



NSC BESCHREIBUNG

DIE GEHEIMEN FÄLLE DES CHALOG OMESCH

EINE DS-NSC BESCHREIBUNG VON WAYLANDER

Dies ist eine NCS Beschreibung für ein detektivischen Elfchenarakter. Chalog Omesch kann als Auftraggeber, Informant oder Gegenspieler der Charaktere auftreten.

Der NCS ist für die Dungeonslayers Kampagnenwelt Caera geschrieben, kann jedoch auch für andere Rollenspielsystem angepasst werden.

EINE NÄCHTLICHE GASSE IN VESTRACH

"Omesch, seid ihr sicher, dass wir den Dämonenbeschwörer hier finden werden?" Die Stimme des vandrianischen Ritters verriet Zweifel. Mit zusammengekniffenen Augen spähte er zu dem dunklen Haus herüber, dass in einer stillen Seitenstraße von Vestrach stand. Nichts verriet, dass sich in dem heruntergekommenen Gebäude jemand aufhielt.

"Selbstverständlich, mein guter Jok von Walderson. Es ist offensichtlich, dass wir ihn hier antreffen werden. Die Logik sagt uns das", erwiderte der Sandelf und schob sich eine schwarze Haarsträhne hinter die spitz zulaufende Ohrmuschel. „Die Fakten weisen eindeutig darauf hin, dass er hier sein muss.“

„Aber der Fuhrmann berichtet doch, dass er gesehen hat, wie er gestern die Stadt verließ“, wandte der Ritter ein. „Das war doch offensichtlich gelogen, mein lieber Walderson. Hab ihr nicht bemerkt, dass sein Blick während des Gespräches immer wieder zu seinen Stiefeln ging. Die Stiefel nämlich, auf denen die gleichen blauen Flecken waren, wie ihr sie nun auch an euren Stiefeln habt. Und die Farbspritzer stammen von der Abwasserpfütze in die ihr gestiegen seid, als wir beim Abbiegen in diese Seitenstraße die Färberei passierten.“

„Nun gut, ihr mögt recht haben. Sollten wir dann nicht lieber die Schwarze Garde rufen? Immerhin hat der verfluchte Dämonenanbeter mehrere Menschen auf dem Gewissen.“ „Ich denke, das wird nicht notwendig sein. Ich bin sicher, wir beide werden schon alleine mit ihm fertig.“ Bei diesen Worten zog Chalog Omesch eine handliche Armbrust unter seinem Mantel hervor und spannte sie. Auch der Ritter griff nach seinem Langschwert.

„Auf Walderson, die Jagd ist eröffnet!“

Mit diesen Worten huschten der Elf geschwind im Schutz der nächtlichen Schatten auf das Haus zu. Der Vandrianer beeilte sich, ihm zu folgen.

PERSONENBESCHREIBUNG

Chalog wuchs in Nai'Suil auf. In seinen jungen Jahren, war der verschlossene einzelgängerische junge Elf vor allem in den Bibliotheken zuhause, wo er sich mit allerlei Studien befasste. Seine Begabung für Ermittlungen und Lösungen unerklärlicher Rätsel entdeckte er, als in der Bibliothek ein Halbling aus dem Volk der Sandner tot aufgefunden wurde. Zunächst aus Neugier stellte Omesch Nachforschungen an und es gelang ihm, eine weitreichende Verschwörung der Schwarzen Skorpione aufzudecken und zu vereiteln. Damit begann seine Karriere als Nachforscher für verwickelte Fälle. Um sein Talent weiterzuentwickeln reiste Chalog in den Norden nach Vandria. Dort traf er auch auf den vandrianischen Ritter Jok von Walderson. Dieser hatte sich schon früh der Heliakirche angeschlossen und unterstütze sie im Kampf gegen die dunklen Kräfte. Gemeinsam mit Walderson legte Chalog einer Gruppe von Blutmagiern in Cellbrick das Handwerk. Dies verschaffte Chalog großes Ansehen in der Heliakirche und bei den Templern der Sonne. Chalog Omesch zog weiter in die Freien Lande und Jok von Walderson, mit dem ihn trotz ihres unterschiedlichen Charakters eine enge Freundschaft verband, begleitete ihn. Auch dort gelang es Omesch, durch seine außerordentliche Beobachtungs- und Kombinationsgabe, die verwickeltesten Rätsel zu lösen. Der geheime heliatreue Orden der Hüter wurde auf Omesch aufmerksam und nahm ihn auf. Chalog hat sich dem Kampf gegen die Dunkelheit verschreiben und überall, wo im Verbogenen dunkle Machenschaften im Gange sind oder es zu unerklärlichen Todesfällen kommt, bietet er seine Hilfe an.

Chalog Omesch ist 44 Jahre alt, groß und schlaksig. Er hat scharf geschnittene Gesichtszüge mit einer Adlernase und einer hohen Stirn. Seine mittellanges Haar ist schwarz und glatt nach hinten gekämmt. Omesch besitzt die ruhige nüchterne Art der Sandelfen und wirkt oft eher phlegmatisch und in sich gekehrt. Wenn er aber auf einer Spur ist, entwickelt er eine außerordentliche Energie und Agilität. Daneben hat er einen ausgeprägten Sinn für beißenden Witz und Ironie.

Jok von Walderson ist mittelgroß und kräftig gebaut. Der 35 jährige Vandrianer hat braunes Haar und in seinem Gesicht zeigen sich viele kleine Lachfältchen. Obwohl er ein gut durchtrainierter Krieger ist, zeigt der leichte Bauchansatz, dass er gutem Essen sehr zugetan ist.

SZENARIO-IDEE 1

Die SC werden verdächtigt, einen Mord verübt zu haben und eingesperrt. Chalog, der von der Unschuld der SC überzeugt ist, macht seinen Einfluss geltend, um sie aus dem Gefängnis herauszulassen. Danach sollen die SC Chalog helfen, den wahren Täter zu überführen.

SZENARIO-IDEE 2

Die SC werden von einem Mann beauftragt, ein magisches Artefakt aus einer Gruft zu bergen. Wenn sich die SC nach einem erfolgreichen Dungeon Crawl auf dem Weg zu ihrem Auftraggeber befinden, erscheint Chalog und klärt sie darüber auf, dass ihr Auftraggeber ein dunkler Baarn-Anhänger ist und das Artefakt für eine gefährliche Zeremonie benötigt. Die SC sollen Chalog nun helfen, den Kultisten festzunehmen.

CHALOG OMESCH		SPÄ 14
KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 8
ST: 0	BE: 3	VE: 4
HÄ: 2	GE: 8	AU: 0
17	10	12
4.5	5	21
Bewaffnung		Panzerung
mag. Leichte Armbrust* (WB+4/GA-4)		mag. Lederpanzer** (PA+3)
Talente: Bildung III, Diebeskunst II, Diener d.Lichts I, Fieser Schuss II, Heimlichkeit III, In Deckung I, Jäger III, Runenkunde I, Schnelle Reflexe II, Schütze II, Wahrnehmung V, WG: Historische Ereignisse I, WG: Kräuterkunde I, WG: Theoretische Magie I, WG: Geschichte I, WG:Naturkunde I		
Magische Gegenstände:		
• mag. Leichte Armbrust +2, Verletzen II*		
• mag. Lederpanzer +2, Balancieren I**		
• gnomisches Vergrößerungsglas mit Magie entdecken und Verborgenes sehen		
GH: 5	GK: no	EP: 65

JOK VON WALDERSON		KRI 8
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 9	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
25	21	10
4.5	24	0
Bewaffnung		Panzerung
mag. Langschwert (WB+4/GA-3)		Kettenpanzer (PA+2) mag. Helm (PA+2) mag. Metallschild (PA+2)
Talente: Brutaler Hieb II, Diener des Lichts II, Einstecker I, Kämpfer III, Panzerung zerschmettern I, Parade III, Rüstträger I, Verletzen I, Waffenkenner: Langschwert I		
Magische Gegenstände:		
• Langschwert+1, Dämonen Zerschmettern II		
• mag. Helm +2, Giftschutz		
• mag. Metallschild+1, Standhaft II		
GH: 12	GK: no	EP: 100