

Erscheinung

Dein Gesicht ziert ein „Fünf-Tage-Bart“. Deine Gesichtszüge sind weder gefällig noch abstoßend - unscheinbar und ein wenig abgerissen sowie still und verschlossen, so könnte man mit wenigen Worten dich und dein Äußeres beschreiben.

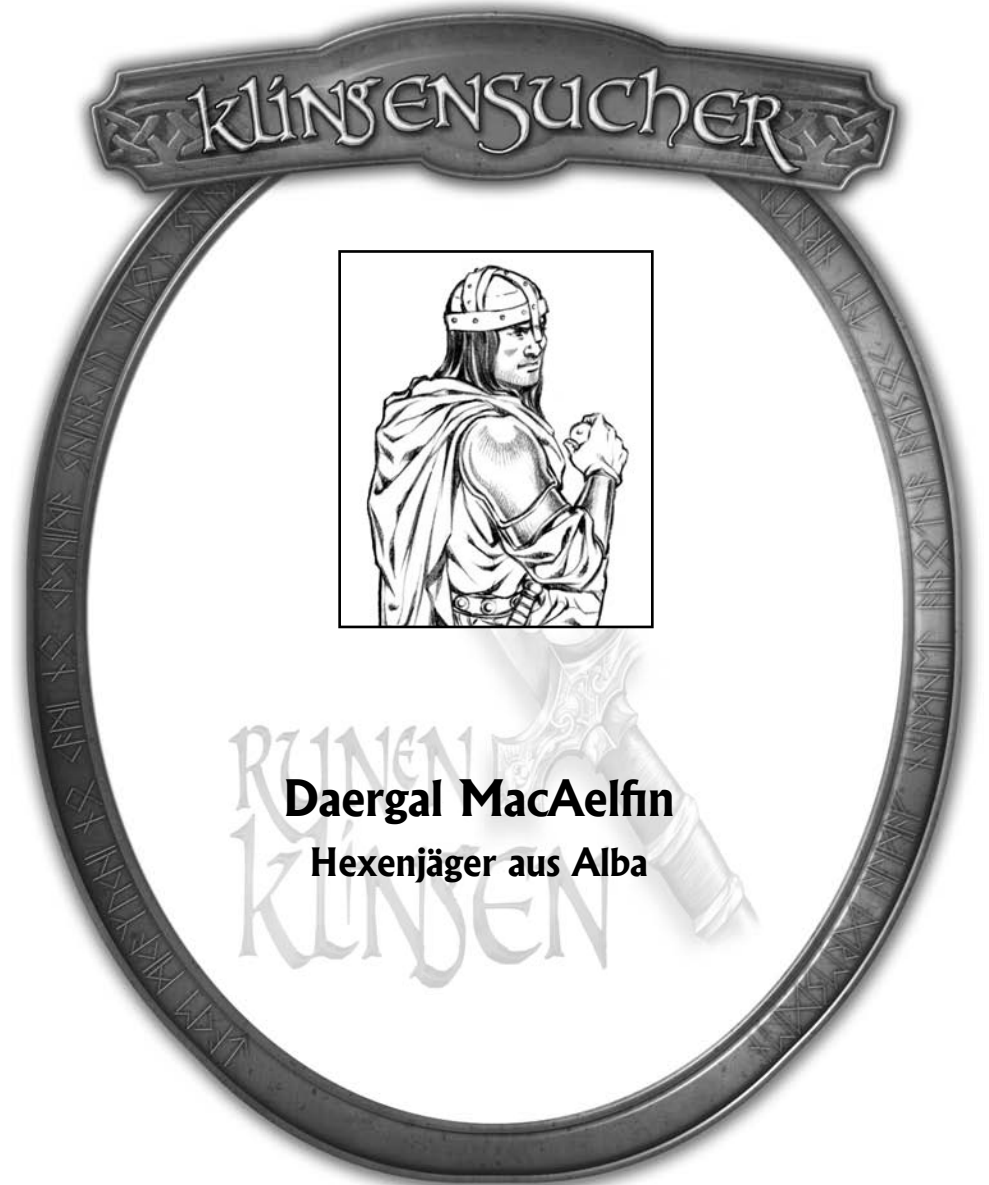
Dein Oberkörper wird durch eine Lederrüstung mit allerlei Scharten geschützt, die durch ihre Applikationen an den Schultern dennoch recht beeindruckend wirkt und dir dadurch einen breitschultrigen Eindruck verleiht. An deinen Armen trägst du Armschienen, die Hände werden durch erdfarbene Handschuhe geschützt. Deinen Kopf bedeckt ein Lederhelm, unter dem ein paar Strähnen dunklen Haares hervor ragen. Die Waffen an deinem Waffengurt wirken vom Knauf und den Scheiden her einfach; so, als ob sie viel in Gebrauch wären. Neben dem Waffengurt hast du dir einen weiteren Gurt mit allerlei kleinen, mit Schnallen versehenen Behältnissen für Krimskrams umgeschnallt. Deine gesamte Kleidung ist in verwaschenen Farbtönen von grau bis erdfarben gehalten. Gut gepflegt sind lediglich deine schweren, dunkelbraunen Stiefel.

Vergangenheit

Du bist im rauen albischen Grenzland am Loch Graene aufgewachsen. Das Tagwerk deiner Eltern reizte dich be-

reits als Jugendlicher so gar nicht. Als schließlich deine Eltern in die finsternen Machenschaften eines Hexenmeisters verstrickt wurden und dabei ihr Leben ließen, schworst du dir, fortan Zauberwirker zu jagen. Der Verkauf des Gasthofes deiner Eltern ermöglichte dir eine gute Ausbildung an Waffen, aber auch im Zauberkunsthandwerk. Umso besser konntest du fortan der Hexenbrut nachspüren in der Hoffnung, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Doch deine Tätigkeit als Kopfgeldjäger mit der Spezialisierung auf Zauberer veränderte langsam deine Einstellung. Viele deiner Zielpersonen hatten durchaus gute Absichten. Oft waren weniger sie, eher schon deine Auftraggeber üble Spießgesellen. Mehr und mehr keimte in dir ein gesundes Misstrauen gegenüber der Obrigkeit auf. Längst ist dein Beruf nur noch ein reines Mittel, um das nötige Geld für Brot und Unterkunft zu erlangen.

Langsam erlosch dein Groll auf alle Zauberer. Einzig der Hass auf jenen Hexenmeister Thalion aus den Nebelbergen ist bis heute geblieben. Leider gelang es dir in den zurückliegenden Jahren nie, auch nur einen Hinweis auf eben diesen finsternen Zauberer zu finden, dem schon deine Eltern zum Opfer gefallen sind. Ein Wink des Schicksals war es wohl, als du auf den Zwergenpriester Tharon getroffen bist. Ihr wart euch sofort grün und habt beschlossen, fortan euer Glück gemeinsam zu suchen. Die Sache des Gelehrten Nervan, der nach wagemutigen Abenteurern Ausschau hält, schien euch da nur recht und willkommen.



Figur Daergal MacAelfin

Typ Hexenjäger **Grad** 3

Heimat Alba **Stand** Mittel-
schicht

Gestalt mittelgroß, normal **Alter** 28

rechts- links- beidhändig

Stärke	64	Konstitution	95
Geschicklichkeit	79	Intelligenz	82
Gewandtheit	87	Zaubertalent	86



16 LP										
20 AP										

Bonus auf

Angriff 0 Abwehr +1
 Schaden +2

Bewegungsweite 24
 Bewegungsweite mit LR 24

Verteidigung

Resistenz..... +13

Abwehr..... +13
 - mit Schild..... +2

Rüstung

Lederrüstung (LR)
 -2 bei LP-Verlusten

Angriff	EW	Schaden
Langschwert	+7	1W6+3
Ochsenzunge	+7	2W6-2
Dolch	+8	1W6+1
Zaubern	+14	

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.

Besitz

Kleidung & Rüstung: Lederrüstung, Lederarm- und Beinschienen, Lederhelm, Lederhandschuhe, halbohohe Lederstiefel

am Waffengurt: mag. Dolch*(+0/+1), Langschwert und Ochsenzunge

auf dem Rücken: kleiner Schild

im Rucksack: abblendbare Laterne, Lampenöl für 12 Stunden,

Feuertopf aus Ton, Feuerstein und Zunder, 1 kg Holzkohle, kleine Metallflasche mit Branntwein (Flachmann), 2 Amphoren Zauberberöl, 2 Krafttränke

Kapuzenmantel, Zweipersonenzelt, 2 warme Woldecken

Geld: 24 GS

Fertigkeiten **EW**

Erste Hilfe..... +9

Fallen entdecken..... +8

Geheim. öffnen..... +8

Lesen v. Zauberschrift... +12

Sechster Sinn..... +6

Suchen..... +8

Sprachen:

Albisch..... +14/+12

Comentang..... +12/+12

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren..... +(8)

Baukunde..... +(0)

Fallenmechanik..... +(0)

Fangen..... +(8)

Geländelauf..... +(8)

Kampftaktik..... +(5)

Klettern..... +(8)

Naturkunde..... +(0)

Pflanzenkunde..... +(0)

Reiten..... +(5)

Sagenkunde..... +(0)

Schleichen..... +(3)

Schlösser öffnen..... +(0)

Schwimmen..... +(3)

Springen..... +(8)

Spurenlesen..... +(0)

Stehlen..... +(3)

Tarnen..... +(3)

Tierkunde..... +(0)

Zauberkunde..... +(0)

Daergals Zauber (Zaubern + 14)

Zd - Zauberdauer | Rw - Reichweite |
Wb - Wirkungsbereich | Wd - Wirkungs-
dauer

Angst **1 AP** je Wesen
Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb bis 10 Wesen |
Wd 10 min
Jagt bis zu 10 Wesen Angst ein, so dass
sie von sich aus nicht angreifen.

Austreibung des Bösen **5 AP**
Zd 10 sec | Rw 15 m | Wb 1 Wesen |
Wd 10 min
Vertreibt Dämonen, bössartige Geister
und ähnliche Wesen, wenn deren WW
misslingt; Austreibung dauert 10 min.

Erkennen der Aura **1 AP**
Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 10 m Kegel |
Wd 1 min
Erkennt Übernatürliches im Blickfeld an
der Art ihrer Auren.

Erkennen von Zauberei **2 AP**
Zd 1 sec | Rw 15 m | Wb 1m² | Wd 0
Erkennt magische Gegenstände, Wesen
von magischer Natur und verzauberte
Wesen.

Leuchtspur **3 AP**
Zd 1 min | Rw Berührung | Wb 50 m
Umkreis | Wd 6 h
Macht Spuren von magischen Wesen
und von Wesen mit einer Aura sichtbar.

Sehen von Verborgenen **1 AP**
Zd 1 min | Rw 30 cm | Wb - | Wd 10 min
Kann durch Wand oder Tür schauen.

Daergals Tränke

Krafttrank

Der Trunk gibt bei Einnahme einem Erschöpf-
ten **2W6 AP** zurück.

Daergals Fertigkeiten

Erste Hilfe

+1W6 LP und AP bei äußeren Verletzun-
gen und bei Vergiftungen.

Fallen entdecken

Warnt bei aktiver Suche rechtzeitig vor
mechanischen und magischen Fallen.

Geheimmechanismen öffnen

Lässt Öffnungsmechanismen bereits be-
kannter Geheimtüren und -fächer finden.

Lesen von Zauberschrift

Lesen und Schreiben der arkanen
Symbole, mit denen magische Formeln
aufgeschrieben werden.

Sechster Sinn

Gespür für Gefahren und übernatürliche
Erscheinungen.

Suchen

Suche nach verborgenen und getarnten
Gegenständen und Vorrichtungen (Ge-
heimfächer, doppelte Böden, Geheim-
türen ...).