

Best of krasse Registrierungen

Die folgenden Registrierungen sind in keinsten Art und Weise bearbeitet worden durch das ChatAdmin-Team. Der Veröffentlichung ihrer eingesandten Registrierungen haben alle Nutzer durch Setzen eines Häkchens zugestimmt als sie sie eingereicht haben. Viel Spaß beim Lesen! =o)

Charakter

Charaktername: Raone

Rasse: Mensch

Profession: Magier

Geschlecht: k.A.

Charakter-Hintergrund:

Raone kennt seine Eltern nicht. Das erste woran er sich - wegen der seit dem vergangen Zeit nicht in allen details - erinnert ist der erste tag seiner Ausbildung in der Akademie. Er hat ein Auge das leicht in die Augenhöhle eingerückt ist'. Aus den freiliegenden Stellen dringt undefinierbarer schwarzer qualm, weswegen er dies stets mit einer augenklappe verdeckt hält. Er kennt keinen anderen Namen für sich als das Wort Raone.

Hintergründe die Raone nicht kennt:

Seinn Vater war selbst einst ein Magier aus Brabak. Auf Grund seines schlechtes Selbstwertgefühls und die Faszination zur Dämonologie wurde sein Gemüt dunkler und er wurde zu einem sehr verschlossenen Mann. Getrieben von der Gier und überzeugt von der eigenen Vorstellung der Macht die er besitzen könne und sollte schenkte er Agrimoth seine Seele. Der Pakt mit dem Dämon enstellte nach und nach seinen Körper. Angefangen bei senem linken Arm, der an Volumen Verlohr und letztendlich schien die bloße haut auf seinen Konochen zu hängen. Seine Augen schoben sich nach und nsch in die Augenhöhlen und erfüllten ihn mehrere Tage durchgehend mit brennendem Schmerz. Aus dem dadurch freiliegenden Raum seiner Augenhöhlen bagann der gleiche mysteriöse, schwarze Qualm zu laufen, der auch in Raones rechtem Auge seine Quelle haben sollte. Als seine Augen vollständig verschwunden waren konnte er zu seinem eigenen Erstaunen noch einwandfrei sehen. Nur das Tageslicht schmerzte ihn. Er begann sich nur noch in der Nacht aus seinem Versteckt zu begeben und verdeckte immer sein Gesicht.

Und so geschah es, dass als er spürte, dass es bald mit ihm zu Ende sein würde, sich auch die Wolllust in ihm breit machte. Als er sich eines Tages in der frühen Morgendämmerung zurück auf den Weg in sein Versteck machte, sah er eine tüchtige, junge, wunderschöne Frau des Weges kommen, die anscheinend auf Kräutersuche war. Er konnte sich nicht mehr kontrollieren und vergewaltigte sie. Danach zwang er sie mit ihm zu kommen, denn er hatte seine begierde noch nicht gestillt. Sie tat alles was er verlangte, denn obwohl sie wusste, dass es absurd war wollte sie das Kind bekommen. Als Es auf die Welt kam liebte sie es. Sie liebte es als hätte sie es von einem Mann den sie auch liebte. natürlich war das nicht der fall. Im Angesicht der Liebe fühlte Der Vater Schmerz. Diese fürsorge kränkte ihn. Das aber nur aus einem Grund. Die Menschlichkeit kehrte in ihn zurück. So erlaubte er ihr nach viereinhalb Jahren zurückzukehren in ihre Heimat. Sie kehrte in ihre Heimat zu ihrem Geliebten zurück. Dieser wollte sie nicht wieder aufnehmen sonder beleidigte sie als billige Hure und Schlampe wegen des Kindes, dass nicht von ihm sein konnte ohne überhaupt zuzuhören was sie in den letzten Jahren durchgemacht hatte, erschlug er sie. Er wollte auch das Kind töten, dessen rechtes Auge sich selbst zu verstümmeln schien. Es war der Erben seines leiblichen Vaters. So ging der geliebte eines Nachts in den Wald um das Kind im Bach zu ertränken. Aus Zufall bekam es der Vater mit. Er tötete den Liebhaber und nahm das Kind zu sich mit. Obwohl er einen Teil seiner Menschlichkeit wiedergewonnen hatte, wollte er sich nicht um das Kind kümmern. Er unternahm eine Reise und hatte in Mirham die Intuition, dass hier der rechte Platz für das Kind sei. Er legte es nachts schlafend, in eine Decke gehüllt vor die Akademietore und löschte sämtliche Erinnerungen, die der Junge bisher gesammelt hatte aus dessen Gedächtnis. Als am nächsten Morgen die Akademietore geöffnet wurden fand man ein schlafendes Kind. Sofort

erkannte man, dass dieses Kind ein guter Magier werden würde und nahm es auf. In Mirham und Umgebung wurde nach Eltern gefragt, die ein Kind vermissen. In der selben Woche fand man in der Nähe im Wald die augenlose Leiche eines Mannes, in der ein Stab steckte. ...

Charakter

Charaktername: Derion von Gareth
Rasse: Mensch
Profession: Magier
Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Derion wurde in Gareth geboren und 1 Jahr später von den Zha verschleppt und aufgezogen. Er wendet hauptsächlich schwarze Magie an da es ihm von den Zha befohlen wurde! Eines Tages zerstörte er das Dorf der Zha und verbündete sich mit den Drachen! Ihm wurde von den Drachen ein langes Leben geschenkt. Mit 50 Jahren sah er aus als wäre er erst Mitte 20 und baute sich in der Stadt Gareth einen Turm indem er seine Experimente ohne Störungen durchführen kann. Doch was das für Experimente des Schreckens sind das weiß nur er!!!

Charakter

Charaktername: Profian
Rasse: Mensch
Profession: Krieger
Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Profian, ein Krieger. Ausgebildet in der Kriegergilde in Andagast. Er führt sein Schwert elegant und sehr eng am Körper. Sein Schwert besteht aus Titanium und wurde von Vater zu Sohn weitergegeben. Er ist sehr stolz darauf ein Krieger zu sein, denn seine Vorfahren wurden alle als Krieger ausgebildet.

Charakter

Charaktername: Windwalker
Rasse: Windelf
Profession: Bewacher / Geschichtenhüter
Geschlecht: k.A.

Charakter-Hintergrund:

Beschreibung:

Windwalker ist für seine Familie, eine Abspaltung der Salamandersteiner Waldelfen, die sich in den höchsten Höhen des Berges Sternenwind niedergelassen haben, eher als klein zu bezeichnen. (1 S 39 F). Seine langen Kupfererz-farbenen Haare sind in 6 Zöpfen geflochten. Einige tiefblaue Federn und Zähne von Wölfen sind kunstvoll in sie eingearbeitet. Hell-blau-grüne Augen beobachten stets wachsam aber nie aufdringlich die Umgebung. Seine gesamte linke Gesichtshälfte ist voll der Symbole seiner Ahnen, Ranken und Ornamente, vom Hautzeichner schon vor vielen Sommern dort sichtbar gemacht. Windwalker trägt, gräuliche Fell- und Federkleidung, die ihn mit dem steinigen Hintergrund seiner Ursprünglichen Umgebung nahezu verschmelzen lässt.

Auffällige Ausrüstung:

Windwalker trägt einen Bogen aus der Rippe eines gewaltigen Vogels geschnitzt, über und über mit Verzierungen versehen, einen schmuckvollen Lederköcher mit etwa 25 Wespenmusterpfeilen, die im Flug einen sirrenden (Wespenschwarmgleich) von sich geben. Außerdem eine Ledertasche, die er sich umgehängt hat.

Geschichte:

Geboren wurde Windwalker vor etwa 132 Sommern. Er war schon lange bevor Nurti den Funken

des Lebens in den Leib seiner Mutter pflanzte bestimmt für die zwei Hauptaufgabe in seinem Leben. Zum einen war es Lah'raf eseph, der Geschichtenerzähler, der ihm all das Wissen zur Erinnerung über die Sippe gab, auf das es die Leben aller überdauere. Und zum anderen seine Mutter Muroth nefrai Sternenlauf, die Grosse Jägerin der Familie, die WW die Künste der Jagd im Einklang mit der Magie der Wälder lehrte. 3 mal war er schon zum Sprecher gewählt worden, als andere Sippen kamen und das Problem mit den Menschen beprechen wollten und 3 mal war die Sippe zufrieden mit seinen Verhandlungen. WW erstes Prinzip war es Frieden zu halten und Gemeinschaftlichkeit zu mehren. Herrscht jedoch Bedrohung für die Seinigen (was auch diejenigen einschließt, die er selber in seine Seelenfamilie mit aufgenommen hat....Gnade den Feinden des Friedens Zerzal)

Charakter

Charaktername: Kaira

Rasse: Elfin

Profession: Diebin

Geschlecht: weiblich

Charakter-Hintergrund:

Ich wurde in der Nähe von Thorwal geboren habe mehrere Ausbildungen als Diebin hinter mir und bin eine NEUTRALE person

Charakter

Charaktername: Aron von Eisfels

Rasse: Mensch

Profession: Firungeweihter

Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Aron von Eisfels ist ein junger Firungeweihter im alter von 28 Jahren. Er wollte wie sein Vater Geweihter werden, da er ihn immer bewunderte und es kam auch so. Er nimmt Firuns Gebote sehr ernst und ahndet jeden der sie missachtet mit Verachtung und vielleicht mehr. Er ist ein ausgezeichnete Bogenschütze und hat sich selbst einen eigenen Bogen aus magischem Holz gebaut und dieser wurde obendrein von einem oberen Priester Firuns geweiht. Außerdem versteht er sich aufs kämpfen mit scharfen Hieb Waffen, Dolchen und Schwertern und er ist wie sein Vater ein gefürchteter Gegner im Hruuzat. Er ist schlank aber doch recht muskulös, hat Blaugraue augen und sturmgraue kurze haare. Er trägt braune Wildleder Kleidung mit Zeichen des firun, seinen Bogen und einen Köcher mit eisblau gefiederten Pfeilen auf dem Rücken, an der linken Seite trägt er eine Boronsichel, am rechten Oberschenkel einen Wurmstecher und über der Brust einen Gurt mit fünf Wurfdolchen. An seiner Seite trägt er eine Tasche mit nützlichen Utensilien, Heilkräutern, Tränken, etc. Außerdem hat er ein Eisblaues Gewand an, das er, wenn er in städten ist immer trägt, wenn er durch die Wälder wandert, verstaut er es in seiner Tasche.

An seiner Seite läuft ein schneeweißer Wolf mit einer Schulterhöhe von eineinhalb Schritt. Aron fand ihn, als er noch ein Welpen war, zog ihn auf und richtete ihn ab und gab ihm den namen Rama. Aron ist ein sehr ehrvoller Mensch, der zwar meistens eher schweigsam und grimmig ist aber auch zu einem guten Bier nicht nein sagt und er würde freunde nie im Stich lassen. Er schätzt kameradschaft und freundschaft mehr als alles andere. Außerdem hat er schon so manche Abenteuer und Schlachten überstanden und ist deshalb ein recht erfahrener Held geworden, obwohl er noch su jung ist

Charakter

Charaktername: Ninor

Rasse: Mensch

Profession: Waldläufer, Söldner

Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Vor euch steht ein Mann, 1.89 schritt groß, braune Augen und kurze dunkelblonde Haare. Seine Statur ist schlank und dennoch muskulös, man sieht ihm an, dass die 34 Jahre seines Lebens seinem Körper gut taten doch auch Überbleibsel von Kämpfen sind zu sehen. Auf der rechten wange sind drei parallel verlaufende Narben zu sehen, die von einem Jaguar stammen. Sein Oberkörper weist ein paar kleinere unbedeutendere Narben auf, die von einem leben in der Wildnis zeugen. Auf der linken Seite des Halses sind Brandzeichen zu sehen, die allerdings nur für ihn etwas bedeuten, diese Zeichen sind von niemand anderem zu entziffern.

Er ist gehüllt in braune Wildlederkleidung.

Er ist ein Söldner, das sieht man an seinen Waffen.

Auf dem Rücken trägt er einen Langbogen und einen Köcher und eine Boronsichel, über der Brust hängt ein Gurt mit fünf Wurfdolchen, an der Seite baumelt ein Wolfsmesser und an der anderen Seite steckt ein Schneidzahn im Gurt. Er trägt eine Umhängetasche aus leder, in der er ein paar Nützliche Utensilien (Geld, Heilkräuter, Tränke, Gift, etc.) aufbewahrt.

Ninor versteht sich ausgezeichnet auf alle Talente, die mit Wildnisleben zu tun haben (Tierkunde, Pflanzenkunde, Orientierung, sich verstecken, usw.) außerdem ist er ein recht guter Heiler geworden und mit seinem athletischen Körper kann er ausgezeichnet schleichen, springen, klettern, schwimmen, etc. Überdies sind seine Sinne sehr ausgeprägt. auch aufs kämpfen versteht er sich doch er ist ein #allrounder#, er versteht sich auf jede art des kämpfens doch er ist ein Meister im werfen von waffen und im Hruruzat.

Geboren wurde Ninor in Al Anfa. Seine Eltern war ein angesehenes Paar, welches gutes Geld mit dem Handel vverdiente. Doch weil es eben die Stadt des Raben war, wurde Ninor recht früh mit den Kampfkünsten vertraut gemacht, er lernte, auf verschiedene Weisen zu kämpfen. Eines Tages, er war gerade 13 jahre alt, wurden seine Eltern von Banditen getötet, als sie Waren holen wollten.

Ninor landete auf der straße, nur mit seinen Kleidern am Leib. Nach einigen Tagen, die er in den Gassen Al Anfas verbracht hatte, nahm ihn ein elfischer Einsiedler mit, der gerade in der Stand war. ninor lebte fortan in den Wäldern südlich Al Anfas und wuchs dort heran, er wurde, wie von einem Leben in der Wildnis zu erwarten, gut Trainiert und versteht sich darauf, unter den wiedrigsten Bedingungen zu überleben. Als er 27 war, verließ er seinen elfischen Mentor, der für ihn wie ein Vater gewesen war und begab sich auf Reisen um den Leuten zu helfen. Seine Reisen ließen ihn weit kommen, er sah schon vieles vom Kontinent und erlebte einige Abenteuer, die aber allesamt nichts bedeutendes waren. Er reist herum und verdient sein Geld als Söldner oder Tagelöhner, er ist bei guter Bezahlung für jeden Auftrag zu haben.

Ninor ist von recht freundlichem Charakter und er versucht zu helfen, wo er kann doch er schätzt dabei auch immer seine eigenen Vorteile ab und verlangt oft Geld für die ausgeführten Aufträge. Er ist recht schweigsam und geht nur selten in größere Städte, außerdem hat er eine Abneigung gegen Banditen, da seine Eltern von Banditen getötet wurden.

Charakter

Charaktername: Gylvana

Rasse: Waldelfe

Profession:

Geschlecht: weiblich

Charakter-Hintergrund:

Vor euch steht eine Waldelfe von 29 Jahren.

Sie ist umwerfend hübsch, mit langen kastanienbraunen Harren, die ihr bis zu den Hüften reichen und klaren dunkelblauen Augen, die allerdings Melancholie und Trauer ausdrücken.

Ihr körper ist athletisch und für eine Elfe eine Spur zu muskulös aber dennoch wunderbar anzusehn. Sie ist gehüllt in enge braune Wildlederkleidung, trägt eine Tasche an der seite, in der sie ein paar nützliche Utensilien aufbewahrt.

über der Schulter trägt sie einen Köcher mit 25 Jagdpfeilen und ein selbstgebauter Langbogen.

Als Nahkampfwaffe hat sie eine Zweililien und am Oberschenkel einen Dolch.

Gylvana lebte mit ihrer Familie (Mutter, Vater, einer Schwester und einem Bruder) in einem Waldelfendorf in den Wäldern nördlich der Salamandersteine.

Ihre Eltern holten sich von der Natur, was sie brauchten und so hatte Gylvana ein glückliches unbeschwertes Leben mit ihrer Familie.

Eines Tages unternahmen ihre Eltern eine Wanderung und nahmen auch sie und ihre Geschwister mit, allerdings wurden sie in den Salamandersteinen von Sklavenfängern gefangengenommen und nach Al Anfa gebracht, dort wurden sie durch eine glückliche Fügung von derselben Person gekauft und blieben beieinander. Sie und ihre Familie hatten harte Zeiten während der Sklaverei doch eines Tages konnten sie entkommen doch die Sklavenjagd fand statt und sie wurden bald eingeholt. Gylvana wurde als erste gefasst, ihr Geschwister sah sie in einem Gebüsch verschwinden. Ihre Eltern jedoch wurden vor ihren Augen während der Jagd getötet. Gerade war sie erst elf Jahre alt. Sie wurde wieder in die Sklaverei gebracht und es waren die härtesten Jahre ihres Lebens.

Als sie 15 war, wurde sie für den Arenakampf ausgebildet. Sie wählte Stabwaffen und Dolche und ihr wurden die entsprechenden Waffentechniken beigebracht, das Training war hart und nach zwei Jahren beherrschte sie die Zweililien perfekt und auch im Umgang mit dem Dolch war sie gut. Als sie 18 war, musste sie ihre ersten Arenakämpfe absolvieren. Nach vier weiteren Lebensjahren konnte sie aus der Sklaverei entkommen, zwar nur knapp aber sie wurde nie wieder gefunden. Das Haustück, auf dem sie gebrandmarkt worden war schnitt sie sich vom Körper und heilte die Wunde, allerdings blieb ihr eine Narbe vom Umfang eines Handtellers am Hals, die wohl nie wieder verschwinden wird.

Sie begab sich auf Wanderschaft und machte sich ihre Heimat zum Ziel. Sie brauchte über drei Jahre für die Reise, da sie in einige Abenteuer verwickelt wurde. Mit 27 kam sie schließlich wieder zuhause an. Dort setzte sie sich im Haus ihrer Eltern zur Ruhe und nahm sich die Zeit und die Mühe, sich das Bogenschiessen beizubringen.

Nach zwei Jahren ist das auch ganz gut gelungen, allerdings ist sie noch lange keine Meisterin, zumindest nicht für elfische Maßstäbe.

Da ihre Vergangenheit sie sehr geprägt hat, ist Gylvana sehr schweigsam und melancholisch. Unter Menschen hält sie sich so gut wie nie auf, zumindest nicht in größeren Städten. Erweichen lässt sie sich nur, wenn sie mit ihrer Vergangenheit konfrontiert wird oder an diese erinnert wird. Leute mit hohem Charisma wären am ehesten in der Lage dazu, sie zu erweichen oder aber Elfen, bis jetzt ist es noch keinem Menschen gelungen. Gylvana ist dank des Trainings in der Sklaverei eine ausgezeichnete Kämpferin mit der Zweililien und eine passable Kämpferin mit dem Dolch geworden, mit dem Bogen kann sie gut umgehen, ist aber keine Meisterin.

Auf ihren Reisen hat sie gelernt, gut zu schleichen, sich zu verstecken, in der Wildnis zu überleben, mit der elfischen Magie hat sie sich ebenfalls vertraut gemacht doch auch auf diesem Gebiet könnte sie sich noch verbessern.

Eingereichte Charakterbeschreibung:

Chriyotta

Dieser mächtige Elfen-Magier vollzog die Meisterausbildung eines (der gefürchtetsten Magier-Kreaturen) Eiselfen, jener beherrscht die Fähigkeit, jedigliche Person, ganz gleich ob magisch oder nicht magisch, einzufrieren. Bei einer geringen Stufe kann er Personen einfrieren, bei einem hohen Level gar einen Drachen, sogar ein ganzes Dorf.

Waffen trägt er nur bedingt, aber eine Eis-Rüstung trägt er immer, die ab 30°C schmilzt, und sich bei kälteren Regionen wieder regeneriert.

Für seine Größe ist er ziemlich leicht, bei einer Größe von 208cm wiegt er gerade mal 68kg.

Wie schon gesagt, ist er eine gefürchtete Kreatur, ob es von seiner Gottheit, einem Dämon (kommt auf Geburtsmonat an), liegt weis man nicht.

Sein Standard-Aussehen sind Schwarze Haare und Nachtblaue Augen. Seine Stimme ähneln einem Besessenen, wie jemand der eine normale und eine tiefe Stimme hat.

Wen man eine solche Kreatur wie den Eiselfen begegnet, sollte man sich lieber von ihm fern halten...

Charakter

Charaktername: Borgut
Rasse: Zwerg
Profession: Krieger
Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Als Borgut 2 Jahre alt war, wurden seine Eltern von einem Vampier namens Manfred von Ca getötet. Borgut war in dem Moment zufällig woanders (Kindergeburtstag oder so was). Er wuchs schließlich bei seinem Onkel in einem kleinen Dorf im Gebirge auf. An seinen 17. Geburtstag machte sich Borgut auf die Suche nach Manfred von Ca. Bis zu Borguts 39. Lebensjahr traf er sich die beiden 3 mal, jedes mal entkam Borgut nur knapp dem Tod. Schließlich erkannte er, dass er seine Fertigkeiten verbessern muss. Also ging er wandert er mit seinen Freunden, die er auf seiner Suche gefunden hatte, quer durch Aventurien...

Charakter

Charaktername: Albadoth
Rasse: Schlangemensch
Profession: Magier
Geschlecht: k.A.

Charakter-Hintergrund:

Schlangemenschen entstanden als die Achaz von den Menschen fast komplett ausgelöscht wurden die Männer sahen die ermordeten Kinder und Frauen reichten sich indem sie der Bauern Kinder töteten und die Frauen vergewaltigten und verstümmelten diese gebahren wenig später Schlangemenschen

eingereichte Beschreibung:

Ist ein schöner Char (Schlangemensch) hat einige intuitive Zauber z.B. Feuerball halt die Grundzauber da es eine Echse und magisch ist ist die Muttersprache Draschich aber Garethi beherrschen die meisten (sind coole und schöne Chars für etwas anspruchsvollere Spieler)

Charakter

Charaktername: Trandine
Rasse: Zwerg
Profession: Magierzwerg (Geodin)
Geschlecht: weiblich

Charakter-Hintergrund:

Trandine ist im einen Flos an der Garether Au angespült worden dann wurde sie von Elfen aufgenommen und zum Magischen Wesen erzogen???

weitere Infos nur im Chat

Charakter

Charaktername: Markus Aurelius
Rasse: Mensch
Profession: Hinterhof Hexer
Geschlecht: männlich

Charakter-Hintergrund:

Geboren im New York des 21. Jahrhunderts hat es ihn bei einer Erkundung des Dunkelzahnspalts nach Aventurien verschlagen. Durch seine magische Begabung hatte er kaum Probleme sich einem Druidenzirkel anzuschließen.

Charakter

Charaktername: Erania di Pavendoza
Rasse: Mensch

Profession: Hexe: Schöne der Nacht

Geschlecht: weiblich

Charakter-Hintergrund:

Sie sieht Herforragend aus, hat ein Kleid mit diamant und amnetisten an, trägt jede menge Schmuck, und hat immer einen Schwarzen Panter um die Beine.

Sie ist eine Eigeborene Hexe aus dem Horasreich, sie tarnt sich als Kurtisane und Ballkönigin. Sie ist sehr verspielt und lebensfreudig.

Charakter

Charaktername: Tungild

Rasse: Zwerg

Profession: Krieger

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Kommt aus dem Land der Zwergs, Er wandert weil er keine Familie hat. Orks haben sie heimtückisch umgebracht.Deswegen hasst er die Orks abgrundtief. Nur eine Schwester die aber auf einem anderen Kontinet lebt. Seine beiden Streitäxte sind selbstgefertigt in schweißtreibender kleinarbeit.Außerdem hat er gelernt zu Dichten was unüblich für Zwerge ist.

Charakterhintergrund:

verhalten gegenüber menschen ist eher zurückhaltend. aber nach einem längeren Gespräch kann er sich durchaus öffnen. Zwerge hat er noch keine gesehen. aber gegenüber diesen Artgenossen ist er sehr offen. Stellt viele Fragen und Hinterfragt auch die Antworten oder das Erklärte. Sobald er aber ein Ork sieht rasstet er aus. Zuerst werden diese beschimpft und danach angegriffen. Je nach tageslaune ist er auch beser gelaunt. Er führt oft selbstgespräche. Weint auch abundzu. Er glaubt an Odin und die Keltischen götter.

Besondere Ausrüstung:

Er trägt ein thors hammer was er aus dem Rest Eisen von Seine beiden streitäxten übrighatte geschmiedet hat. Ein Kristall ist in der unteren Mitte eingebracht, diesen Bekam er von seiner Schwester. Zwei Streitäxte die er selbst gemacht hat besitzt er ebenfalls. Er hat die Klingen mit den Worten, Wer nicht hasst wird gehasst in der Keltischen schrift verziertSie legt er nur ungerm aus der hand. Sollte es aber trotzdem vorkommen muss er sie sehen. Er hat immer gedichte auf lager und interpretiert auch sehr oft meinungen und Antworten. Sein bester Freund ist ebenfalls ein Zwerg. Dessen name bleibt aber geheim. Den Hass gegen Orks versteht sich ja selber.

Charakter

Charaktername: Darkui

Rasse: Halbelf

Profession: Magier

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile:Er beherrscht die gute magie wie auch die böse.Er kann schwerter mit seiner magie schmieden.

Nachteile:er hat angst vor Orks die er versucht zu überwinden.Er fürchtet das licht und sieht am besten in der nacht.

Besondere Talente:er kann gedanken lesen und spürt es wenn jemand lügt.

Charakterhintergrund:

Darkui verhält sich anderen Charakteren gegenüber etwas verschlossen. Er wurde am 19. Boron 1017BF geboren. In seiner frühen Kindheit wurde seine Familie von Orks getötet (daher die angst vor Orks).

Besondere Ausrüstung:

Darkui trägt ein Schwert mit Magischen kräften bei sich. Es heißt Thunder, Schwert des Donners. Sein Vater war Schmied und da Darkui ein Magier ist hat er dieses Schwert zu einem einzigartigen Schwert gemacht.

Eingereichte Beschreibung:

Darkui ist ein dreizehnjähriger Magier des Donners der licht magie wie auch ein Feuermagier der schwarzen magie.

Charakter

Charaktername: Darkside

Rasse: Mensch

Profession: Magier

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile: sieht gut in der nacht

Nachteile: verabscheut das licht

Charakterhintergrund:

Darkside wurde im jahr 1017BF geboren. in seiner jungen kindheit kam eine schar orks in das kleine dorf minguel in nord-aventurien. seine famiele wurde brutal ermordet nur er und seine schwester lightside haben überlebt und wurden von den orks verschleppt. Darkside konnte entkommen und ist nun auf der suche nach seiner schwester.

Besondere Ausrüstung:

Nein, er hat nichts derartiges bei sich.

Charakter

Charaktername: Darkui

Rasse: Mensch

Profession: Magier

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile: er kann gut in der nacht und dunkelheit sehen

Nachteile: er fürchtet das licht

Charakterhintergrund:

Darkui wurde im Jahr 1000BF geboren. mit 10j. hat er die Magie studiert. Es hat fünf jahre gedauert bis er den ersten Zauber ausführen konnte, da er nur ein Mensch war. Nach weiteren fünf jahren war er nun ein richtiger Magier und schwor sein Dorf in Nordaventurien zu beschützen. Eines nachts als er schlief kam ein anderer Magier ins Dorf. Dieser Magier belegte Darkui mit dem Fluch der unsterblichkeit. Danach zerstörte er alle die im Dorf lebten. Nun ist er auf der Suche nach diesem Magier.

Besondere Ausrüstung:

Er hat nichts besonderes bei sich.

Charakter

Charaktername: Boronos

Rasse: Elf

Profession: Krieger

Geschlecht: k.A.

Technisches zum Charakter:

nein.

Charakterhintergrund:

Boronos ist eigentlich ein ganz normaler Elf. Sein Geburtsjahr ist 1015BF. Vor einem Jahr kam eine Gruppe Orks in sein Dorf nahe der Westlichen Küste Aventuriens. Der Gründer des Dorfes hielt es für eine gute Idee dort ein Elfdorf zu bauen da fast niemand dort eines vermutete. Auf jeden Fall zerstörten die Orks das Dorf. Glücklicherweise war Boronos am Meer als die Orks dort waren. Als er zum Dorf ging und es sah schwor er diese Kreaturen die dieses Dorf vernichtet haben ebenfalls zu vernichten.

Besondere Ausrüstung:

Nein.

Charakter

Charaktername: Thiander der große

Rasse: Mensch

Profession: Krieger

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile: keine Angaben

Nachteile: keine Angaben

Sonderfertigkeiten: wenn er in der rechten Hand ein leichteres Kurzschwert führt kann er in der anderen Hand genau die selbe Waffe tragen

Charakterhintergrund:

Er lebte von seiner Geburt an in einer Kampfschule in den Bergen. Bis zum fünfzehnten Lebensjahr lebte er dort. Seine Eltern sind bei einem tragischen Unfall gestorben. Seit vierzehn Jahren reist er durch Aventurien.

Besondere Ausrüstung:

Er hat ein kleines elbisches Dorf vor einem Angriff der Orks geschützt und als Dankgaben sie ihm ein elbisches, leicht zu führendes Kurzschwert.

Charakter

Charaktername: Amadros

Rasse: Gnom

Profession: Magier

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile: Eidentisches Gedächtnis

Nachteile: Wiederwertiges Aussehen, Einaugig, Einarmig,...

Charakterhintergrund:
Er isst mit vorliebe Menschenfleisch...

Besondere Ausrüstung:
Schwarzes Auge

Charakter

Charaktername: Amadros
Rasse: Elf
Profession: Magier
Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:
Vorteil: Eidentisches Gedechniss

Nachteil: Goldgir 8

Jähzorn 3

Charakterhintergrund:
Er kommt auf Winhall und hat dort schon viele Abenteuer erlebt.

Er ist in Winhall sehr beliebt.

Besondere Ausrüstung:
Einen magieschen Ring mit +1 RS.

Dolch +1

Charakter

Charaktername: xLes
Rasse: Blutelf
Profession: Priester
Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:
Vorteile im Kampf:

-Kann feinden Mana entziehen

-Kann Magie Bannen

-Imun gegen schattenschaden Jeglicher art

Vorteile im Leben:

-Kann Magie aufspühren

-Kennt und spürt die Spirituelle Kraft der Geister

-Erkennt Lügner

Nachteile im Kampf:

-Verringerter Schaden gegen Krieger

-Kann sich nicht lange auf eine Sache konzentrieren

Nachteile im Leben:

-Sehr Abergläubisch

-Sieht in allem einen Nachteil

Charakterhintergrund:

xLes begab sich einst auf eine lange Reise... die dadurch entstand das seine Eltern (v. Kealthas m. Melonine) in ihrem Land vom Lich-König terrorisiert und schliesslich ermordet wurden.

Er flüchtete aus seinem Heimatland Silbermoond um sich für den Kampf gegen den Mörder seiner Eltern zu Wapmnen und lernte unterwegs einige neue Kreaturen kennen.

Ob sie Freunde oder Feinde sein würde kann er zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

Besondere Ausrüstung:

Er trägt eine Blutelfwachen Rüstung aus gehärtetem Netherstoff

Das einzig besondere an seiner Ausrüstung ist der Dolch seines Vaters.

Der Geist seines Vaters lebt in diesem Dolch (Malchezhan) weiter und nimmt oft Kontrolle über xLes

Charakter

Charaktername: Xiprurehy

Rasse: Hexe

Profession: Hexe

Geschlecht: weiblich

Technisches zum Charakter:

Ei-geborene Hexe

CH 25 durch magische Salbe der Hesinde

Charakterhintergrund:

verhält sich neutral, außer gegen jene, die sie bestehlen

wird von zwei Raben begleitet

Mutter war eine ei-geborene Hexe, deren Eltern eine Elfe und ein Hexer waren.

Vater war ein Druide.

Beide haben eine Abmachung getroffen. Sollte die Mutter ein Kind bekommen, so solle es als Hexe ausgebildet werden, wenn es ein Mädchen bzw. als Druide ausgebildet, wenn es ein Junge wäre.

Xiprurehy war ein Mädchen.

Mutter wurde von einem Inquisitor (Dexter Nemrod) getötet, als Xiprurehy im Wald Beeren, Kräuter und Wurzeln sammeln war. Diesen Dexter Nemrod hat sich Xiprurehy geschworen zu töten.

Vater hat sie weiter ausgebildet doch dann in die Hand von Elfen gegeben, weshalb sie viele der elfischen Zauber gelernt hat, allerdings in einer für Hexen typischen Ausprägung.

Besondere Ausrüstung:

Axt Sternenschweif, die beim Gegner W20 SP verursacht, wenn sie ihn als würdig erachtet, tötet also nicht hinterrücks. Anschließend kehrt sie in die Hand des Trägers zurück. Jedes Verwenden erniedrigt den Mut-Wert um einen Punkt für einen Tag.

Dolch aus dem Horn eines Einhorns, der W20 SP verursacht

Kampfstab, der mit der hexentypischen Flugsalbe bestrichen wurde

Charakter

Charaktername: Nesterov v. Kalakov

Rasse: Mensch

Profession: Praiosgeweihter

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Prinzipientreue: Moralkodex Praios

Gezielter stich, Finte, Todesstoß

Ausweichen I

Ausweichen II

Ausweichen III

Fecht Waffen 10

Charakterhintergrund:

Lodrik ward ein Findelkind aufgezogen von Gauklern und durch unglückliche Umstände sehr unglücklich dazu gezwungen als Flüchtiger durch das Land zu ziehen ohne Ziel und Aufgabe.

In einem kleinen Adventurischen Dorf fand er die Erleuchtung Praios und eine Lebens aufgabe in seinem Namen zu dienen Nach dem er durch Schwere Prüfungen und Müßiggang seinen unerschütterlichen glauben auf die Probe stellte wurde er in den Kreisen Praios aufgenommen und zu einem geweihten umerzogen. und da beginnt seine Geschichte.

Verhalten eines Fanatischen Praiosgeweihten

Besondere Ausrüstung:
Praios geweihtes Florett

Charakter

Charaktername: Arwen
Rasse: Elf
Profession: Kriegerin
Geschlecht: weiblich

Technisches zum Charakter:
Name: Arwen

Alter:17

Haarfarbe:Rot-braun

Augenfarbe:Grün

Stamm:Syndarienn

Sonderfertigkeiten:Drachenreiterin,kann die Zukunft vorhersagen

Charakterhintergrund:

Arwen ist eine mutige Elfen Prinzessin dessen Mutter(Heldin Alix), bei einer Schlacht gegen Zarock gestorben ist ,ihr Vater versucht die wenigen Elfen ihres Stammes die bei der Schlacht überleben konnten zu schützen ,sie hat sich von ihrem Stamm getrennt und hat ihre richtige Familie schon lange nicht mehr gesehen sie lebt nun weit von ihrem Stamm entfernt im Vallenwald.Zussamen mit ihrem Zwergengäfehten Guldin , dem Waldläufer Elgond und ihrem Drachen Themeraire ,macht sie sich auf die suche nach den aus Bruchtal verschwundenen Berg-Drachen und muss auf der Reise dort hin viele Gefahren überwinden.

Besondere Ausrüstung:
Waffen:Recurve Bogen,Langschwert(Umbra)

Rüstung:Seiden BlütenRüstung(Für normale Waffen undurchdringlich)

Charakter

Charaktername: Aikari Shrogdur
Rasse: ORK
Profession: Tairach schamane
Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

vorteile: ritualekenntnis: geister binden, geister rufen, geister bannen und geister aufnehmen alles auf 9.

Blutmagie, verbotene Pforten, Weihe der Keule, dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz(2), Richtungssinn, Zäher Hund, Steppenkundig, Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Eidetisches Gedächtnis, Halnzauberer.

Nachteile:

Eingeschränkte Elementarnähe, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit Gesellschaftliche talente, Jähzorn5, Artefaktgebunden, Grausamkeit12, Blutdurst10, Meeresangst7, Neugier6, Wahrer Name, Wiederwärtiges aussehen.

Astralenergie: 34

Lebensenergie: 36

MR: 5

Rituale: Blick ins Geisterreich, Brazoragh Gorkai, Geisterheilung, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Reitender Geist, Ogerruf.

zweihändige hiebwaaffe 9

Charakterhintergrund:

Im Orkland geboren, während einer vollmondnacht war das schicksal von Aikari Shrogdur vorbestimmt und nach einigen götterläufen trat er seine lehre beim hochpriester Kurak der Tairach an. An einen Tag, zwei tage vor vollmond, schickte der hochpreister Aikari Shrogdur zu einen benachbarten freundlich gesonnen stamm. Der hiesige Graves priester sollte die nötigen Rauschkräuter zusammenstellen welche der TAirach priester für das kommende Ritual benötigte. Bei seiner Wiederkehr fand er jedoch nur blut und leichengeruch hervor. Es haben lediglich einige Orkfrauen überlebt die wasser holten. Mit ihren Blut vollzog er ein grosses Ritual um Rat vom verstorbenen TairachPriester zu bekommen. Dieser sagte ihm das er auf Dere umherwandeln soll um Wissen zu sammel. Erst wenn er genügend gesammelt habe wird er sich zur Prüfung zum Hohepriester des Tairach als würdig erweisen. Vermutet mit neuen Tücher und unauffällig versucht er nun in Aventurien sein Wissensdurst zu nähren.

Besondere Ausrüstung:

Grosse Knochenkeule welche von einen dreigehörnten Dämon beseelt ist. (Loyalität 10)

Diese wurde ihm vererbt.

Charakter

Charaktername: Lili Schattenläufer

Rasse: Mensch

Profession: Magierin der Weißen Gilde

Geschlecht: weiblich

Technisches zum Charakter:

Stufe 18 Magierin

Nachteile

Klugheit 21

Charisma 16

Intuition 16

Akademie Schwert und Stab zu Beilunk

Alle Hauszauber min. 10

Pentagramma 18

Ignifaxius 16

Beherrschung brechen 16

Analys und Oculus 17

Beherrscht Auge des Limbus 5 + Immortalis 4 (Denn Immortalis wendet sie selbstverständlich nicht an(Aus dem Liber Zhamorricum per Satinav erhalten in der 7G Kampagne))

Heilkunde Seele 18

Körperbeherrschung 16

Selbstbeherrschung 17

Alte Sprachen 18

Lesen/Schreiben 17

Charakterhintergrund:

Lili hat mit 20 Jahren die Akademie Schwert und Stab zu Beilunk verlassen um sich dem Kampf gegen Dämonen anzuschließen und Erfahrungen in der Welt zu sammeln. Sie reiste lange Zeit mit einem Offizier der Garethischen Armee und einem Geweihten des Praios. Zusammen haben sie allerlei erlebt und sie konnte ihre Fähigkeiten verbessern. Im Alter von 27 Jahren schloss sie sich den Pfeilen des Lichts an und wurde entsandt einem seltsamen Treiben in Dragenfeld nachzugehen wo das Schicksal ihren Lauf fand sie erlebte die Rückkehr Borbarads mit. War auf Maraskan und bei Rohals Rückkehr dabei. Sie gehörte zu jenen die für Borbarads Fall verantwortlich waren. Leider wurde sie in dieser Schlacht von Borbarad versteinert und nun 4 Jahre danach wurde sie von zwei Freunden gerettet und nun steht schon das nächste Übel vor der Tür GCE Galotta und Rhazazzor haben dem Mittelreich den Krieg erklärt. Was nun geschieht weiß nur Praios

Besondere Ausrüstung:

Besitzt das Schwert Lorallyn (leicht verbessertes Bannschwert mit Endurium Legierung +3 beim Bann von Dämonen) verliehen von den Pfeilen des Lichts für besondere Taten für die Weiße Gilde im Sinne des Praios

Besitzt das Liber Zhamorricum per Satinav (bekommen in der Schlacht um Borbarads Rückkehr)

Besitzt eine Rüstung aus Drachen Schuppen.

(Gekauft mit dem Endurium aus Pforte des Grauens)

Charakter

Charaktername: Lili

Rasse: Mensch

Profession: Magierin

Geschlecht: weiblich

Technisches zum Charakter:

Meister im Bannen von Dämonen via Pentagramma.

Herausragend in den Talente Klugheit und Intuition gut in Mut und Körperkraft.

Selbstbeherrschung un Körperkraft Herausragend Hauszauber auf mindestens 8.

Charakterhintergrund:

Eine etwas Arrogante Magierin der Schwert und Stab Akademie. Mitglied der Pfeile des Lichts.

Sie war in Brabak über Beilunk bis in der Grimmfrostöde. Immer in der Tracht der Pfeile gekleidet und mit einem Silbernen Stirnreif mit Praiossonne daruaf zu sehen.

Besondere Ausrüstung:

Das Schwert Lorallyn, verliehen von den Pfeilen des Lichts nach einem Kampf gegen einen Tasfael Kult.

In dem Schwert ist eine Fee gefangen.

Charakter

Charaktername: Sharrazz

Rasse: Waldinsel Achaz

Profession: Medicus

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Vorteile:

Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Balance

Begabung für Talent : Schwimmen

Beidhändig

Dämmerungssicht

Natürlicher Rüstungsschutz (2)

Niedrige schlechte Eigenschaft: Dunkelangst (5)

Richtungssinn

Nachteile

Arroganz (10)

Eingeschränkter Sinn (schwerhörig)

Farbenblind

Jähzorn (10)

Kältestarre

Neugier (5)

Randgruppe : Waldinsel-Achaz

Raubtiergeruch

Schlafstörungen

Unangenehme Stimme

Unfähigkeit für Talent : Singen

Unfähigkeit für Talent : Stimmen imitieren

Sonderfertigkeiten

Waffenspezialisierung: Echsiche Axt (Zweihand-Hieb Waffen)

Meisterparade

Schnellladen: Bogen

Rüstungsgewöhnung I: Lederharnisch

Geländekundig : Sumpf

Charakterhintergrund:

Er ist ein wenig der Außenseiter hält nicht viel von Menschen und ist ein großer Freund der Elfen

Als er jung (24) war wurde er bei einer Schiffsfahrt von Sklavenjägern gefangen genommen konnte sich befreien und wurde von Elfen aufgenommen

Besondere Ausrüstung:

Echsiche Axt (Erbe)

Bogen mit 10 Kriegspfeilen (Bogen von Elfen (kein Elfenbogen) Pfeile in Kuslik für 2 Dukaten erworben)

Charakter

Charaktername: Sato
Rasse: Mensch
Profession: Krieger
Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

ausergewöhnlich geschickt und schnell mit seinen Schwertern,
generel flink und hohe Geschicklichkeit

Charakterhintergrund:

Sato ist ein ca. 28 jähriger Ronin aus dem fernen Osten.

Als Waisenkind kam er zum Arbeiten in die erfolgreiche Geschäftsfamilie des Tzugami Musahara, der ihm für seine ausserordentlichen Dienste die Ausbildung zu einem Samuraikrieger finanzierte.

Aus Dankbarkeit und als Wiedergutmachung der Kosten arbeitete er dafür weiterhin als Leibwache des Herren Musahara.

Bei einem Streit in einem Restaurant mit einem Aventurischem Krieger namens Rongar Wargo wurde dieser ohne Satos beisein getötet.

Da der Samurai nun Herrenlos war, zog er nun als Ronin durch das Land, auf der Suche nach Rongar um den Tod seines Herren zu Rächen. Dabei folgte er ihm bis nach Aventurien

In seinem Verhalten ist er eher ruhig und zurückhaltend.

Besondere Ausrüstung:

Mit nichts weiter unterwegs als:

Seinem Kamishimo (samurai kleidung),

einem Rucksack mit Proviant,

sein vom Meister geschmiedetes Daishō (Schwertpaar: Katana & Wakizashi)

10 Shuriken, ein Tanto

und ein wenig Gold & Silber & Kupfermünzen

Charakter

Charaktername: Witt22
Rasse: Witt22
Profession: Witt22
Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Witt22

Charakterhintergrund:

Witt22

Besondere Ausrüstung:

Witti22

Charakter

Charaktername: Ryu

Rasse: Mensch

Profession: Dieb

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Ryu hat lange blaue Haare und ist 18 Jahre alt.

Er ist sehr geschickt im stehlen und schleichen doch er kann nicht schwimmen.

Er beherrscht das klettern und den Schwertkampf.

Die Kleidung ist eine leichte schwarze Rüstung und ein schwarzer umhang, an seinem Gürtel trägt er in einer Scheide ein Langschwert.

Charakterhintergrund:

Als Ryu 13 Jahre alt war, gingen er und seine drei Jahre jüngere Schwester Feena in den Wald in der Nähe des Dorfes um zu trainieren. Ihr Vater legte viel Wert auf das Training im Schwertkampf, ihre Mutter starb vor fünf Jahren an einer unheilbaren Krankheit. Als sie aus dem Wald wiederkamen brannte das Dorf, es wurde angegriffen von einer Armee Soldaten dessen Herkunft sie nicht kannten. Ryus Vater kämpfte gegen die Soldaten und starb. In seiner Wut griff Ryu sich das Schwert seines Vaters und tötete einen Soldaten. Einer der Überlebenden sagte er soll gehen. Ryu sah ein dass er nicht überleben würde wenn er hierbleibt und so floh er mit Feena nach Albernia. Dort fingen Ryu und Feena an die Menschen zu beklaunen um sich Essen und derlei zu kaufen. Als er 16 wurde verloren sie sich aus den Augen und sahen sich nie wieder. Ryu hielt es aber auch nicht mehr lange in Albernia und so zog er auch los durch das Land zwei Jahre lang auf der Suche nach den Mördern seines Vaters...bis heute...

Charakter

Charaktername: Avatar

Rasse: Mensch

Profession: Mächtiger Gott

Geschlecht: männlich

Technisches zum Charakter:

Unsterblichkeit. Grenzenlose Macht.

Charakterhintergrund:

Göttlich.

Besondere Ausrüstung:

Nicht notwendig.

Eingereichte Charakterbeschreibung:

Jessa

"Jessa ist eine Frau jüngeren Jahren. Sie wirkt trotz ihrer recht geringen Größe, athletisch. Ihre dunklen Augen blick so praktisch immer selbstbewusst in der Gegend umher. Ihre langen Haare, von dunklerem Blond, und stark gewellt, trägt sie offen. Um Jessas Hals bindet sich ein dünner blauer Schal, der jedoch nicht den Blick von ihrem dekolleté versperren, der wegen ihrer etwas weit geöffneten Bluse unschwer zu erkennen ist. Über die Ärmel der Bluse, trägt sie blau-weiß gestreifte

stülpfen, der welche ihr bis über die Handgelenke reichen. Sie trägt einen schwarzen rock, welcher jedoch mehr wie ein tuch wirkt, und mit einem rotenband zusammengebunden hat."

Charakter

Charaktername: Yaman

Rasse: Waldelf

Profession: Bogenschütze/Assassine

Technisches zum Charakter:

-Verstohlenheit (tarnung) -Flinkheit und sehr akrobatisch -Dank Tarnumhang - Unsichtbarkeit für eine gewisse Zeit -kann Tiere der Wildnis zähmen und ihre Hilfe anfordern -Überlebenskünstler
