

Eingereichter Beitrag des

# NSC - Contest 2007

Von Meister Talon

Elandur Orbank,  
der "Gefallene"



Vor langer Zeit war Elandur einer der tapfersten, mächtigsten und gefürchtetsten Generäle des dritten Königreichs. Er galt als exzellenter Stratege und Kriegsfürst, dessen Namen allein die Feinde des Königreichs erzittern ließ, insbesondere sein Spitzname „der Wegelagerer“, der auf eine seiner beliebtesten Kriegsstrategien anspielte. Als rechte Hand des Königs Amranur IV war er einer der entscheidenden Faktoren, die den letzten großen Krieg gegen die Orkhorden des Westens für die zivilisierte Welt entscheiden konnten. Um ihn zu belohnen, vermählte Amranur ihn mit seiner Tochter, und ermöglichte ihm so den Aufstieg in die Königsfamilie. Doch Elandurs Erfolg weckte Neid bei den anderen Generälen des Königs, die zunächst im Kleinen, schließlich entschlossener gegen ihn intrigierten. Insbesondere der gierige General Marbus verfeindete sich mit Elandur. Bei einem Bankett am Königshaus konfrontierte Marbus ihn zum ersten Mal damit und wünschte ihm unter vorgehaltener Hand „ewige, grausame Qualen“. Elandur, der immerzu von vielen Neidern umgeben war, nahm die Worte Marbus' nicht ernst, was sich später als grausamer Fehler entpuppen sollte. Marbus hinterging Elandur und organisierte ein angeblich vom König angeordnetes Treffen zwischen Elandur und einem Botschafter aus einem der Wüstenreiche des Südens. Bei dem Treffen, das fernab der Grenzen zum dritten Königreich stattfand, zeigte sich die wahre Gestalt dieses Botschafters: Es war der Erzleichenam Baragast persönlich, ein uralter Feind der Königsfamilie.

Baragast ließ Elandur gefangen nehmen und warf ihn in sein „Labyrinth der eintausend Schreie“. Dort kümmerten sich die übelsten Folterknechte, die Balor-Zwillingsdämonen Yrac und Belth, um den wehrlosen Elandur. Nachdem Elandur durch die schreckliche Folter Mürbe gemacht worden war, suchte Baragast ihn persönlich auf. Aus bloßer Bosheit entzog der Leichenam ihm im Verlauf der folgenden Jahre nach und nach den Großteil seiner Erfahrung und viele seiner Erinnerungen. Als er von der negativen Energie, die der Erzleichenam regelmäßig in ihn kanalisierte, schon fast besiegt war, gelang es Elandur, die Flucht zu ergreifen: Es stellte sich nämlich heraus, dass einer der niederen Folterknechte, ein Imp namens Elo, in der Schuld des Königs des dritten Königreiches stand. Mit der Hilfe Elos konnte Elandur aus den Folterkammern entfliehen und überlebte die Flucht durch das von Zombies, Skeletten und Mumien heimgesuchten Labyrinth.

Heute ist Elandur in einer kleinen Stadt nahe der Grenze des Königreiches untergetaucht. Dass er Baragasts Labyrinth entfliehen konnte, ist unterm gemeinen Volk unbekannt. Er hat die Identität des Söldners Bamut Beinreißer angenommen und bietet seine Kampfeskünste auf dem Markt der Stadt an. Er ist äußerst verschwiegen was seinen Hintergrund angeht und hat

sich noch nicht entschlossen, ob er zum Königshaus zurückkehren soll, um seinen früheren Rang dort einzufordern.

### **Verwendungsmöglichkeiten für den Spielleiter:**

- Elandur könnte schon auf niedrigen Stufen von den Spielercharakteren angeheuert werden, um ihnen im Kampf auszuhelfen. In ihrer Gegenwart könnte Elandur nach und nach an Erfahrung gewinnen und schließlich wieder zu seiner alten Größe finden. Dann könnte er den Spielercharakteren seine wahre Identität offenbaren und sie bitten, ihm zu helfen, an das Königshaus zurückzukehren und den General Marbus zu konfrontieren.
- Elandur konnte bei seiner Flucht aus Baragasts Labyrinth einige seiner früheren Besitztümer mitnehmen, weshalb er über extrem mächtige magische Gegenstände für einen Kämpfer der ersten Stufe verfügt. Die Spielercharaktere könnten auf der Suche nach einem bestimmten Artefakt sein, das der Legende nach dem verschollenen Elandur gehörte. Den Spuren folgend, die dieser hinterlassen hat, könnten sie schließlich auf den untergetauchten Elandur treffen und ihn bitten, ihnen das Artefakt auszuhändigen. Dies wird er natürlich nicht tun, ohne eine Gegenleistung zu verlangen.
- Hochstufige Spielercharaktere könnten auf die Balor-Zwillingsdämonen Yrac und Belth stoßen, die von Baragast entsandt wurden, um Elandur aufzuspüren. Über eine Nachricht aus deren Besitztümern könnten sie auf Elandur aufmerksam gemacht werden und selbst entscheiden, ob sie dem nachgehen wollen, um den nahezu hilflosen Elandur vor weiteren Gesandten Baragasts zu schützen.

### **Anmerkung:**

Elandur war einst ein Kämpfer 16 / Waffenmeister 2. In den vielen Jahren, in denen er von dem Erzleichen Baragast gefoltert wurde, verlor er durch den Entzug von Lebenskraft alle Erfahrungsstufen, die über die erste hinausgingen. Daraufhin wurde er mehrmals getötet und wiedererweckt, weshalb sein Konstitutionswert ausgesprochen niedrig ist. Da er dennoch über zahlreiche seiner früheren magischen Schätze verfügt, wurde sein Herausforderungsgrad entsprechend angepasst. Dennoch sollte Elandur niemals als Gegner verwendet werden, denn seine Schätze sind um einiges zu wertvoll für die Bedrohung, die er im Kampf darstellt.

## Elandur Orbank (alias Bamut Beinreißer)

HG 3

Männlicher Mensch, Kämpfer 1

RN Mittelgroßer Humanoider

**Initiative** +1; **Sinne** Lauschen +2, Entdecken +2

**Sprachen** Handelssprache, Orkisch, Diabolisch

---

**RK** 13 (15 wenn *Energieschildring* aktiviert ist), Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12 (14 wenn *Energieschildring* aktiviert ist)

**Tp** 8 (1 TW);

**ZÄH** +0, **REF** +1 **WIL** +1

---

**Bewegungsrate** 9 m (6 Felder)

**Nahkampf** *Glücksklinge* +6 (W6+5, 19-20/x2 oder 18-20/x2 mit *Scheide der geschärften Klinge*)

**Fernkampf** Schleuder +2 (W4)

**Grund-AB** +1; **Ringkampf** +4

**Angriff-Optionen** Heftiger Angriff, Defensive Kampfweise

**Kampfausrüstung** 3 *Mittelschwere Wunden heilen-Tränke*, *Trank der Rindenhaut* +4, *Energieschildring*, *Scheide der geschärften Klinge*, 3 Beutel Krähenfüße, 2 Säurefläschchen

---

**Attribute** ST 16, GE 12, KO 7, IN 14, WE 13, CH 15

**Talente** Heftiger Angriff, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe

**Fertigkeiten** Klettern +5, Reiten +5, Schwimmen +5, Springen +5, Einschüchtern +6,

Lauschen +2, Entdecken +2, Beruf: Ingenieur für Belagerungsmaschinen +2

**Ausrüstung** *Glücksklinge (ohne Wünsche)*, *Energieschildring*, *Deck Illusionskarten*, *Scheide der geschärften Klinge*, 3 *Mittelschwere Wunden heilen Tränke*, *Trank des Fliegens*, *Trank der Rindenhaut* +4, Lederrüstung [Meisterarbeit], Schleuder, Beutel mit 10 Schleudersteinen, 3 Beutel Krähenfüße, 2 Säurefläschchen, Rucksack, Wasserschlauch

---

### Beschreibung

*Ein kräftiger Mann mittleren Alters mit langem braunen Haar. Sein Gesicht ist zerfurcht und voller alter Narben. Trotz der prächtigen Lederrüstung, die er trägt, und der feinen Klinge, die in seiner goldenen Scheide steckt, wirkt er geschwächt und des Lebens müde.*