

Erscheinung

Wie für einen Zwerg üblich hast du breite Schultern und eine massige Statur - für einen Zwerg bist du übrigens normal gewachsen. Dein vierkantiges Gesicht zieren recht grobe Züge und eine breite, kurze Nase. Deine Augen liegen tief, die Stirn ist wulstig. Der Haaransatz ist hoch, die kräftigen blonden Haare sind nach hinten zu einem Zopf zusammengeflochten. Dein Zwergenbart ist mittellang. In die langen Schnauzerhaare sind kleine Perlen eingeflochten. Meistens verkündet dein Gesichtsausdruck anderen schon von weitem deine Entschlossenheit.

Üblicherweise trifft man dich in schwarzer Rüstung aus Eisenlamellen an, die auf einem dunklen Lederwams angebracht sind. Dein Haupt wird von einem Helm mit Nasen- und Nackenschutz bedeckt, der mit dunklen Krähenflügeln verziert ist. Vor dem rauen Nordlandwetter bewahrt dich ein dichter Umhang, und deine Hände werden von Lederhandschuhen geschützt - alles in schwarz. Dazu trägst du feste Wandertiefel. Dein wertvollster Besitz ist jedoch ein reich mit zwergischen Runen verzierter, wuchtiger Kriegshammer, den du entweder auf dem Rücken trägst oder angriffslustig in deinen kräftigen Händen hältst.

Vergangenheit

Du bist ein ehrwürdiger Graubart, unter Zwergen eine Ehrenbezeichnung für

Priester. Allerdings hättest du als gerisener Zwerg auch einen guten Händler abgeben können. Eigentlich hast du recht wenig von einem brummeligen Axtschwinger, wie sich halt die Menschen den typischen Zwerg vorstellen. Deine laut dröhnende Stimme wird bis in den letzten Winkel einer Taverne gehört - dein Beinamen „Donnerstimme“ kommt nicht von ungefähr. Auch im Gespräch erweist du dich als erstaunlich reddegewandt, bisweilen sogar als lustiger Zeitgenosse. Kommt allerdings das Thema Heimat zur Sprache, wirst du einsilbig - dich umweht ein dunkles Geheimnis. Aus deiner Heimatbinge im Artross wurdest du verbannt. Eigentlich büßt du für die deinem Vater zu Unrecht angelasteten Freveltaten. Der gewaltsame Tod deines Vaters und seine angeblich verräterischen Untaten um eine geheimnisvolle Runenklinge sind für Zwerge ausgesprochen beschämend. Als Zeichen deiner Schande trägst du nur schwarze Kleidung. Durch Ruhmestaten möchtest du die Ehre deiner Sippe vor dem Rat der Ältesten wiederherstellen und zudem die Unschuld deines Vaters beweisen. Doch bis dahin hast du noch ein weites Stück Weges vor dir.

Ein Aushang, in dem der Gelehrte Nerven nach Abenteurern Ausschau hält, erschien dir als neue Chance, zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Auf dem Weg in die Gwinel-Berge hast du Daergal MacAelfin getroffen. Beide wart ihr euch sofort grün und zogt gemeinsam zum Gasthof *Zum Schlauen Fuchs* unweit des Örtchens Brynberin.

KUNSTENSUCHER



Tharon Donnerstimme
Zwergenpriester aus Alba
(Artross-Gebirge)

Figur Tharon Donnerstimme

Typ Zwergenpriester **Grad** 3

Heimat Artross-Gebirge **Stand** Adel

Gestalt klein, normal **Alter** 53

rechts- links- beidhändig

Stärke	92	Konstitution	86
Geschicklichkeit	63	Intelligenz	83
Gewandtheit	76	Zaubertalent	96



17 LP										
18 AP										

Bonus auf

Angriff 0 Abwehr 0
Schaden +3

Bewegungsweite 18
Bewegungsweite mit KR 14

Verteidigung

Resistenz..... +17
Abwehr..... +12

Rüstung
Kettenrüstung (KR)
-3 bei LP-Verlusten
-4 auf Bewegung

Angriff	EW	Schaden
Kriegshammer	+7	1W6+3
Langschwert	+7	1W6+4

Zaubern	+15	

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.

Fertigkeiten **EW**

Baukunde +8
Erste Hilfe +9
Heilkunde +8
Lesen v. Zauberschrift ... +12
Robustheit +9
Sagenkunde +8
Wachgabe +6
Zauberkunde +8

Sprachen:
Dvarska +14/+12
Comentang +12/-

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren +(8)
Fallen entdecken..... +(0)
Fallenmechanik..... +(0)
Fangen +(8)
Geheimm. öffnen..... +(1)
Geländelauf..... +(8)
Kampftaktik +(5)
Klettern..... +(8)
Naturkunde..... +(0)
Pflanzenkunde +(0)
Reiten..... +(5)
Schleichen..... +(3)
Schlösser öffnen +(0)
Schwimmen..... +(3)
Springen..... +(8)
Spurenlesen..... +(0)
Stehlen..... +(3)
Suchen..... +(3)
Tarnen +(3)
Tierkunde +(0)

Besitz

Kleidung & Rüstung: Kettenrüstung, Metallhelm mit Nasen- und Nackenschutz, Lederhandschuhe, Umhang

am Waffengurt: Kriegshammer und Dolch

auf dem Rücken: Langschwert

im Rucksack: abblendbare Laterne, Lampenöl für 12 Stunden, Feuerstein und Zunder, Kämmen und Bürsten zur Bartpflege, Trinkhorn mit Goldbeslag, 2 Amphoren Weihwasser

Zweipersonenzelt, Schlafsack, 2 warme Decken

Geld: 44 GS, Edelsteine (4x50 GS, 2x100 GS)

Tharons Zauber (Zaubern + 15)

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

Bannen von Dunkelheit 1 AP

Zd 1 sec | Rw 0 | Wb 9 m Umkreis | Wd
10 min
Licht im Umkreis um den Zauberer; bewegt
sich mit ihm mit.

Bannen von Zauberwerk 4 AP

Zd 10 min | Rw 15 m | Wb 1 Wesen oder
Objekt | Wd 0
Hebt fremde Magie auf, wenn Zauberduell
gelingt.

Besänftigen 1 AP je Grad

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen je Grad
| Wd ∞
Beruhigt aggressive Menschen oder ähnli-
che intelligente Wesen.

Erkennen der Aura 1 AP

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

Göttlicher Blitz 3 AP

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb Strahl | Wd 30 min
Bis zu 12 Runden lang: Blitz+6 (1W6-1;
Rüstung wirkungslos); keine anderen Hand-
lungen möglich.

Handauflegen 2 AP

Zd 10 sec | Rw Berührung | Wb 1 Wesen
| Wd 0
+1W6 AP; nur einmal je Tag und Person.

Heilen schwerer Wunden 4 AP

Zd 10 min | Rw Berührung | Wb 1 Wesen |
Wd 0
+2W6 LP und AP; nur alle 3 Tage einmal je
Person.

Heilen von Wunden 3 AP

Zd 1 min | Rw Berührung | Wb 1 Wesen | Wd 0
+1W6 LP und AP; nur alle 3 Tage einmal je
Person.

Heiliger Zorn 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 2 min
+30 auf Stärke (nicht über 100); +1 auf Scha-
den im Nahkampf.

Tharons besond. Besitztümer

Weihwasser

Bösartige Dämonen und Geisterwesen, ge-
gen die *Austreibung des Bösen* nützt, sowie
Untote verlieren **2W6 LP und AP**, wenn sie
mit dem Inhalt einer Amphore Weihwasser
übergossen werden.

Tharons Fertigkeiten

Baukunde

Lässt instabile Wände, Säulen und Stütz-
balken oder Einsturz gefährdete Decken,
Treppen und Böden entdecken.

Erste Hilfe

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

Heilkunde

Erkennen und Behandeln von Krankhei-
ten; +4 auf Erste Hilfe, wenn EW:Heilkun-
de gelingt.

Lesen von Zauberschrift

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

Sagenkunde

Wissen über Fabeltiere, sagenhafte
magische Objekte, legendäre Helden,
Dämonen und Götter.

Robustheit

Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten
und Gifte.

Wachgabe

Sofort einsatzbereit nach dem Aufwa-
chen; von alleine Aufwachen durch
ungewöhnliche Geräusche und Gerüche.

Zauberkunde

Wissen über Zauber, Gebräuche von
Zauberern und magische Gegenstände.