

Eingereichter Beitrag des

# NSC - Contest 2007

Von Stephan Waldow

## Alissa Talandriel



## Aussehen

In ihrer natürlichen Gestalt als Fey`ri erscheint sie als etwa 1,60m große, schlanke gutaussehende Elfe. Ihr Körper wird von blonden, lockigen Haaren, die ihr bis zur Hüfte reichen, betont. Sie könnte als normale Sonnenelfe durchgehen, wenn da nicht ihre tiefrot leuchtenden Augen und das Paar Fledermausflügel, welches ihrem Rücken entspringt, wären.

Sie trägt immer ihre schwarze, eng anliegende Robe, die ihren Körper betont. Ihre Haare trägt sie die meiste Zeit offen.

Wenn sie sich unter Menschen bewegt, erscheint sie als schlanke, gutaussehende menschliche Frau. Ihre Haut weist eine leicht kupferne Färbung auf, außerdem besitzt sie in dieser Gestalt keine roten Augen und keine Flügel.

Ihre grünen, katzenartigen Augen haben etwas besonderes und haben schon so manchen Besucher verzaubert.

Bis auf diese Abweichungen besitzt sie das Aussehen ihrer natürlichen Gestalt.

## Geschichte

Alissa wurde als Tochter eines Sonnenelfen und eines Sukkubus geboren. Dies geschah noch, während das Volk der Fey`ri in den magischen Kerkern, in die sie von ihren Vettern eingesperrt worden waren, lebten. Kurz nachdem sie das Erwachsenenalter erreicht hatte, wurden die Siegel der Kerker gebrochen und die Fey`ri konnten nach Faerun zurückkehren. Als Alissa zum ersten Mal unter dem Himmel Faeruns stand, war sie aufgrund dieser ihr völlig unbekanntem Umgebung beängstigt. Doch schon bald wich ihre Angst der Neugier und so kam es auch, dass sie aus der Gesellschaft der anderen Fey`ri floh, da sie kein Interesse daran hatte, Krieg gegen irgendwelche alten Feinde zu führen.

Nachdem sie ihren Verwandten entkommen war, reiste sie durch die umliegenden Länder der Menschen und beobachtete alles aufmerksam. Schon nach kurzer Zeit hatte sie erkannt, wie einfach es doch war, Menschen zu beeinflussen und so beschloss sie, sich in einer Stadt der Menschen niederzulassen, um dort Untergebene zu gewinnen. Denn auch sie hatte wie viele Dämonen das Verlangen, Macht zu erlangen und ihr Plan war es, eine Stadt der Menschen Stückchen für Stückchen zu übernehmen. Ihr war bewusst, dass sie schlecht eine Menschenstadt offen übernehmen könne und so fasste sie den Plan, die Stadt von hinter dem Thron aus zu regieren.

Die Umsetzung ihres Plans begann sie mit der „Eroberung“ eines Gasthauses in der Stadt. Der Besitzer des Gasthauses hatte Alissa nicht wirklich etwas entgegen zu setzen und erlag schon nach kurzer Zeit ihrem Charme. Nachdem sie den ersten Schritt getan hatte, eröffnete sie das Gasthaus neu, diesmal mit ihr als besondere Attraktion. Sie machte mit ihren „Tanzaufführungen“ von sich reden und schon bald war ihr Gasthaus jeden Abend bis zum bersten gefüllt. Besonders beliebt ist das Gasthaus bei den reichen und wichtigen Leuten der Stadt, ein Zustand, der Alissa sehr gefällt.

Aufgrund ihres natürlichen Charmes, ihrer magischen Begabung und ihres beliebten Gasthauses war es ihr recht schnell möglich die ersten Kontakte in die oberen Schichten zu knüpfen.

Schon nach kurzer Zeit wurde die örtliche Diebesgilde, die Schattenrabben, auf das Gasthaus aufmerksam und sie forderten Schutzgeld von Alissa.

Diese lehnte sie ab und bezauberte die Schutzgelpresser. Von diesen erfuhr sie die Lage

des „Gildenhauses“.

Sie brauchte nicht lange, um Teile der Diebesgilde auf ihre Seite zu ziehen, wodurch sie den noch immer andauernden Schattenkrieg der Diebe auslöste.

Sie ist ihrem endgültigen Ziel schon sehr nahe, sie besitzt Kontakte zu den wichtigsten Personen der Stadt, hat einen großen Einfluss auf ihre zahlreichen Gäste und besitzt die Kontrolle über Teile der alten Diebesgilde. Schon bald wird sie bereit sein, den Herrscher der Stadt zu becirchen und damit endgültig die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen.

Aber eines könnte ihr Probleme bereiten, vor kurzem kam eine mysteriöse, dreiköpfige Gruppe in die Stadt und zog Erkundigungen über sie ein. Alle ihre bisherigen Versuche herauszufinden wer diese Fremden waren scheiterten, doch sie vermutete, dass es sich um eine Gruppe Fey´ri handelte, die ausgeschickt wurden, um sie zu töten. Aus diesem Grund sucht sie nun kompetente Söldner, die das Problem für sie lösen können....

### Alissa Talandriel

HG 13

Mittelgroße, weibliche Fey´ri( Völker Faeruns)

Hexenmeister 10

NB (Einheimischer Externar)

**Initiative:** 6 **Wahrnehmung:** Dunkelsicht 18m, Dämmerlicht+ Entdecken (+3) und Lauschen (+3)

**Sprachen** Handelssprache, Elfish, Abyssisch, Chondathan

---

**RK** 12 = 10+ 2(GE) **Ber:** 12 **Auf dem falschen Fuß:** 10

**TP:**37 **TW:** W4

**Immunitäten:** Immun gegen den Zauber Schlaf und vergleichbare Effekte, Volksbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Zauber aus der Schule der Verzauberung, Volksbonus von +2 auf folgende Fertigkeiten: Bluffen,

Entdecken, Lauschen, Suchen und Verstecken.

**REF:** 5 (9) **WIL:** 8 (12) **ZÄH:** 4 (10)

---

**BR** 9 Meter und 12 Meter Flugbewegungsrate (schlechte Manövrierfähigkeit)

**Angriffsfläche/Reichweite** 1,5m/1,5m

**Angriff** Dolch +6; **Schaden:** 1W4+1

**Voller Angriff** Dolch +6; **Schaden:** 1W4+1

**GAB:** 5 **RAB:** 5

**Hexenmeisterzauber** Zauberstufe 10; SG der Rettungswürfe:14 (15)+ Grad des Zaubers und für Zauber aus der Schule der Verzauberung gilt: SG der Rettungswürfe: 16 (17)+ Grad des Zaubers

Bekannte Zauber

5.Grad – Personen beherrschen

4.Grad – Entkräftung, Kugel des Feuers (Zauberkompendium)

3.Grad – Einflüsterung, Magie bannen, Feuerball

2.Grad – Unsichtbarkeit, Pracht des Adlers, Hauch des Stumpfsinns, Sengender Strahl

1.Grad – Personen bezaubern, Magierrüstung, Schild, Magisches Geschöß, Schwächere Kugel des Feuers (Zauberkompendium)

0.Grad – Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertrick, Arkanes Siegel, Benommenheit, Gift entdecken

**Zauber pro Tag:** Grad 5: 3

Grad 4: 6

Grad 3: 7

Grad 2: 7

Grad 1: 7

Grad 0: 6

**Zauberähnliche Fähigkeiten** Aufgrund ihres Volkes erhält sie die unten aufgeführten zauberähnlichen Fähigkeiten, sie wirken auf ihrer Charakterstufe(10)

SG basiert Charisma

Beliebig oft pro Tag – Gestalt verändern, wie der gleichnamige Zauber, unbegrenzt lange.

1/Tag–Dimensionstür(ZF)

1/Tag–Gedanken wahrnehmen(ZF)

1/Tag–Personen bezaubern(ZF)

1/Tag–Einflüsterung(ZF)

**Attribute** ST:12 GE:15 KO:13 (17) IN:14 WE:12 CH:19 (25)

**Besondere Eigenschaften:** Volksbonus von +2 auf folgende Fertigkeiten: Bluffen, Entdecken, Lauschen, Suchen und Verstecken.

Elfisches Blut: Siehe gleichnamige Fähigkeit der Halbelfen.

Vertrauten herbeirufen.

**Talente:** Zauberfokus(Verzauberung), Mächtiger Zauberfokus(Verzauberung),Schriftrollen herstellen, Verbesserter Initiative

**Fertigkeiten:** Auftreten(Tanzen) 10(Rang 6 +4 durch CH), Wissen(Arkanes): 15(Rang 13 +2 durch IN), Konzentration:14(Rang 13+ durch KO), Zauberkunde15 (13 Ränge+ 2 durch IN)

**Besondere Ausrüstung:** Charismaroben(+6 CH), Konstitutionsarmschienen(+4 KO), Resistenzring(+4), Oranger Ionenstein, Schriftrollen: Teleportation (ZS 10), Hast (ZS 10), Stab (Personen bezaubern ZS 10 Ladungen 32).

**Ausrüstung:** 2 Dolche, freizügige Roben, ein übernommenes Gasthaus

---