

# Kapitän Järvi, der Seehase

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
4	5	2	1	1

## WESENSZÜGE

Sucht Herausforderungen, gesellig, verabscheut Asche-  
wesen, Winterkind

## TIER

Hase – Warmes Fell, aufmerksam, ängstlich

## HINTERGRUND

Küste – Wasserkunde, Wetterkunde

## BERUF

Wanderer – Pfadfinder, Überleben

## ZAUBER

Eispanzer

Heilender Schlaf

## FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 2, Einfluss 1, Fernkampf 2,  
Geschick 3, Heimlichkeit 1, Kraft 3, Nahkampf/Blocken 2, Sinne 2, Verstand 1, Wille/Zaubern 1

## AUSRÜSTUNG

spitzer Dreizack, krummes Messer, blauer Wetterum-  
hang, verstärkte Weste (1 Rüstungspunkt), einfache  
Reisekleidung, 6 Rationen Proviant, verlässlicher Kom-  
pass, Beutel mit 10 Silberraben





## Nikko Refwaz, der geschickte Wirker

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
3	6	6	0	2

### WESENSZÜGE

Wissbegierig, hat hohe Ansprüche, geheimnisvoll, Frühlingskind

### TIER

Fuchs – schlau, verschlagen, selbstverliebt

### HINTERGRUND

Werkstatt – Handwerk, Genauigkeit

### BERUF

Wirker – Astralkraft, Zauberkunde

### ZAUBER

Wasserherrschaft

Wesen beschleunigen

Windherrschaft

### FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 1, Einfluss 3, Fernkampf 1, Geschick 2, Heimlichkeit 1, Kraft 2, Nahkampf/Blocken 1, Sinne 2, Verstand 2, Wille/Zaubern 3

### AUSRÜSTUNG

wuchtiger Wanderstab, großer Rucksack, bewährte Werkzeugkiste mit wenig Ersatzteilen, wasserfester Wetterumhang, 2 Astralkristalle, portables Kochgeschirr, scharfes Hackmesser, Beutel mit 10 Silberraben

# Lilit Musavind, die belesene Kämpfermaus

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
3	5	4	1	2

## WESENSZÜGE

Ernst, hilfsbereit, findet sich gar nicht klein, Herbstkind

## TIER

Maus – klein, erfinderisch, verletzlich

## HINTERGRUND

Bibliothek – belesen, Zauberkunde

## BERUF

Kämpferin – Fitness, Waffentraining (Schwerter)

## ZAUBER

Vertieftes Nachdenken

Wetterfest (permanent)

## FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 3, Einfluss 1, Fernkampf 1, Geschick 2, Heimlichkeit 1, Kraft 2, Nahkampf/Blocken 3, Sinne 1, Verstand 2, Wille/Zaubern 2

## AUSRÜSTUNG

erprobter Rundschild (Angreifer erhalten Schwierigkeit), breites Kurzschwert, verstärkte Weste (1 Rüstungspunkt), wärmende Wollmütze, 6 Rationen Proviant, Kletterseil, Edelstein von unbestimmten Wert, Feuerstein und Zunder





## Mauz Spartkatr von Kesselstadt

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
3	4	6	0	2

### WESENSZÜGE

Gemütlich, unehrlich, das Herz am rechten Fleck, Sommerkind

### TIER

Katze – lautlos, gewandt, wasserscheu

### HINTERGRUND

Stadt – Stadtkunde, Feilschen

### BERUF

Schleicher – Dieberei, unauffällig

### ZAUBER

Sinnestäuschung

Unsichtbare Hand

### FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 2, Einfluss 2, Fernkampf 3, Geschick 1, Heimlichkeit 3, Kraft 2, Nahkampf/Blocken 1, Sinne 2, Verstand 1, Wille/Zaubern 1

### AUSRÜSTUNG

edler Kapuzenmantel, Kurzbogen mit wenig Pfeilen, versteckter Dolch, Seil mit Enterhaken, 6 Rationen Proviant, kuschelige Decke, stabile Laterne, kleiner Rucksack

# Araa Ulfr, die tapfere Wölfin mit dem Horn

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
3	4	3	0	2

## WESENSZÜGE

Vorausschauend, stolz, altmodisch, Sommerkind

## TIER

Wolf – mutig, gute Nase, rücksichtslos

## HINTERGRUND

Adel – blaublütig, Waffentraining (Äxte)

## BERUF

Skalde – Geschichten, Auftreten

## ZAUBER

Gute Gefühle

Löwenherz (permanent)

## FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 2, Einfluss 3, Fernkampf 1, Geschick 1, Heimlichkeit 2, Kraft 2, Nahkampf/Blocken 2, Sinne 2, Verstand 2, Wille/Zaubern 1

## AUSRÜSTUNG

2 Astralkristalle, leichte Laute, lautes Signalhorn, rote Winterumhang, verzierte Axt, silberner Armreif, edle Kleider, Beutel mit 20 Silberraben, Trinkschlauch mit gutem Humba





## Ursa Bjarnottir, die naturverbundene Waldbärin

Leben	Ausdauer	Astral	Rüstung	Erfahrung
4	6	5	0	3

### WESENSZÜGE

Ist gerne alleine, Honig ist ihre grosse Schwäche, respektiert alles Leben, Herbstkind

### TIER

Bär – massig, stark, träge

### HINTERGRUND

Wald – unauffällig, Waldkunde

### BERUF

Werkerin – Heilen, Handwerk (Holzschnitzen)

### ZAUBER

Erdherrschaft

Innere Ruhe (permanent)

### FÄHIGKEITEN

Bewegung/Ausweichen 2, Einfluss 1, Fernkampf 1, Geschick 2, Heimlichkeit 1, Kraft 3, Nahkampf/Blocken 2, Sinne 2, Verstand 3, Wille/Zaubern 1

### AUSRÜSTUNG

verzierter Speer, Medizintasche mit wenig Utensilien, Werkzeugkiste mit wenig Ersatzteilen, Schnitzmesser, breiter Gürtel mit Taschen, 6 Rationen Proviant, einfache Kleider, leichtes Zelt