

Sarpmeystergilde XI: Der Unheilvolle Bund

Dramatis Personae: einige wichtige Personen



Herzog Hakon von Waldmark

[Spieler: Storki]

Herrscher der Waldmark

(hinter ihm: seine Konkubine Grendel)

[Caro]



Graf Alderich von Notmark,

[Mirko]

Herrscher der Notmark, die im Norden an Waldmark grenzt; mit dem Herzog verbündet und sehr unglücklich über die Friedensverhandlungen mit Wolfsstein



Gundulor von Gausenstein,

[Markus]

der Berater des Grafen von Notmark. Genau der richtige Mann, wenn man jemanden sucht, der die Aura des Bösen verkörpert, ohne dass ihm je jemand etwas nachweisen könnte.



Die Familie von Wolfsstein,

Anordnung:

Viviane, Rowin, Isida
Thesia, Janne

(Baron Rowin von Wolfsstein [Jean-Mi],
seine Frau Isida [ich], seine älteste
Tochter Viviane [Doro], sein
zweitgeborener Sohn Janne [Max], und
seine Nichte Thesia [Franzi])

Im Hintergrund das Wolfssteiner Zelt



Ritter Wenzel von Riesfels,

[Sebastian (einer von zu vielen)]

Bester Freund von Rowin von
Wolfsstein; kennen sich sehr lange
(Wenzel war Knappe am Hof von
Rowins Vater) und haben gemeinsam
viele Abenteuer bestritten



Die Familie von Vierwinden,

Der Baron [Oli], seine Frau [Nadine],
seine Töchter Joerdes (1) [Anna-
Joerdes] und Anna-Lisa-Jenny [Muriel],
sowie rechts unten die kleine Elfe Finria
[Ronja], die von den Vierwindens
aufgezogen wird



Das Brautpaar:

Thesia von Wolfsstein [Franzi]und
Lechdan von Silberwitz [Sebastian(noch
einer)]



Die Wolfssteiner Garde:

(v.l.)Hauptmann Bronn [Klaus], Nessa
[Luise], Elkwyn, Nuja [Anna]



Mentorin Miranda del Merinor,
[Katharina]

Geweihte der Hesinde und Hofgeweihte
des Barons von Wolfsstein



Ardo Storrebrandt,

[Matze]

der älteste Sohn Emmeran
Storrebrandts und ein Enkel des
Magnaten Stover Regolan Storrebrant
(Leiter des einflussreichen,
wohlhabenden Handelshauses
Storrebrandt)



Thesia von Ilmenstein,

[Sabine]

Adelsmarschallin des Bornlandes
(Repräsentantin des Bornlandes nach
außen)



Das Huhn.

Hatte während einer der ersten
Ambientebegegnungen eine zentrale
Rolle zu spielen und trug danach
erheblich zu Ambiente und
Lagerstimmung bei. Wurde von den
Waldmärkern und Notmärkern teilweise
auch für eine Katze gehalten, was
vermutlich als Hinweis auf das dortige
Bildungsniveau zu verstehen ist... ;)