

Archetypen für ILARIS

Auf den nächsten Seiten findest du **zwölf spielfertige Archetypen**, mit denen du und deine Mitspieler sofort in euer erstes Abenteuer mit Ilaris starten könnt. Die Ideen für diese Archetypen stammen allesamt von euch, der Community, und dafür möchte ich mich recht herzlich bedanken. Nur durch **eure wunderbaren Ideen**, mit einigen behutsamen Anpassungen, konnte dieses bunte Sammelsurium aus liebenswerten, finsternen und geheimnisvollen Archetypen entstehen. Leider konnte ich schon aus Zeitgründen nicht mehr dieser Ideen umsetzen - dennoch hoffe ich, dass dir diese Archetypen viel Freude bereiten.

Erlebe Aventurien neu - mit Ilaris!

Was ist Ilaris?

Ilaris ist ein schlankes und schnelles Regelsystem fürs Spiel in Aventurien. Auf 164 farbigen Seiten findest du alle wichtigen Regeln zum Spiel in Aventurien: Wähle aus sechs verschiedenen Kampfstilen, stärke deine Verbündeten mit Kommandos, erlebe spannende Verfolgungsjagden, erschaffe heilige Artefakte oder beschwöre finstere Dämonen! Und all das selbstverständlich gratis.

Mehr zu Ilaris erfährst du auf ilarisblog.wordpress.com. Du kannst das Regelwerk dort, im DSAForum oder bei Nandurion downloaden.



ILARIS

DARIA

In der weiten Welt verlorene Streunerin mit wölfischem Erbe.

HINTERGRUND

Als Darias Eltern sie eines Morgens auf der Schwelle ihres Hauses fanden, konnten sie ihr Glück kaum fassen. Selbst nicht von Tsa gesegnet, zogen sie das kleine Bündel Mensch wie ihre eigene Tochter groß. Die anderen Menschen im Dorf mieden Daria, flüsterten vom „Dämonenkind“, denn zu wölfisch war ihr Aussehen.

Eines Tages brachen sich die Angst und Wut ihre Bahn. An den folgenden Tumult erinnert sich Daria kaum - nur an die Angst, die sie verspürte. Als sie gefesselt in ihrem Zimmer erwachte, konnte sie nebenan ihre weinenden Eltern hören. Und Stimmen, die forderten, die Praioten zu rufen um das Unding aus der Welt zu tilgen. Als es ihr endlich gelang, ihre Fesseln zu lösen, waren ihre Hände längst blutig. Unbemerkt sprang sie aus dem Fenster und flüchtete in die Nacht. Seitdem ist sie auf sich alleine gestellt.

AUSSEHEN

Zierlich, abgemagert, mehr Mädchen als Frau. Gelbe Augen mit gesenktem Blick, in denen die Angst schimmert, kaum verdeckt vom blauschwarzen Haar.

Größe: 1,65 Schritt

Gewicht: 40 Stein

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: gelb (Stigma)

EIGENHEITEN

Kind der Himmelswölfe: Darias Magie ist so wild und unberechenbar wie ihre tierische Seite. Sie kann nicht kontrollieren, wann sie sich ihre Bahn bricht. Aber wenn sie es tut, dann umso stärker.

Wo sind denn deine Eltern? Darias kindliches Aussehen hat ihr schon aus so mancher brenzligen Situation geholfen - wenn auch zu dem Preis, dass man sie auch dann nicht wirklich ernst nimmt, wenn sie es möchte.

Gassenratte: Nach ihrer Flucht ist Daria auf der Straße aufgewachsen; deren Regeln sind ihr so vertraut wie das Atmen. Und genau wie nicht zu atmen, fällt es ihr schwer, sich nicht entsprechend zu verhalten.

Wolfskind: Darias gelbe Augen und die spitzen Ohren verleihen ihr ein wölfisches und unheimliches Aussehen. Was manche als Wiedernatürlichkeit begreifen, schüchtert andere ein.

Die strafende Hand Praios': Daria fürchtet die Diener des Götterfürsten und flieht lieber, als sich ihnen zu stellen. Aber ihre Angst schärft Reflexe und Sinne und spornt sie zu Höchstleistungen an.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Körper, Gesellschaft

+ Gesellschaft, Magie

- Handwerk, Wissen

Einsendung von Carolin Ettl

ILARIS



CS

LARIS

NAMEN	Daria	RASSE	Halbelf	STATUS	Abschaum
Kurzbeschreibung	In der weiten Welt verlorene Streunerin mit wölfischem Erbe.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Kind der Himmelswölfe	
Wo sind denn deine Eltern?	
Gassenratte	
Wolfsblut	

schp	4
schp*	6

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	2	4	Magieresistenz	4
Gewandtheit	6	12	Geschwindigkeit	7
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	8
Klugheit	3	6		
Charisma	4	8	Astralenergie	24
Fingerfertigkeit	3	6	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Angepasst I (Dunkelheit)
Eindrucksvoll I
Flink I+II
Gefahreninstinkt
Tierempathie (Wolfartige)

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	5	Handgemengewaffen	6	8
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Klingen Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Stangen Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	3	0		3	3
Athletik	3	GE/KK/KO	4	5		7	9
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	6	Untertauchen	7	10
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	1		4	4
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	6	Sinnenschärfe, Wachsamkeit	7	10
Autorität	3	CH/KL/MU	3	0		3	3
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	6	Überreden, Betören	7	10
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	3	Bornland	6	7
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	3		5	6
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	1		4	4
Überleben	3	GE/FF/KO	4	1		5	5
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	0		3	3
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	0		3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	0		3	3
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	3		5	6
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Betteln II		

ILARIS

KO	8	MU	4	GE	12	KK	4	IN	8	KL	6	Ch	8	FF	6
----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	7
Dh*	4
INI	8

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Zerfetzte Lumpen	0	0	5	5	5	5	5	5	5

Waffen

NAMEN	TP	RS	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Schartiger Dolch	1W6+1	0	0	9		8	8	1W6+1

Kampfvorteile

Kampfreflexe	

Ausrüstung

Verdrehte Decke die auch als Mantel dient, eine grob genähte Umhängetasche, einfache Sandalen, kleiner verbeulter Spiegel, 3 Zuckerbonbons (sorgfältig verpackt)	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESATZT	2499	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---

BARTOLOMEO KARINOR

Athletischer Rondrageweihter aus Al'Anfa, der zu den Tugenden Rondras finden möchte.

HINTERGRUND

Bartolomeo Karinor wuchs als mittlerer Sohn eines verhältnismäßig armen Nebenzweigs der Grandenfamilie auf. Noch in jungen Jahren wurde seine Zwillingschwester Valeria auserwählt, um dem Flug der Zehn beizuwohnen. Die Trauer und das Gefühl von Machtlosigkeit führten ihn in den Schoß der Rondrakirche. Die Ausbildung zum Geweihten in Al'Anfa war für ihn allerdings eine schwierige Glaubensprüfung zwischen den idealen Tugenden und der gelebten Realität auf den Straßen. So nahm Bartolomeo als junger Geweihter die Position des Scharfrichters bei Hinrichtungen an. Bei seiner ersten Urteilsvollstreckung spürte er, wie das Gefühl der Machtlosigkeit aus ihm entwich – doch nur um es in seinem Opfer zu sehen. Er spürte, dass das nicht Rondras Weg für ihn sein konnte und öffnete sich der Tempelvorsteherin Rondralieb Löwenherz. Sie wies ihm in einem ihrer lichten Momente den Weg, entband ihn von seinen Tempelpflichten um Ronda um seine Bestimmung auf Dere zu finden.

AUSSEHEN

Sportlich wirkender Mann, dem oft der Glanz in den Augen fehlt.

Größe: 1,85 Schritt

Gewicht: 80 Stein

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: dunkelbraun

EIGENHEITEN

Sucher nach dem Weg Rondras: Ronda verlangt ein Streben nach körperlicher und geistiger Perfektion, Ritterlichkeit und Schutz der Schwachen, doch wie passt das auf Dere und in Städte wie Al'Anfa?

Aha, aus Al'Anfa also... : Menschen und Waren aus aller Herren Länder strömen in die Perle des Südens, sodass Bartolomeo schon fast alles gesehen hat. Doch andernorts ist die Pestbeule des Südens verhasst und auch die Rondrakirche blickt misstrauisch auf ihre Al'Anfaner Brüder und Schwestern.

Aus dem Haus Karinor: Bartolomeo wuchs im Wissen auf, über den gemeinen Bürgern zu stehen. Er bleibt auch im Rampenlicht stets gelassen und setzt seinen Willen durch, aber bringt sich durch seine aufbrausende Art häufig in Schwierigkeiten.

Loyalität über den Tod hinaus: Bartolomeo hat nur wenige echte Freunde, doch ist eine Freundschaft tief genug, kann man sich stets seiner Loyalität gewiss sein. Sein Verhältnis zum Verlust ist hingegen durch den traumatischen Verlust seiner Schwester gestört, was sich in einer fast reliquienartigen Verehrung eines Amuletts seiner Schwester ausdrückt.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Nahkampf, Körper

+ Liturgien, Gesellschaft

- Wissen, Handwerk, Natur

Einsendung von Vinzarech von Jergan

ILARIS

NAMe	Bartolomeo Karinor	RASSE	Mensch	STATUS	Oberschicht
Kurzbeschreibung	Athletischer Rondrageweihter aus Al'Anfa, der zu den Tugenden Rondras finden möchte.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Sucher nach dem Weg Rondras	Loyalität über den Tod hinaus
Aha, aus Al'Anfa also...	

schp	4
schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	5	10	Magieresistenz	5
Gewandtheit	3	6	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	6	12	Schadensbonus	1
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	2	4		
Charisma	3	6	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	2	4	Karmaenergie	20

Profane Vorteile

Privilegien (Rondrageweihter)
Zerstörerisch I

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	5	5		8	10
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	5	0		5	5
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5	8	Zweihandklingenwaffen	9	13
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5	0		5	5
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	0		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	4	7	Schwimmen	8	11
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	3		6	7
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	7	Zähigkeit	9	12
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	3		5	6
Autorität	3	CH/KL/MU	3	3		5	6
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	6	Überreden	6	9
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	5		6	8
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	1		4	4
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	3		5	6
Überleben	3	GE/FF/KO	3	0		3	3
Alchemie	3	FF/FF/KL	2	0		2	2
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	0		3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	2	3		4	5
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	5		7	9

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Tulamydia (Schrift) I		
Kusliker Zeichen III	Weinkenner II		
Tulamydia II	Tänzer II		

ILARIS

KO	8	MU	10	GE	6	KK	12	IN	8	KL	4	Ch	6	FF	4
----	---	----	----	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	7



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	2
Sh*	1
INI	4

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Kurzes Kettenhemd	2	2	7	6	7	7	8	8	6

Waffen

NAMEN	TP	RS	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Andergaster	3W6+3	2	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig	9	9	3W6+7
Dolch	1W6+1	0	0	9		6	6	1W6+4
Unbewaffnet	1W6+0	0	0	7	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaff	6	6	1W6+3

Kampfvorteile

Ausfall	
Kraftvoller Kampf I,II	
Niederwerfen	

Ausrüstung

Wappenrock	
Reisekleidung	
Wasserschlauch	
Rucksack	
Waffenpflegeutensilien	
Wechselkleidung	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

GWENDEL BACHREITER

Alte und etwas vergessliche Krötenhexe mit prophetischen Fähigkeiten.

HINTERGRUND

Die alte, schrullige Gwendel lebt etwas außerhalb von Svellmja am Svellt. In ihrem langen Leben verbrachte sie viel Zeit mit dem Sammeln von Kräutern und anderen Pflanzen. Einzig ihre Kröte Glamko leistet ihr in der kleinen Holzhütte Gesellschaft. Der Großteil der Dorfgemeinschaft nahm normalerweise keine Notiz von ihr. Wenn jedoch ein Bewohner in Not war, hatte sie immer das rechte Kraut zur Hand. Oft schien Gwendel sogar schon im Vorhinein zu ahnen, welche Salben und Tinkturen sie brauchen würde. Diese Tatsache schien die Dorfbewohner allerdings nicht weiter zu verunsichern.

Allerdings waren sie überrascht, als sie die Hütte eines Tages unbewohnt vorfanden. Gwendel hatte einige Tage zuvor Besuch von einem Raben bekommen. Dieser hatte sie aufgefordert, noch einmal ihrem Hexenzirkel zu Diensten zu sein. Daraufhin packte sie ihre Habseligkeiten, ihren Besen sowie möglicherweise wichtige Kräuter und Salben zusammen und machte sich auf in ihr wahrscheinlich letztes Abenteuer.

AUSSEHEN

Ältere, gesetzte und resolute Frau mit freundlichen Augen.

Größe: 1,60 Schritt

Gewicht: 62 kg

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grün

EIGENHEITEN

Ich sehe was euch erwartet - meistens: Die alte Hexe versteht sich darauf, aus Teesud und Feuerschein die Zukunft zu lesen. Jedoch hapert es in der Richtigkeit ihrer Interpretation hin und wieder.

Dafür gibt es doch ein Kraut: Gwendels Wissen über heilende Kräuter und Pflanzen ist gewaltig. Fast alle Probleme können mit dem richtigen Gebräu oder der passenden Salbe gelöst werden. Ist gerade nichts Passendes zur Hand, muss natürlich sofort danach gesucht werden.

Ich bin schon eine alte Dame: Obwohl Gwendel noch immer viel unterwegs ist, ist sie lange nicht mehr so flink und schön wie früher. Plötzlich, starken Anstrengungen ist sie nicht mehr gewachsen. Als altes Mütterchen zieht sie auch nicht mehr alle Blicke auf sich, wenn sie in eine Stadt oder ein Wirtshaus kommt.

Abvene...Hexens...Sanftmut?: Gwendel hat im wahrsten Sinne des Wortes schon mehr Zauber vergessen, als andere je lernen werden. Manchmal weiß sie selbst die routiniertesten Sprüche nicht mehr auswendig. Allerdings kommen ihr auch manchmal Sprüche bekannt vor, von denen sie auch noch vor 5 Minuten scheinbar nichts wusste.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Natur, Magie

+ Prophezeien, Wissen

- Gesellschaft, Kampf, Körper

Einsendung von Bastian Friesenbichler

ILARIS

NAMe	Gwendel Bachreiter	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Alte und etwas vergessliche Krötenhexe mit prophetischen Fähigkeiten.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Ich sehe was euch erwartet...meistens.	Dafür gibt es doch ein Kraut!
Ich bin schon eine alte Dame.	Abvene...Hexens...Sanftmut?

Schp	4
Schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	PCU		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	4	8		
Charisma	4	8	Astralenergie	28
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Abgehärtet I
Prophezeien
Routiniert I

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	PCU	Talente	PCU	PCU(T)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	2	0		2	2
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	2	0		2	2
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	2	0		2	2
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	2	0		2	2
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	0		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	3	0		3	3
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	0		4	4
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	5	Willenskraft	6	8
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	3		7	8
Autorität	3	CH/KL/MU	4	0		4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	5	2		6	7
Gebräuche	2	CH/IN/KL	5	2		6	7
Derekunde	2	FF/IN/KL	5	8	Pflanzenkunde	9	13
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	3		6	7
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	5	3		7	8
Überleben	3	GE/FF/KO	3	5	Nordaventurien	6	8
Alchemie	3	FF/FF/KL	4	3		6	7
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	0		3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	5	Gifte und Krankheiten	7	9
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	0		4	4

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Gärtnern III		
Kusliker Zeichen II	Zeichnen II		
Kochen II			

ILARIS

KO	8	MU	6	GE	4	KK	4	IN	12	KL	8	Ch	8	FF	8
----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	4
Sh*	2
INI	6

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF

Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Dolch	1W6+1	0	0	9		2	2	1W6+1
Unbewaffnet	1W6+0	0	0	5	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.	2	2	1W6+0

Kampfvorteile

Ausrüstung

Bastmatte (als Fluggerät)
Getrocknete Kräuter (Donf, Alraune, Zwölfblatt,...)
Reisekleidung
Regenumhang
Kupferkessel
Feuerstein und Zunder
Essbesteck
Rucksack
Wasserschlauch
Salbenbasis

Tiegelchen

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

RONDRIAK DER STOISCHE

Kampfstarker, aber einfach gestrickter Ritter mit einem großen Herz.

HINTERGRUND

Rondriak wuchs als Zögling bei einer Freiherrin im Mittelreich auf, da sein Vater verarmt war. Mit seinem hohen Wuchs war er als Knappe durchaus begünstigt, doch schon bald merkte seine Ziehmutter, dass er sich aufgrund seiner Gutmütigkeit leicht an der Nase herumführen ließ. Darum nahm sie sich viel Zeit, ihm die ritterlichen Tugenden zu lehren, auf dass er sie stets verinnerliche.

An der Nordwestgrenze des Reiches waren seine Dienste aufgrund von Orküberfällen oft benötigt und ohne Bedenken trat er ihnen furchtlos entgegen. Mit dem Ritterschlag im Gepäck reist er nun durch die Lande, stets in Aufrechterhaltung der ritterlichen Ideale.

AUSSEHEN

Großer, kampfstarker Mann mit gütigen Augen und einem Lächeln auf den Lippen.

Größe: 1,95 Schritt

Gewicht: 85 Stein

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grün

EIGENHEITEN

Tugendhafter Ritter: Er folgt den ihm gelehrtten Prinzipien - Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, ehrenhafter Kampf und die Einhaltung der ritterlichen Tugenden.

Im wahrsten Sinne des Wortes : Schon öfter ist er bei Befehlen und Prinzipien auf Widersprüche gestoßen, was ihn häufig geärgert hat. Doch Rondriak erkannte, dass man solche Konflikten oder auch schwere Arbeit häufig umgehen kann, indem man die Sachlage wörtlich nimmt – auch wenn das heißt, einem Räuber einen Dolch in die Hand zu drücken, um gegen ihn kämpfen zu können.

Grenzenlose Zuversicht: Rondriak ist überzeugt, dass sich stets alles zum Guten wenden wird. Er vertraut dabei gleichermaßen in die Zwölf wie auch seinen Mitmenschen. Aufgrund seines einfachen Gemüts wirkt er damit auf viele andere wie ein Lichtblick. Er lebt seine Ideale, was ihm häufig Zugneigung entgegen bringt und auch dafür sorgt, dass er standhaft bleibt, wenn andere fliehen würden. Das ist nicht immer eine schlaue Entscheidung, aber sie hat schon manches mal für einen guten Gruppenzusammenhalt geführt.

Im Zweifelsfall den Adel fragen: Rondriak weiß, dass er kein Rechtsexperte ist - doch eigentlich muss er das ja auch gar nicht sein oder? Also bringt man den geschnappten Bösewicht besser zum ansässigen Adeligen, der sich darauf versteht. Es gibt schließlich einen Grund, weshalb die hier das Sagen haben.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Kampf

+ Körperliches, Anführen, Mythenkunde

- Handwerk, Natur, restliche Wissenstalente

Einsendung von Arthur

ILARIS

NAMe	Rondriak der Stoische	RASSE	Mensch	STATUS	Oberschicht
Kurzbeschreibung	Kampfstarker, aber einfach gestrickter Ritter mit einem großen Herz.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Tugendhafter Ritter	Grenzenlose Zuversicht
Im wahrsten Sinne des Wortes	Im Zweifel den Adel fragen

Schp	4
Schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

Attribute	Wert	PCU	Attribute	Wert
Konstitution	3	6	Wundschwelle	4
Mut	6	12	Magieresistenz	9
Gewandtheit	3	6	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	6	12	Schadensbonus	1
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	2	4		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	2	4	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Besonderer Besitz (Kriegspferd)
Eindrucksvoll I
Privilegien (Adlig)
Willensstark II

Fertigkeiten und Talente

Faktor	Attribute	Basis	PCU	Talente	PCU	PCU(%)	
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	5	6	Schilde	8	11
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	5	0		5	5
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5	8	Einhandklingenwaffen	9	13
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5	6	Lanzenreiten	8	11
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	0		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	4	6	Reiten	7	10
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	1		5	5
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	6	Zähigkeit	8	11
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	3		5	6
Autorität	3	CH/KL/MU	4	5	Anführen	7	9
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	0		4	4
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	5		6	8
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	1		4	4
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	5		6	8
Überleben	3	GE/FF/KO	3	1		4	4
Alchemie	3	FF/FF/KL	2	0		2	2
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	0		3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	3		5	6
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	0		4	4

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Minnesang II		
Abrichten I	Garethi Schrift II		
Orkisch I			

ILARIS

KO	6	MU	12	GE	6	KK	12	IN	8	KL	4	Ch	8	FF	4
----	---	----	----	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	4
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	2
Sh*	1
INI	4

Rüstung

NAMME	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Kettenhemd	2	2	6	5	6	6	7	7	5

Waffen

NAMME	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Schwert (SK)	2W6+2	1	0	10		11	13	2W6+3
Holzschilde (SK)	1W6+0	0	+1	8	Schild, Stumpf	10	12	1W6+1
Unbewaffnet	1W6+0	0	0	6	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.	6	6	1W6+2
Kriegslanze (RK)	3W6+1	2	-1	5		10	10	3W6+4
Schwert (RK)	2W6+2	1	0	10		13	13	2W6+5
Kriegspferd (RK)	2W6+2	1	+1	15	Niederwerfen, Reittier	11	11	2W6+5

Kampfvorteile

Ausfall	
Kommando: Haltet Stand!	
Niederwerfen	
Offensiver Kampfstil	
Reiterkampf I,II	
Schildkampf I,II	
Waffenloser Kampf	

Ausrüstung

Wappenrock	
Wasserschlauch	
2 Garnituren Reisekleidung	
Waffenpflegeset	
Kriegspferd mit leichter Rüstung und Satteltaschen	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

SIONA IFIRNA

Offenherzige Ifirngewehte, die mit ihrem strahlenden Lächeln alle Blicke auf sich zieht.

HINTERGRUND

Siona wurde als kleines Kind zurückgelassen und von einer Ifirngewehten gefunden. Diese übernahm für sie die Mutterrolle und unterwies sie zugleich in die Lehren Ifirns. Hoch im Norden lernte Siona alles, was sie zum Überleben in der Wildnis und für eine göttergefällige Jagd wissen musste.

Bald schon fiel ihrer Ziehmutter auf, dass Siona mehr sehen konnte, als für das normale Auge bestimmt war. Denn das Mädchen sah die Geister von unglücklichen Seelen, die manchmal auch von ihr Besitz ergriffen. Die meisten dieser Geister waren zuvor dem Schnee und der Kälte zum Opfer gefallen. Die junge Ifirngewehte lernte, mit dieser sehr speziellen Gabe umzugehen und lies sich, wenn es möglich war, zu den Leichen der Geister führen. Mit dem Beistand Ifirns schaffte sie es dann häufig, die Seelen in Borons Hallen zu geleiten.

AUSSEHEN

Junge, offenherzige Frau, die mit ihrem Aussehen und dem strahlenden Lächeln viele Blicke auf sich zieht.

Größe: 1,75 Schritt

Gewicht: 60 Stein

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: blau

EIGENHEITEN

Im Dienste der Schwänin: Siona hat ihr Leben Ifirn geweiht und befolgt ihre Gebote. Dazu gehört das stete Wandern durch die Wildnis, um jenen zu helfen, die es in der Natur selbst nicht können. Sie würde nie einen Hilfsbedürftigen ignorieren und kann dabei auf Ifirns Hilfe vertrauen.

Die Geister, die du riefst... : Siona besitzt die seltene „Gabe“, Geister zu sehen und mit ihnen zu kommunizieren. Schon oft konnte sie damit Verstorbenen helfen, doch noch in Borons Reich zu gelangen. Allerdings fällt es bösaartigen Geistern auch besonders leicht, Besitz von ihr zu ergreifen.

Meine Heimat – die Weite: Siona hat den Großteil ihres Lebens in den Weiten des Nordens verbracht. Im Wald oder auch auf freier Steppe würde sie nie die Orientierung verlieren, doch enge Räume und Höhlen empfindet sie als sehr beklemmend.

Das Gute im Menschen: Siona ist sehr hübsch und dank ihrer Freundlichkeit und inneren Wärme vertrauen die Menschen ihr. Allerdings bedenkt sie oft nicht, dass andere Menschen auch gierig, rachsüchtig oder habgierig sein könnten, weswegen sie oft nicht die notwendige Vorsicht walten lässt.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Fernkampf, Liturgien, Natur, Heilkunde

+ Körper

- Nahkampf, Gesellschaft

Einsendung von Carolin Ettl

ILARIS

NAMe	Siona Ifirna	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	junge, offenherzige Ifirngeweihete die mit ihrem strahlenden Lächeln alle Blicke auf sich zieht				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Im Dienste der Schwänin	
Die Geister, die du riefst...	
Meine Heimat ist die Weite	
Das Gute im Menschen	

schp	4
schp*	2

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	2	4	Wundschwelle	4
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	2	4		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	28

Profane Vorteile

Resistenz gegen Kälte

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pu	Talente	pu	pu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	2		4	5
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Klingen Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Stangen Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	5	8	Bögen	9	13
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	5	0		5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	3	3		5	6
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	5		7	9
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	3		5	6
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	3		7	8
Autorität	3	CH/KL/MU	3	0		3	3
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	5	0		5	5
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	1		5	5
Derekunde	2	FF/IN/KL	5	3		7	8
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	5		6	8
Überleben	3	GE/FF/KO	3	7	Hoher Norden	7	10
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	0		5	5
Handwerk	3	FF/FF/KK	5	3		7	8
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	7	Wundheilung	8	11
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	5	0		5	5

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Kürschner I		
Kusliker Zeichen II	Abrichten II		
Schlitten fahren II			

ILARIS

KO	4	MU	8	GE	4	KK	8	IN	12	KL	4	Ch	8	FF	12
----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	----

Gesundheits

WS	4
WS*	4



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	4
Dh*	2
INI	6

Rüstung

NACHT	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF

Waffen

NACHT	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Kurzbogen	2W6+1	16	0	3	Zweihändig	13	13	2W6+1
Langbogen	2W6+3	64	1	3	Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig	13	13	2W6+3
Dolch	1W6+1	0	0	9		4	4	1W6+2
Unbewaffnet	1W6+0	0	0	4	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.	4	4	1W6+1

Kampfvorteile

Reflexschuss	
Ruhige Hand	

Ausrüstung

Winterkleidung	
Zelt	
Schlafsack	
Hundeschlitten	
6 Schlittenhunde	
Feuerstein und Zunder	
Koch- und Essgeschirr	
Wasserschlauch	
Verbandsmaterial	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2499	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---

MAREK KARDEN

Unglücklich verliebter Söldner auf der Suche nach Ruhm.

HINTERGRUND

Geboren in Andrafall, wurde Marek als Junge zu seinem Onkel Haval nach Andergast geschickt. Die Stadt mit ihren Menschenmassen, den Festungsmauern und einer echten Magierakademie war überwältigend. Fortan wuchs er als Lehrling bei seinem Onkel in der Stadt auf, der ihn auch den Umgang mit der Waffe lehrte. Mit 14 durfte er zum ersten Mal an ungefährlichen Aufträgen teilnehmen, wie einen Adelsprössling davon abzuhalten, sich mit irgendwelchem Gesindel anzulegen. In schlechten Zeiten bewachten sie Handelslieferungen. Als er 16 Jahre alt war, hatte er sich genug bewiesen, um seinen Onkel ohne Vorbehalte begleiten zu dürfen. Er bezog er ihn in seine Geschäfte mit ein und stellte ihn der höheren Gesellschaft Andergasts vor. Marek lernte schnell, dass sie für die Adligen nur Schwertarme waren, deren Loyalität geschätzt wurde.

Bei seinem ersten eigenen Auftrag sollte er die junge Edeldame Ivette begleiten. Die junge Frau hatte schnell ein Auge auf Marek geworfen. Am letzten Abend seines Auftrags küsste sie sanft seine Wange und legte ihm einen silbernen Ring in die Hand. Sie flüsterte ihm ins Ohr: „Ach wenn du auch nur ein bisschen blaues Blut in den Adern hättest - der anständigste Mann in ganz Andergast bist du! - ich würde dich als Mann nehmen und glücklich werden.“ Er sah sie später noch oft und dachte immer an ihre Worte. Auch wenn Ivettes Versprechen wahrscheinlich ein leeres war, so wünscht er sich doch, er könne irgendwann als Edler nach Andergast heimkehren und sie heiraten.

AUSSEHEN

Kräftiger, junger Mann mit kurz geschnittenen Haaren und einem freundlichen Lächeln auf den Lippen, das eine mehrfach gebrochene Nase fast vergessen lässt.

Größe: 1,95 Schritt

Gewicht: 93 Stein

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: braun

EIGENHEITEN

- **Ehrbarer Söldner:** Marek ist ehrbar und sein Ruf eilt ihm voraus. Prinzipien zu haben ist für Söldner jedoch ein teurer und manchmal gefährlicher Luxus.

- **Ich kenne meinen Platz:** Wirklich wohl wird Marek sich in der Welt der Adligen nie fühlen - doch dieses Wissen durchaus zu schätzen, dass Marek weiß, wo er hingehört.

- **Romantischer Träumer:** Marek hat sein Herz an die Edle Ivette verloren und träumt davon, irgendwann als gefeierter Held mit Ruhm und Titel nach Andergast zurückzukehren. Der Gedanke daran gibt ihm Kraft. Seine romantischen Anwandlungen bringen ihm aber nicht selten das Unverständnis von Gefährten ein.

- **Provinzler:** Manchmal scheint bei Marek durch, dass Andergast die größte Stadt ist, die er je gesehen hat. Vieles ist daher neu für ihn, mit seiner Begeisterungsfähigkeit schafft er sich aber auch viele Freunde.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Nahkampf, Körper

+ Gesellschaft, Fernkampf

- Wissen, Handwerk

Einsendung von Michael/featherandsword

ILARIS

NAMe	Marek "der Andergaster" Karden	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Unglücklich verliebter Söldner auf der Suche nach Ruhm				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Ehrbarer Söldner	Romantischer Träumer
Ich kenne meinen Platz	Provinzler

Schp	4
Schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	PCU		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	6	12	Schadensbonus	1
Intuition	2	4	Initiative	2
Klugheit	2	4		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Zerstörerisch I

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	PCU	Talente	PCU	PCU(%)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	4	8	Unbewaffnet, Schilde	8	12
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	4	8	Einhandhieb Waffen	8	12
Klingen Waffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Stangen Waffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	4	6	Armbrüste	7	10
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	0		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	5	5	Laufen	8	10
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3	3		5	6
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	5	Zähigkeit	8	10
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	2	4	Wachsamkeit	4	6
Autorität	3	CH/KL/MU	3	1		4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	5	Überreden	6	8
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	5	Mittelreich	6	8
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	1		4	4
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	2	1		3	3
Überleben	3	GE/FF/KO	4	1		5	5
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	0		3	3
Handwerk	3	FF/FF/KK	5	1		6	6
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	3		5	6
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	0		3	3

Freie Fertigkeiten

Garethi III			
Kusliker Zeichen II			
Tanzen I			

ILARIS

KO	12	MU	8	GE	4	KK	12	IN	4	KL	4	Ch	8	FF	8
----	----	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	7



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	3
Dh*	4
INI	2

Rüstung

NAMME	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Kettenhemd mit Lederteilen	2	1	7	6	7	7	7	8	7

Waffen

NAMME	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Streitaxt (SK)	2W6+1	1	0	8	Kopflastig	11	13	2W6+3
Holzschild (SK)	1W6+0	0	1	8	Schild, Stumpf	12	14	1W6+1
Dolch	1W6+1	0	0	9		8	8	1W6+2
Unbewaffnet	1W6+0	0	0	7	Stumpf, Zerbrechlich, Kopflastig, Wendig	11	11	1W6+2
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	Zweihändig	10	10	3W6+2

Kampfvorteile

Ausfall	
Niederwerfen	
Ruhige Hand	
Rüstungsgewöhnung I	
Schildkampf I,II	
Waffenloser Kampf	

Ausrüstung

10 Bolzen im Köcher
Rucksack, Mantel, Wolldecke
Ersatzkleidung und gute Wanderschuhe
3 Tage Proviant, Wasserschlauch
Einfaches Essgeschirr

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2499	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---

LUCANUS

Ein Borongeweihter ohne Erinnerungen, aber mit einem düsteren Geheimnis.

HINTERGRUND

„Du schuldest der Welt noch einen Tod“ ist ein Wahlspruch, der Lucanus in Unruhe versetzt. Seit er neben einer Leiche in einer Höhle erwachte, nackt und ohne Erinnerungen, zieht er durch Aventurien. Er weiß, dass er ein Diener Borons ist, auch wenn er spürt, dass die Augen des Gottes nicht nur wohlwollend auf ihm ruhen. Und er ahnt, dass er eine Aufgabe zu erfüllen hat.

Was er nicht weiß und bestenfalls erahnt, ist, dass er bereits tot war. Geboren und aufgewachsen in den Dunklen Zeiten weihte er sein Leben Boron, Golgari, Bishdaniel und Nirraven. Die Anhänger des Nirraven waren es schließlich auch, die ihn verrieteten und töteten. Doch Lucanus' Seele konnte keine Ruhe finden. Jahrhunderte lang lauerte sie auf unvorsichtige Wanderer. Dann verirrte sich ein Jäger an Lucanus Todesstätte. Seine Lebenskraft war alles, was die rachsüchtige Seele noch brauchte, um erneut als Lebender auf der Welt zu wandeln.

AUSSEHEN

Untersetzter, etwas dicklicher Mann mit schütterem Haar und einem Blick, der oftmals durch einen hindurchzugehen scheint.

Größe: 1,63 Schritt

Gewicht: 82 Stein

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grau

EIGENHEITEN

Du schuldest der Welt noch einen Tod! Lucanus Platz im Totenreich war schon vor Jahrhunderten reserviert und ist es noch. Er scheint gefährliche Situationen geradezu anzuziehen. Aber wer auch nur ahnt, dass er bereits tot ist, den kann kaum noch etwas schrecken.

Die Aura des Todes: Auch wenn sein Körper lebt, ist Lucanus' Seele von der Zeit als Nachtalp gezeichnet. Feinfühligere Menschen spüren den Hauch des Todes, der ihn umgibt, ebenso die meisten Tiere. Was die Lebenden abschreckt, zieht die Toten jedoch an. Sie erkennen eine verwandte Seele.

Aus einer anderen Zeit: Lucanus wurde in eine Welt gerissen, die er nur begrenzt versteht. Vieles ist ihm fremd. Aber mitunter blitzen Erinnerungen in seinem Geist auf und enthalten Wissen, das kaum ein lebender Aventurier für sich in Anspruch nehmen kann.

Illaristen? Was soll daran so schlimm sein? Zu Lucanus Zeit gab es deutlich mehr Götter, denen die Menschen huldigten - uns oft verehrten sie denselben Gott unter verschiedenen Aspekten. Diese Freigeistigkeit hilft ihm, mit den meisten Kulturen zurechtzukommen, setzt ihn aber auch der Gefahr der Ketzerei aus.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Wissen, Gesellschaft, Liturgien

+ Handwerk

- Kampf, Körper

Einsendung von René Dudziak

ILLARIS

NAMEN	Lucanus	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
KURZBESCHREIBUNG	Ein Borongeweiheter ohne Erinnerungen, aber mit einem düsteren Geheimnis.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Du schuldest der Welt noch einen Tod!	
Die Aura des Todes	
Aus einer anderen Zeit	
Illaristen? Was soll daran so schlimm sein?	

schp	5
schp*	6

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	6	12		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	2	4	Karmaenergie	28

Profane Vorteile

Glück I

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pu	Talente	pu	pu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	3		5	6
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	3		5	6
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	3	1		4	4
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	3	0		3	3
Athletik	3	GE/KK/KO	3	1		4	4
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3	3		5	6
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	4	5	Willenskraft	7	9
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	3		7	8
Autorität	3	CH/KL/MU	5	5		8	10
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	5	Überreden	7	9
Gebräuche	2	CH/IN/KL	5	3	Mittelreich	7	8
Derekunde	2	FF/IN/KL	4	5		7	9
Magiekunde	2	KL/KL/MU	5	6	Dämonenkunde	8	11
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	5	6	Götter und Kulte, Geschichten und Legenden	8	11
Überleben	3	GE/FF/KO	3	3		5	6
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	5		6	8
Handwerk	3	FF/FF/KK	2	0		2	2
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	5		7	9
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	0		3	3

Freie Fertigkeiten

Bosparano III	Garethi II	Urtulamidya (Schrift) I	
Tulamidya (Schrift) II	Imperiale Zeichen I	Kusliker Zeichen II	
Zhayad (Schrift) I	Tulamidya II	Weinkenner I	

ILARIS

KO	8	MU	8	GE	4	KK	4	IN	8	KL	12	Ch	8	FF	4
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	4
Dh*	4
INI	4

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF

Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Dolch	1W6+1	0	0	9		5	5	1W6+1
Knüppel	1W6+2	1	-1	5	Stumpf, Kopflastig	4	4	1W6+2

Kampfvorteile

Ausrüstung

einfache Kleidung, Umhang, Umhängetasche	
Schreibzeug, einfaches Kochgeschirr	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2497	VERFÜGBAR	3
--------	------	------------	------	-----------	---

DRAGAN WALKERT

Optimistischer und selbstbewusster Missionar für die Lehren Borbarads.

HINTERGRUND

Als die Schergen Borbarads Mendena überrannten, diente sich Dragans Vater den neuen Herrschern an und schickte ihn als Mündel an den Hof Xeraans. Unsicher, was man mit ihm anfangen sollte, wurde er dem Adligen Elgor von Wickrath anvertraut. Über seinen Lehrer lernte er Azlaril Scharlachkraut kennen, deren Lehre von der Vision Borbarads in starkem Widerspruch zur Korruption Xeraans stand. Angefacht von dem Versprechen auf Freiheit von allen Zwängen, trat Dragan selbst vor den Kristallgötzen. Nach Xeraans Fall stellte Azlaril ihn vor die Wahl: Dragan sollte seine Loyalität beweisen oder seinen ehemaligen Herren in den Untergang zu folgen. So tötete Dragan seinen Vater und überlebte die Säuberung. Seitdem zieht er durch die Lande und versucht, die Menschen auf den Weg zur Wahrheit zu führen.

AUSSEHEN

Hochgewachsen, hager und stets aufrecht gehend; die eingefallenen Augen unterstreichen den durchdringenden Blick nur noch mehr.

Größe: 1,83 Schritt

Gewicht: 70 Stein

Haarfarbe: dunkelbraun, beginnendes Grau an den Schläfen

Augenfarbe: graugrün

EIGENHEITEN

Propheten des verbotenen Glaubens: Borbaradianer sind in den zwölgöttlichen Landen nicht gut gelitten, bei Entdeckung drohen schlimme Konsequenzen. Aber Gefahr schweißt zusammen: Ist ein Borbaradianer in Not, werden seine Brüder und Schwestern helfen, wenn sie können.

Strahlende Persönlichkeit: Dragan sticht aus der Menge heraus, egal ob im Kampf oder dem Hofball. Manchmal ist die Aufmerksamkeit willkommen, manchmal gefährlich.

Ich kann dir helfen: Dragan ist im Grunde seines Herzens davon überzeugt, dass es seine Bestimmung ist, den Menschen zu helfen und sie auf den rechten Weg zu führen. Neben vielen Freunden bringt es ihn aber auch immer wieder in Schwierigkeiten.

Ich habe meinen eigenen Weg gewählt: Dragan folgt der Lehre Borbarads und der Freiheit, die sie verspricht. Kein Gott, kein Dämon und erst recht kein Magier kann hoffen, ihm leicht seinen Willen aufzuzwingen. Daraus resultiert aber auch eine gewisse Konfliktfreudigkeit mit Autoritäten.

Von Amazeroth berührt: Der Erzdämon hat sein Auge auf Dragan geworfen. Und seine Seele ist die Aufmerksamkeit des Herren des verbotenen Wissens gewiss Wert.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Gesellschaft

+ Körper, Wissen, Kampf, Zauber

- Handwerk

Einsendung von René Dudziak

ILARIS

NAMe	Dragan Walkert	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Optimistischer und selbstbewusster Missionar für die Lehren Borbarads.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Propheten des verbotenen Glaubens	Von Amazeroth berührt
Strahlende Persönlichkeit	
Ich kann dir helfen	
Ich habe meinen eigenen Weg gewählt	

schp	4
schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	9
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	4	8		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	2	4	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Minderpakt (Amazeroth)
Willensstark I

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pu	Talente	pu	pu(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	3		5	6
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	3	6	Einhandklingenwaffen	6	9
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	3	0		3	3
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	3	5		6	8
Athletik	3	GE/KK/KO	4	3		6	7
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	3		6	7
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	5	Willenskraft	8	10
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	3		6	7
Autorität	3	CH/KL/MU	4	6	Rhetorik	7	10
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	6	Betören	7	10
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	5	Mittelreich	7	9
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	3		5	6
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	3		6	7
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	4	6	Götter und Kulte	7	10
Überleben	3	GE/FF/KO	4	3		6	7
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	1		4	4
Handwerk	3	FF/FF/KK	2	1		3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	1		4	4
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	2		4	5
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Boltan I	Tänzer II	
Kusliker Zeichen L/S II	Dichter II		
Zhayad L/S II	Händler II		

ILARIS

KO	12	MU	8	GE	8	KK	4	IN	8	KL	8	Ch	8	FF	4
----	----	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	5
Dh*	6
INI	4

Rüstung

NAMME	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Lederrüstung	1	0	6	6	6	6	6	7	5

Waffen

NAMME	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Säbel (Schneller K.)	2W6+2	1	0	10		10	9	2W6+2
Dolch (Schneller K.)	1W6+1	0	0	9		7	6	1W6+1
Dolch (geworfen)	1W6	4	-	9		6	-	1W6
Waffenlos	1W6	0	0	6	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.	5	5	1W6
Borndorn (geworfen)	1W6+2	4	-	9	3 Stück	6	-	1W6+2

Kampfvorteile

Ausfall	
Haltet Stand!	
Rüstungsgewöhnung I	
Schneller Kampf I	
Zäher Hund	

Ausrüstung

Mantel mit Kapuze, Lederstiefel, Rucksack, Schlafsack, Wechselkleidung, Feuerstahl und Zunder, Rasiermesser, Seife, Hartwurst und Käse für 3 Tage, Wasserflasche	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

KANGRAX KLAPPERTOPF

Hügelzwergischer Kiepenkerl mit einem offenen Ohr und einer schier unerschöpflichen Kiepe.

HINTERGRUND

Der Hügelzwerg Kangrax zieht mit seiner Kiepe von Dorf zu Dorf und verkauft kleine Kostbarkeiten: Was darf es diesmal sein, Pfeifenkraut, Khunchomer Pfeffer oder vielleicht ein Fläschchen Duftwasser? Kangrax hat für Jeden etwas dabei. Er bringt außerdem den neuesten Klatsch und Tratsch zu den Dörflern und ist so ein gern gesehener Gast. Doch lange hält er es nirgendwo aus. Schon nach wenigen Tagen hört er wieder den Ruf der Wildnis, schnürt seine Kiepe zusammen und macht sich auf den Weg hinaus.

AUSSEHEN

Ein rothaariger Zwerg mit lachenden Augen, dessen Kiepe gut eine Handbreit über seinen Kopf ragt.

Größe: 1,38 Schritt

Gewicht: 55 Stein

Haarfarbe: feuerrot

Augenfarbe: schwarz

EIGENHEITEN

Über Stock und Stein: Kangrax ist in der Natur zu Hause und kennt sich dort bestens aus. Er findet immer seinen Weg und auch bei scheußlichstem Wetter einen trockenen Unterschlupf und sogar ein paar Kräter für den Kanincheneintopf. In der Stadt aber verschwinden die Sterne im Dunst der vielen Kochfeuer und weit und breit steht kein einziger bemooster Baum um die Himmelsrichtung zu bestimmen. Kangrax ist hier schnell verloren.

„Da hab ich doch was in meiner Kiepe...“ Kangrax hat irgendwie für jede Situation das passende Utensil in den Tiefen seiner Tasche, wenn man ihn nur lang genug suchen lässt: „Eine Strickleiter, eine Fackel und ein Spielzeughuhn mit einer Rolle in der Mitte? - Klar hab ich das, lass mich kurz nachsehen...“ Sein sperriges Gepäck macht ihn allerdings auch langsam und unbeweglich. Außerdem fürchtet er nichts mehr als die Frage der Wache am Stadttor, was er denn da in seiner Tasche habe.

„Hast du das schon gehört?“ Kangrax ist ein Magnet für Klatsch und Tratsch und verbreitet diesen auch mit großer Begeisterung weiter, natürlich bei einem schönen Humpen Bier. Er ist gut darin, Informationen zu beschaffen, bleibt aber auch bei den kleinsten Aufträgen gern mal ein paar Stunden länger fort als geplant, weil er bei einem unterhaltsamen Gespräch die Zeit übersehen hat.

Wahrer Freund: Wenn Kangrax einmal jemanden ins Herz geschlossen hat, würde er für ihn durchs Feuer gehen. Er lässt hält zu seinen Freunden und wächst dabei über sich hinaus. Allerdings wäre es in manchen dieser Situationen besser, fortzulaufen - und dafür ist Kangrax entschieden zu stur.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Gesellschaft, Natur

+ Widerstandsfähig

- Kampf, Handwerk

Einsendung von Michaela Rinawi

LARIS

NAMEN	Kangrax Klappertopf	RASSE	Hügelzweg	STATUS	Abschaum
Kurzbeschreibung	Hügelzwegischer Kiepenkerl mit einem offenen Ohr und einer schier unerschöpflichen Kiepe.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Über Stock und Stein	"Da hab' ich doch noch was in meiner Kiepe..."
"Hast du das auch schon gehört?"	Wahrer Freund

schp	4
schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	WERT	PU		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	1	2	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	4	8		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Angepasst I (Dunkelheit), Magieabweisend.
Resistenz gegen Krankheiten, Zwergennase
Eindrucksvoll I
Gesellschaftsgewandt I, II
Abgehärtet II

Fertigkeiten und Talente

	FAKTOR	ATTRIBUTE	BASIS	PU	TALENTE	PU	PU(C)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	3	1		4	4
Hiebaffen	4/2	MU/GE/KK	3	1		4	4
Klingenaffen	4/2	MU/GE/KK	3			3	3
Stangenaffen	4/2	MU/GE/KK	3			3	3
Schussaffen	3	FF/GE/KK	3	1		4	4
Wurfaffen	2	FF/GE/KK	3	1		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	4	1		5	5
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	1		5	5
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	5	1		6	6
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	5	Wachsamkeit	8	10
Autorität	3	CH/KL/MU	4	1		5	5
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	5	8	Überreden	9	13
Gebräuche	2	CH/IN/KL	5	5	Mittelreich, Zwerge	8	10
Derekunde	2	FF/IN/KL	5	5	Geographie	8	10
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4			4	4
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	5	1		6	6
Überleben	3	GE/FF/KO	4	8	Mittelaenturien	8	12
Alchemie	3	FF/FF/KL	4			4	4
Handwerk	3	FF/FF/KK	4	1		5	5
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	1		5	5
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	5	1		6	6
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Rogolan III	Garethi III	Händler III	Koch I
Füchsisch I			

ILARIS

KO	12	MU	8	GE	2	KK	8	IN	12	KL	8	CH	8	FF	8
----	----	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	3
Dh*	6
INI	6

Rüstung

NACHT	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Lederkleidung und Kiepe	1	1	6	7	5	5	7	7	5

Waffen

NACHT	TP	RS	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Haumesser	2W6+1	1	-1	9		3	3	2W6+2
Dolch	1W6+1	0	0	9		4	4	1W6+2
Unbewaffnet	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich	4	4	1W6+1

Kampfvorteile

Ausrüstung

Haumesser
Dolch
Reisekleidung (Lederweste, -hose, Stiefel)
Kiepe
Feuerzeug und Zunder
5 Schritt Seil
Handelswaren im Wert von 20 Dukaten

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

MALINE DORSTER

Fähige, aber naive Alchemistin vom Bund des Roten Salamanders.

HINTERGRUND

Maline ist das Kind eines Elfen und einer Medica aus Festum. Noch bevor sie ein Jahr alt war, verließ ihr Vater ihre Mutter. Verbittert von diesem Verrat, zog sie Maline streng nach den Vorgaben der Hesinde- und Perainekirche auf, mit dem Ziel, sie zur Medica zu formen. Als sich Malines magische Begabung zu zeigen begann, änderte sie ihre Pläne und schickte ihre Tochter zu den Laboren vom Bund des Roten Salamanders, welche ihr Talent schnell erkannten. In dieser Zeit entdeckte sie ihr Interesse für den alchemistischen Elementarismus und die Sphagyrik. Ihre Ausbildung und das Festumer Hesindeviertel haben sie sehr geprägt, weshalb sie ausgesprochen idealistisch, ja geradezu pazifistisch eingestellt ist.

AUSSEHEN

Ernst, aber zerstreut wirkende junge Frau, deren kurze schwarze Haare häufig zerzaust und ungekämmt sind.

Größe: 1,76 Schritt

Gewicht: 60 Stein

Haarfarbe: pechschwarz

Augenfarbe: eisgrau

EIGENHEITEN

Zerstreutes Genie: Maline gilt als ausgesprochen talentierte Alchemistin, die selbst komplizierte Rezepturen meistert. Wenn es aber um einfache Routineaufgaben geht, schleichen sich immer wieder Fehler in ihre Arbeit ein.

Zu gut für diese Welt: Maline glaubt an das Gute im Menschen und würde niemandem ein Haar krümmen. Das bringt sie oft in Probleme – aber ihr aufgeschlossenes Wesen erlaubt ihr auch überraschend oft, tatsächlich Kompromisse zu erzielen.

Heilendes Händchen: Peraine scheint Maline gesegnet zu haben: Sie ist eine hervorragende Heilerin. Daher sieht sie sich auch verpflichtet, jedes Leben zu retten, das sie retten kann – und wenn es der Räuber ist, der sie gerade noch ausrauben wollte.

Elfisches Erbe: Malines Vater ist ein Elf, und auch Maline selbst wirkt anmutig, gar zerbrechlich und beinahe alterslos. Aber sie hat ihren Vater nie kennen gelernt und hält Elfen für nicht vertrauenswürdige Gesindel. Daher wird sie nur ungern auf ihr Aussehen angesprochen. Wenn das doch geschieht, versinkt sie oft in langem Grübeln.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Alchemie

+ Wissen, Zauber

- Kampf, Körper, Gesellschaft

Einsendung von Julius Natrup

ILARIS

NAMEN	Maline Dorster	RASSE	Halbelfe	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Naive Alchimistin vom Bund des Roten Salamanders				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Zerstreutes Genie	Zu gut für diese Welt
Heilendes Händchen	Elfisches Erbe

Schp	4
Schp*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	PCU		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	1	2	Magieresistenz	4
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	1	2	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	6	12		
Charisma	4	8	Astralenergie	17
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Routiniert I, II
Scharfsinnig I, II
Abgehärtet I
Resistenz gegen Krankheiten
Verbindungen (Bund des Roten Salamanders)

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	PCU	Talente	PCU	PCU(c)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Klingen Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Stangen Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	4			4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	1		5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	3			3	3
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3			3	3
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	2			2	2
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	1		6	6
Autorität	3	CH/KL/MU	4			4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4			4	4
Gebräuche	2	CH/IN/KL	5	1	Bornland	6	6
Derekunde	2	FF/IN/KL	5	1		6	6
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	5	Magietheorie	7	9
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	5	1		6	6
Überleben	3	GE/FF/KO	5			5	5
Alchemie	3	FF/FF/KL	6	8	Analyse, Synthese	10	14
Handwerk	3	FF/FF/KK	4			4	4
Heilkunde	3	CH/FF/KL	5	1		6	6
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4			4	4
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Kusliker Zeichen III	Bosparano II	Nanduria II
Meisterin der Al'Gebra I			

ILARIS

KO	8	MU	2	GE	8	KK	2	IN	8	KL	12	Ch	8	FF	12
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	----

Gesundheits

WS	5
WS*	6



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	4
Dh*	2
INI	4

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Lederne Schutzkleidung	1	1	6	6	6	6	6	6	6

Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Borndorn	1W6+2	0	0	10		2	2	1W6+2
Unbewaffnet	1W6	0	0	6	Stumpf, Zerbrechlich	2	2	1W6
Borndorn (Wurf)	1W6+2	4	0	9		5	-	1W6+2

Kampfvorteile

Ausrüstung

Lederschutzkleidung (Handschuhe, Schürze, Stiefel, Kappe)	
Kleidung (Rock, Bluse, Sandalen, Unterwäsche)	
Analysekoffer (gilt als archaisches Labor)	
Borndorn	
Verbandszeug und Wundsalbe	

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2499	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---

ARTHAG ANGBARSCHER

Melancholischer Wassergeode aus Angbar, der nach der Seele seines Zwillingbruders fischt.

HINTERGRUND

Selbst Hügelfzergen und anderen Geoden erscheint Arthag suspekt. Nicht nur, dass er unter Menschen lebt und Metall meidet, nein, wie es scheint hat er sich völlig von seinen Wurzeln abgewandt und lebt als Fischer in Angbar. Solcher Widerstand gegen die Gaben Väterchen Angroschs ist noch selten vorgekommen. Arthag selbst kümmert all das nicht. Er sitzt weiter mit seiner Güldenschlange am Angbarer See und wirft seine Netze auf der Suche nach der Seele seines einst ertrunkenen Bruders aus.

Bis vor kurzem. Denn in ihm ist die Überzeugung gereift, dass seine Zwillingseele den Angbarer See verlassen hat. Aber wohin die Fluten sie getragen haben, darüber kann er derzeit nur rätseln.

AUSSEHEN

Selbst für Zwergenverhältnisse klein und stämmig, dünnes Oberlippenbärtchen, lange zusammengebundene Haare. Trägt meist abgewetzte gewachste Lederkleidung und zwei goldenen Halsreife - wobei sich einer der beiden Reife beim genaueren Hinsehen als Güldenschlange entpuppt.

Größe: 1,32 Schritt

Gewicht: 54 Stein

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: grünblau

EIGENHEITEN

Stille Wasser sind tief: Arthag spricht nur ungern über sich selbst und hält sich meist im Hintergrund. Wenn er sich bedrängt fühlt, stammelt er meist vor sich hin. Eigentlich aber ist er ein ausgesprochen scharfsinniger Denker, dem immer wieder geniale Geistesblitze kommen.

Bartlos: Arthags Bartwuchs ist für einen Zwergen ausgesprochen spärlich. Sein dünnes Oberlippenbärtchen jedenfalls wird kaum als Versuch des Bartwuchses wahrgenommen. Und so lästern andere Zwerge über ihn und verdächtigen ihn, Schande über seine Sippe gebracht zu haben.

Seelenfischer: Seit dem Tod seines Zwillingbruders im Angbarer See fischt und taucht Arthag nach dessen Seele. Die hat er noch nicht gefunden - aber er kennt alle anderen natürlichen und übernatürlichen Wasserbewohner beim Namen, vor allem die Wassergeister.

Freund klarer Wässerchen: Die vielleicht einzige typisch zwergische Eigenheit Arthags ist seine Vorliebe für Alkohol. Oft sitzt er Abends im Gasthaus und trinkt zu viel Bier oder Schnaps. Andererseits ist das aber die einzige Gelegenheit, bei der er ein wenig auftaut und doch einmal ohne zu stammeln mit Menschen und Zwergen in Kontakt kommt.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Magie

+ Körper, Wissen

- Handwerk, Kampf

Einsendung von Julius Natrup

ILARIS

NAMEN	Arthag Angbarscher	RASSE	Hügelzweg	STATUS	Unterschicht
Kurzbeschreibung	Melancholischer Wassergeode aus Angbar, der nach der Seele seines Zwillingbruders fischt.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Stille Wasser sind tief	Bartlos
Seelenfischer	Freund klarer Wässerchen

schp	4
schp*	6

Attribute und abgeleitete Werte

	WERT	PCU		
Konstitution	4	6	Wundschwelle	5
Mut	1	2	Magieresistenz	4
Gewandtheit	1	2	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	4	8		
Charisma	6	12	Astralenergie	34
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Angepasst I (Dunkelheit)
Resistenz gegen Krankheiten
Scharfsinnig I

Fertigkeiten und Talente

	FAKTOR	ATTRIBUTE	BASIS	PCU	TALENTE	PCU	PCU(C)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Klingen Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Stangen Waffen	4/2	MU/GE/KK	2			2	2
Schuss Waffen	3	FF/GE/KK	5			5	5
Wurf Waffen	2	FF/GE/KK	5			5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	3	5	Schwimmen	6	8
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	3			3	3
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	2	1		3	3
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	5	Sinnenschärfe	8	10
Autorität	3	CH/KL/MU	4			4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	6			6	6
Gebräuche	2	CH/IN/KL	5	1	Zwerge	6	6
Derekunde	2	FF/IN/KL	5	5	Tierkunde	8	10
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	5	Elementarkunde	6	8
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	5			5	5
Überleben	3	GE/FF/KO	3	1		4	4
Alchemie	3	FF/FF/KL	4			4	4
Handwerk	3	FF/FF/KK	4			4	4
Heilkunde	3	CH/FF/KL	5	1		6	6
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4			4	4

Freie Fertigkeiten

Rogolan III	Garethi III	Rogolan (Schrift) I	Kusliker Zeichen I
Fischer III			

MINJA NEAMI

Junge ‚Prinzessin‘ mit einer fantastischen Vergangenheit und einem Gespür für Pferde.

HINTERGRUND

Prinzessin Minja ist die einzige Tochter einer halbfischen Erhabenen der Rahja-Kirche und Gräfin von Alabastrien sowie eines glutäugigen Kriegerfürsten aus dem Herzen der Khôm. Als junges Mädchen wurde sie jedoch von einem bössartigen Schattenschinn aus ihrer Heimat geraubt. Der Herr der Kreatur, ein tulamidischer Zaubermogul, wollte die Prinzessin zur Ehe zwingen, doch Minja konnte sich aus seiner Gefangenschaft befreien. Seither ist sie auf der Flucht vor den widernatürlichen Dienern des Zaubermoguls und kann darum nie lange an einem Ort bleiben, ohne ihre lieben Mitmenschen zu gefährden.

Ausdrücklich sei darauf hingewiesen, dass Minja nicht die Tochter einer gewöhnlichen Kutschfrau und eines Stallburschen im Dienste eines Garethischen Adligen ist. Sie ist nicht in jungen Jahren mit märchenhaften Vorstellungen von einem glanzvollen Abenteuerleben von Zuhause fortgelaufen. Und sie schnorrt sich aktuell nicht mit einer fantastischen Lebensgeschichte bei Fremden durch.

AUSSEHEN

Hübsche, schlanke Frau mit einnehmendem Lächeln, deren wache Augen immer auf der Ausschau nach Gefahren umher huschen.

Größe: 1,58 Schritt

Gewicht: 51 Stein

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

EIGENHEITEN

Ungebildet: Prinzessin Minja ist clever und hat ein gutes Gespür für die Gefühlslage ihrer Mitmenschen. Allerdings hat sie - überraschenderweise - nie eine höhere Bildung genossen. Sie kann nicht Lesen oder Schreiben und tut sich auch mit dem Rechnen schwer. Auch ihr Wissen um Waffen und Adelsdynastien ist bestenfalls rudimentär. Im Umgang mit Adligen, Geweihten und Gebildeten bringt sie das gelegentlich in Schwierigkeiten.

Prunksucht: Wenn die Prinzessin durch Schenkungen oder schlicht Diebstahl zu etwas Vermögen kommt, investiert sie das am Liebsten in prächtige Kleidung und opulenten Schmuck. Ihre Ausstaffierung hilft der Höchstgeborenen oft, gerade die einfache Bevölkerung von ihrer hohen Abstammung zu überzeugen, sorgt aber auch schnell wieder für chronischen Geldmangel.

Pferdeflüstererin: Minja ist eine exzellente Reiterin und hat ein fast magisches Gespür für Pferde. Sie spürt die Gefühle der Tiere und kann ihnen die Angst nehmen.

Vagabundin: Prinzessin Minja hält es nie lange an einem Ort. Sie findet schnell neue Freunde und Gönner, aber bald schon muss sie wieder vor dem Schatten fliehen, der ihr droht - und merkwürdigerweise fehlen ihrem Gastgeber dann der Schmuck und schöne Kleider. Wenn sie aber gezwungen ist, längere Zeit an einem Ort zu verweilen, wird sie zunehmend nervös und kann sich auf keine Handlung mehr konzentrieren, die ihr nicht die Weiterreise ermöglicht.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

++ Körper, Gesellschaft

+ Verschlagenheit

- Kampf, Wissen

Einsendung von Kai Lemberg

ILARIS

NAMEN	Minja Neami von Falkenstein	RASSE	Mittelländerin	STATUS	Abschaum
Kurzbeschreibung	Junge ‚Prinzessin‘ mit einer fantastischen Vergangenheit und einem Gespür für Pferde.				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Ungebildet	Prunksucht
Pferdeflüstererin	Vagabundin

schp	4
schp*	2

Attribute und abgeleitete Werte

	WERT	PCU		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	6	12	Geschwindigkeit	6
Körperkraft	1	2	Schadensbonus	0
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	1	2		
Charisma	6	12	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Tierempathie (Reittiere)
Gesellschaftsgewandt I, II
Eindrucksvoll I, II
Flink II

Fertigkeiten und Talente

	FAKTOR	ATTRIBUTE	BASIS	PCU	TALENTE	PCU	PCU(C)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	4			4	4
Hiebaffen	4/2	MU/GE/KK	4			4	4
Klingenaffen	4/2	MU/GE/KK	4			4	4
Stangenaffen	4/2	MU/GE/KK	4			4	4
Schussaffen	3	FF/GE/KK	4			4	4
Wurfaffen	2	FF/GE/KK	4			4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	4	8	Reiten	8	12
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	5	5	Untertauchen	8	10
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	4			4	4
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	5	Menschenkenntnis	7	9
Autorität	3	CH/KL/MU	4	1		5	5
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	6	8	Betören, Überreden	10	14
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	8	Mittelreich	8	12
Derekunde	2	FF/IN/KL	4	1		5	5
Magiekunde	2	KL/KL/MU	2			2	2
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3			3	3
Überleben	3	GE/FF/KO	5	1		6	6
Alchemie	3	FF/FF/KL	3			3	3
Handwerk	3	FF/FF/KK	3			3	3
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4			4	4
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	5	5	Stehlen	8	10
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Garethi III	Tulamida I	Pferdezüchterin I	Haarkünstlerin II
Schneiderin I			

ILARIS

KO	8	MU	8	GE	12	KK	2	IN	12	KL	2	Ch	12	FF	8
----	---	----	---	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

		-2	-4	-6	-8	-10	-12



GS*	6
Dh*	4
INI	6

Rüstung

NACHT	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF

Waffen

NACHT	TP	RW	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AT*	VT*	TP*
Reitpferd	2W6	1	-1	13	Niederwerfen, Reittier	11	11	2W6
Dolch	1W6+1	0	0	9		4	4	1W6+1
Unbewaffnet	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich	4	4	1W6

Kampfvorteile

Ausrüstung

Reich besticktes Kleid, Schnallenschuhe, Silberschmuck
Kosmetik (Schminke, Puder, Kamm, Harnadeln,...)
Dolch
Zaumzeug, Sattel mit Satteltaschen
Edle Reisekleidung

Reitpferd
WS 13, MR 6, GS 12, INI 1
Tritt: RW 1, VT 5, AT 12, TP 2W6, Niederwerfen
Biss: RW 0, VT 4, AT 12, TP 1W6, Zerbrechlich
Standfest
GE 8, KO 28, KK 28, MU 12
Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Erfahrung

GESAMT	2500	EINGESETZT	2500	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---