

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Gelgia „Kai“ Caviezel

Albion von Greifenwind



Albion ist der Junge Herr der Baronie Greifenwind. Als sein Vater – Geron von Greifwind – bei der Nautann-Schlacht am Goldenen Wall fiel, war Albion kaum zwanzig Jahre alt. Er, Geron's einziges Kind, konnte weder große Erfahrung noch den Dienst am Wall vorzeigen. Eine Tatsache die definitiv gegen die Erhebung Albions zum Baron sprach. So gab es denn auch einige Einsprachen gegen den Entscheid der Gräfin von Drachenfels, Albion den Lehenseid schwören zu lassen und ihn so zum rechtmäßigen Baron von Greifwind zu machen. Die Gräfin – deren Knappe Albion einst gewesen war – ließ in dieser Hinsicht jedoch nicht mit sich reden und so mussten die Kritiker wohl oder übel mit ihrer Entscheidung leben.

Die kleine Baronie inmitten des Nachtforstes ist kaum von Bedeutung. Weder wirtschaftlich noch ökonomisch. Schon seit Menschengedenken kümmern sich die von Greifenwinds ohne großes Aufsehen um dieses Land und hüten dabei ihr Geheimnis: Die feeische Herkunft des Geschlechts. Diese Herkunft und das Feenblut in ihren Adern machen sie zu den Wächtern eines Feenportals welches diese Welt mit der Anderwelt der Feen verbindet. Nur der jeweils amtierende Baron weiß um das Familiengeheimnis, welches er ausschließlich seinem Nachfolger weitergibt. Die Wichtigkeit ihrer Aufgabe und der Zwang zur Heimlichkeit machen aus den Greifwinds ernsthafte und unauffällige Leute. Das Neckische und die Unbeschwertheit welches Feenblut oftmals mit sich bringt, geht ihnen fast vollkommen ab. Nur ihren unerschütterlichen Hang zu Optimismus, ihr fröhliches und positives Gemüt sowie ihre Naturverbundenheit deuten auf ihre Herkunft hin.

Albion selbst weiß bis heute nichts von seiner Aufgabe oder Herkunft. Sein Vater hat nicht mehr die Gelegenheit gehabt ihn einzuweihen. Auch die feeischen Verbündeten der Familie schafften es bisher nicht an den jungen Baron heranzutreten und ihn einzuweihen, da Personen in der Umgebung Albions ein großes Interesse an seiner Unwissenheit haben. Albion selbst glaubt elfisches Blut in den Adern zu haben, da er wie sie in der Nacht sehr gut sehen kann. Seine manchmal beinahe magische Fähigkeit Leute zu etwas zu überreden (*Charm Person*) führt er auf seine Überredungskünste und seinen Charme zurück, welche sich auch wahrlich sehen lassen dürfen.

Aussehen und Charakter

Albion hat blondrotes Haar und himmelblaue Augen. Ein kleiner Kinnbart soll ihn älter wirken lassen, was jedoch – trotz der inzwischen dreißig Jahre – nicht so ganz gelingen will. Albion ist mit 1.7 m nicht besonders groß, jedoch gut durchtrainiert und ein ausgezeichneter Kämpfer, der inzwischen auch seinen Dienst am Wall absolviert hat. Ansonsten ist der Baron von Greifwind ein eher einfacher Typ der gerne auf der Jagd ist und seine Baronie nach bestem Gewissen leitet. Albion ist ein heiterer und einfacher Mensch der gerne über die Fehler seiner Mitmenschen hinwegschaut. Er ist nicht nachtragend und versteht viel Spaß. Nur wenn die Menschen seiner Baronie bedroht werden oder die Gräfin von Drachenfels beleidigt wird hört für ihn der Spaß auf, denn seine Loyalität gehört beiden. Und beide wird er notfalls mit Waffengewalt verteidigen, wenn er auch erst einen friedlichen Weg zu finden versucht.

Burg Greifwind

Die Burg Greifwind ist über einem etwas größeren Dorf auf einem Felsen gelegen. Sie ist recht klein und „rustikal“ da die Greifwinds nie Wert auf Tand gelegt haben. Sie sind eher praktisch veranlagt, was sich auch in der Burg widerspiegelt.

Albion von Greifenwind

Male Feytouched 1 / Aristocrat 3 / Fighter 4

NG Medium Sized Fey

Init + 1; **Senses** Low light vision; Listen +2, Spot +2

Languages Common, Sylvan, Elven, Halfling

AC 25 (+9 mithral fullplate, +5 shield, +1 Dex)

hp 65 (7 HD)

Immunities Immune to all mind-affecting effects

Fort +7, Ref +3, Will +6

Speed 20 ft

Melee +2 *longsword* +11 (1d8+5)

Mwk dagger +9 (1d4+3)

Ranged Mwk longbow +9 (1W8)

Base Atk +6; **Grp** +6

Atk Options Improved Disarm, Improved Trip

Def Options Combat Expertise (- 5 to Atk, +5 to AC)

Combat gear +1 *mithral fullplate of speed*, +3 *winged wooden shield*, +2 *merciful longsword*, Mwk dagger, Mwk Longbow

Spell like abilities 1/day - *Charm Person*: CL 8, DC 12

Abilities Str 17, Dex 12, Con 15, Int 14, Wis 14, Cha 12

Feats Track, Negotiator, Leadership, Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip

Skills Appraise +7, Bluff +6, Diplomacy +9, Gather Information +6, Handle Animal +5, Hide +3, Intimidate +3, Knowledge (local) +6, Move Silently +3, Perform +3, Ride +8, Sense Motive +10, Survival +4

Special *Fly* 1/day (*winged shield*), *Haste* 10 rounds/day (*fullplate of speed*)