

## Yiv & Herdra, die Selbstverlorene & die sture Wikingerin

Die Dalaar Yiv und die junge Wikingerin Herdra sind noch nicht sehr lange in ihrer Verbindung. Viele Jahre war Yiv der Symbiont eines Infanteristen in der thedekyanischen Armee. Dieser wurde ihr im Kampf gegen die Nebelwesen im Reich entrissen. Eine der Kreaturen drang in ihn ein, übernahm den Körper des Wirts und stürzte diesen in den Tod. Yiv überlebte schwer verkrüppelt. Sie leidet darunter, dass sie nicht in der Lage war, sich gegen das Nebelwesen zu behaupten und ihren Wirt zu retten. Herdra wuchs in einem Clan von Wikingern in der Hafenstadt Serantia auf. Ob ihr Clan vor der Zeit des Kataklismus dem Askenfolk angehörte oder dem Reich Ligath Tureen entstammte, ist ungewiss und die Überlieferungen lassen keine finalen Schlüsse zu. Schon in jungen Jahren wurde Herdra aufgrund ihrer Fähigkeiten zur Schützin ausgebildet. Ihr Sturkopf erschwerte es allerdings, einen passenden Dalaar für eine einvernehmliche Verbindung zu finden. Doch dann erkrankte sie schwer und ihr Leben hing am seidenen Faden. So führte die Notwendigkeit des Moments zu einer Vereinigung. Nur auf diesem Weg konnten sie beide heilen. Ihre Kampfbereitschaft und ihr Überlebenswillen vereinen sie, doch darüber hinaus ist die Verbindung schwierig. Yiv ist durch ihren Verlust traumatisiert und Herdra hat das Gefühl, dass die Dalaar den geistigen Kontakt zu ihr meidet.

**Rasse/Volk:** Dalaar & Mensch aus Thedekya

**Rang:** Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

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

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Heilen W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Schießen W10, Überleben W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8

**Größe:** 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 5 | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

**Handicaps:** Heldenhaft, Inneres Zwiegespräch, Junges Volk, Loyal, Manipulationsanfällig, Stur

**Talente:** Doppelschuss, Flink, Krankheitsresistenz, Meisterschütze, Naturbursche,

Nur eine Hülle, Sechster Sinn, Symbiontische Regeneration

**Ausrüstung:** Lederrüstung (+1 Panzerung), Speer (Stä+W6), Jagdmesser (Stä+W4), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Überlebens-/Reise-Zug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)



### Notizen:

**Wunden:** ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht