Verschiedene Kopfgeldjäger:

Zum einen wäre da immer noch die rachsüchtige Magierin Mirona ya Minario, die mittlerweile die Letzte der Blutigen Sieben ist.

Hier noch einmal ihre Werte:

MU: 16 AB: 1 LE: 37

KL: 16 HA: 2 AE: 98

IN: 14 RA: 1 MR: 15

CH: 15 TA: 0 ST: 14

FF: 14 NG:4 At/Pa: 11/16 (Magierstab)

GE: 12 GG: 5 17/8 (Dolch + Kukris)

KK: 10 JZ: 5 RS: 2 (Wattierter Waffenrock)

Zauber: Gardianum: 11 Horriphobus: 14 Furor Blut: 12 Geister Austreiben: 13 Geister Beschwören: 14 Heptagon: 13 Skeletarius: 18 Stein Wandle: 13 Blitz dich find: 12 Nekrophatia: 16

Sie ist seit dem letzten Treffen in den dritten Kreis der Verdammnis aufgestiegen: Ihr Haupthaar ist fast kahl und ihre Wunde ist nun dauerhaft verbunden, da sie sonst zuviel Blut verlieren würde. Dies kostete sie außerdem 2 permanente LP. Anmerkung zum Stein Wandle: Angesichts der enormen Kraft der Sieben Gezeichneten, hat sie sich einen menschengroßen Golem aus Lehm erschaffen:

**MU: 50 At: (2x):16 Pa: 14 LE: 120 RS: 5 TP: 2W+6 (FAUST) MR: 20 AP: ca. 120** Dieser Golem begleitet sie für gewöhnlich auf ihren Einsätzen, und ihr Ziel ist es, die Sieben Gezeichneten zu vernichten. Ihre Skelette sind außerordentlich stark, hier die Werte eines Skelettes: **MU: 30 At: 13 Pa: 7 LE: 32 RS: 6 TP: variabel MR: 5 AP: ca. 10** Wieder hat sie ein paar Leute angeheuert:

Nummer eins:

Hesindian Sterndeuter

Hesindian musste einst als Streuner durchs Leben kommen. Mit 8 Jahren wurde er erwischt und an den Pranger gestellt. 5 Jahre später erhielt der dreizehnjährige die Gelegenheit, seinen Anzeiger zu ermorden: Dieser wurde in einer dunklen Gasse von einer Bande Räuber überfallen und K.O geschlagen. Als er dort lag „stolperte“ Hesindian über ihn und erkannte ihn sofort wieder. Nicht so der reiche Kaufmann, der den Vorfall längst vergessen hatte. Er erwachte aus seiner Bewusstlosigkeit und sah den Jungen über sich. Kraftlos bat er um Hilfe. Er bekam den Dolch.

Fassungslos starb der Kaufmann in seinem eigenen Blut. Die dunkle Stunde war für Hesindian gekommen, mit 15 Jahren heuerte er bei einer Bande an. Diese plünderten und raubten ihre Opfer aus, nachdem sie es K.O geschlagen hatten. Hin und wieder auch mal erdolcht oder erschlagen…

Mit 18 Jahren sein erster Auftragsmord: Ein reicher Kaufmann hatte einen der Bandenbosse betrogen. Dafür sollte er sterben. Hesindian meisterte diese Aufgabe souverän und ist nun mit seinen 27 Jahren zu einem Profi herangereift.

Seine Haare sind Straßenköterblond und er hat blaue Augen. Seine Größe beträgt 1,77 Schritt und er wiegt 66 Stein. Er ist meist in schwarz gewand: leichte, schwarze Stiefel, ein schwarzer Umhang und schwarze Lederhose. Sein Hemd ist ebenfalls schwarz und besteht aus feiner Seide.

Darunter trägt er gerne ein kurzes Kettenhemd und schützt seine Arme mit unauffälligem Kettenzeug. Dadurch meint man, er wäre sehr muskulös. Eigentlich ist er ein lebensfroher Mensch, doch bei Erfüllung seines Auftrages ist er todernst.

Hier seine Werte:

MU: 16 AB: 2 LE: 79 TP: 1W+1 (Dolch + Kukris)

KL: 13 HA: 4 MR:11 1W+6 (Schwert)

IN: 15 RA: 4 ST: 12 1W+2: (Linkhand)

CH: 13 TA: 2 At/Pa: Dolch: 18/17

FF: 16 GG: 6 Schwert: 19/15

GE: 16 NG: 4 Linkhand: 13/19

KK: 14 JZ: 3 RS: 4 (Kleidung, k.K., Kz.)

Artefakte/Magische Ausrüstung: 1 Heiltrank E

Wichtige Talente: Wurfwaffen Messer Dolche: 15 Dolche: 16 Schwerter: 14 Linkshändig: 16

Schleichen: 16 Selbstbeherrschung: 16 Körperbeherrschung: 16

Er führt außerdem drei Wurfmesser mit sich: TP 1W+1, versehen mit Schlafgift (D)

AT: 25

Nummer 2:

Redian Messerstern ist einer der überlebenden Söldner der Hunde des Krieges.

Er musste mit ansehen, wie seine Freundin von Hesindiane erschlagen wurde. Er schoss sofort einen Bolzen, doch traf er sie nur in den Arm. Er ist noch immer Überzeugt von dem Sieg Borbarads, und lernte Mirona ya Menario in einer Kneipe kennen, in der sie auch Hesindian anheuerte. Seine Armbrust geschultert und die Waffe immer lässig am Gürtel marschiert er nun für den nächsten hoch dekorierten der von Borbarad persönlich kontaktiert wurde.

Er ist 1,88 Schritt groß, bullig, (90Stein) und hat einen Stiernacken. Seine kurzen Haare sind blond, seine Augen blau. Er trägt noch immer den Wappenrock der Hunde des Krieges und trägt auch sonst eher schwarz: schwarze, schwere Stiefel, seine Hose aus feinem Leinen ist ebenfalls schwarz. Unter seiner Rüstung trägt er ein schwarzes Hemd aus feinem Leinen. Sein Brustpanzer mit Schurz schimmert hell, ebenso sein Plattenzeug. Außerdem trägt er Panzerhandschuhe, die er sich auf dem Marsch durch Tobrien erbeutet hat. Sein treues Bastardschwert „Schädelbrecher“

trägt diesen Namen zu Recht. Wenn er kann führt er es zweihändig, um mehr Schaden anrichten zu können. Merkt er jedoch, dass er nicht mit einer Zweihandwaffe zum Erfolg kommen kann, so kämpft er mit der rechten Hand mit Schädelbrecher und trägt in der linken einen Parierdolch, mit dem er so gut umgehen kann, das die meisten Staunen: so etwas hätte man dem bulligen Kerl NIE zugetraut. Eigentlich jedoch ist er eher ein Armbrustschütze, da er diese Waffe gut beherrscht.

Bei den Hunden reicht es zwar noch nicht zum Scharfschützen, aber bei Mirona hat er diesen Titel inne. Nun sinnt er auf Rache. Er hat noch eine Haarlocke seiner Angebeteten bei sich und hat ihr geschworen, Hesindiane ein qualvolles Ende zu bereiten. Er wird Mirona solange treu ergeben dienen, wie sie ihn näher an Hesindiane bringt. Dann wird er alles daran setzen, Hesindiane in die Finger zu bekommen um ihr ein qualvolles Ende zu bereiten. Noch ist er keinen Pakt mit einem der Erzdämonen eingegangen, doch sollte dieses Mal der Auftrag fehlschlagen und er Überleben…

Hier seine Werte:

MU: 16 AB: 2 LE: 67 RS: 7 (Platte mit Plattenzeug, Kleidung)

KL: 12 HA: 3 MR: 9

IN: 14 RA: 3 ST: 10

CH: 13 TA: 2 At/Pa: 16/15 (Bastardschwert) 26 (Armbrust)

FF: 15 GG: 6 12/18 (Parierdolch)

GE: 16 NG: 2 TP: 1W+8 (Bastardschwert beidhändig) 1W+2 (Parierdolch)

KK: 17 JZ: 4 1W+5 (Bastardschwert einhändig) 2W+6 (S. Armbrust)

Artefakte/Magische Ausrüstung: 2 Heiltränke (E) In einem Ring (Silber) einen Armatrutz über 5 RS, Aktivierung durch drehen des Ringes in eine bestimmte Richtung und wieder zurück

Wichtige Talente: Schwerter: 12 Zweihänder: 12 Schusswaffen: 16 Dolche: 10 Scharfe Hiebwaffen: 12 Äxte: 10 Boxen: 14 Raufen: 12

Selbstbeherrschung: 15 Körperbeherrschung: 13 Gefahreninstinkt: 10 Fesseln/Entfesseln: 12

Magische Unterstützung findet Mirona ya Menario in einem besonderen Zeitgenossen:

Korobar wurde schon vor Jahren von den Helden erschlagen, tödlich getroffen von einem Ignifaxius aus Durandals Mund schwor er Rache. Er bekam sie.

Erst durchstreifte er als Widergänger das Weidener Land, schließlich hatte er genug LE zusammen um seinen alten Körper (und damit seine alte Macht) wieder zu erlangen.

Dass er damit seinen Bund mit Targunitoth um Kreis weiter schritt, bemerkte er nicht. Er ist nun im dritten Kreis der Verdammnis. Sein Dämonenmal erkennt man nur sehr schlecht: Auf seiner Kopfhaut befindet sich ein faustgroßes, schwarzes Mal. Wann immer er einen Kreis aufsteigt, so vergrößert sich dieses Mal um das doppelte. Bis er vollkommen schwarz ist. (Doch davor wird er sicherlich in die Verdammnis einfahren)

Er irrte durch ganz Aventurien, immer auf der Suche nach den Sieben Gezeichneten. Seine Macht wuchs. Seine nekromantischen Fähigkeiten, dass musste er schmerzlich erfahren, reichen nicht gegen die Sieben Gezeichneten aus. Also widmete er sich der Kampfmagie und deren Abwehrung.

Er stahl sich ein Exemplar des Buches: Magie im Kampf, eines der Exemplare, dass längst verschollen geglaubt…

Ein paar von seinen Silbernägeln in der Tasche, die das Beschwören von Untoten noch leichter macht, sein Rucksack mit dem Buch und sein Hass auf die Sieben Gezeichneten.

In einen schwarzen Umhang gehüllt, Yranlederstiefel an den Füßen, eine dunkle Robe am Körper und schwarze Lederhandschuhe über den Händen.

Sein Haar zerzaust, seine Fingernägel gelben Krallen gleich. So fand Mirona ya Menario ihn.

Und so war es ein leichtes, ihn zu „rekrutieren“: Sie wusste, wo sich die Helden aufhalten und hatte einen Plan sie vernichten. Wenn er doch nur diesem Kampfmagier, diesem Durandal gegenüberstehen würde! Er würde es ihm mit gleicher Münze heimzahlen!

Er gab Mirona ya Menario ein paar seiner Silbernägel. Sie konnte diese gut gebrauchen…

Seine Fähigkeiten sind deutlich durch Targunitoth geprägt: Er kann furchtbare Untote erwecken und denkt immer noch, dass er sich mit einem „kleinen“ und „beherrschbaren“ Übel angelegt hat.

Er nimmt Targunitoth nicht ernst. Was soll es (ich sage hier es, weil sich die Magier nicht sicher sind, ob die Dämonenherrscher ein Geschlecht haben, als Spieler weiß man, Targunitoth ist weiblich) schon gegen ihn ausrichten? Es kann doch nur Untote kontrollieren! Sie sehen also, ein armer Irrer.

Seine Werte:

MU: 15 AB: 2 LE: 45 Magische Ausrüstung: Amulett MR +7 gegen Beherrschungszauber,

KL: 16 HA: 3 AE: 108 3x für 20 KR. 2 Heiltränke (E) und 2 Zaubertränke (70ASP)

IN: 15 RA: 1 MR: 13  
CH: 14 TA: 0 ST: 15

FF: 14 GG: 3 At/Pa: 14/17 (Stab)

GE: 13 NG: 4 17/14 (Dolch + Kukris)

KK: 13 JZ: 5 RS: 2 (wattierter Waffenrock wenn vorbereitet auf einen Kampf)

Wichtige Talente: Stäbe: 14 Messer Dolche: 14 Selbstbeherrschung: 15 Körperbeherrschung: 16

Überreden: 12 Natur: 10+ alle

Wichtige Zauber: Eigne Ängste quälen dich: 13 Erinnerung verlasse dich! : 15 Panik überkomme euch! : 16 Schwarzer Schrecken plage dich! : 15 Stein Wandle, Totes handle: 18 Herzschlag Ruhe, Atem Stocke! : 13 Höllenpein zerreiße dich! : 16 Last des Alters beuge dich! : 13

Brenne Toter Stoff! : 18 Hartes Schmelze, starres Fließe! : 18 Weiches erstarre: 18

Furor Blut: 18 Heptagon: 18 Skeletarius Kryptaduft: 18

Gardianum: 8 Horriphobus: 12 Transversalis: 6 Ignifaxius: 11 Dunkelheit: 5 Armatrutz: 7 Paralü: 10

Seine dämonischen Gaben: eindeutig im Bereich seiner magischen Fähigkeiten.

Er ist, wie Mirona ya Menario, in der Lage scheußliche Wesen zu erschaffen:

Normalerweise hat er immer drei Skelette bei sich, Werte siehe bei Mirona ya Menario.

Auf Geheiß von Mirona ya Menario hat auch er sich einen Golem aus Lehm erschaffen.

Hier die Werte des Golems:

**MU: 50 At: (2x) 17 Pa: 15 120 RS: 7 TP: 2W+8 MR:20 AP: ca 150**

Sie wollen die Gezeichneten, und zwar so schnell wie möglich! Bisher haben sie immer versagt…

Korobar war bereits einmal tot, Mirona ya Menario überlebte als einzige zweimal den Angriff auf die sieben Gezeichneten. Nun haben sie ihre Kräfte vervielfacht… Mit der durchschlagenden Kraft ihrer Golems und ihrer Horde Skelette, mit dem Meuchler und dem Armbrustschützen, fühlen sie sich gerüstet gegen einen Teil der Sieben Gezeichneten, denn wenn sie sich trennen, dann wird der eine Teil eine böse Überraschung erleben! Sollten sich die Gezeichneten wider Erwarten nicht trennen, so werden halt ein paar Totschläger angeheuert, damit man ein paar lebendige Schutzschilde hat…

Diese Gruppe sollten sie einsetzen, wenn sie den Tod eines Helden beabsichtigen. Ändern sie die Vorgeschichten auf ihre Gruppe ab. Jedoch gibt es eine Voraussetzung: Es müssen schon Gestalten sein, die Helden kennen. Die sie hassen gelernt haben. Die sie für tot glaubten…

Hier haben die Helden nichts zu lachen…