

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Kevin „Matrix33“ Bay

Anise

(ehem. d'Medani) / Elana



Geschichte:

Anise d'Medani hatte eine behütete und sorgenlose Kindheit, die sie unter der Obhut des Hauses Medani verbrachte. Schon im frühen Alter manifestierte sich bei ihr ein schwaches Drachenmal. Damit war ihr ganzes Leben vorbestimmt und sie durchfuhr den gesamten Mechanismus, den das Drachenmalhaus zu bieten hat. In einer der Elite-Akademien lernte sie das Handwerk der Magie, welches ihre Kräfte weiter unterstützen sollte. Schließlich schloss sie ihre Ausbildung erfolgreich ab und trat in den aktiven Dienst des Hauses Medani. Ihre Aufgabe bestand darin, Kunden mittels ihrer Fähigkeiten zu schützen und zu warnen.

Das Reisen machte ihr unheimlichen Spaß und ihre Aufträge erfüllte sie immer zur vollen Zufriedenheit ihrer Kunden. Der Erfolg ihrer Arbeit drang auch bis zur Enklave des Hauses in Wroat vor, der beschloss, ihr von nun an brisantere Aufträge anzuvertrauen. So fand sie sich auch des Öfteren im Letzten Krieg, den sie persönlich verabscheute und so gut wie möglich aus dem Weg ging, was sich in diesen Zeiten allerdings als äußerst schwierig erwies. Ihre Karriere schien vorgezeichnet zu sein und viele ihrer Freunde beneideten sie bereits um ihren Platz und ihr Ansehen. Bis ein Auftrag ihr ganzes Leben verändern sollte...

Gegen Ende des Letzten Krieges bekam Anise den Auftrag eine Expeditionstruppe nach Xen'Drik zu begleiten. Lange bereitete sich Anise auf diesen Auftrag vor, denn die Aufträge dorthin galten als die Gefährlichsten und Tödlichsten.

Die Reise nach Xen'Drik war hart und sie sahen sich mit vielen Hindernissen konfrontiert. Es machte gar den Anschein, dass sich der Dschungel gegen sie verschworen hätte, so langsam kamen sie voran. Am dritten Tage ihrer Reise durch den Dschungel bekam Anise eine Vision, die große Gefahr verkündete. Sie konnte sie nicht richtig deuten, doch war sie von diesem Augenblick an wachsamer als selten zuvor. Jeden Tag versuchte sie die Vision klarer zu sehen und den Nebel zu lüften. Tag für Tag fand sie mehr heraus bis schließlich im Stande war alles zu sehen: Ein Gegenstand, nicht unweit von hier, hatte das Potenzial Schreckliches anzurichten. Diese Aussicht ließ Anise ihre gesamte Ausbildung vergessen und mit all ihrem Intellekt versuchte sie die Expedition zum Umkehren zu bewegen, ohne Erfolg. Am elften Tag der Reise erreichte der Trupp schließlich das Ziel: Einen alten Riesentempel. Begierig auf seine Schätze stürzten sich die Forscher und Entdecker auf diese alte Ruine aus vergangenen Äonen. Ein Gegenstand konnte nach einigen Versuchen geborgen werden. Die Visionen schienen sich zu bestätigen woraufhin sie beschloss einzuschreiten. Mit allen Mitteln, die ihr zur Verfügung standen, probierte sie das unbekannte Artefakt zu zerstören. Doch der Expeditionstrupp war zu groß und so sah sie keinen anderen Ausweg als mit dem Artefakt zu fliehen. Eine Weile lang irrte sie durch den Dschungel. Am Ende versteckte sie das Artefakt tief im Dschungel, prägte sich den Ort ganz genau ein und suchte den Weg zurück. Als sie in die Enklave zurückgekehrt war, wurde sie verfemt und aus dem Hause Medani ausgestoßen. Ohne Schutz und mit den Hintermännern der Expedition im Nacken floh sie nach Sturmkap, wo sie sich seitdem im Verborgenen hält und sich als Elana ausgibt. Durch ihre Fähigkeiten und ihr Drachenmal kann sie sich einigermaßen schützen und so ist es ihr bisher gelungen nicht gefunden zu werden.

Allerdings geht ihr dieses Artefakt nicht mehr aus dem Kopf und sie ist bestrebt es eines Tages wieder aufzusuchen und es dann endgültig zu vernichten, weiterhin hat sie in letzter Zeit Nachforschungen über die Hintermänner der Expedition betrieben, welche bisher allerdings fruchtlos blieben. Mit dem Leben in Sturmkap hat sich auch ihre Sicht des Lebens verändert und vieles was sie früher getan hätte, würde sie heutzutage nicht mehr derart

leichtfertig tun. Auch von der Richtigkeit ihrer Tat ist sie heute nicht mehr vollends überzeugt.

Aussehen:

Anise hat lockige, schwarze Haare und braune Augen. Sie trägt schlichte, schon sehr mitgenommene Kleidung in dunklen Tönen. Ein großer Mantel lässt sie in dunklen Gassen zur Gänze verschwinden. Auf ihrer rechten Schulter befindet sich ihr Drachenmal, das sie immer bedeckt hält. Ihre Kapuze zieht sie immer sehr tief ins Gesicht und sie trägt nichts, was ihre wirkliche Identität verraten könnte. Ein Kampfstab ist, neben ihrer Magie, ihre einzige Waffe.

Auftreten:

Falls sich Anise in Sturmkap jemandem zeigt, ist sie sehr kurz angebunden und bringt ihr Anliegen schnell vor. Sie ist meist misstrauisch und versucht möglichst viel über die Leute, mit denen sie in Kontakt steht, herauszufinden. In ihrer bisherigen Zeit hat sie sich noch niemandem offenbart. Erst wenn sie der Person vollkommen traut, würde sie erwägen ihre Deckung aufzugeben, wenn es der Sache dienlich wäre.

Anise (ehem. d'Medani) / Elana (CR 7)

Seherin 6

Chaotisch gut, mittelgroße Humanoide (Halb-Elf)

Init +2; **Sinne:** Dämmerlicht, Entdecken +8, Lauschen +1, Suchen +4

Sprachen Handelssprache, Elfish, Gnomisch, Zwergisch, Halblingisch

RK 12, **Berührung** 12, **f. Fuß** 10

TP 26, **SR** -

Ref +2, **Wil** +5, **Zäh** +2

BR 9 m (6 Felder)

Angriff Kampfstab +3 (1W6/x2)

Voller Angriff Kampfstab +3 (1W6/x2)

Angriffsfläche 1,5m ; **Reichweite** 1,5m

G.-AB. +3 **R.-AB.** +3

Zauberähnliche Fähigkeiten Drachenmal (Gift entdecken 2/Tag, Ausspähung entdecken 1/Tag)

Zauber Spezialisierte Schule (Erkenntnis), Verbotene Schule (Nekromantie), Zauber pro Tag (4+1/3+1/3+1/2+1)

Attribute ST 10 +0, GE 14 +2, KO 12 +1, IN 17 +3, WE 11 +0, CH 13 +1

Talente Schwächstes Drachenmal, Schwaches Drachenmal, Schriftrollen herstellen, Zauberfokus (Erkenntnis), Mächtiger Zauberfokus (Erkenntnis)

Fertigkeiten Konzentration +10, Wissen (Arkane) +9, Zauberkunde +9, Schriftzeichen entschlüsseln +6, Überlebenskunst +5, Diplomatie +3, Informationen sammeln +3
