

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Christian „Llogres“ Müller

Emikal Danamiun



Emikal wurde in Ordulin, der Hauptstadt Sembias, geboren als der Sohn eines eher armen Händlers. Emikals Mutter kümmerte sich um ihn während sein Vater versuchte genug Geld für die Familie zu verdienen. Als Emikal etwa fünfzehn Jahre alt war starb sein Vater unter bislang ungeklärten Umständen woraufhin sich seine Mutter das Leben nahm. Von diesem Zeitpunkt an war Emikal auf sich alleine gestellt, doch er bereits ein hohes Maß an Selbstständigkeit erreicht. Etwa drei Jahre lang trainierte er sich im Umgang mit der Armbrust, und wurde mit einem Alter von achtzehn Jahren auch Teil der Miliz. Zwei weitere Jahre lang verbrachte er die meiste Zeit seines Lebens mit Training, ohne wirklich schnelle Fortschritte zu machen. Finanzielle Probleme und seine beinahe regelmäßigen Kopfschmerzattacken erschwerten ihm das Leben. Bis zu einem Tag an dem er wie so oft mit der Armbrust auf dem Übungsgelände stand, als er vollkommen unbewusst vor sich hin murmelte und erschrocken feststellte das er soeben seinen Bolzen aus hoher Entfernung exakt in die Mitte der Zielscheibe geschossen hatte. Als er am nächsten Tag erneut auf dem Übungsplatz erschien konnte er sich noch an die Worte erinnern die er gesprochen hatte und verwandelte zwei weitere Schüsse aus noch größerer Entfernung in wahre Meisterschüsse.

Ein volles Jahr verging und Emikal verbesserte seine neuen Fähigkeiten der Magie soweit dass er sein Repertoire an Zaubern erweiterte und lernte diese effektiv einzusetzen. Schließlich verließ er die Miliz ohne dass auch nur eine Person von seiner magischen Begabung wusste. Doch ernutzte seine Begabung nicht zum Wohle anderer, sondern primär nur zu seinem eigenen Wohl. Jahrelang hatten ihn seine Geldprobleme geplagt und nun sah er seine Chance diese durch den Einsatz von Magie zu lösen. Von nun an verbesserten sich seine Fähigkeiten sehr schnell und er hatte letztendlich auch Sembia verlassen um sein Glück in Cormyr und den Herzlanden zu suchen. Da er alleine unterwegs war musste er mehrere Male beinahe um sein Leben kämpfen, da Räuberbanden und wilde Kreaturen ihn am schneller vorankommen hinderten. Doch auch hier erleichterten ihm seine neuen magischen Fähigkeiten den Weg.

Seine natürliche Überzeugungskraft und sein Wissen darum wie man sich schnell die richtigen Freunde macht halfen ihm "Arbeit" zu finden. Für die richtige Bezahlung hatte er kein Problem seine Skrupel soweit zurück zu fahren, dass er mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten und seinem sich stetig verbesserndem Umgang mit der Armbrust auf Kopfgeldjagd ging. In dieser Zeit des Auftragsmordens und der Skrupellosigkeit vergrößerte er sein Vermögen stetig, und er konnte sich magische Gegenstände leisten die seine Arbeit nur noch weiter erleichterten dass sein Vermögen nur noch schneller anstieg. Schnell hatte er überall die richtigen Verbindungen geknüpft, gute Auftraggeber und vielversprechende Aufgaben gefunden. Doch auch wenn er seinen Reichtum und sein Können stetig verbesserte kam er nie an einen Punkt an dem er zufrieden war, stets wollte er seinen Reichtum noch weiter ausbauen und noch mehr Macht erlangen.

Gewissensbisse waren etwas von dem Emikal wie es schien vollkommen verschont blieb und seine Gier nach Reichtum, Macht und Einfluss waren seine größten Antriebsfedern. Emikal agierte vor allem in Scornubel, Selgaunt und den größeren Städten dazwischen. Doch auch in anderen großen Städten war er von Zeit zu Zeit unterwegs wenn ihn der Profit dorthin verschlug. Des weiteren, entwickelte Emikal ein zunehmendes Interesse an magischen Artefakten und größeren Edelsteinen, was ihn zunehmend in eigener Sache agieren lies und ihn auch schon mal etwas weiter von seiner gewohnten "Heimat" fort trieb.

Emikal Danamiun

HG 9

Männlicher Mensch Kämpfer 4, Hexenmeister 5

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

Ini +5 (+3 GE, +2 Talent [Verbesserte Initiative]); **Sinne** Entdecken +4, Lauschen +1

Aura -

Sprachen Handelssprache

RK 16, Berührung 14, auf falschem Fuß 12 (+2 Rüstung [Unscheinbare Robe +2], +3 GE, +0 Größe, +1 Schutzring+1)

tp 38 (9 TW) **SR** -

Immunität -

Resistenz - **ZR** -

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +6, (Kämpfer R+1, W+1, Z+4; Hexenmeister R+1, W+4, Z+1; KO +1, GE +3, WE +1)

Schwächen -

Bewegungsrate 9m (6 Felder)

Nahkampf +1 Dolch +9 (1w4+3/19-20/x2) (+6 GAB, +2 ST, +0 Größe, +1 Waffenqualität, +0 Talent)

Fernkampf Leichte Armbrust des Flammeninfernos +10 (1w8 + 1w6 Feuer/19-20/x2 Krit: +1w10 Feuer) (+6 GAB, +3 GE, +0 Größe, +0 Waffenqualität, +1 Waffenfokus)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 36 m (Talent Fernschuss)

Grund AB +6 (+0 Volk, +4 Kämpfer, +2 Hexenmeister); **R.AB** +7

Angriffsoptionen Kernschuss (+1AW, +1 DMG; innerhalb 9m)

Besondere Angriffe -

Kampfausrüstung -

Zauber (ZS 5, +8 Berührung, +8 Berührung auf Entfernung)

Hexenmeisterzauber 0. Grad (6/Tag): Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz

Hexenmeisterzauber 1. Grad (6/Tag): Federfall, Selbstverkleidung, Stilles Trugbild, Zielsicherer Schlag

Hexenmeisterzauber 2. Grad (4/Tag): Unsichtbarkeit, Leomunds Falle

Zauberähnliche Fähigkeiten -

Attribute ST 15, GE 14 (+2 [Geschicklichkeitshandschuhe]), KO 12, IN 11, WE 12, CH 16

BE Vertrauten Herbeirufen (Falke)

Talente Verbesserte Initiative (1), Schnelles Nachladen (1), Waffenfokus [L. Armbrust] (1), Kernschuss (2), Fernschuss (3), Zauberfokus [Illusion] (6), Waffenspezialisierung [L. Armbrust] (7), Präzisionsschuss (9)

Fertigkeiten Bluffen +13, Einschüchtern +10, Entdecken +1 (+3 durch Vertrauten), Konzentration +6, Springen +7, Zauberkunde +5 (Attribute, RK-Mali und Talente verrechnet)

Besitz (26.000GM / Stufe 9) - *Leichte Armbrust des Flammeninfernos* 8335 GM, *Unscheinbare Robe* +2 6700 GM, *Schutzring+1* 2000 GM, *Geschicklichkeitshandschuhe* +2 4000 GM

4965 GM restlicher Besitz in Münzen

Typische Äußerung "*leise flüsternd zu sich selbst* Ziel - und ... Schuss"

Ergänzende Angaben:

Fertigkeiten (Kämpfer/Hexenmeister): Bluffen +13 (CH +3, Hxm +10), Einschüchtern +10 (CH +3, Käm +7), Entdecken +1(+4) (WE +1, Vertrauter +3), Konzentration +6 (KO +1, Käm +5), Springen +6 (ST+2, Käm +4), Zauberkunde +5 (IN +0, Hxm +5)

Anmerkung:

Anzahl der Talente errechnet sich wie folgt: 8 (Standart: 4 (Stufen 1/3/6/9); Bonustalent durch Rasse Mensch: 1 (Stufe 1); Bonustalente durch Klasse Kämpfer: 3 (Stufen 1/2/7).

Stufenaufstieg erfolgte wie folgt: (H: Hexenmeister; K: Kämpfer) K, K, H, H, K, H, K, H, H