

Guthrun

GE +1 IN +1

Skaldin aus
Waeland



9	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 0
9	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	4/1	
♥♥		Ini:	0	Sold 1

Fanatisch zusammen nur mit fanatisch

Gassenwissen: kann gegen Zahlung des Soldes eingesetzt werden.

Laute: +2 auf

Hasenpfote: 1 Würfelwurf während eines Kampfes wiederholen.

Mit dem **Doppelbock** besiegt sie **Lugalbanus**.

lobelia kruadil

GE +1 IN +2

Hochzeitsladerin
aus dem Halfdal



10	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 1
8	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	*	
♥♥♥♥		Ini:	5	Sold 1

Sanftmütig geht bei gewalttätig oder fanatisch

Gaukeln: 2. Teil „Von Schatten ...“, gilt für die gesamte Gruppe, wenn Sold gezahlt wird.

Lederrüstung, Ring der Initiative.

Mit der **Laute** löst sie die **Seele des wahnsinnigen Mönchs Illbert** auf. Kann nicht angreifen.

winston mac tilion

GE +2 IN +2

weitgereister
Barde aus Alba



9	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 1
9	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	4/1	
♥♥		Ini:	0	Sold 2

Fröhlich geht bei ernst, fanatisch oder Ereignis Karneval

Schauspielern: 1x Prüfwurf bei Personenmarken wiederholen.

Laterne: aufgedeckte können wieder verdeckt werden.

Hasenpfote: 1 Würfelwurf während eines Kampfes wiederholen.

Befindet sich der Begleiter in der gleichen Stadt wie das Ereignis Karneval, nimmt er die Marke und verlässt das Spiel.

kasim es-saghir

GE +2 IN +3

scharidischer
Geschichten-
erzähler



9	Gewandtheit	Abwehr	5	Handgeld 3
9	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	8/1	
♥♥		Ini:	2	Sold 1

Chaotisch geht bei ordentlich und fanatisch

Landeskunde: kann gegen Zahlung des Soldes eingesetzt werden.

Rapier, rostiger Schlüssel.

Findet er alle sechs Städte: Thalassa, Corrinis, Gimil-Dum, Runsgard, Halfdal und Beornanburgh, schenkt er dem Abenteurer 1 Prestige Punkt.

myriel

ST +5

elfische
Jagdmeisterin
aus Alba



9	Gewandtheit	Abwehr	10	Handgeld	3
8	Intelligenz	Zaubern	4	Sold	2
10	Stärke	Angriff	15/2	Ini:	0
♥♥					

Ordentlich geht bei chaotisch oder fanatisch

Waffenfertigkeit.
Magisches Schwert, Buckler.

Auf der Suche nach den Ogern. Mit ihr muss in jeder Stadt 1  aufgedeckt werden. Wurden alle Oger (2) besiegt, verlässt sie das Spiel.

torkvin schmiede-
hammer

ST +4

Zwerg
aus Alba



9	Gewandtheit	Abwehr	9	Handgeld	2
8	Intelligenz	Zaubern	4	Sold	1
9	Stärke	Angriff	14/1	Ini:	0
♥♥♥					

Großspurig geht bei bescheiden oder fanatisch

Waffenfertigkeit.
Streitaxt, Lederhelm.

Gibt niemals einen Kampf auf.

kymry
macbeorn

ST +3

Krieger
aus Alba



9	Gewandtheit	Abwehr	9	Handgeld	1
8	Intelligenz	Zaubern	4	Sold	1
10	Stärke	Angriff	18/3	Ini:	0
♥♥♥♥					

Gewalttätig geht bei sanftmütig oder fanatisch

Waffenfertigkeit.
Magischer Bihänder, Lederrüstung.

Kämpft immer als erster gegen jede Kreatur, auch bei zufälligen Marken und Wächtern und fordert dann seinen Sold.

thora herjuls-
dottir

ST +2

Seefahrerin
aus Waeland



9	Gewandtheit	Abwehr	11	Handgeld	0
8	Intelligenz	Zaubern	4	Sold	0
9	Stärke	Angriff	14/1	Ini:	0
♥♥					

Fanatisch zusammen nur mit fanatisch

Waffenfertigkeit.
Langschwert, kleiner Schild.

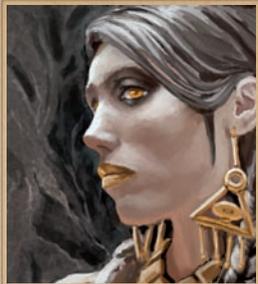
Auf der Suche nach den Todeskriegern. Mit ihr muss in jeder Stadt 1  aufgedeckt werden. Wurden alle Todeskrieger (2) besiegt, verlässt sie das Spiel.

Ilmatammi



IN +1 ST +1

Schamanin aus dem Läina-Land



8	Gewandtheit	Abwehr	6	Handgeld 0
9	Intelligenz	Zaubern	7	
9	Stärke	Angriff	7/1	
			Ini: -1	Sold 0

Fanatisch zusammen nur mit fanatisch

Göttlicher Segen.
Kettenrüstung.

Elfenfeuer: +3, beim Opfer. Misslungen bei Ilmatammi.

Auf der Suche nach den Spuken. Mit ihr muss in jeder Stadt 1 genade aufgedeckt werden. Wurden alle Spuke (2) besiegt, verlässt sie das Spiel.

ROWAN MACBEORN



IN +1 ST +2

übereifriger Ordenskrieger aus Alba



8	Gewandtheit	Abwehr	9	Handgeld 1
9	Intelligenz	Zaubern	7	
10	Stärke	Angriff	13/2	
			Ini: -1	Sold 1

Gewalttätig geht bei sanftmütig oder fanatisch

Göttlicher Segen.
Streitkolben, großer Schild.

Gewalttätig: Kämpft immer als erster gegen jede Kreatur, auch bei zufälligen Marken und Wächtern und fordert dann seinen Sold.

BORAPHADRA ALIAS BOR



IN +3 ST +2

Abenteurer und Priester aus Rawindra



8	Gewandtheit	Abwehr	6	Handgeld 3
9	Intelligenz	Zaubern	7	
9	Stärke	Angriff	14/1	
			Ini: 5	Sold 2

Großspurig geht bei bescheiden oder fanatisch

Göttlicher Segen.

Kampftaktik: kann gegen Zahlung des Soldes eingesetzt werden.

Streitkolben.

Wird er angeheuert, nimmt er den Schatz der Stadt mit und gibt ihn dem Abenteurer, wenn er das Kloster des HI. Yorric findet. Stirbt er, geht der Schatz verloren.

BRANWEN ORAIÐÉN



IN +2 ST +2

Heilerin aus Erainn



8	Gewandtheit	Abwehr	6	Handgeld 0
9	Intelligenz	Zaubern	7	
9	Stärke	Angriff	7/1	
			Ini: 0	Sold 1

Bescheiden geht bei großspurig oder fanatisch

Göttlicher Segen.

Heilen von Wunden: +4, gibt bis zu 3 zurück.

Sehen: +4, 3 Stadtkarten ziehen 1 auswählen.

Mit der **Wassis-Kröte** zerstört sie den **magischen Spiegel im Turm des Seemeisters Schubidub**.

gamila die schöne

GE +4

Fremdenführerin
aus Meknesch



9	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 3
8	Intelligenz	Zaubern	4	
9	Stärke	Angriff	4/1	
		Ini:	0	Sold 1

Ernst geht bei fröhlich oder fanatisch

Stehlen: 13 (+W20). WW Abenteurer IN-4. Sie kann die Schätze der Städte stehlen. WW Stadt 20 +W20. **Seil:** zusätzlich +2 bei .
Gürteltasche: die Begleiterin gibt 2 Aktionskarten statt nur einer.

Bei Schätzen: Mislingt der Prüfwurf Stehlen, für Gamila. Ist der WW der Stadt höher als der Prüfwurf: Turm für die Gruppe.

sandobar

GE +5

Seefahrer
aus Serendib



10	Gewandtheit	Abwehr	9	Handgeld 1
8	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	6/1	
		Ini:	0	Sold 1

Bescheiden geht bei großspurig oder fanatisch

Akrobatik. Dietrich: wandert der Abenteurer in den Turm, verlassen ihn weder die Begleiter, noch verliert er seine Goldstücke, wenn er Sandobar Sold zahlt. **Kletterhaken:** zusätzlich +2 bei .

Zählt bei den Schatten nicht zur Spieleranzahl.
Ist immun gegen Zaubersprüche.

DUARODO DEMORDO

GE +4

weltoffener Händler
aus Leonessa



9	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 2
8	Intelligenz	Zaubern	4	
9	Stärke	Angriff	8/2	
		Ini:	0	Sold 1

Ordentlich geht bei chaotisch, fanatisch oder Ereignis Attentat

Meucheln: 1. Teil gilt auch als Begleiter.
Kurzschwert, Textilrüstung.

Befindet sich der Begleiter in der gleichen Stadt wie das Ereignis Attentat, nimmt er die Marke und verlässt das Spiel.

failinn ay'gealtur

GE +4

Spitzbübün
aus Erainn



9	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld 2
9	Intelligenz	Zaubern	4	
8	Stärke	Angriff	4/1	
		Ini:	0	Sold 1

Fröhlich geht bei ernst, fanatisch oder Ereignis Unruhen

Verkleiden: kann gegen Zahlung des Soldes für die ganze Gruppe eingesetzt werden.
Umhang: eine aufgedeckte kann wieder verdeckt werden.
Schminke: zusätzlich +2 bei .

Befindet sich die Begleiterin in der gleichen Stadt wie das Ereignis Unruhen, nimmt sie die Marke und verlässt das Spiel.

gerlind

IN +5

Magierin aus
Waeland im Exil



8	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld	3
10	Intelligenz	Zaubern	10	Sold	2
8	Stärke	Angriff	4/1	Ini:	0

Ernst geht bei fröhlich oder fanatisch

Zaubern.

Rindenhaut: +2. ❤️ +3 während eines kompletten Kampfes.

Versetzen: +2. Zaubernde + 3 weitere Personen (Marken mit Fuß zählen mit).

Besitzt ein Artefakt (1 Artefakt auswählen). Tauscht es gegen „Geas“ oder „Unsichtbarkeit“. Stirbt sie, geht das Artefakt verloren.

finrod macbeorn

IN +3

albischer **Magier**
Gelehrter in
Cambyrg



8	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld	1
11	Intelligenz	Zaubern	11	Sold	1
9	Stärke	Angriff	*	Ini:	0

Sanftmütig geht bei gewalttätig oder fanatisch

Zaubern.

Heilen von Wunden: +4. Gibt bis zu ❤️ +3 zurück.

Glaskugel: er kann gegen Sold 2 Schätze miteinander vertauschen.

Kann nicht angreifen. Mit **Biblios Iriensi** vertreibt er **die höhere Dämonin Lady Silvynn** in eine andere Ebene.

olafsdottir macaelfin

IN +2

albischer **Beutemagier**
aus Waeland



8	Gewandtheit	Abwehr	7	Handgeld	0
10	Intelligenz	Zaubern	10	Sold	0
8	Stärke	Angriff	7/2	Ini:	0

Fanatisch zusammen nur mit fanatisch

Zaubern.

Magischer Kampfstab.

Flammenklinge: +2, ✂️ +10, misslungen 🩸🩸 bei Olafsdottir.

Auf der Suche nach den Halebanten. Mit ihm muss in jeder Stadt 1 aufgedeckt werden. Wurden alle Halebanten (2) besiegt, verlässt er das Spiel.

nortia

IN +4

Dämonenbeschwörerin
aus Valian



8	Gewandtheit	Abwehr	4	Handgeld	2
10	Intelligenz	Zaubern	10	Sold	0
8	Stärke	Angriff	4/1	Ini:	0

Chaotisch geht bei ordentlich oder fanatisch

Zaubern.

Zauberschild: +2, 🛡️ +5.

Feuerkugel: +2, 🩸🩸 beim Opfer, misslungen 🩸🩸 bei Nortia.

Mit dem **Einhornpulver** vernichtet sie **Ulyavanna, die Schwarzalben-Druidin**.