

„RATTE“ – SYLVIAN, DER DIEB MIT GEWISSEN



Sylvian wuchs als Straßenkind in einer Elfenstadt auf. Seine Mutter war eine menschliche Tagelöhnerin und seinen Vater hatte er nie kennengelernt. Er war schon in jungen Jahren sehr geschickt und schloss sich trotz des mütterlichen Unmuts einer Diebesgilde an. Obgleich er großes Talent bewies, wurde er von seinem Mentor Gyadril kleingehalten und obgleich er immer wichtigere Aufgaben übernahm, erhielt er immer einen bedeutend geringeren Anteil. Gemeinsam mit Myndrina, einer jungen Elfe, die sein Schicksal in der Gilde teilte, hinging er eines Tages bei einem besonders lukrativen aber heiklen Diebeszug seine Gruppe. Leider wurde die Hinterlist von den Anderen zu früh durchschaut und in einer Kurzschlussreaktion

lieferte er seine Komplizin ans Messer, was diese mit ihrem Leben bezahlte. Während der Rest der Gruppe von der Obrigkeit festgesetzt wurde, machte Sylvian sich mit der gesamten Beute aus dem Staub und verließ die Stadt, doch sein Schuldgefühl verfolgt ihn, wohin auch immer er geht. Seitdem durchzieht er die Lande und versucht ein besseres Leben zu führen und für seine Vergangenheit zu büßen, ständig im Kampf mit seiner eigenen Goldgier. Obgleich er sich dafür schämt, verleugnet er das Geschehene nicht. Er stellt sich oft nur mit seinem Gassenamen „Ratte“ vor – ein Name, der früher seine Heimlichkeit und Wendigkeit hervorhob, ihn selbst aber viel mehr an seinen eigennütigen Verrat und seine feige Flucht erinnert.

Rasse/Volk: Halbelf

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Diebeskunst W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 7 (6 + 1 Rüstung) | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Außenseiter (leicht), Beschämt (schwer), Gesucht (leicht – wird in seiner Heimat wegen seiner Verbrechen gesucht und Gyadril hat Kopfgeldjäger auf ihn angesetzt), Gierig (leicht)

Talente: Akrobat, Beidhändig, Beidhändiger Kampf, Dieb, Gassenwissen, Nachtsicht, Rückzug, Schnell

Ausrüstung: Geschmeidige Lederrüstung der Täuschung (+1 Panzerung; -1 auf gegnerische Angriffswürfe), Säbel (Stä+W6), Kurzsword (Stä+W6), 6 Wurfmesser (Stä+W4, FRW 3/6/12, FR 1), Dietriche

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht