

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

AGENOR, BARON V. SIGEUM

Aussehen 52 - Alter 33 - Größe 1.79m - Derithun

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	60	Essenz*	85	Auftreten	90	Klettern	49	Intelligenz*	97
Gewandtheit	85	Meditation*	00	Verführung	60	Kondition	29	Fühlen	60
Heimlichkeit	45	Nekrosis	43	Schauspielen	40	Konstitution*	88	Hören	60
Reiten	70	*Willenskraft		Déria Sprechen	80	Kraft	50	Riechen	60
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	99	Schmecken	60
				Rorik Sprechen				Sehen	60

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	26	10	36	untalentiert	Bildhauen -	Déria Lesen 73
		10			Dichtkunst -	Cârlonar Lesen
		10			Gesang 07	Rorik Lesen
					Goldschmieden -	
					Malen & Zeich. 59	
					Musik -	
					Tanzen 35	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	88	Kette, Metallhelm	20	70	40	130
Rumpf	176	Kette, Schuppe	0	80	40	120
Waffenarm	97	Kette, Metallschienen	15	55	40	110
Schildarm	97	dito	15	55	40	110
Bein rechts	114	Metallschiene	10	12	40	62
Bein links	114	dito	10	12	40	62
AW:		VR:				

- Agenor ist von schlanker Statur, er hat graue Augen und kurze, braune Haare - insgesamt ziemlich unscheinbar. Auf der anderen Seite ist er der Kopf des A.&D.-Paares. Ein genialer Strategie und grausamer Feind.
- Agenor ist ein Neffe des Hochkönigs Manaak III. und gehört zu den ersten Feldherren.
- Zusammen mit Danaos verbreitet er Furcht und Schrecken unter den Renegaten.
- Schwimmerisch konzentriert er sich auf Wasserballett

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

ALANYA

Aussehen 89 - Alter 22 - Größe 168 cm - Calkath

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	50	Essenz*	80	Auftreten	95	Klettern	40	Intelligenz*	70
Gewandtheit	83	Meditation*	80	Verführung	95	Kondition	75	Fühlen	60
Heimlichkeit	55	Nekrosis	40	Schauspielen	95	Konstitution*	60	Hören	60
Reiten	25	*Willenskraft	73	Déria Sprechen		Kraft	40	Riechen	55
				Cârlonar Sprechen	78	Schwimmen	40	Schmecken	60
				Rorik Sprechen				Sehen	55
				Bhotani Jib	60				65

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Dolch	7	8	15		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen 40
					Gesang 78	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Harfe 70	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	Spez.	VR
Kopf	60		20		10	30
Rumpf	120	Bandagen	-	10	5	15
Waffenarm	66	Bandagen	15	10	10	35
Schildarm	66	Bandagen	15	10	10	35
Bein rechts	78	Bandagen	10	10	5	25
Bein links	78	Bandagen	10	10	5	25
AW:		VR:				

- warmherzig, verständnisvoll, einfühlend, weiche zarte Stimme, federnde Bewegungen, ruhig, überlegt, aufgeschlossen - lange gelockte Haare, schlank
- **WaloKam: gegen TZ + 15, gegen Panzerung + 10**
- Alanya erzählt, daß sie aus Annuád Andwari kommt, ihre Eltern verarmt und ihre Geschwister verschollen sind, und sie ist auf der Suche nach Arbeit nach Genogh gekommen; **sie sucht einen Gönner!**
- wenn man ihr verfällt, wird man abhängig, man ist unkonzentriert, nervös, leichtsinnig, aufbrausend, wenn man länger als 12 Stunden keinen Sex hat.
- tatsächlich kommt sie aus Enhireat, ist aber von ca. zehn Jahren von den Bennegydd als Einpräglerin ausgewählt worden, um für sie einflußreiche oder potentiell mächtige Männer gefügig zu machen; bisher hat sie den B. treue Dienste geleistet, da sie von ihnen vor dem Hungertod gerettet worden war - **Org.-Fühlen beim Opfer: - 25 (+ Diff. aus Fühlen-Wurf wenn mißlungen) auf WIK, wenn mißlungen, der E. verfallen**

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

ANGMAR

Aussehen 50 - Alter 32 - Größe 182 cm - Rolkar

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	20	Auftreten	50	Klettern	45	Intelligenz*	29
Gewandtheit	75	Meditation*	15	Verführung	55	Kondition	80	Fühlen 47	35
Heimlichkeit	55	Nekrosis	30	Schauspielen	85	Konstitution*	75	Hören 47	35
Reiten	30	*Willenskraft	35	Déria Sprechen		Kraft	55	Riechen 47	35
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	45	Schmecken 47	35
				Rorik Sprechen	80			Sehen 47	35

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	20	11	31		Bildhauen	Déria Lesen 5
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang 60	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	75	VLH / S	20	25	30	75
Rumpf	150	VL / S	-	25	30	55
Waffenarm	83	VL / S	15	25	30	70
Schildarm	83	VL / S	15	25	30	70
Bein rechts	98	VL / S	10	25	30	65
Bein links	98	VL / S	10	25	30	65
AW:		VR:				

- Angmar ist Agent aus Amaya. Er soll seine Königin über die Schritte des L. M. auf dem laufenden halten. Seine Befehle sehen die Ermordung der Ch nur dann vor, falls sie gegen Vertreter Amayas vorgehen sollten.

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

ANÚMINAR-KÄMPFER

Alle Altersgruppen und Größen - Derithun

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	20	Auftreten	50	Klettern	45	Intelligenz*	30
Gewandtheit	75	Meditation*	15	Verführung	55	Kondition	80	Fühlen 36	32
Heimlichkeit	55	Nekrosis	30	Schauspielen	85	Konstitution*	75	Hören 36	32
Reiten	30	*Willenskraft	35	Déria Sprechen	80	Kraft	50	Riechen 36	32
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	45	Schmecken 36	32
				Rorik Sprechen				Sehen 36	32

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	20	10	30		Bildhauen	Déria Lesen 5
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang 55	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	75	K / VLH / S	20	40	30	90
Rumpf	150	K / S	-	40	30	70
Waffenarm	83	K / S	15	40	30	85
Schildarm	83	K / S	15	40	30	85
Bein rechts	98	VL / S	10	25	30	65
Bein links	98	VL / S	10	25	30	65
AW:		VR:				

- Die Anúminar-Kämpfer haben die Aufgabe, die L.-M.-Angehörigen, die aus der alten Feste entkommen sind, zu finden und zu töten. Dies soll allerdings ohne großes Aufsehen geschehen, da DEÓR VON BACHARAN bereits in der Öffentlichkeit mit den Ch gesehen worden ist, und kein Verdacht aufkommen soll, daß er damit etwas zu tun hat.

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

ARDA'IN, GRAF VON ANUÁD

Aussehen 83 - Alter 40 - Größe 172 cm - Calkath

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	50	Essenz*	60	Auftreten	70	Klettern	30	Intelligenz*	61
Gewandtheit	70	Meditation*	40	Verführung	75	Kondition	70	Fühlen 80	67
Heimlichkeit	20	Nekrosis	30	Schauspielen	75	Konstitution*	70	Hören 80	67
Reiten	10	*Willenskraft	58	Déria Sprechen	23	Kraft	55	Riechen 80	67
				Cârlonar Sprechen	73	Schwimmen	10	Schmecken 80	67
				Rorik Sprechen	48			Sehen 80	67

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK		KUNST		WISSEN	
Langschwert	25	11	36	Fallenkunde	50	Bildhauen		Déria Lesen	10
				Spurenlesen	50	Dichtkunst		Cârlonar Lesen	60
						Gesang	50	Rorik Lesen	25
						Goldschmieden		Sagenkunde	60
						Malen & Zeich.		Navigation	60
						Musik		Nahrungssuche	20
						Tanzen			

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	70	Kette, Metallhelm	20	70		90
Rumpf	140	Kette	0	40		40
Waffenarm	77	Kette, Metallschienen	15	45		60
Schildarm	77	Kette, Metallschienen	15	45		60
Bein rechts	91	Metallschienen	10	10		20
Bein links	91	Metallschienen	10	10		20
AW:		VR:				

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

DANAOS VON TYRENNIA

Aussehen 55 - Alter 30 - Größe 2.10 m - Derithun

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	30	Essenz*	54	Auftreten	40	Klettern	70	Intelligenz*	65
Gewandtheit	80	Meditation*	-	Verführung	45	Kondition	80	Fühlen	50
Heimlichkeit	40	Nekrosis	83	Schauspielen	20	Konstitution*	90	Hören	50
Reiten	70	*Willenskraft		Déria Sprechen	66	Kraft	90	Riechen	50
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	10	Schmecken	50
				Rorik Sprechen				Sehen	30

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Breitschwert	25	18	43		Bildhauen -	Déria Lesen 40
					Dichtkunst -	Cârlonar Lesen
					Gesang 80	Rorik Lesen
					Goldschmieden -	Militärtheorie 77
					Malen & Zeich. -	
					Musik -	
					Tanzen 40	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	90	Kette, Metallhelm	20	70	40	130
Rumpf	180	Kette, Schuppe	0	80	40	120
Waffenarm	99	Kette, Metallschienen	15	55	40	110
Schildarm	99	dito	15	55	40	110
Bein rechts	117	Metallschiene	10	12	40	62
Bein links	117	dito	10	12	40	62
AW:		VR:				

- Danaos ist ein Albino; das zusammen mit seiner Schrankstatur, macht ihn sehr bemerkenswert;
- Er ist ein Neffe des Hochkönigs und Meister der Schwerter von Trianna, bildet zusammen mit Agenor eine gefährliche Waffe in dessen Hand

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

DÈOR VON BACHARAN

Aussehen 68 - Alter 30 - Größe 175 cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	60	Essenz*	85	Auftreten	70	Klettern	50	Intelligenz*	50
Gewandtheit	70	Meditation*	30	Verführung	70	Kondition	70	Fühlen 45	48
Heimlichkeit	60	Nekrosis	55	Schauspielen	60	Konstitution*	70	Hören 45	48
Reiten	50	*Willenskraft	59	Déria Sprechen	80	Kraft	70	Riechen 45	48
		<i>Anúminar Zauber</i>		Cârlonar Sprechen	40	Schwimmen	25	Schmecken 50	50
				Rorik Sprechen	40			Sehen 50	50

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	25	14	39		Bildhauen	Déria Lesen
Dolch	5	14	19		Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	70		20			105
Rumpf	140		0			80
Waffenarm	77		15			(90)
Schildarm	77		15			(90)
Bein rechts	91		10			(75)
Bein links	91		10			(75)
AW:		VR:				

- Deor ist Verhandlungsführer des Hochkönigs für Genogh.
- Er ist gerissen und darum bemüht Zwietracht unter den Renegaten zu säen.

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

ENÍA, GRÄFIN VON ANGANDINIA

Aussehen 88 - Alter 43 Jahre - Größe 170 cm - Gewicht 61 kg - dunkler Teint, reif, edel

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	85	Essenz*	60	Auftreten	95	Klettern	30	Intelligenz*	60
Gewandtheit	40	Meditation*	-	Verführung	95	Kondition	25	Fühlen 47	56
Heimlichkeit	70	Nekrosis	60	Schauspielen	80	Konstitution*	40	Hören 47	56
Reiten	50	*Willenskraft	45	Déria Sprechen	70	Kraft	40	Riechen 47	56
				Cârlonar Sprechen	80	Schwimmen	10	Schmecken 47	56
				Rorik Sprechen	80			Sehen 47	56

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
					Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	40		20			
Rumpf	80		0			
Waffenarm	44		15			
Schildarm	44		15			
Bein rechts	52		10			
Bein links	52		10			
AW:		VR:				

- Enia ist eine Cousine des Königs von Caridor und eine großartige Diplomatin. Sie hat ein gewinnendes Wesen und nutzt dieses.

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

FALOTH, MARKGRAF VON RAGAT

Aussehen 69 - Alter 52 - Größe 172 cm - Rolkar

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	40	Essenz*	80	Auftreten	80	Klettern	10	Intelligenz*	47
Gewandtheit	75	Meditation*	20	Verführung	80	Kondition	40	Fühlen 47	47
Heimlichkeit	65	Nekrosis	-	Schauspielen	60	Konstitution*	35	Hören 47	47
Reiten	30	*Willenskraft		Déria Sprechen	47	Kraft	35	Riechen 47	47
				Cârlonar Sprechen	37	Schwimmen	05	Schmecken 47	47
				Rorik Sprechen	72			Sehen 47	47

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK		KUNST		WISSEN	
Langschwert	22	07	29	Spurenlesen	40	Bildhauen		Déria Lesen	-
				Bauen	40	Dichtkunst	30	Cârlonar Lesen	-
				Landwirtschaft	20	Gesang	20	Rorik Lesen	20
						Goldschmieden		Sagenkunde	40
						Malen & Zeich.		Navigation	20
						Musik	30		
						Tanzen			

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf			20			
Rumpf			0			
Waffenarm			15			
Schildarm			15			
Bein rechts			10			
Bein links			10			
AW:			VR:			

- Faloth ist Mitglied des Hauses Lannar
- Er leidet an einer chronischen Krankheit, die ihn in immer stärkerem Maße seiner Kräfte beraubt
- Er war während des amayatischen Bürgerkrieges neutral, um seine nicht unerhebliche Flotte und vor allem seine Stadt nicht zu gefährden; daher konnte er in Genogh mit seinen Schiffen rechtzeitig helfen
 - Er ist der offizielle Beauftragte Amayas in Sachen Genogh

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

FARGUS, PFALZGRAF VON AEWRI

Aussehen 91 - Alter 38 - Größe 176 cm - Calkath

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	35	Essenz*	70	Auftreten	85	Klettern	45	Intelligenz*	59
Gewandtheit	60	Meditation*	70	Verführung	85	Kondition	55	Fühlen 50	56
Heimlichkeit	35	Nekrosis	30	Schauspielen	80	Konstitution*	45	Hören 50	56
Reiten	20	*Willenskraft	61	Déria Sprechen	45	Kraft	45	Riechen 10	43
				Cârlonar Sprechen	95	Schwimmen	45	Schmecken 10	43
				Rorik Sprechen	60			Sehen 60	59

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK		KUNST		WISSEN	
Kurzschwert	18	09	27	Bauen	40	Bildhauen		Déria Lesen	20
				Instrumentenbau	50	Dichtkunst	60	Cârlonar Lesen	70
				Fallenkunde	50	Gesang	60	Rorik Lesen	35
				Kochen	60	Goldschmieden		Sagenkunde	60
						Malen & Zeich.	20	Alchimie	50
						Musik	60	Medizin	20
						Tanzen			

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung			TZ	Pz.	S	VR
Kopf	45				20			
Rumpf	90				0			
Waffenarm	50				15			
Schildarm	50				15			
Bein rechts	59				10			
Bein links	59				10			
AW:		VR:						

- Fargus ist ein ehemaliger Schüler einer Zauberschule
- Er leidet unter einem körperlichen Defekt, der ihn fast vollständig seines Geschmacks- und seines Geruchssinnes beraubt
- Als Sohn eines Fürsten wurde er zuerst für diese Aufgabe ausersehen, der König von Odarat hatte jedoch andere Pläne mit ihm, holte ihn so aus der Abtei, versah ihn mit dem Ehrentitel eines Pfalzgrafen, und machte ihn nach einer kurzen Ausbildung in Staatskunde und Strategie zu seinem zuständigen Diplomaten für Molon
-

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

KÄMPFER, SEHR SCHWACH

Alter 25 bis 55 - Größe 175 cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	25	Auftreten	40	Klettern	45	Intelligenz*	27
Gewandtheit	70	Meditation*	15	Verführung	40	Kondition	80	Fühlen 36	30
Heimlichkeit	45	Nekrosis	10	Schauspielen	40	Konstitution*	70	Hören 36	30
Reiten	25	*Willenskraft	33	Déria Sprechen	50	Kraft	50	Riechen 36	30
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	45	Schmecken 36	30
				Rorik Sprechen				Sehen 36	30

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Kurzschwert	17	10	27		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang 40	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	70	verst. Lederhelm	20	25	-	45
Rumpf	140	verst. Lederbrünne	-	20	-	20
Waffenarm	77	verst. Lederschienen	15	7	-	22
Schildarm	77	verst. Lederschienen	15	7	-	22
Bein rechts	91	verst. Lederschienen	10	7	-	17
Bein links	91	verst. Lederschienen	10	7	-	17
AW:		VR:				

KÄMPFER, SCHWACH

Alter 20 bis 55 - Größe 180 cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	25	Auftreten	50	Klettern	45	Intelligenz*	30
Gewandtheit	75	Meditation*	15	Verführung	50	Kondition	80	Fühlen 36	32
Heimlichkeit	55	Nekrosis	10	Schauspielen	50	Konstitution*	75	Hören 36	32
Reiten	30	*Willenskraft	36	Sprechen	70	Kraft	50	Riechen 36	32
						Schwimmen	45	Schmecken 36	32
								Sehen 36	32

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	19	10	29		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang 55	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	75	verst. Lederhelm / Schild	20	25	30	75
Rumpf	150	verst. Lederbrünne / Schild	-	20	30	50
Waffenarm	83	verst. Lederschienen / Schild	15	7	30	52
Schildarm	83	verst. Lederschienen / Schild	15	7	30	52
Bein rechts	98	verst. Lederschienen / Schild	10	7	30	47
Bein links	98	verst. Lederschienen / Schild	10	7	30	47
AW:		VR:				

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

KÄMPFER, MITTEL

Alter 25 bis 40 - Größe 180 cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	25	Auftreten	55	Klettern	45	Intelligenz*	36
Gewandtheit	80	Meditation*	15	Verführung	55	Kondition	80	Fühlen 36	36
Heimlichkeit	55	Nekrosis	10	Schauspielen	60	Konstitution*	80	Hören 36	36
Reiten	30	*Willenskraft	39	Sprechen	70	Kraft	55	Riechen 36	36
						Schwimmen	45	Schmecken 36	36
								Sehen 36	36

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	21	11	32		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Càrlonar Lesen
					Gesang 65	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	80	Kette / verst. Lederhelm / Schild	20	40	30	90
Rumpf	160	Kette / Schild	-	40	30	70
Waffenarm	88	Kette / Schild	15	35	30	80
Schildarm	88	Kette / Schild	15	35	30	80
Bein rechts	104	verst. Lederschienen / Schild	10	7	30	47
Bein links	104	verst. Lederschienen / Schild	10	7	30	47
AW:			VR:			

KÄMPFER, STARK

Alter 20 bis 40 - Größe 190 cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	25	Auftreten	60	Klettern	50	Intelligenz*	36
Gewandtheit	85	Meditation*	15	Verführung	60	Kondition	80	Fühlen 36	36
Heimlichkeit	55	Nekrosis	10	Schauspielen	65	Konstitution*	85	Hören 36	36
Reiten	30	*Willenskraft	39	Sprechen	80	Kraft	60	Riechen 36	36
						Schwimmen	50	Schmecken 36	36
								Sehen 36	36

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	21	12	33		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Càrlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	85	Kette / verst. Lederhelm / Schild	20	50	40	110
Rumpf	170	Kette / Schild	-	40	40	80
Waffenarm	94	Kette / Schild	15	35	40	90
Schildarm	94	Kette / Schild	15	35	40	90
Bein rechts	111	Metallschienen / Schild	10	10	40	60
Bein links	111	Metallschienen / Schild	10	10	40	60
AW:			VR:			

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

KELVRON

Aussehen 68 - Alter 35 - Größe 170 cm - Rolkar

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	25	Auftreten	50	Klettern	45	Intelligenz*	46
Gewandtheit	75	Meditation*	15	Verführung	55	Kondition	80	Fühlen 36	43
Heimlichkeit	55	Nekrosis	10	Schauspielen	85	Konstitution*	75	Hören 36	43
Reiten	30	*Willenskraft	40	Déria Sprechen		Kraft	60	Riechen 36	43
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	45	Schmecken 36	43
				Rorik Sprechen	80			Sehen 36	43

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	21	12	33		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					55	10
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	75	VLH / S	20	25	30	75
Rumpf	150	VL / S	-	25	30	55
Waffenarm	83	VL / S	15	25	30	70
Schildarm	83	VL / S	15	25	30	70
Bein rechts	98	VL / S	10	25	30	65
Bein links	98	VL / S	10	25	30	65
AW:		VR:				

- Kelvron ist ein Agent des Anúminar-Ordens. Er hat die Aufgabe, so viel wie möglich über die Charaktere und über den L. M. zu erfahren
- er hat ein recht einnehmendes Wesen, er ist hilfsbereit, von schneller Auffassungsgabe und präzise in seiner Arbeit - er wird versuchen, die Charaktere durch Gift zu töten

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

LARYNGIA

Alter 24 - Aussehen 91 - Größe 160 cm - Calkath

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	55	Essenz*	70	Auftreten	60	Klettern	45	Intelligenz*	58
Gewandtheit	85	Meditation*	80	Verführung	80	Kondition	80	Fühlen	58
Heimlichkeit	55	Nekrosis	20	Schauspielen	85	Konstitution*	70	Hören	58
Reiten	35	*Willenskraft	70	Déria Sprechen		Kraft	50	Riechen	58
				Cârlonar Sprechen	80	Schwimmen	45	Schmecken	58
				Rorik Sprechen				Sehen	58
				Bhotani Jib	65				

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Dolch	7	10	17		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen 40
					Gesang 80	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich. 15	
					Laute 70	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	Spez.	VR
Kopf	60		20		10	30
Rumpf	120	Bandagen	-	10	5	15
Waffenarm	66	Bandagen	15	10	10	35
Schildarm	66	Bandagen	15	10	10	35
Bein rechts	78	Bandagen	10	10	5	25
Bein links	78	Bandagen	10	10	5	25
AW:		VR:				

- super aussehende Blondine, schlank, 'sportlich', warmherzig, einführend, aufgeschlossen, verständnisvoll
- Laryngia wurde von ihrer Mutter nach der Geburt den Bennegydd übergeben
- sie erzählt, daß sie aus Annuád Andwari kommt, ihre Eltern verarmt und ihre Geschwister verschollen sind, und sie ist auf der Suche nach Arbeit nach Genogh gekommen; **sie sucht einen Gönner!**
- **WaloKam: gegen TZ + 15, gegen Panzerung + 10**
- **Org.-Fühlen beim Opfer: - 25 (+ Diff. aus Fühlen-Wurf wenn mißlungen) auf WIK, wenn mißlungen, der E. verfallen**

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

TANDOR, MARKGRAF VON ANGANDINIA

Aussehen 65 - Alter 39 Jahre - 190 cm - Gewicht 80 kg - schlank, blaue Augen, bemüht um Würde

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	50	Essenz*	50	Auftreten	85	Klettern	40	Intelligenz*	50
Gewandtheit	70	Meditation*	-	Verführung	80	Kondition	80	Fühlen 47	49
Heimlichkeit	30	Nekrosis	60	Schauspielen	40	Konstitution*	70	Hören 47	49
Reiten	90	*Willenskraft	43	Déria Sprechen	45	Kraft	70	Riechen 47	49
				Cârlonar Sprechen	60	Schwimmen	50	Schmecken 47	49
				Rorik Sprechen	85			Sehen 47	49

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Breitschwert	26	14	40		Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	Militärtheorie 75
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	70		20			
Rumpf	140		0			
Waffenarm	77		15			
Schildarm	77		15			
Bein rechts	91		10			
Bein links	91		10			
AW:		VR:				

- Tandor untersteht nur dem König von Caridor. Er hegt seit längerem den Wunsch, Angandinia aus dem provinziellen herauszuheben

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

TARMEDIL, GRAF VON GERRON

Aussehen 53 - Alter 47 - 183 cm - Calkath

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	65	Essenz*	40	Auftreten	80	Klettern	60	Intelligenz*	82
Gewandtheit	70	Meditation*	40	Verführung	70	Kondition	80	Fühlen 69	78
Heimlichkeit	65	Nekrosis	20	Schauspielen	70	Konstitution*	90	Hören 69	78
Reiten	40	*Willenskraft	63	Déria Sprechen	18	Kraft	80	Riechen 69	78
				Cârlonar Sprechen	68	Schwimmen	35	Schmecken 69	78
				Rorik Sprechen	33			Sehen 69	78

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK		KUNST		WISSEN	
Kurzschwert	19	16	35	Angeln	30	Bildhauen		Déria Lesen	-
				Waffenschmied.	20	Dichtkunst		Cârlonar Lesen	30
				Schneidern	10	Gesang	20	Rorik Lesen	-
				Schustern	10	Goldschmieden		Navigation	30
				Spurenlesen	30	Malen & Zeich.		Nahrungssuche	40
						Musik			
						Tanzen			

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	90	Kette, VLH	20	50		70
Rumpf	180	Kette	0	40		40
Waffenarm	99	Kette	15	35		50
Schildarm	99	Kette	15	35		50
Bein rechts	117	Kette	10	35		45
Bein links	117	Kette	10	35		45
AW:		VR:				

- Oberhaupt des Hauses Gerron, Lehensnehmer des Herzogs von Pagona (Ghadot)

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

TREAN, RITTER VOM DRACHENBANNER

Aussehen 35 - Alter 32 - Größe 161cm

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	60	Essenz*	60	Auftreten	60	Klettern	40	Intelligenz*	42
Gewandtheit	80	Meditation*	-	Verführung	65	Kondition	60	Fühlen 60	48
Heimlichkeit	50	Nekrosis	40	Schauspielen	40	Konstitution*	80	Hören 50	45
Reiten	70	*Willenskraft	46	Déria Sprechen	75	Kraft	70	Riechen 60	48
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	12	Schmecken 60	48
				Rorik Sprechen				Sehen 60	48

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langschwert	27	14	41		Bildhauen	Déria Lesen
Dolch	5	14	19		Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	80		20			105
Rumpf	160		0			85
Waffenarm	88		15			(100)
Schildarm	88		15			(100)
Bein rechts	104		10			(90)
Bein links	104		10			(90)
AW:		VR:				

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

TUEK, NA-BARON VON GENOGH

Aussehen 62 - Alter 39 - Größe 173 cm - Derithun

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	20	Essenz*	20	Auftreten	35	Klettern	20	Intelligenz*	69
Gewandtheit	50	Meditation*	25	Verführung	20	Kondition	30	Fühlen 36	58
Heimlichkeit	30	Nekrosis	5	Schauspielen	25	Konstitution*	65	Hören 36	58
Reiten	25	*Willenskraft	45	Déria Sprechen	70	Kraft	45	Riechen 36	58
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	20	Schmecken 36	58
				Rorik Sprechen				Sehen 36	58

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Langdolch	8	9	17		Bildhauen	Déria Lesen 15
					Dichtkunst 5	Cârlonar Lesen
					Gesang 45	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich. 10	
					Laute 40	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	65	verst. Lederhelm	20	25		45
Rumpf	130	Kette	-	40		40
Waffenarm	72	Kette	15	25		40
Schildarm	72	Kette	15	25		40
Bein rechts	85		10			10
Bein links	85		10			10
AW:		VR:				

- aufmerksam, verschlossen, bedacht - untersetzt, kurze grau-schwarze Haare, Beamtentyp
- Tuek versucht nach außen zu vermitteln zwischen den Derithun und den neuen Machthabern, er ist aber von seinem Vater abhängig. Da er ihm auf den Thron folgen will, darf er es sich nicht mit seinem jähzornigen Vater verderben - seine Frau BENZAAR ist ihm politisch behilflich, sie knüpft Kontakte und berät ihn in Fragen der Macht.

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

TURUK, BARON VON GENOGH

Aussehen 40 - Alter 61 - Größe 165 cm - Derithun

GESCHICKLICHKEIT		MYSTIK		SOZIALES		STÄRKE		WAHRNEHMUNG	
Feinmotorik	20	Essenz*	20	Auftreten	35	Klettern	20	Intelligenz*	72
Gewandtheit	50	Meditation*	25	Verführung	20	Kondition	30	Fühlen	47 64
Heimlichkeit	30	Nekrosis	5	Schauspielen	25	Konstitution*	55	Hören	47 64
Reiten	25	*Willenskraft	43	Déria Sprechen	85	Kraft	45	Riechen	47 64
				Cârlonar Sprechen		Schwimmen	20	Schmecken	47 64
				Rorik Sprechen				Sehen	47 64

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
Kurzschwert	18	9	27		Bildhauen	Déria Lesen 15
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf	55	(verst. Lederhelm)	20	(25)		20 (25)
Rumpf	110	verst. Leder (Kette)	-	20 (40)		20 (40)
Waffenarm	61	(Kette)	15	(35)		15 (50)
Schildarm	61	(Kette)	15	(35)		15 (50)
Bein rechts	72		10			10
Bein links	72		10			10
AW:		VR:				

- verbittert, zynisch, jähzornig, desillusioniert, einzig auf seinen Vorteil bedacht, ungesellig - Beamtentyp, dicklich, verweichlicht, verwitwert
- normalerweise trägt er nur eine verst. Lederbrünne und einen Schmuck-Langdolch
- seine degenerierte Art zu Regieren hat ihn in Molon in Ungnade fallen lassen, daher ist er zu Ghadot / Caridor übergelaufen, als deren Truppen vor den Stadttoren auftauchten - er würde dies wieder tun, wenn auf der anderen Seite Gewinn locken würde, seinem Wort ist nur dann zu trauen, wenn dabei genug für ihn herauspringt;
- Alkoholiker

A K T E U R E

* WIK: Willenskraft (INT + MED + ESS + KON : 4)

MUSTER

GESCHICKLICHKEIT	MYSTIK	SOZIALES	STÄRKE	WAHRNEHMUNG
Feinmotorik	Essenz*	Auftreten	Klettern	Intelligenz*
Gewandtheit	Meditation*	Verführung	Kondition	Fühlen
Heimlichkeit	Nekrosis	Schauspielen	Konstitution*	Hören
Reiten	*Willenskraft	Déria Sprechen	Kraft	Riechen
		Cârlonar Sprechen	Schwimmen	Schmecken
		Rorik Sprechen		Sehen

WAFFE	SK	KRA : 5	GS	HANDWERK	KUNST	WISSEN
					Bildhauen	Déria Lesen
					Dichtkunst	Cârlonar Lesen
					Gesang	Rorik Lesen
					Goldschmieden	
					Malen & Zeich.	
					Musik	
					Tanzen	

Trefferzone	TZ-Lebenskraft	Panzerung	TZ	Pz.	S	VR
Kopf			20			
Rumpf			0			
Waffenarm			15			
Schildarm			15			
Bein rechts			10			
Bein links			10			
AW:		VR:				

-
-