

## SONDORU KALEF

Sondoru Kalef gehört zur Spitze der EN7 auf Icos. Er ist 47 Jahre alt, 1,85 m groß und wiegt 88 kg. Er hat dunkle Haare, ein sportliches, attraktives Äußeres und einen gewinnenden Charme. Trotz seiner sympathischen Art ist der EN7 verschlagen, heimtückisch und grausam. Er hat den Fanatismus von seinem Großvater geerbt, der ein treuer und stolzer Diener der Ekla war.

Sondoru Kalef besitzt ein großes Medienimperium, das ihn mit fast unbegrenzten finanziellen Mitteln ausstattet. Mit diesen Geldern finanziert er Regierungs- und Wandler-feindliche Organisationen. Weiterhin stehen eine Vielzahl an Regierungs- und Geheimdienstmitglieder auf seiner Bestechungsliste, so daß alle Bemühungen der Regierung, gegen ihn vorzugehen, bisher schon im Ansatz gescheitert sind.

Das Ziel des EN7 ist der Sturz der Regierung und die Vernichtung aller Wandler, die mit dieser kooperieren.

Sondoru Kalef wird von der Wandler-Organisation als einer der gefährlichsten Männer von ganz Icos gehandelt. Sein großer Einfluß und seine Verbindungen in allerhöchste Kreise machen es aber unmöglich ihn auf „legalem“ Weg zu belasten.

Der EN7 ist sich der Bedrohung seitens der Regierung und der Wandlerorganisation bewußt, daher scheut er die Öffentlichkeit und hält sich überwiegend einer seiner unzähligen, schwer bewachten Luxusvillen auf.

Sondoru Kalef wird den Charakteren wohl kaum persönlich begegnen, sondern eher als Drahtzieher im Verborgenen.

Sondoru Kalef trägt in der Öffentlichkeit immer nur modische, gepflegte Kleidung, in die kugelsicheres Gewebe eingearbeitet wurde, das ihm einen Rüstungsschutz von 4 gibt. Weiterhin trägt er eine Hüte, die, mit speziellen Kunststoffen verwoben, seinen Kopf wie einen Helm mit einem Wert von 8 schützen. Seine Limousinen sind gepanzert, während sein Hubschrauber und sein Flugzeug mit speziellen Abwehrsystemen ausgestattet sind.

Eine Waffe trägt er in der Öffentlichkeit nie, aber er wird ständig von vier loyalen Leibwächtern umgeben.

### AUSRÜSTUNG

- Kleidung mit RS 4
- Pistole 9 mm
- Kreditkarten und Geldkarte

ST	KO	GE	SC	CH	IN	GK	LP	MP
13	12	15	12	14	25	20	33	-

Krit. Treffer	Ohnm./Tod	Ausweichen	Zauberres.
15	-4 / -8	10	20

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Chemie	11	Körperverstärkung	6
Ekla lesen/schreiben	25	Länderkunde	9
Ekla sprechen	25	Mathematik	10
Erste Hilfe	9	Medienwissenschaft	18
Fahrzeuge fahren	15	Meucheln	9
Fallschirm springen	9	Physik	10
Finanzwissen	17	Schleichen	7
Fliegen	12	Sportarten betreiben	14
Geschichte	9	Sprengstoffe	6
Gesetze	8	Wahrnehmung	14
Goran lesen/schreiben	25	Überleben	8
Goran sprechen	25	Überwachen	10

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP
Waffenloser Kampf 3	GE	9	10	1W6+1
3 ApR (WK) (M)	GE	0	0	0
Entwaffnen (WK) (M)	GE	0	0	0
Haltegriff (WK) (M)	GE	0	0	0
Pistole – 9 mm	GE	11	0	1W6+7
2 ApR (Pistole) (M)	GE	0	x	0

