



Stitch		Stufe 4 Schläger	
Mittelgroßer Mensch (Trollblut)		200 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +6		
TP 66	Angeschlagen 33; <i>siehe Regeneration</i>		
Regeneration 10 (funktioniert nicht während des nächsten Zuges, bei Feuer- oder Säureschaden)			
RK 16, REF 15, WIL 13, ZÄH 18			
BR 6 Felder			
Ⓛ Kurzsword (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W6+3 Schaden.			
Ⓛ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
ⓧ Flammenbola (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
Fern 10/20; +8 gegen RK; 1W6+3 Schaden ( <i>Kraft s. Waffenkarte</i> ).			
Regeneration (Trollblut) ♦ Heilung			
Wenn das Trollblut durch einen Angriff, der keinen Feuer- oder Säureschaden verursacht hat, auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wurde, erhebt es sich in der nächsten Runde (Bewegungsaktion) mit 10 Trefferpunkten wieder.			
Gesinnung Böse	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Naturkunde +7			
Klassenfertigkeiten Waffenfokus Bola (Schaden +1)			
ST 16 (+5)	GE 10 (+2)	WE 7 (+0)	
KO 17 (+5)	IN 8 (+1)	CH 5 (-1)	
Ausrüstung Lederrüstung, Kurzsword, Dolch, Flammenbola.			

Gallertwürfel		Stufe 5 Schläger, Elite	
Große natürliche Bestie (Blind, Schlick)		400 EP	
Initiative +4	Sinne Wahrneh. +3; Erschütterungssinn 5		
TP 152	Angeschlagen 76		
RK 18, REF 16, WIL 15, ZÄH 18			
Immunität Blickangriffe			
Resistenz Säure 10			
Rettungswürfe +2			
BR 3 Felder; <i>siehe Umhüllen</i>			
Aktionspunkte 1			
Ⓛ Hieb (Standard; frei verfügbar)			
+10 gegen RK; 2W6+2 Schaden, und das Ziel ist unbeweglich (RW beendet).			
Ⓡ Umhüllen (Standard; frei verfügbar) ♦ Säure			
Der Gallertwürfel greift 1 oder 2 maximal mittelgroße Ziele an; +8 gegen REF (automatischer Treffer bei unbeweglichen Kreaturen). Bei einem Treffer wird das Ziel ergriffen und auf das Feld des Gallertwürfels gezogen. Dort ist es benommen und erleidet in jeder Runde 10 Säureschaden, bis es entkommen kann. Wenn eine Kreatur entkommt, verlagert sie sich auf ein angrenzendes Feld ihrer Wahl. Der Gallertwürfel kann sich normal bewegen, auch wenn er Kreaturen umhüllt hat.			
Durchsichtig			
Ein Gallertwürfel ist unsichtbar, bis er entdeckt wird (Wahrnehmung SG 25) oder eine Kreatur angreift. Kreaturen, die den Gallertwürfel nicht bemerken, können sogar direkt in ihn hineinlaufen und somit automatisch umhüllt werden.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
Fertigkeiten Heimlichkeit +9			
ST 14 (+4)	GE 14 (+4)	WE 13 (+3)	
KO 16 (+5)	IN 1 (-3)	CH 1 (-3)	

Bediensteter		Stufe 7 Lakai	
Mittelgroßer Mensch		75 EP	
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +4		
TP 1; ein fehlgeschlagener Angriff verursacht niemals Schaden			
RK 15, REF 13, WIL 14, ZÄH 16; <i>siehe Macht der Menge</i>			
BR 6 Felder			
Ⓛ Waffenlos o. improvisiert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W6 Schaden.			
Macht der Menge			
Solange sich zwei weitere Lakaien innerhalb von 5 Feldern aufhalten, erhält ein Lakai einen Kampfbonus von 2 auf alle Verteidigungswerte.			
Gesinnung Beliebig	Sprachen Handelsprache		
ST 16 (+5)	GE 10 (+2)	WE 7 (+0)	
KO 17 (+5)	IN 8 (+1)	CH 5 (-1)	
Ausrüstung improvisierte Waffe			

Reißmade		Stufe 7 Soldat	
Großes Tier (Blind)		300 EP	
Initiative -2	Sinne Wahrneh. +5; Erschütterungssinn 7		
TP 82	Angeschlagen 41		
RK 18, REF 16, WIL 15, ZÄH 18			
BR 5 Felder			
Ⓛ Beißzangen (Standard; frei verfügbar)			
Reichweite 2; +10 gegen RK; 2W6+5 Schaden.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
ST 19 (+7)	GE 7 (+1)	WE 6 (+1)	
KO 17 (+6)	IN 5 (±0)	CH 4 (±0)	

Reißmaden sind ca. 2m lang und blind. Der augenlose Kopf der bleichweißen Kreatur ist mit schwarzglänzenden Beißzangen bewehrt. Sie ernähren sich hauptsächlich von Aas und greifen lebende Kreaturen nur im Notfall (Bedrohung, Hunger usw.) an.



**Stufe 4 Taktiker, Elite**  
350 EP

**Heymlin (Heym Lharg)**  
Menschlicher Untoter (Geist); Kleriker des Totengottes

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

<b>Heymlin (Heym Lharg)</b>		<b>Stufe 4 Taktiker, Elite</b>
Menschlicher Untoter (Geist); Kleriker des Totengottes		350 EP
Initiative +8 TP 40	Sinne Wahrnehmung +13, Dunkelsicht Ange schlagen 20	
RK 18, REF 14, WIL 17, ZÄH 16		
Immunität Gift, Krankheit; <b>Resistenz</b> Körperlos (1/2 Schaden) BR 6 Felder, Fliegen 6 Felder (Schweben), Flimmern (MH 297)		
Ⓣ <b>Phantomstreitkolben</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Nekrotisch</b>		
+7 gegen REF; 1W8+2 nekrotischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Geistes markiert.		
<b>Geisterhafter Schrei</b> ♦ <b>Furcht, Geistig</b>		
Heymlin stößt diesen schrillen, markerschütternden Schrei immer aus, wenn er sich über irgendetwas sehr ärgert oder ihn etwas sehr erschreckt. Hört jemand dieses geisterhafte Kreischen zum ersten mal, versetzt es jeden so sehr in Angst und Schrecken, dass er den Raum fluchtartig verlässt und erst nach 1W20+10 Minuten wagt, diesen wieder zu betreten. Beim wiederholten Geisterschrei erfolgt ein RW (-2), mißlingt dieser, flieht derjenige zum zweiten Mal.		
<b>Kräfte (Angriffsbonus +8)</b>		
Heilendes Wort (Beiläufig; Begegnung) ♦ <b>Göttlich, Heilung</b>		SH 98
Leuchfeuer der Hoff. (Standard; Täglich) ♦ <b>Göttlich, Heilung</b>		SH 99
Schild des Glaubens (Standard; Täglich) ♦ <b>Göttlich</b>		SH 100
Befehl (Standard; Begegnung) ♦ <b>Göttlich, Bezauberung</b>		SH 100
<b>Besonderheit</b>		
Sobald die Trefferpunkte des Geistes unter den Wert „Ange schlagen“ sinken, vergeht er unter jämmerlichem Wehgeschrei – nur um am nächsten Tag erneut zu erscheinen.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache	
Fertigkeiten Diplomatie +12; Heimlichkeit +9; Religion +10		
ST 8 (+1)	GE 15 (+4)	WE 9 (+1)
KO 12 (+3)	IN 17 (+5)	CH 12 (+3)

**Stufe 3 Schläger**  
150 EP

**Die Schnüffelnden (Zombies/10)**  
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

<b>Die Schnüffelnden (Zombies/10)</b>		<b>Stufe 3 Schläger</b>
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)		150 EP
Initiative +3 TP 40	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht Ange schlagen 20	
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13		
Immunität Gift, Krankheit; <b>Resistenz</b> Nekrotisch 10;		
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder		
Ⓣ <b>Hieb</b> (Standard; frei verfügbar)		
+6 gegen RK; 2W6+2 Schaden.		
! <b>Ergreifen</b> (Standard; frei verfügbar)		
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.		
<b>Aura des Todes (Aura 1)</b> ♦ <b>Nekrotisch</b>		
Alle Feinde innerhalb der Aura erleiden automatisch einen additiven Schaden von 2 TP pro Runde.		
<b>Zombieschwäche</b>		
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –	
ST 14 (+3)	GE 6 (-1)	WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)

**Stufe 2 Schläger**  
125 EP

**Ungeladene Gäste (Zombies/40)**  
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

<b>Ungeladene Gäste (Zombies/40)</b>		<b>Stufe 2 Schläger</b>
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)		125 EP
Initiative -1 TP 40	Sinne Wahrnehmung +0; Dunkelsicht Ange schlagen 20	
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13		
Immunität Gift, Krankheit; <b>Resistenz</b> Nekrotisch 10;		
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder		
Ⓣ <b>Hieb</b> (Standard; frei verfügbar)		
+6 gegen RK; 2W6+2 Schaden.		
! <b>Ergreifen</b> (Standard; frei verfügbar)		
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.		
<b>Zombieschwäche</b>		
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –	
ST 14 (+3)	GE 6 (-1)	WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)

**Stufe 2 Schläger**  
125 EP

**Untote Wächter (Zombies)**  
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

<b>Untote Wächter (Zombies)</b>		<b>Stufe 2 Schläger</b>
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)		125 EP
Initiative +3 TP 40	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht Ange schlagen 20	
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13		
Immunität Gift, Krankheit; <b>Resistenz</b> Nekrotisch 10; <b>Vertreibung</b>		
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder		
Ⓣ <b>Dolch</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Waffe</b>		
+6 gegen RK; 1W4+2 Schaden.		
! <b>Ergreifen</b> (Standard; frei verfügbar)		
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.		
<b>Zombieschwäche</b>		
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –	
ST 14 (+3)	GE 6 (-1)	WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)

Untoter Wächter (Zombies)		Stufe 2 Schläger
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot) 125 EP		
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht TP 40	
Ange schlagen 20		
RK 15, REF 10, WIL 10, ZÄH 13		
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Nekrotisch 10;		
Empfindlichkeit Licht 5		
BR 6 Felder		
① Bastardschwert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe		
+8 gegen RK; 1W10+2 Schaden.		
! Hauch des Todes (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Nekrotisch		
+6 gegen ZÄH; der Gardist kann als zusätzlichen Angriff einen Hauch des Todes ausstoßen, der eine starke Übelkeit und einen Schaden von 2W6 verursacht, wenn dem Opfer ein RW gegen Gift misslingt.		
Aura des Todes (Aura 1) ♦ Nekrotisch		
Alle Feinde innerhalb der Aura erleiden automatisch einen additiven Schaden von 2 TP pro Runde.		
Zombieschwäche		
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –	
ST 14 (+3)	GE 8 (+0)	WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)
Ausrüstung Lederrüstung, Bastardschwert.		

Marr'Zerúkh		Stufe 2 Pirscher
Sehr kleiner Externar (niederer Knochenteufel) 125 EP		
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht TP 18	
Ange schlagen 9		
RK 18, REF 16, WIL 14, ZÄH 13		
Immunität Gift; Resistenz Feuer 20; gegen andere Angriff 5/Silber BR 6 Felder		
① Stachel (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift		
+5 gegen ZÄH; 1W6 + Gift; Nacheffekt: schwere Gleichgewichtsstörungen, Opfer muß für die nachfolgenden 1W4 Runden einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG Mittel) bestehen, um auf den Beinen zu bleiben oder sich wieder zu erheben; Angriffswürfe werden mit einem Malus von -4 belegt.		
⊗ Knochensplitter (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift		
Fern 5; +8 gegen ZÄH; 1W6+2 + Gift; Nacheffekt: die mit Leichengift durchtränkten Splitter zerbrechen zu 70%, wenn man versucht, sie aus der Wunde zu ziehen. Verbleibt ein Bruchstück im Körper, entzündet sich die Wunde am nächste Tag bei einem misslungenen RW. Das Opfer wird von schwerem Fieber geschüttelt und die betroffenen Körperpartien sind dick angeschwollen und schwärzlich verfärbt. Außerdem sinkt die KO eines vergifteten Opfers täglich um 1W4 Punkte bis der Tod eintritt. Der Vergiftete kann nur mit einer magischen Heilung gerettet werden.		
Gesinnung Chaotisch böse Sprachen Himmlich, Handelssprache		
Fertigkeiten Athletik +8; Heimlichkeit +15; Magiewissen +5; Wahrnehmung +5		
ST 10 (+1)	GE 17 (+4)	WE 12 (+2)
KO 10 (+1)	IN 10 (+1)	CH 10 (+1)

Amacoreen		Stufe 7 Scharmützer (Elite)
Mittelgroße Menschenhexenmeisterin 600 EP		
Initiative +1	Sinne Wahrnehmung +3	
TP 146		
Ange schlagen 73		
RK 14, REF 21, WIL 21, ZÄH 21		
Aktionspunkte 1	Rettungswürfe +2	
BR 6 Felder		
① Speer (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe		
+12 gegen RK; 1W8+5 Schaden.		
① Schlangenbiss (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Gift		
+10 gegen ZÄH; 1W6+5 Giftschaden; fortwährender Giftschaden 5 (RW beendet).		
Kräfte (Angriffsbonus +9; Schaden +3)		
Höllische Strafe (Standard; Frei) ♦ Arkan, Feuer, Utensil	SH 68	
Schlangen Strahl* (Standard; Frei) ♦ Arkan, Utensil	SH 68	
Infern. Mondfluch (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Gift, Utensil	SH 71	
Wahnsinnskrone (Standard; Tägl.) ♦ Arkan, Geistig, Utensil	SH 71	
Schuppenhaut** (Beiläufig; Täglich) ♦ Arkan, Verwandlung	SH 71	
* wie Schwarzmagischer Strahl; ** wie Schleier aus schwarzem Stahl		
Schlangenblick (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Geistig		
Fern 10; +10 gegen ZÄH; der Anwender zieht ein Opfer in seinen Bann, sobald es in seine Augen sieht. Der Bezauberte verharrt regungslos und starrt den Zaubernden hilflos an (RW -2 beendet).		
Schlangengestalt (Frei; frei verfügbar) ♦ Verwandlung		
Der Zaubernde ist in der Lage, die Gestalt einer gewöhnlichen Schlange anzunehmen. Diese ist nicht giftig und besitzt 21 Trefferpunkte (Freie Aktion beendet den Zauber).		
Gesinnung Böse	Sprachen Handelssprache	
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Magiewissen +9		
Klassenfähigkeiten Hexenmeisterfluch, Schattenwandeln SH 67		
ST 10 (+3)	GE 12 (+4)	WE 11 (+3)
KO 17 (+6)	IN 13 (+4)	CH 15 (+5)
Ausrüstung Speer, Schlangenzeppter +3 (Utensil), 178 Goldmünzen.		

Uccéradha		Stufe 15 Taktiker (Elite)
Mittelgroße Menschenmagierin 2.400 EP		
Initiative +1	Sinne Wahrnehmung +3	
TP 220		
Ange schlagen 110		
RK 22, REF 31, WIL 30, ZÄH 27		
Aktionspunkte 1	Rettungswürfe +2	
BR 6 Felder		
① Kampfstab (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe (Utensil)		
+12 gegen RK; 1W8+6 Schaden.		
① Schlangenbiss (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift (Speziell)		
+11 gegen ZÄH; Giftschaden und Effekte siehe Kapitel Drei, Seite 193 (RW -2 beendet).		
Kräfte (Angriffsbonus +16; Schaden +4)		
Mag. Geschoß (Standard; Frei) ♦ Arkan, Energie, Utensil	SH 129	
Wirbelnde Dolche (Standard; Frei) ♦ Arkan, Energie, Utensil	SH 130	
Blitz (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Elektrizität, Utensil	SH 133	
Mentaler Griff (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Geistig, Utensil	SH 135	
Eismauer (Standard; Tägl.) ♦ Arkan, Kälte, Utensil	SH 135	
Magie bannen (Standard; Täglich) ♦ Arkan, Utensil	SH 132	
Resistenz (Beiläufig; Täglich) ♦ Arkan	SH 134	
Schlangenblick (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Geistig		
Fern 10; +10 gegen ZÄH; der Anwender zieht ein Opfer in seinen Bann, sobald es in seine Augen sieht. Der Bezauberte verharrt regungslos und starrt den Zaubernden hilflos an (RW -2 beendet).		
Schlangengestalt (Frei; frei verfügbar) ♦ Verwandlung		
Der Zaubernde ist in der Lage, die Gestalt einer gewöhnlichen Schlange anzunehmen. Diese ist nicht giftig und besitzt 21 Trefferpunkte (Freie Aktion beendet den Zauber).		
Gesinnung Böse	Sprachen Handelssprache	
Fertigkeiten Magiewissen +17, Naturkunde +14		
Klassenfähigkeiten Zauberst. (Verteidigung), Zaubertricks SH 128		
ST 12 (+8)	GE 18 (+11)	WE 14 (+9)
KO 13 (+8)	IN 20 (+12)	CH 11 (+7)
Ausrüstung Zauberstecken des Kriegsmagiers +4 (Utensil/SH 263), 216 Goldmünzen; Zauberbuch/Ritualbuch.		



**Stufe 3 Scharmützer**  
150 EP

Wolfshunde (2)		Stufe 3 Scharmützer	
Mittelgroße Tiere		150 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +7		
TP 48	Angeschlagen 24		
RK 19, REF 16, WIL 15, ZÄH 17			
BR 8 Felder			
Ⓛ Biß (Standard; frei verfügbar)			
+8 gegen RK; 1W6+3 Schaden, oder 2W6+3 Schaden gegen ein liegendes Ziel.			
<b>Kampfvorteil</b>			
Wenn ein Wolfshund Kampfvorteil gegen ein Ziel hat, wird es bei einem erfolgreichen Treffer zusätzlich zu Fall gebracht.			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen –	
ST 16 (+4)	GE 14 (+3)	WE 13 (+2)	
KO 15 (+3)	IN 3 (-3)	CH 5 (-2)	
Ausrüstung Lederrüstung.			

**Wolfshunde**  
Mittelgroße Tiere

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

**Stufe 3 Spezialist**  
150 EP

Assagbar		Stufe 3 Spezialist	
Mittelgroßer Mensch (Naturkundler)		150 EP	
Initiative +2	Sinne Wahrnehmung +4		
TP 28	Angeschlagen 14		
RK 13, REF 13, WIL 15, ZÄH 12			
BR 6 Felder			
Ⓛ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+7 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
Kraft (Angriffsbonus +5)			
Vorsichtiger Angriff (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe <span style="color:red">SH 175</span>			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen Handelsprache	
Fertigkeiten Heilkunde +9; Geschichte +7; Naturkunde +11			
Talent Ritualanwender			
ST 11 (+1)	GE 13 (+2)	WE 16 (+4)	
KO 10 (+1)	IN 12 (+2)	CH 14 (+3)	
Ausrüstung Dolch, Ritualrollen (Elementen trotz <span style="color:red">SH 332</span> ; Reisende nähern <span style="color:red">SH 344</span> ; Krankheit heilen <span style="color:red">SH 336</span> ), 3W6 GM, 2W10 SM, 2W20 KM.			

**Assagbar**  
Mittelgroßer Mensch (Naturkundler)

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

**Stufe 5 Soldaten**  
200 EP

Schattenwächter (ca. 30)		Stufe 5 Soldaten	
Große magische Kreatur		200 EP	
Initiative +2	Sinne Wahrnehmung +5		
TP 63	Angeschlagen 31		
RK 21, REF 18, WIL 18, ZÄH 21			
BR 6 Felder			
Ⓛ Zweihänder (Standard; frei verfügbar)			
+12 gegen RK; 1W10+4 Schaden.			
<b>Eiserner Wille</b>			
Auch wenn ein Schattenwächter angeschlagen ist, erlangt der Gegner im Nahkampf keinen Kampfvorteil.			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen –	
ST 21 (+7)	GE 10 (+2)	WE 14 (+4)	
KO 17 (+5)	IN 14 (+4)	CH 8 (+1)	
Ausrüstung Zweihänder.			

**Schattenwächter**  
Große magische Kreatur

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

**Stufe 3 Spezialist**  
150 EP

Horim		Stufe 3 Spezialist	
Mittelgroßer Mensch (Gelehrter/Handwerker)		150 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +2		
TP 24	Angeschlagen 12		
RK 16, REF 16, WIL 15, ZÄH 14			
BR 6 Felder			
Ⓛ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+9 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
Ⓛ Hammer (Standard; frei verfügbar) ♦ Improvisierte Waffe			
+6 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
Kraft (Angriffsbonus +6/erforderlich Hammer)			
Sicherer Schlag (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe <span style="color:red">SH 84</span>			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen Handelsprache	
Fertigkeiten Diplomatie +9; Gassenwissen +9; Naturkunde +7			
ST 14 (+3)	GE 18 (+5)	WE 13 (+2)	
KO 8 (+0)	IN 11 (+1)	CH 16 (+4)	
Ausrüstung Dolch, Werkzeug (Hammer, Säge, Hobel usw.), Papier, Zeichenfedern, Tusche, Lehrbuch, 3W6 GM, 2W10 SM, 2W20 KM.			

**Horim**  
Mittelgroßer Mensch (Gelehrter/Handwerker)

**Wanderer unter dunklen Himmeln:**

