

CHARAKTER ZGO

EMERALD FARROW DER FEUERWAGIER

Emerald Farrow ist ein Mann in den späten Dreißigern mit hagerer Gestalt, unruhigen grünen Augen, die eine Mischung aus Intelligenz und Heimtücke widerspiegeln, und einer von Narben durchzogenen Haut, die von den gefährlichen Abenteuern zeugt, die er in seinem Leben unternommen hat. Sein Haar ist dunkel, zerzaust und lässt erste graue Strähnen erkennen.



Er trägt stets eine prunkvolle, mit runenbestückte Robe aus grünem Stoff, die seine magischen Kräfte verstärkt und ihn wie einen düsteren Adligen wirken lässt. Sie ist nicht nur ein Symbol seines Ranges und seiner Magie, sondern verleiht ihm auch verstärkte Zauberfähigkeiten, indem sie die Elementarmagie bündelt, die er kanalisiert. Die Runen auf der Robe glühen sanft in ei-

nem unheimlich grün, wann immer er einen Zauber wirkt, und verleihen seinen Flammen zusätzliche Stärke und Präzision.

Um seinen rechten Arm liegt eine glänzende Armbkette, in den feinsten Verzauberungen eingraviert sind, sie ist ein antikes Artefakt, das seine Intelligenz und Zauberkenntnis auf übernatürliche Weise verstärkt. Er verleiht ihm die Fähigkeit, komplexe magische Rätsel im Bruchteil einer Sekunde zu lösen, Pläne zu schmieden und Feinde zu überlisten. Seine List und Gerissenheit machen ihn zu einem gefährlichen Gegenspieler.

Sein Gürtel selbst besteht aus Leder, das einst die Haut eines schnellen magischen Tieres gewesen sein soll und schmiegt sich wie ein Pantherfell um seine Taille. Dieser Gürtel verleiht ihm die Fähigkeit, blitzschnell zwischen Zaubern zu wechseln, was ihm in einem Kampf einen entscheidenden Vorteil verschafft.

Von seinem Gürtel hängt ein kleiner, runenverzierter Krähenfuß der auf den ersten Blick unscheinbar aussieht, jedoch ein Artefakt von großem Wert ist. Er stammt von einem uralten Wesen, das die Feuerkräfte der Elementare beherrschte. Durch den Krähenfuß werden Emeralds Feuerzauber intensiver und entfesseln verheerende Flammen.

Als Waffe führt Emerald einen mächtigen, verzierten Kampfstab, der aus dunkelgrünem Holz gefertigt und mit magischen goldenen Glyphen bedeckt ist. Der Stab dient ihm nicht nur als mächtiges magisches Fokuszinstrument, sondern auch als Waffe im Nahkampf.

Emerald ist verschlagen, charismatisch und sehr intelligent. Sein Leben als Schurke und Magier hat ihn zu einem zynischen, oft emotionslosen Wesen geformt, das nur noch auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Er verachtet Schwäche und glaubt, dass Macht nur denen gehört, die bereit sind, alles zu tun, um sie zu erlangen. Loyalität ist für ihn ein Mittel zum Zweck, und Freundschaften existieren nur, solange sie nützlich sind.

Er ist ein Meister der Manipulation und Intrige. Oft stellt er sich als Verbündeter oder Berater dar, nur um seine Ziele zu erreichen und dann seine Verbündeten zu verraten. Trotz seiner düsteren Natur hat Emerald einen raffinierten Sinn für Humor, oft zynisch und scharfzüngig, den er nutzt, um seine Feinde aus dem Gleichgewicht zu bringen oder zu demoralisieren.

Emerald Farrow wurde in eine wohlhabende Familie von Magiern geboren, die das Feuer als ihr Erbe und ihre Quelle der Macht ansahen. Schon als Kind zeigte Emerald ein außergewöhnliches Talent für Magie, doch seine Neugier und sein Ehrgeiz überstiegen das, was seine Eltern als angemessen erachteten. Er wollte mehr – nicht nur Wissen, sondern Macht über Leben und Tod. Seine brennende Leidenschaft für die Kunst der Feuermagie wuchs unaufhörlich, und schon früh begann er, dunkle und verbotene Zauber zu studieren, die selbst seine Familie ablehnte.

In seiner Jugend war Emerald unruhig und aufässig. Er stahl alte Bücher aus den Archiven der Familie und schloss sich dunklen Zirkeln an, wo er das Feuer auf eine destruktive Art zu beherrschen lernte. Die Zauber, die er erlernte, brachten ihm nicht nur Macht, sondern auch Furcht ein – sowohl bei seinen Feinden als auch bei seinen Verbündeten. Seine Eltern, die seine Gier nach Macht erkannten, verbannten ihn schließlich aus ihrem Haus und aus ihrer Gemeinschaft.









Nun ohne Familie und ohne Platz in der Welt, wanderte Emerald durch die Städte und Königreiche und begann, sich einen Ruf als skrupelloser Söldnermagier aufzubauen. Er verkaufte seine Dienste an den Höchstbietenden, aber nicht aus Loyalität oder Pflichtgefühl, sondern um noch mehr Wissen und Artefakte zu erlangen. Über Jahre hinweg sammelte er seltene und mächtige magische Gegenstände, darunter den legendären Krähenfuß, den er in einer gefährlichen Expedition in die tiefen, uralten Ruinen eines vergessenen Feuergottes fand. Der Armreif der Intelligenz, so sagt man, stahl er von einem uralten Wesen, das er mit einem seiner mächtigsten Zauber besiegte. Seine Fähigkeiten und Macht wuchsen exponentiell, doch mit ihnen wuchs auch sein Stolz und seine Gier.

Im Laufe der Zeit wurde Emerald zu einem berühmtesten Schurken in der Welt der Magie. Seine Meisterschaft der Feuermagie machte ihn zu einem gefürchteten Gegner, aber es war seine Fähigkeit, zu täuschen und zu manipulieren, die ihn noch gefährlicher machte. Er wusste immer, wann er ein Bündnis eingehen und wann er es brechen musste, und er schreckte nicht davor zurück, diejenigen, die ihm im Weg standen, auszulöschen – sei es mit Feuer oder Verrat.

Doch trotz seines Ruhms und seiner Macht ist Emerald nie zufrieden. Es gibt immer mehr zu erlangen, mehr zu beherrschen. Sein größtes Ziel ist es, das Geheimnis des ewigen Feuers zu erlan-

gen – eine Kraft, die ihm nicht nur Unsterblichkeit, sondern die Kontrolle über das elementare Feuer selbst verleihen würde. Emerald Farrow strebt danach, ein Gott zu werden, und niemand, der ihm im Weg steht, wird lange genug leben, um es zu verhindern.

Sein ultimatives Ziel ist es, die wahre Essenz des Feuers zu beherrschen und unsterblich zu werden. Er hat bereits zahlreiche magische Artefakte gesammelt und seine Macht vergrößert, doch er sucht weiterhin nach einem Weg, die Flammen selbst zu kontrollieren, um unaufhaltsam zu werden. Dabei ist ihm jedes Mittel recht: Verrat, Mord und dunkle Rituale sind ihm nicht fremd.

EMERALD FARROW		ZAW 8
KÖR: 8	AGI: 4	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 4
HÄ: 4	GE: 4	AU: 5
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Kampfstab (2h) (WB+1, Zielzauber +1)		Lederschienen (Arm & Bein) (PA+1), Robe
Armreif (Verstand +1), Gürtel (1x aktionsfrei Zauber wechseln), Krähenfuß (Feuerzauber +1)		
Mensch: Talentiert		
Ausweichen I: Pro Kampf und Talenrang einen Nahkampfangriff ignorieren.		
Feuermagier III: Feuerzauber +1 pro Talenrang.		
Flink I: Laufen +1m pro Talenrang.		
Wechsler II: Zauber wechseln +2 pro Talenrang.		
Wissensgebiet I: +3 pro Talenrang auf ausgewähltes Wissensgebiet.		
Zaubermacht I: Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadens- oder Heilzauber		
	Duftnote, Licht (+5), Öffnen (-SW)	
	Feuerlanze (+6), Flammenklinge (+4), Niesanfall (- (KÖR+AU)/2)	
GH: 1	GK: no	EP: 82

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig - <https://forum.burning-books.de>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nicht-kommerziell Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Erstellt von Siegfried „sico72“ Cordes.

Bild: <https://www.deviantart.com/anubisfett/art/Soul-Magic-951890747>

