

Saranto & Midas, der Griesgram & der treuherzige Zwerg

Der Dalaar Saranto und der Zwerg Midas sind schon viele Weltenläufe miteinander verbunden. Beide wuchsen in dem thedekyanischen Ort Arbataro auf. Während Saranto ein missmutiger Geist ist, sieht man Midas anhand seiner Lachfalten das heitere Gemüt deutlich an. Trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer so verschiedenen Ansichten über das Leben, wurde eine Verbindung der beiden arrangiert. Denn während Saranto in der Lage ist, Midas einzufangen, wenn der Übermut mit ihm durchzugehen droht, schafft dieser es wiederum, den Dalaar aus seinen pessimistischen Tiefen zurückzuholen, wenn er abzustürzen droht. Somit ist in ihrer Verbindung über die körperliche hinaus auch die soziale Symbiose von einer gewissen Bedeutung für die beiden. Als Midas volljährig wurde und beschloss, sich der schweren Infanterie des Reiches anzuschließen, wurde die Verbindung mit Saranto vollzogen. Midas' Vorfahren waren wohl überwiegend Eiszwergen, welche aus Nor'Davara oder Ligath Tureen stammten. Die kleine Sippe aus Zwergen überdauerte die Aschezeit in jenem Ort, welcher zum heutigen Thedekya zählt und ging Verbindungen mit anderen Zwergenvölkern ein. Die Haut des Zwerges weist jedoch einen leicht bläulichen Schimmer auf, was auf eiszwergische Wurzeln hindeutet.

Rasse/Volk: Dalaar & Eiszwerg aus Thedekya

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Darbietung W4, Glücksspiel W4,

Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Kriegskunst W4, Reparieren W4, Überleben W4, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 5 | **Parade:** 6 (7 - 1 Waffe) | **Robustheit:** 11 (8 + 3 Rüstung)

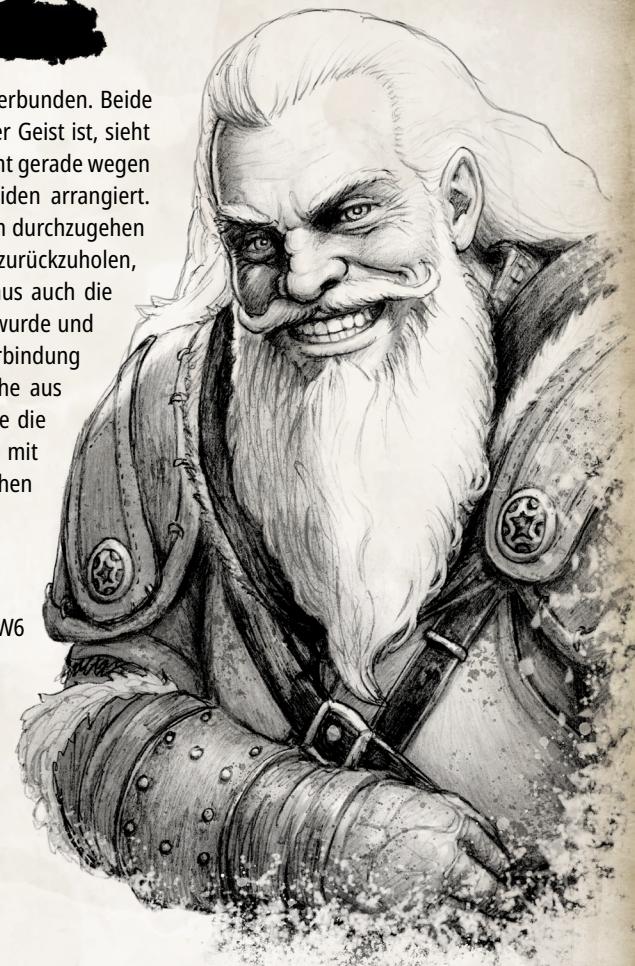
Handicaps: Große Klappe, Loyal, Übermütig, Verringerte Bewegungsweite

Talente: Lieblingswaffe, Mutig, Nachtsicht, Raufbold, Riposte

Ausrüstung: Beschlagene Lererrüstung (+3 Panzerung), Zweihandaxt (Stä+W10),

2 Wurfäxte (Stä+W6, FRW 3/6/12, FR 1), kleine Flöte,

Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)



Notizen:

Wunden: -1 -2 -3 Außer Gefecht

Erschöpfung: -1 -2 Außer Gefecht