeiten	-
Magie/Effekte/Gebete	Meditation

Ausrüstung:

Waffen:	
Rüstung:	
Sonstiges:	

Hinweis:

Der Mönch kann als einziger Charakter waffenlos töten. Es liegt aber allein in seiner Entscheidung, das zu tun, da alles Leben ihm heilig ist. Dies bringt ihn vor allem bei menschlichen Gegnern oft in Gewissenskonflikte.

Magier

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Intelligenz - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 4x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte (Nah-/Fernkampf) und Kampfstäbe
erlaubte Rüstungen	nur Roben
Boni	Immunität gegen Zauber, die den Geist beeinflussen
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	Wissen (Sprachen, Alchemie, Geschichte): INT+4
Magie/Effekte/Gebete	3 Elemente der Elementarmagie + Zaubertricks

Ausrüstung:

Waffen:	Kampfstab
Rüstung:	Robe V+1
Sonstiges:	

Hinweis:

Der Magier muss (außer bei den Zaubertricks) nicht würfeln, ob seine Zauber erfolgreich sind. Dafür kann er jeden Zauber nur genau 1x ausführen.

Hexer

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Charisma - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 4x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte (Nah-/Fernkampf) und Kampfstäbe
erlaubte Rüstungen	Roben, leichte Rüstungen, leichte Schilde
Boni	50%-Chance, Zaubern zu widerstehen, die den Geist beeinflussen
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	Dialoge (Einschüchtern, Bluffen, Überreden): CHAR+4
Magie/Effekte/Gebete	3 Elemente der Elementarmagie + Zaubertricks

Ausrüstung:

Waffen:	leichte Nahkampfwaffe
Rüstung:	Lederrüstung
Sonstiges:	

Hinweis:

Der Hexer verfügt zu Spielbeginn pro Zauber über 1 Magiepunkt. Er kann diese frei verteilen und damit Zauber auch mehrfach ausführen. Für Angriffszauber muss er aber einen magischen Kampf absolvieren.

Druide

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
7	7	7	7	7	10	7	7	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Charisma - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 4x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte Nahkampfwaffen, Kampfstäbe, leichte und mittlere Bögen
erlaubte Rüstungen	Roben, leichte Rüstungen (Fell), leichte Schilde
Boni	Widerstandskraft gegen Geisteszauber: INT+2 Immunität gegen Gifte und Krankheiten
Kampftechniken	Schütze (Bogen)
besondere Fähigkeiten	Schleichen AKR+2 Wissen (Natur, Spurenlesen): INT+4
Magie/Effekte/Gebete	Gebete Druide

Ausrüstung:

Waffen:	Kampfstab mittlerer Bogen
Rüstung:	
Sonstiges:	

Zwerg

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
9	5	7	7	7	8	6	7	17	KR X 2
					8				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle Äxte, alle Armbrüste, Wurfäxte
erlaubte Rüstungen	alle Rüstungen und Schilde
Boni	Widerstandskraft gegen Geisteszauber: INT +4 ignoriert lokale Mali auf Tempo
Kampftechniken	defensiver Stil (A-2, V+2) Befreiungsschlag
besondere Fähigkeiten	Wissen (Architektur, Bergbau): INT +4 Handwerk: Schmied KR +2, Mechanik FF+4 Dialoge (Handeln): CHAR +4
Mali	Klettern nur ohne Rüstung; Nichtschwimmer

Ausrüstung:

Waffen:	zwerghische Streitaxt: mittelschwer, A+1, 50% 2SP
Rüstung:	Kettenhemd
Sonstiges:	

Barbar

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
8	6	7	7	7	10	6	8	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle
erlaubte Rüstungen	Fellrüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	offensiver Stil (A+2, V-2) Wutschlag
besondere Fähigkeiten	Dialoge (Drohen, Einschüchtern, etc.): CHAR +4

Ausrüstung:

Waffen:	schwere Nahkampfwaffe
Rüstung:	
Sonstiges:	

Halbork

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
8	6	7	7	7	10	5	9	16	KR X 2
					10				

dominantes Attribut: Kraft - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 8x Kampf - Voraussetzungen: -

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle
erlaubte Rüstungen	alle Rüstungen und Schilde
Boni	-
Kampftechniken	-
besondere Fähigkeiten	Dialoge (Drohen, Einschüchtern): CHAR+4

Ausrüstung:

Waffen:	mittlere Nahkampfwaffe
Rüstung:	Leder
Sonstiges:	

Elb (Waldläufer)

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
6	8	7	7	7	12	8	6	16	KR X 2
					12				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: CHAR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte und mittlere Nahkampfwaffen (Schwerter), alle Bögen
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und leichte Schilde
Boni	Immunität gegen Geisteszauber
Kampftechniken	Schütze Scharfschütze +1 SP, max. 3x zwischen 2 Rasten, nicht 2x nacheinander
besondere Fähigkeiten	Schleichen: AKR +2 (+4 in freier Natur) Jäger Wissen (Natur, Spurenlesen): INT +4 Dialoge (Überreden, Überzeugen): CHAR +4
Magie/Effekte/Gebete	Elben-Fähigkeiten

Ausrüstung:

Waffen:	elbischer Langbogen: schwere Waffe, Reichweite 12, A/V +1, 50% 2SP Kurzschwert
Rüstung:	
Sonstiges:	

Elb (Krieger)

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
6	8	7	7	7	12	8	6	16	KR X 2
					12				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 6x Kampf - Voraussetzungen: CHAR 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	leichte und mittlere Nahkampfwaffen (Schwerter), alle Bögen
erlaubte Rüstungen	leichte Rüstungen und leichte Schilde
Boni	Immunität gegen Geisteszauber
Kampftechniken	Schütze Klingenwirbel
besondere Fähigkeiten	Schleichen: AKR +2 (+4 in freier Natur) Wissen (Natur, Spurenlesen): INT +4 Dialoge (Überreden, Überzeugen): CHAR +4
Magie/Effekte/Gebete	Elben-Fähigkeiten

Ausrüstung:

Waffen:	elbisches Katana: mittelschwere Waffe, A/V +1, 50% 2SP leichter Bogen
Rüstung:	
Sonstiges:	

Halbling

Kraft	Akr.	Int.	Char.	Fingerf.	Tempo	Init.	Angr.	Vert.	Ausd.
5	9	7	7	7	8	8	5	17	KR X 2
					8				

dominantes Attribut: Akrobatik - zu vergebende Punkte: 8x Attribute, 4x Kampf - Voraussetzungen: FF 10+

Eigenschaften:

erlaubte Waffen	alle leichten (Nah-/Fernkampf)
erlaubte Rüstungen	-
Boni	-
Kampftechniken	Hinterhältiger Angriff +2 Finte +1 SP (1x pro Gegner) Schütze (leichte Fernwaffen, Wurfmesser)
besondere Fähigkeiten	Fallen entschärfen, Schlösser knacken: FF+2 Taschendiebstahl: FF +4 Schleichen: AKR +4 Dialoge (Überreden, Informationen Sammeln, Bluffen): CHAR +4
Mali	Springen: AKR -4

Ausrüstung:

Waffen:	Dolch
Rüstung:	
Sonstiges:	5 Dietriche FF+2 5 Wurfdolche