

ABOREA

SPIELER: _____

STUFE

1

NAME **Elathaliel**

VOLK **Elf**

BERUF **Waldläufer**

STÄRKE

ST

6

BONUS

+1

GESCHICKLICHKEIT

GE

9

BONUS

+2

+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE

KONSTITUTION

KO

6

BONUS

+1

+ 8) X STUFE = TREFFERPUNKTE

INTELLIGENZ

IN

5

BONUS

+0

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE

CHARISMA

CH

5

BONUS

+0

TP

9

RÜSTUNG

+ RÜSTUNGSBONUS

6

MP

3

AP

NOCH ZU VERTEILENDE AP (8 PRO STUFE)

35 Entwicklungspunkte

Kaufpreis	0	1	2	3	4	5	6	8	10	12	16	-	-	-	-
Attributswert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Attributbonus	∞	-3	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Fertigkeit	Kosten	Rang											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Athletik	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Einflussnahme	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Gezielte Sprüche	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kunst ()	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
List	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Magie entwickeln	3 / 6	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Natur	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reiten	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schwimmen	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste (<i>Wilde Magie</i>)	3 / 6	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	3 / 6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	3 / 6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	2 / 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	2 / 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	2 / 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wahrnehmung	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen <i>Kultur Casnewydd-Elfen</i>	2	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Waffe	Waffengruppe	Mind. ST	INI	Attribut	KB	kg	Schaden	Besonderes
Elfen-Langbogen	Bogen	6	+2*	ST/GE	2*	2	+1*	Elfish
Dolch	Kurze Klinge	-	+4*	ST/GE	0*	0,5	-2*	

Rüstungsart	Mind. ST	Rüstung	Manöver	kg
Lederrüstung	3	6	+0	10
Gegenstand	kg	Ort	Stück	
Köcher (25 Pfeile)	3	Rücken	☐	☐
			☐	☐
			☐	☐

PERSÖNLICHES

124 Jahre
1,85 m
72 kg

GRÖSSE, ALTER UND GESCHLECHT
HAARFARBE, GEWICHT
AUFFÄLLES VERHALTEN

EP

VOM SPIELLEITER

VERMÖGEN

2 TT
13 KL
4 MU

1 GOLDFALKE (GF) =
10 TRIENTHALER (TT)
100 KUPFERLINGE (KL)
1.000 MUENA (MU)

GÖTTLICHE CHANCE / PUNKTE

208.000	20
188.000	19
169.000	18
151.000	17
134.000	16
118.000	15
103.000	14
89.000	13
76.000	12
64.000	11
53.000	10
43.000	9
34.000	8
26.000	7
19.000	6
13.000	5
8.000	4
4.000	3
1.000	2
0	1

ABOREA

SPIELER: _____

STUFE

1

NAME **Finn Flannagan**

VOLK **Mensch**

BERUF **Krieger**

35 Entwicklungspunkte

STÄRKE	ST	8	BONUS	+2	
GESCHICKLICHKEIT	GE	6	BONUS	+1	+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE
KONSTITUTION	KO	7	BONUS	+1	+ 10) X STUFE = TREFFERPUNKTE
INTELLIGENZ	IN	5	BONUS	+0	+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE
CHARISMA	CH	6	BONUS	+1	

TP	11
MP	0

RÜSTUNG + RÜSTUNGSBONUS	6
AP	
NOCH ZU VERTEILLENDE AP (8 PRO STUFE)	

Kaufpreis	0	1	2	3	4	5	6	8	10	12	16	-	-	-	-
Attributwert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Attributbonus		-3	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

		Rang											
Fertigkeit	Kosten	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Athletik	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Einflussnahme	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Gezielte Sprüche	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kunst ()	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
List	2	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Magie entwickeln	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Natur	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reiten	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schwimmen	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen (Lange Klingenwaffen)	1/3	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	1/3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	1/3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wahrnehmung	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen (Kultur: Trion)	2	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Waffe	Waffengruppe	Mind. ST	INI	Attribut	KB	kg	Schaden	Besonderes
Zweihänder	Lange Klinge	6	+1*	ST	5*	4	+2*	magisch
Dolch	Kurze Klinge	-	+3*	ST/GE	2*	0,5	-2*	

Rüstungsart	Mind. ST	Rüstung	Manöver	kg
Lederrüstung	3	6	+0	10
Gegenstand	kg	Ort	Stück	
Rucksack	1	Rücken	☐	☐
			☐	☐
			☐	☐

PERSÖNLICHES

18 Jahre
1,91 m
98 kg

GRÖSSE, ALTER UND GESCHLECHT
HAARFARBE, GEWICHT
AUFFÄLIGES
VERHALTEN

EP

VOM SPIELLEITER

VERMÖGEN

6 TT
7 KL
26 MU

1 GOLDFALKE (GF) =
10 TRIONTHALER (TT)
100 KUPFERLINGE (KL)
1.000 MUENA (MU)

208.000	20
188.000	19
169.000	18
151.000	17
134.000	16
118.000	15
103.000	14
89.000	13
76.000	12
64.000	11
53.000	10
43.000	9
34.000	8
26.000	7
19.000	6
13.000	5
8.000	4
4.000	3
1.000	2
0	1

GÖTTLICHE CHANCE / PUNKTE

ABOREA

SPIELER: _____

STUFE

1

NAME **Gerol Kehlhammer**

VOLK **Zwerg**

BERUF **Krieger**

STÄRKE

ST

8

BONUS

+2

GESCHICKLICHKEIT

GE

5

BONUS

+0

+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE

KONSTITUTION

KO

10

BONUS

+3

+ 10) X STUFE = TREFFERPUNKTE

INTELLIGENZ

IN

5

BONUS

+0

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE

CHARISMA

CH

3

BONUS

-1

Kaufpreis

0 1 2 3 4 5 6 8 10 12 16 - - - -

Attributswert

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Attributbonus

♾ -3 -2 -1 -1 0 +1 +1 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +5

Rang

Fertigkeit

Kosten

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Athletik

1

☒

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Einflussnahme

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Gezielte Sprüche

4

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Kunst (

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

List

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Magie entwickeln

4/8

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Natur

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Reiten

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Schwimmen

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

</

ABOREA

SPIELER: _____

STUFE

1

NAME **Indara Evete**

VOLK **Mensch**

BERUF **Zauberin**

STÄRKE

ST

6

BONUS

+1

GESCHICKLICHKEIT

GE

6

BONUS

+1

+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE

KONSTITUTION

KO

7

BONUS

+1

+ 4) X STUFE = TREFFERPUNKTE

INTELLIGENZ

IN

8

BONUS

+2

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE

CHARISMA

CH

5

BONUS

+0

TP

5

RÜSTUNG

+ RÜSTUNGSBONUS

6

MP

10

AP

NOCH ZU VERTEILENDE AP

(8 PRO STUFE)

35 Entwicklungspunkte

Kaufpreis	0	1	2	3	4	5	6	8	10	12	16	-	-	-	-
Attributswert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Attributsbonus	∞	-3	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Fertigkeit	Kosten	Rang											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Athletik	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Einflussnahme	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Gezielte Sprüche	2	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kunst ()	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
List	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Magie entwickeln	1/2	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Natur	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reiten	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schwimmen	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste (Elementare Magie)	1/3	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste (Freie Magie)	1/3	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spruchliste ()	1/3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	4/8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wahrnehmung	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen (Magie)	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen (Kultur. Trion)	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen (Sprache: Imperial)	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
/	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Waffe	Waffengruppe	Mind. ST	INI	Attribut	KB	kg	Schaden	Besonderes
Kurzbogen	Bogen	-	+2*	ST/GE	-1*	1,5	-1*	
Dolch	Kurze Klinge	-	+3*	ST/GE	-1*	0,5	-2*	
Gezielte Sprüche		-	+2*	IN	+3*	0	speziell	□□□□□□□□□□

Rüstungsart	Mind. ST	Rüstung	Manöver	kg
Lederrüstung	3	6	+0	10
Gegenstand	kg	Ort	Stück	
Zaubertrank	0,1	Tasche	□□□□□□□□□□	
			□□□□□□□□□□	
			□□□□□□□□□□	

PERSÖNLICHES

17 Jahre
1,75 m
52 kg

GRÖSSE, ALTER UND GESCHLECHT
HAARFARBE, GEWICHT
AUFFÄLIGES
VERHALTEN

EP

VOM SPIELLEITER

VERMÖGEN

4 TT
17 KL
2 MU

1 GOLDFALKE (GF) =
10 TRIONTHALER (TT)
100 KUPFERLINGE (KL)
1.000 MUENA (MU)

GÖTTLICHE CHANCE / PUNKTE

FINN FLANNAGAN

Finn ist ein 18 Jahre junger Krieger und bei seinem Onkel Gael Arian aufgewachsen. Zeitlebens hat er seinem Onkel auf der Farm geholfen und harte Arbeit geleistet. Doch schon genauso lange träumt Finn von der großen weiten Welt.

Finn weiß von seinem Onkel nicht viel über seine Eltern. Das Thema ist ein Tabu. Gael schimpft sie immer nur närrische Träumer, die in einem Krieg ihr Leben für Geld ließen. Keine Ideale hätten sie gehabt, kein Land – und Land definiert bei Gael wer man ist.

Doch auch Finn zieht es weg vom Land. Es muss mehr als die Äcker seines Onkels geben. Und er ist auch bereit. Schon als kleiner Junge hat er mit dem Holzsword in ganz Leet anderen Kindern seine Gewandtheit demonstriert. Seit seiner Kindheit kennt er auch die sonderbare Indara. Seit geraumer Zeit interessiert sich Indara für eigenartige Dinge, und man munkelt, dass sie unheimliche Kräfte hätte. Finn meint, sie drückt sich nur vor der Arbeit.

Das Holzsword gibt es zwar noch, aber in den letzten Jahren ist ein echtes Schwert, das Finn heimlich im Haus seines Onkels gefunden hat, seine Freizeit. Das Schwert lag von Anfang an perfekt in seiner Hand, und er kann mittlerweile ordentlich damit umgehen.

Es wird Zeit, die Welt kennen zu lernen. Er ist nun endlich achtzehn Jahre alt und ein erwachsener Trioner. Zwar hat er keinen Trionthaler in der Tasche, und sein Onkel kocht schon vor Wut über Finns Pläne (und er würde wahrscheinlich platzen, wenn er von dem Schwert wüßte), aber Finns Entschluss steht fest. Der passende Moment fehlt noch.

DAS LAND

Finn lebt derzeit in Leet. Der Ort liegt zwischen dem Ghalgrat-Gebirge und dem Casnewydd-Wald und behauptet sich fern der nächsten menschlichen Siedlung hier in der Wildnis. 129 Bewohner zählt Leet und ist damit ein recht großes Dorf trotz der gefährlichen Lage. Unter der schützenden Hand des Ritters Mereno von Leet hält sich die einzige menschliche Siedlung des Reiches Trion in den Wäldern hartnäckig. Das Volk ist sehr genügsam und widerstandsfähig.

Der Ackerbau im südlichen Bereich der Siedlung ist nicht sehr einträglich, aber der Laan, ein Fluss mit kühlem Gebirgswasser, führt hervorragende Fische. Und der Casnewydd ist ein ideales Jagdgebiet – wenn auch ein gefährliches. Die Hirten treiben ihr Vieh hoch in das Ghalgrat Gebirge hinauf. Ab und an transportieren die Bewohner Felle nach Padova, der nächsten größeren Stadt.

Leet liegt im Königreich Trion und weit am Rand des riesigen Reiches. Auch wenn es so abseits gelegen ist: Die Leeter sind stolze Trioner und jederzeit bereit, ihr Schwert für Trion zu geben. Sie sind ein hartes Volk und haben es geschafft, hier am Fuß des mächtigen Ghalgrat-Gebirges und im Casnewydd eine Heimat zu schaffen.

AUFTRETEN

Finn hat eine Lederrüstung, die er von einem Händler vor einem halben Jahr für all sein Erspartes gekauft hat. Sie ist stark gebraucht gewesen, aber sie wird ihren Zweck noch erfüllen. Außer Sichtweite seines Onkels trägt Finn auch gerne offen sein prächtiges Schwert (verbessert um +1: trifft leichter). Ansonsten hat er kräftige Stiefel und sich im Laufe der Jahre eine kleine Wanderausrüstung zusammengesucht: Ein Zelt, Feuerstein, Stahl und Zunder, 3 x Fackeln, eine Bettrolle und einen Wasserschlauch. Ein dicker Umhang schützt ihn vor zugiger Kälte. Finn sieht manchmal wild aus. Aber wenn er lächelt, schmelzen selbst die zurückhaltenden Kellnerinnen im Wirthaus dahin. Finn besitzt neben seiner Ausrüstung noch einen ledernen Geldbeutel mit 6 Trionthalern, 7 Kupferlingen und 26 Muenas.

GEROL KEHLHAMMER

Gerol ist stämmiger Zwerg aus dem Ghalgrat aus einer Zwergensiedlung nah dem Torlkopf, einem über 6000 Meter hohen Steinmassiv. Er hat die Siedlung verlassen, um sein Glück bei der Schatzsuche und anderen Abenteuern zu versuchen. Sein Vater war, bevor er sich in der Zwergensiedlung Torlend niederließ, ebenfalls ein Abenteurer gewesen und hat Gerol an langen Abenden phantastische Geschichten über wundersame Orte erzählt. Gerol hat sich – als die Zeit gekommen war – auf den Weg gemacht, diese Orte zu finden. Doch sein spärlicher Proviant und seine Mittel waren rasch verbraucht als er endlich Leet erreicht. Leet – das weiß er – ist ein Ort wo schon viele Abenteurer einen Anfang gemacht haben. Gerol kennt nach seinem eigenen Bekunden ca. 3000 Witze über Orks. Und er macht aus seiner Abneigung gegen diese keinen Hehl. Schließlich haben Orks seine Vorfäter aus den Uragäl, den verlorenen Hallen, dem einstigen Asgalot, vertrieben. In der alten Sprache werden Zwerge İaron genannt.

DAS LAND

Gerol hat Leet erreicht. Der Ort liegt zwischen dem Ghalgrat-Gebirge und dem Casnewydd-

Wald und behauptet sich fern der nächsten menschlichen Siedlung hier in der Wildnis. Über einhundert Bewohner zählt Leet und ist damit ein recht großes Dorf trotz der gefährlichen Lage. Es gibt Ackerbau im südlichen Bereich der Siedlung und der Laan, ein Fluss mit kühlem Gebirgswasser, führt hervorragende Fische. Die Hirten treiben ihr Vieh hoch in das Ghalgrat-Gebirge hinauf.

Leet liegt im Königreich Trion und weit am Rand des riesigen Reiches. Auch wenn es so abseits gelegen ist: Die Leeter sind stolze Trioner und jederzeit bereit, ihr Schwert für Trion zu geben. Sie sind ein hartes Volk und haben es geschafft, hier am Fuß des mächtigen Ghalgrat-Gebirges und im Casnewydd eine Heimat zu schaffen.

Leet gilt als idealer Ort, um eine Unternehmung zu beginnen. Zahlreiche Gefahren und Abenteuer ranken sich rund um die Bastion der Zivilisation.

AUFTRETEN

Gerol trägt ein schweres Kettenhemd mit dem Wappen seiner Familie. Ein aufrecht stehender Hammer mit kehligen Ausbuchten. Wie auf dem Wappen trägt er einen reich verzierten

Kriegshammer (verbessert, Schaden +1), mit dem er vortrefflich zuschlagen kann. Er selbst zeigt seine Unverwundlichkeit gerne. Doch was Kälte betrifft hat auch er es gerne wärmer: Dicke Leinensachen in mehreren Schichten kann man gut unter der Kette erkennen, und seine Stiefel haben einen Fellsaum. Sein rauer Bart und seine breite Nase runden das stämmige Bild ab. Ansonsten trägt er einen Rucksack bei sich, eine Bettrolle, ein Zelt, Feuerstein, Stahl und Zunder, 3 Leinenunterhemden, einen Wasserbeutel und eine Dose kostbare Silberflarettenalbe.

Gerol besitzt neben seiner Ausrüstung in einer Tasche an seinem breiten Gürtel 12 Trionthalern, 2 Kupferlinge und 7 Muenas.

SILBERFLARETTENSALBE

Diese Salbe wird aufwendig aus einem Pulver hergestellt, was aus Silberflaretten gewonnen wird. Silberflaretten werden in Trion im Derend gefangen – dem östlich angrenzenden Meer. Eine Anwendung hat ungefähr den Wert von 3 Goldfalken (GF). Die Salbe beinhaltet 10 Anwendungen und ist somit 30 GF wert, sofern man sie überhaupt bekommt. Die Salbe ist rar und sehr begehrt.

ELATHALIEL

Elathaliel ist eigentlich ein lebensfroher Elf oder in den Worten der alten Sprache ein Iareth. Und ein Teil der Gemeinschaft eines kleinen Elfenstamms aus dem Casnewydd (der Vielfarbige), dem erhabenen Wald, der sich an das Ghalgrat-Gebirge schmiegt und in dem auch Leet liegt. Doch ein Streit mit dem Stammesfürsten Iathan Laroneth zog die Verbannung nach sich. Elathaliel Imaneos – sein Nachnamen wurde ihm aberkannt – hatte es gewagt, den Fürsten öffentlich zu kritisieren, als dieser die neuen Gefahren im Wald ignorierte. Elathaliel hatte selbst die Spuren der Trolle entdeckt. Der Stammesfürst bestand darauf, dass Elathaliel sich irrte, denn die Trolle seien seit vielen Jahrzehnten nicht mehr in diesen Teil des Waldes gekommen. Er selbst habe einen Schutzbann gewirkt, der die Trolle von dem Stamm fernhalte, und dies sei lange vor der Zeit gewesen, als Elathaliel das Grün des Casnewydd das erste Mal erblickt hat. Elathaliel weiß, dass das die Spuren von Trollen waren und blieb hartnäckig. Der Streit artete aus, und der Fürst zog eine überzogene, ungerechte Konsequenz: Elathaliel bringe den Stamm durch seine Angstmache in Gefahr und

sei nicht bereit, in der Gesellschaft als Teil davon zu leben. Insbesondere folge er auch nicht der offensichtlichen Weisheit des Fürsten. Deshalb sei er zu verbannen. Elathaliel musste seinen Stamm verlassen. Er ist fest davon überzeugt, dass er im Recht ist und die Strafe willkürlich und völlig überzogen ist. Traurig und um seine unterlegene Stellung leider nur zu gut bewusst ist er nach Leet – dem nächsten Ort – gezogen. Dort will er versuchen, etwas Sinnvolles zu leisten. Und denen helfen, die sich helfen lassen.

DAS LAND

Elathaliel hat Leet erreicht. Der Ort liegt zwischen dem Ghalgrat-Gebirge und dem Casnewydd-Wald und behauptet sich fern der nächsten menschlichen Siedlung hier in der Wildnis. Über einhundert Bewohner zählt Leet und ist damit ein recht großes Dorf trotz der gefährlichen Lage. Es gibt Ackerbau im südlichen Bereich der Siedlung und der Laan, ein Fluss mit kühlem Gebirgswasser, führt hervorragende Fische. Die Hirten treiben ihr Vieh hoch in das Ghalgrat-Gebirge hinauf.

Leet liegt im Königreich Trion und weit am Rand des riesigen Reiches. Auch wenn es so abseits gelegen ist: Die Leeter sind stolze Trioner

und jederzeit bereit, ihr Schwert für Trion zu geben. Sie sind ein hartes Volk und haben es geschafft, hier am Fuß des mächtigen Ghalgrat-Gebirges und im Casnewydd eine Heimat zu schaffen.

AUFTRETEN

Elathaliel hat eine wunderbare Lederrüstung mit elfischen Mustern, die geschwungene Lilien darstellen. Sie sind etwas heller auf dem vielfarbigen Leder abgesetzt. Darüber trägt er einen grünen Umhang, der trotz seiner Leichtigkeit Wärme spendet. Sein Langbogen ist das Werk vieler elfischer Arbeitsstunden und ein wohl tariertes Instrument für einen guten Bogenschützen (verbesserter Schaden +1). Sein Köcher ist ebenso verziert und birgt etliche kunstvoll gearbeitete Pfeile. Sein Gürtel ist ebenso prächtig wie seine mehrfach umbundenen Lederstiefel aus feinstem Leder. Für die Stunden einer Mondnacht hat Elathaliel auch eine Eibenflöte bei sich.

Elathaliel besitzt neben seiner Ausrüstung noch einen Geldbeutel mit 2 Trionthalern, 13 Kupferlingen und 4 Muenas.

INDARA EVETHE

Indara hat eher zufällig ihre Begabung für die Magie (oder: *Unarca* - wie die Magie in der alten Sprache auch genannt wird) entdeckt. Die Faszination dafür hat sie sofort gepackt. Und sie hat sich sofort darin so sehr vertieft, dass sie die Aufgaben in ihrer Familie völlig vergessen hat. Sie nimmt jede Gelegenheit für Versuche oder Studien wahr und hat sich immer mehr zurückgezogen. Ihre Familie hält sie für sonderbar und für aus der Art geschlagen. Sie können den „Firlefan“ nicht nachvollziehen, denn tüchtige Arbeit ist ehrlich zu schaffen. Indara will ihrer Familie nicht weiter zur Last fallen und auch ihr Wissensdurst treibt sie fort von Leet. Es muss andere Orte, bessere Orte für sie geben. Doch alleine kann sie nur schlecht die gefährvolle Welt entdecken und finanziell sieht es auch nicht besonders gut um sie aus. Allerdings kennt sie Finn und weiß auch um seine Pläne. Ein starker Mann an ihrer Seite könnte einiges an Ärger fern halten.

DAS LAND

Indara lebt derzeit in Leet. Der Ort liegt zwischen dem Ghalgrat-Gebirge und dem Casnewydd-Wald und behauptet sich fern der nächsten

menschlichen Siedlung hier in der Wildnis. Über einhundert Bewohner zählt Leet und ist damit ein recht großes Dorf trotz der gefährlichen Lage.

Es gibt Ackerbau im südlichen Bereich der Siedlung und der Laan, ein Fluss mit kühlem Gebirgswasser, führt hervorragende Fische. Die Hirten treiben ihr Vieh hoch in das Ghalgrat-Gebirge hinauf.

Leet liegt im Königreich Trion und weit am Rand des riesigen Reiches. Auch wenn es so abseits gelegen ist: Die Leeter sind stolze Trioner und jederzeit bereit, ihr Schwert für Trion zu geben. Sie sind ein hartes Volk und haben es geschafft, hier am Fuß des mächtigen Ghalgrat-Gebirges und im Casnewydd eine Heimat zu schaffen.

AUFTRETEN

Indara hat ein einfaches, dunkles Kleid aus etwas dickerem Leinen. Sie hat aber auch eine Lederrüstung, die eigentlich ihrem Bruder Elaun gehörte, aber er ist vor fünf Jahren von einer Reise nicht zurückgekehrt. Die Rüstung war noch bei seinen Sachen, und Indara hat sie an sich genommen. Mühevoll und mit blutigen Fingern hat sie die Lederrüstung an ihre Statur angepasst. Ihr Haar hält sie mit einer schönen

Spange – einem Geschenk ihres Vaters zu ihrer Volljährigkeit – zusammen. Ansonsten hat sie eine kleine Tasche, in der sie unter anderem einen selbstgebrauten Zaubertrank transportiert. Durch ewiges Herumexperimentieren ist dieser Trank entstanden. Leider kann sie den Weg nicht mehr nachvollziehen, so dass er ein Unikat bleiben wird. Eigentlich hatte sie den Trank zu einem bestimmten Zweck gebraut, aber der hatte sich erledigt. Nun ist er ein Überbleibsel von vielen Monaten an Arbeit. Der Trank soll beim Benutzer bewirken, dass dieser auf der Stelle sich in die nächste Person verliebt. Vielleicht findet sich doch irgendwann eine Anwendung für den Trank.

Indara besitzt neben ihrer Ausrüstung noch einen aus feinen Kettengliedern bestehenden Münzbeutel mit 4 Trionthalern, 17 Kupferlingen und 2 Muenas.