



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Dramatis Personae – Meisterpersonen in der BK

[ Sebastian Meyer © 2003 | [sebastian@borbarad-projekt.de](mailto:sebastian@borbarad-projekt.de) | <http://www.philophobia.net> | 06-10-03 ]

### Einleitung

Eine epische Kampagne, wie die um Borbarads Rückkehr und den titanischen Kampf der Sieben Gezeichneten gegen seine Übermacht, ist so fest in das Gefüge von Welt und Zeit eingebunden, dass der Spielleiter nicht umhin kommt, der ganzen Welt und ihren Bewohnern Leben einzuhauchen. Die Abenteuer führen die Helden durch die verschiedensten Gesellschaftsschichten und Kulturen, sie begegnen legendären Magiern, fabelhaften Drachen und längst vergessenen Wesen aus vergangenen Zeiten.

Um dem Spielleiter die konsistente Darstellung der wichtigsten Meisterpersonen etwas zu erleichtern, werden hier einige von ihnen ausführlich charakterisiert, andere grob umrissen. Natürlich sollte auch bei den NSC im Laufe der Kampagne eine gewisse Entwicklung zu erkennen sein, was die eigentliche Herausforderung an den Spielleiter darstellt.

Jede Meisterperson wird namentlich vorgestellt und es werden Ort und Zeit ihres Auftretens in der Kampagne genannt. Es folgen einige prägnante Merkmale, die dem eiligen Spielleiter auf einen Blick den Charakter der Person offenbaren sollen. Dann eine Angabe über das Seelentier, wobei die Autoren von Fantasy Productions nicht für jede Meisterperson ein offizielles Seelentier angegeben haben. Bei solchen Personen findet sich stattdessen ein Vorschlag meinerseits. Die NSC werden anschließend in einem kurzen Text näher charakterisiert.

Meisterpersonen, die keine tragende Rolle spielen oder bereits ausreichend in den entsprechenden Abenteuerbänden behandelt werden, finden hier keine weitere Erwähnung. Es handelt sich also nicht um eine vollständige Aufstellung aller NSC der Kampagne. Hier finden sich nur zu solchen Personen Ausführungen, die ich vom offiziellen Hintergrund abweichend verwendet habe oder deren offizielle Charakterisierung in ihrem Ausmaß der Rolle des NSC in der Kampagne nicht gerecht wird.

Für alle Meisterpersonen gilt: Ignoriere die spieltechnischen Werte! Wenn es stimmungsvoll ist, dass ein Zauber oder Angriff des NSC gelingt/misslingt, dann wird es auch so sein! Meisterpersonen sind vor allen Dingen dramaturgische Werkzeuge des Spielleiters, die hervorragend dazu geeignet sind, die Atmosphäre einer Szene zu gestalten. Das gelingt jedoch nur, wenn ihre Handlungen allein der Willkür des Spielers unterliegen und nicht dem Würfelglück.

Prinzipiell kann ich nur empfehlen, drei bis vier Meisterpersonen besonders auszuarbeiten, die die Helden durch die ganze Kampagne begleiten. Sie weben sozusagen einen roten Faden, der die Ereignisse verknüpft, und zeigen zugleich, dass offenbar nicht nur die Gezeichneten auf unerklärliche Weise mit den

Geschehnissen verbunden sind. In meiner Spielrunde waren dies Magister Emeritus Dschelef ibn Jassafer als Koryphäe der Magie, insbesondere der Kraftlinien- und Elementarmagie, und Kenner der tulamidschen Geschichte und Sagenwelt, Inquisitionsrat Arbas Jondrean von Berglund in der Rolle des wohlwollenden Vaters, der die Helden stets beobachtet und leitet, damit sie nicht vom Weg der göttlichen Ordnung abkommen, gleichzeitig aber auch vor dem anfangs eher schädlichen übermäßigen Interesse der Kirchen bewahrt, da er ihre Wichtigkeit bereits sehr früh erkennt, DBA-Agent Reo Cordovan Sapallyo, der als Vertreter der weltlichen Obrigkeit zugleich Stimme und Ohr der Gezeichneten in der hohen Politik ist, und schließlich die Wahrsagerin Sefira von Rashdul als Personifikation der mystischen Prophezeiungen und Sinnbild höherer Mächte. Geeignet wären aber auch Spektabilität Khadil Okharim, Erzmagus Rakorium Muntagonus, Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya oder ähnlich motivierte Personen, mit denen die Helden zwangsläufig in Kontakt treten werden und die über ausreichend Einfluss oder Wissen verfügen, um den Gezeichneten auf Dauer hilfreich zu sein.

## **Magiebegabte**

### **Borbarad**

Der Dämonenmeister, Brobom, Ssrkhrsechim, Assarbad, Tharsonius von Bethana, Barobarabba

#### **Treffpunkte**

Gorische Wüste, Schwarze Feste (403 v. Hal) [KdM]  
 Weiden, Nachtschattensturm (23 Hal) [UG]  
 (Maraskan, Tuzaker Fürstenpalast (26 Hal) [PdG])  
 Asfalthglobulen (26 Hal) [BB]  
 Ambossgebirge, Rohals Zinne (27 Hal) [RV]  
 Ehernes Schwert, Dämonenzitadelle (28 Hal) [Lichtvogel]  
 Trollpforte, Feldherrnhügel (28 Hal) [RdE]

#### **Merkmale**

Macht, Wissen, Wahnsinn, Arroganz, Skrupellosigkeit

#### **Seelentier**

Schwarzes Einhorn mit rotem Horn

#### **Zur Person**

Als Schlüsselperson der Kampagne ist es von besonderer Wichtigkeit, den Wahnsinn dieses Halbgottes darzustellen. Borbarad duldet niemals Widerspruch, kennt keinerlei moralische Schranken und verlangt absoluten Gehorsam, wenn er befiehlt. Die Jahre seiner Gefangenschaft im Limbus haben seinen Geist zermürbt und nichts als Hass und Machtgier zurückgelassen.

Während dem Krieg der Magier begegnet er den Helden noch als gewissenloser Forscher, der jedoch überlegt und nicht über die Maßen zerstörerisch vorgeht. Vielleicht gewinnt er mit seiner Interpretation der Freiheit sogar die Sympathien eines Thorwalers, Elfen oder eines anderen aufgeklärten Demokraten.

Doch seit seiner Rückkehr ist von maßvoller Neugier nichts mehr zu erkennen. Stattdessen sehnt Borbarad sich nach Rache und Macht. Was er auch tut, es ist nur darauf ausgerichtet, seine Gegner zu vernichten und seine Macht zu mehren. Dabei geht er ungeheuer planvoll vor und ist den Helden immer mindestens einen Schritt voraus. Sein halbgöttlicher Geist ersinnt seitdem nicht mehr immer neue Erfindungen oder Chimären, sondern Schlachtpläne, Intrigen und Versuchungen. Dabei ist die Magie in seinen Plänen stets allgegenwärtig. Seine Heerscharen setzen sie im Krieg ebenso ein, wie zum alltäglichen Schrecken abseits der Fronten. Auch Borbarads scheinbar chaotische Eroberungen in Tobrien haben schlichtweg das Ziel, magische Orte, Nodices von Kraftlinien und andere mythische Plätze unter seine Kontrolle zu bringen.

Und sein Wahnsinn wächst. Je machtvoller Borbarad wird, desto irrsinniger werden seine Pläne, bis er sogar sieben Dämonenpakete schließt, die Zitadelle der Siebten Sphäre erobert und sich selbst mit der Dämonenkrone des Namenlosen krönt.

Bei jeder Begegnung mit den Helden sollte klar werden, dass Borbarad unsterblich ist. Und er weiß es. Er hat keine Angst vor ihnen, auch wenn er durchaus die Prophezeiungen kennt. Doch glaubt er daraus seinen endgültigen Sieg zu lesen. Die Sieben Gezeichneten werden sich ihm im Finale unterwerfen und somit den Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen lassen.

Borbarad befiehlt die fürchterlichsten Kreaturen der Niederhöllen mit einem Fingerschnippen und kann sich ebenso leicht jedes Wesen der Dritten Sphäre untertan machen. Er ist sich seiner ungeheuren Macht bewusst und glaubt nicht zuletzt deshalb, sich von seiner Göttlichkeit und Menschlichkeit lossagen zu können.

Wann immer Borbarad auftritt, sollte sein Erscheinen von absoluter Überlegenheit und halbgöttlichem Stolz geprägt sein. Borbarad beugt sich niemandem, nicht einmal seinen göttlichen Eltern. Seinen Befehlen ist unverzüglich Folge zu leisten und nur auf eine ausdrückliche Frage hin darf das Wort an ihn gerichtet werden. Als Spielleiter sollte man bei Gesprächen zwischen Borbarad und den Helden niemals das Ruder aus der Hand geben. Wird ein Held auch nur ansatzweise respektlos (das kann schon ein leises Räuspern sein), so wird Borbarad ihn zum Schweigen bringen. Dabei wird er nur selten tödliche Mittel einsetzen, er hat es schließlich nicht nötig, auf solch plumpe Art seine Macht zu demonstrieren.

Um rebellische Helden ruhig zu stellen, haben sich beiläufige Gesten und ein wortlos gezauberter ATEM-NOT, CORPOFESSO oder ZWINGTANZ sehr bewährt, da sie zudem das Opfer bei vollem Bewusstsein lassen und somit zusätzlich demütigen. Nur wenn Borbarad wirklich in Rage ist, wird er einem derart gezüchtigten Helden überhaupt einen Moment seiner Aufmerksamkeit schenken. In solchen Fällen kann auch ein (IMPERAVI-unterstütztes) „Schweig!“ oder „In den Staub!“ sehr stimmungsvoll sein.

Sein Äußeres entspricht stets nahezu perfekt der Rolle, die er verkörpert. Ob nun gepflegter Magier oder eher pragmatischer Berater Fürst Herdins, Borbarad weiß sich täuschend echt zu artikulieren und so keinerlei Verdacht zu wecken. Immerhin gelang ihm sogar das Meisterstück, selbst Dexter Nemrod zu täuschen. Einzig seine auffallende Vorliebe für die Farben Schwarz und Rot tritt in jeder Verkörperung zutage. Des weiteren besitzt er immer an jeder Hand sechs Finger und an jedem Fuß sechs Zehen, versucht diesen Umstand aber bisweilen mit Handschuhen zu verbergen.

## **Rohal**

Der Weise, Sulman al-Nassori

### **Treffpunkte**

Gorische Wüste, Schwarze Feste (403 v. Hal) [KdM]

Ambossgebirge, Rohals Zinne (27 Hal) [RV]

### **Merkmale**

Macht, Weisheit, Freundschaft, Moral, Güte

### **Seelentier**

Weißes Einhorn mit goldenem Horn

### **Zur Person**

Rohal der Weise ist der Zwillingbruder Borbarads und dabei sein genaues Gegenteil. Nichts ist ihm heiliger als die göttlichen Prinzipien, das Leben, die Ordnung und die Freiheit (in dieser Reihenfolge). Seine Weisheit ist unermesslich, jedoch lässt er gerne einen jeden daran teilhaben, der aufrichtiges Interesse zeigt. Er ist geduldig, väterlich und hilfsbereit. Seine Gutgläubigkeit macht ihn dabei fast schon naiv (zumindest mag es den Helden so erscheinen). Schließlich war er es selbst, der Borbarad vor 500 Jahren zum Schüler nahm.

Es ist eine der schwersten Aufgaben des Spielleiters, Rohal richtig darzustellen. Er ist würdevoll und weise, jedoch nicht arrogant. Seine Liebe zum Leben ist ungebrochen und er ist bedingungslos bereit, sich selbst für die Welt zu opfern. Außerdem ist er geradezu besessen vom Glauben, dass die Menschheit schlussendlich die richtigen Entscheidungen treffen und somit obsiegen wird.

Obwohl er mit scheinbarer Leichtigkeit und Unbekümmertheit den Helden die unumstößlichen Weisheiten der Welt erklärt, ist er sich doch jederzeit der Ernsthaftigkeit der Lage bewusst und weiß dies auch zum Ausdruck zu bringen. Es ist eine schwierige Gratwanderung, einerseits die hoffnungsvolle Überzeugung in Rohals Versprechen deutlich werden zu lassen und auf der anderen Seite trotzdem nicht die Gefahren und Schrecken herunter zu spielen, die von Borbarad ausgehen.

Rohals Weisheiten sind von einer Tiefgründigkeit und zweifellosen Wahrheit, die den Helden im ersten Moment unbegreiflich sein sollten. Der Spielleiter sollte dabei beachten, dass Weisheit nicht Allwissenheit bedeutet. Der Weise wird den Helden keine greifbaren Tatsachen offenbaren, sondern vielmehr allgemeingültige Aussagen über metaphorische und philosophische Begriffe machen.

Rohal liebt seinen Bruder und es schmerzt ihn, Borbarad in diesem Zustand des Wahnsinns zu sehen. Er bedauert es, ihn nicht auf den rechten Weg führen zu können, ist jedoch bereit, sich selbst zu opfern, um seinem Zwillingbruder das Tor zum Rausch der Ewigkeit zu öffnen. Rohal wird nicht jammernd sterben, sondern ebenso würdevoll und erhobenen Hauptes vergehen, als wäre es die größte Selbstverständlichkeit.

Sein Äußeres ist das eines gebildeten, standesbewussten Mannes. Gepflegter Bart, saubere, maßgeschneiderte Kleidung, reich verziert mit Stickereien und Borten. Allgemein mag seine Kleidung etwas altertümlich erscheinen, vielleicht aber auch gerade von auffällig zeitloser Eleganz.

**Liscom von Fasar**

Liscom Ghosipar, Hamid ben Seyshaban, Magister Emeritus der Al'Achami in Fasar

**Treffpunkte**

Gorische Wüste, Dschungeltal (1x Hal) [SuS]

Weiden, Dragenfeld (22 Hal) [AoE]

**Merkmale**

Macht, Wissen, Eloquenz, religiös-fanatischer Echsenkultist und Borbaradianer

**Spezialgebiet**

Beherrschung (Fasar), Dämonenbeschwörung (Rashdul)

**Seelentier**

irrelevant

**Zur Person**

Anders als die meisten Borbaradianer ist Liscom von Fasar nicht einfach ein machthungriger Magier, der sich von Borbarads Rückkehr neue Rituale und mächtige Magie verspricht. Obwohl das sicherlich auch für ihn eine große Rolle spielt.

Liscom ist Fanatiker. Er kennt die Magie und Religion der alten Echsen wie kein zweiter und verwischt die Grenzen zwischen religiösem Kult und ritueller Magie. Seine mächtigen Temporalformeln sind Anbetungen an Sat'Nav, die Wandlung von blühendem Leben in neuschaffende, pure Astralenergie ist ein Gottesdienst an Zzah und das Wissen um die Macht seines Meisters Borbarad verdankt er der geschuppten H'szint. Liscom verehrt die Echsen-götter ebenso inbrünstig, wie Alrik Normalaventurier die Zwölfe.

Und so reagiert er auch ebenso ungehalten auf eine Störung seiner Rituale, wie ein Zwölfgöttergläubiger auf eine Horde hereinplatzender Orks bei einem Gottesdienst im Rondratempel reagieren würde. Sein Fanatismus hat ihn bereits das vielversprechende Amt der stellvertretenden Spektabilität in Fasar gekostet, da Spektabilität Thomeg Atherion im Borbaradianismus nichts als „elende Kriecherei“ sieht und diesen „schändlichen Einfluss“ umgehend entfernte.

In der Gorischen Wüste ist Liscom von Fasar ein eloquenter, rahjagefälliger Gelehrter, der jedoch stark von seiner Kindheit in reichem Hause Fasars geprägt ist. Er ist es gewohnt, nach Belieben über Sklaven, Bedienstete und niedere Bürger zu verfügen. Sein Studium an der Al'Achami trug ihr übriges dazu bei, dass Liscom mit gutem Willen zwar seine Arroganz und Überheblichkeit verbergen kann, dies aber nur selten für nötig hält.

Neben der tulamidischen Exotik und dem eitlen Magiertum sollte aber vor allem Liscoms Fanatismus deutlich werden. Er wird sich kaum auf eine Diskussion über Sinn und Unsinn einer Rückkehr Borbarads einlassen. Diese Entscheidung hat er bereits getroffen und wird sie höchstens mit jemandem diskutieren, der annähernd seinen Wissensstand besitzt, wenn es eine solche Person denn gäbe. Liscom ist jedoch (noch) nicht der blinde Fanatiker, der begeistert und wider besseren Wissens in sein eigenes Verderben rennt. Wie sein Meister ist er berechnend und durchaus kompetent genug, um die Folgen seines Handelns absehen zu können.

Nach seiner Rückkehr als Wiedergänger hat Liscom sich gewandelt. Nur noch von dem einen Ziel getrieben, seinen Meister aus den Sphären zu rufen, interessiert er sich wenig für das luxuriöse Leben, das er

zuvor führte. In eher zweckmäßige als aufwändige Kleidung gehüllt, tritt er mit Menschen nur noch in Kontakt, um sie für seine Sache zu gewinnen. Abgesehen von wenigen Verbündeten (Sulman al'Venish, Laniare Armand, Korobar) minimiert er seine Verbindungen mit der Außenwelt und richtet alle Kraft einzig auf das Erreichen seines Ziels. Das macht ihn noch skrupelloser und fanatischer. Außerdem trägt er bis zu seinem endgültigen Tod das Erste Zeichen, das Borbarads Rückkehr ohnehin herbeisehnt und Liscom in seinem Vorhaben stetig vorantreiben dürfte.

### **Khadil Okharim**

Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom

#### Treffpunkte

Khunchom, Fetherdinplatz (1x Hal) [SuS]  
Khunchom, Drachenei-Akademie (26 Hal) [PdG]  
Khunchom, Drachenei-Akademie (26 Hal) [BB]  
Punin, Pentagrammaton (27 Hal) [RV]

#### Merkmale

Eloquenz, Wissen, Dekadenz, Lebensfreude, Goldgier

#### Spezialgebiet

Verwandlung von Unbelebtem, Artefaktherstellung (Khunchom)

#### Seelentier

Moosaffe

#### Zur Person

Khadil Okharim ist durch und durch ein Lebemann. Fachliche Dispute führt er viel lieber in einem tulamischen Palmenhain bei einer Wasserpfeife und einer Karaffe guten Weins, als in einem engen Studierzimmer oder der verstaubten Bibliothek. Dennoch darf man sich nicht von seiner Gemütlichkeit täuschen lassen. Sie lässt ihn zwar stolz ein wohlgefülltes Bäuchlein vor sich her tragen, macht ihn aber keineswegs träge und faul.

Auch die meist aufwändige, stets jedoch teure Kleidung aus besten Stoffen lässt schnell die falsche Vermutung aufkommen, Khadil lege mehr Wert auf die optische Repräsentation seiner ehrwürdigen und geschichtsträchtigen Akademie, als auf fachliche Kompetenz.

Sobald es um sein Steckenpferd, die Artefaktmagie, geht, ist er ebenso schnell Feuer und Flamme, wie wenn es einen rechten Batzen Gold zu verdienen gibt. Nicht zuletzt verdankt die Drachenei-Akademie ihren gewaltigen Reichtum schließlich ihrer von Phex gesegneten Spektabilität, die einem gewinnverprechenden Geschäft niemals abgeneigt ist.

Gerade die Liebe des Magiers zu den angenehmen Freuden des Lebens macht ihn schließlich auch zu einem entschlossenen Mitstreiter der Gezeichneten gegen den, der mit Angst, Schrecken und Entsetzen so manches Leben zur Hölle macht. Er wird zwar kaum die Perle des Mhanadi verlassen, aber auch in Khunchom vermag er durchaus viele Hebel in Bewegung zu setzen und Fäden zu ziehen. Immerhin ist er auch maßgeblich an der Rekonstruktion des uralten Bannspruchs von Bastrabun beteiligt, die er in

Khunchom koordiniert und mit seinen guten Beziehungen nach Rashdul, Fasar, Tuzak und Anchopal unterstützt.

Je offensichtlicher die Gefahr wird, die von Borbarads Rückkehr ausgeht, desto mehr wird der Magier seine Gemütlichkeit und leichte Trägheit ablegen und immer eifriger die Gezeichneten unterstützen.

Khadil wird den Helden gegenüber stets freundlich und hilfsbereit auftreten, sie mit dem ihm eigenen, trockenen Humor aufheitern und natürlich keine Begegnung verstreichen lassen, ohne nicht zumindest ein Glas Wein oder tulamidischen Tee „auf die alten Tage“ mit ihnen geleert zu haben. Er ist aufrichtig an den Erlebnisberichten der Gezeichneten interessiert und wird sich vielleicht sogar einmal per Brief über ihr Wohlbefinden erkundigen, wenn er schon seit einiger Zeit nichts mehr von ihnen gehört hat.

Vom Vorspiel zu ‚Staub und Sterne‘ (wo er Gast beim Gauklertreffen ist) bis zur Schlacht an der Trollpforte in ‚Rausch der Ewigkeit‘ (wo er die Magier instruiert, die Bastrabuns Bann auf die Ogermauer legen) begleitet Khadil Okharim die Gezeichneten wie kein anderer NSC durch die gesamte Kampagne, ist oft sogar direkt darin verstrickt. Während er zu Beginn noch mehr die Rolle eines Mentors der noch relativ unerfahrenen Helden einnimmt, wandelt sich dies später zum ebenbürtigen Kollegen und vielleicht sogar geschätzten Freund.

Kurzum, Khadil ist eine der wenigen Meisterpersonen, zu denen die Helden mehr als kollegialen Respekt und große Dankbarkeit entwickeln könnten. Stellt man die Spektabilität als Spielleiter entsprechend sympathisch dar, so kann aus der Beziehung zwischen Helden und Khadil Okharim durchaus eine enge Freundschaft erwachsen, die der Kampagne wiederum mehr Tiefe und den Gezeichneten ein Stück mehr alltägliche Menschlichkeit abseits der epischen Erlebnisse verleiht.

## **Rakorium Muntagonus**

Erzmagier und Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum

### Treffpunkte

Gareth, Neue Residenz (22 Hal) [KdM]  
 Khunchom, Drachenei-Akademie (26 Hal) [BB]  
 Punin, Pentagrammaton (27 Hal) [RV]  
 Baronie Schlund, Heerlager (28 Hal) [7S]

### Merkmale

Genie, Weltfremde, Neugier, Paranoia, Wissen

### Spezialgebiet

Verwandlung von Unbelebtem, Artefakterstellung (Khunchom)

### Seelentier

Uhu

### Zur Person

Rakorium Muntagonus scheint gerade einem aventurischen Märchenbuch entsprungen. Einfach alles an ihm ist genau so, wie es sich Klein-Alrik immer vorgestellt hat. Zerzauste, weiße Haare und ein langer Bart rahmen ein altes Gesicht ein, das zu einem großgewachsenen Mann gehört. Er trägt eine klassische

Magierrobe und oft auch den spitzen Hut seiner Zunft dazu. Sein Zauberstab ist so knorrig wie er selbst und von einer großen Kugel gekrönt. Nicht selten sieht man Rakorium zudem mit einem dicken, verstaubten Buch unter dem Arm durch die Gänge der Akademie zu Festum eilen.

Und tatsächlich, der Erzmagier ist ein wandelndes Lexikon der Magie und dennoch hat er sich seine unstillbare Neugier bis ins hohe Alter bewahrt. Oft ist er auffallend zerstreut, vergisst seinen Tee zu trinken, bevor er kalt geworden ist, verlegt seine bernsteinerne Brille ständig und spricht kaum einen Satz zuende, bevor er den nächsten beginnt. Angefangene Dispute enden meist damit, dass er in einen endlosen Monolog verfällt oder gar im Selbstgespräch das Thema ohne weitere Beachtung seines ursprünglichen Gesprächspartners fachkundig erörtert.

Doch Rakoriums Neugier treibt ihn auch im hohen Alter noch aus den Mauern der heimatlichen Akademie und auf Forschungsreise nach Mhanadistan, Maraskan, auf den Grund des Meeres und ins Eherne Schwert. Seine zahlreichen und oft gefährlichen Expeditionen sind wohl auch der ausschlaggebende Grund, weswegen er trotz aller Liebe für die Theorie die Magie doch sehr praxisorientiert einzusetzen weiß.

Rakorium ist prinzipiell beschäftigt, nicht hektisch, aber doch permanent in irgend etwas vertieft. Er kann es schlichtweg nicht zulassen, dass auch nur ein Augenblick seiner kostbaren Zeit ungenutzt verstreicht, ohne dass er eine interessante These diskutiert oder ein uraltes Fossil ausgegraben hätte.

Und dann ist da noch Rakoriums besondere Leidenschaft, die Magie und Kultur der alten Echsen. Wie kein zweiter hat der Erzmagier sie studiert, hütet er doch ein Exemplar des legendären Codex Sauris und kennt die verborgensten und bedeutendsten Stätten ihrer untergegangenen Zivilisation.

Bedauerlicherweise haben die daraus gewonnenen Erkenntnisse sein Weltbild derart in seinen Grundfesten erschüttert, dass er den kleinen Schritt vom Genie zum Wahnsinn gestolpert ist. Besonders in den Jahren der Rückkehr Borbarads entwickelt Rakorium Muntagonus sich vom genialen Erzmagier zum völlig paranoiden Saurologen. Als Spielleiter sollte man jedoch tunlichst darauf achten, den anfangs etwas verschrobenen Magier über die Jahre nicht der Lächerlichkeit preis zu geben.

Rakoriums Schicksal ist hart und das sollte den Helden klar werden. Er ist nicht einfach ein unbedeutender Magier, der sich in den Wahnsinn fantasiert hat, er ist eine hochbegabte Koryphäe der Magie, die sich ihr Leben lang von wenig hat erschüttern lassen. Wie fürchterlich, bedrohlich, unglaublich oder gefährlich muss also das Wissen sein, das ausreicht, diesen gestandenen Mann in den Wahnsinn zu treiben? Genie und Wahnsinn liegen dicht beieinander, doch bei Rakorium ist es etwas anderes. Ihm ist nicht seine Macht in den Kopf gestiegen und er hat auch nicht vor lauter magischer Theorie den Bezug zur Realität verloren.

Überall glaubt er eine große Verschwörung der alten Echsenrassen zu erkennen, die in ganz Aventurien intrigieren, verdeckte Kriege führen und Herrscher stürzen, um ihre alte Macht wieder herzustellen. Das geht so weit, dass er sich irgendwann nicht einmal mehr selbst traut. Umso ärgerlicher für die Gezeichneten, da er sich in einem Anfall von Paranoia das Wissen um das Versteck des Kelches der Magie aus dem Gedächtnis tilgen lässt, der zur Wiedererschaffung Siebenstreichs nötig ist. Doch er fürchtet, dass das heilige Schwert der Götter in falsche Hände fallen könnte.

Spätestens im Abenteuer ‚Siebenstreich‘ sollte man Rakorium derart paranoid darstellen, dass er wirklich niemandem mehr traut, nicht einmal mehr sich selbst oder dem Zweiten Gezeichneten. Natürlich sollte es dennoch nicht unmöglich für die Helden sein, irgendwie das Versteck des Kelches zu erfahren.

Rakoriums zunehmender Verfall und sein wachsender Wahnsinn mit der Angst vor echsischen Weltverschwörungen sollten vom Spielleiter konsistent und glaubwürdig vermittelt werden. Die Paranoia des Erzmagiers ist ein wichtiges Indiz dafür, wie weltbewegend und unfassbar die Mächte sind, die die Ge-

zeichneten in Bewegung setzen. Ein Zeitalter geht zuende und ein weiteres beginnt mit der Rückkehr und dem Terror eines leibhaftigen Alveraniars. Und im Gegensatz zu den meisten Aventuriern, kennt Rakorium jedes Detail über die Sieben Gezeichneten aus erster Hand und hat zudem die Kompetenz, die unglaublich komplexen Zusammenhänge zu begreifen. Und genau dieses Wissen wird ihm zum Verhängnis, da er schlichtweg mehr weiß und begreift, als ein menschlicher Geist fassen kann.

Wenn die Gezeichneten eines Tages aufrichtiges Mitleid und Hochachtung für den Erzmagier empfinden, weil sie erkannt haben, dass er an ihrem (!) Schicksal zerbrochen ist, dann hat der Spielleiter Rakorium Muntagonus richtig dargestellt. Nur dann hat er seine Funktion in der Kampagne erfüllt. Und nur dann kann er sich aus den turbulenten Geschehnissen um die Sieben Gezeichneten zurückziehen, ohne wie ein Feigling oder Idiot zu erscheinen. Dieser Mann hat es schlichtweg nicht verdient, als belächelter Irrer durch die Kampagne zu stolpern.

### **Reo Cordovan Sapallyo**

Horasio Halman ya Dascovia, Magister Extraordinarius der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Inspector des Hesindetempels zu Kuslik und Sonderbeauftragter des DBA

#### **Treffpunkte**

Baliho, Spielhaus Nordstern (22 Hal) [AoE]  
 (Weiden, Rhodenstein (23 Hal) [UG])  
 (Horasreich, Vinsalt (26 Hal) [UdA])  
 (Horasreich, Thegûn (27 Hal) [ShS])  
 (Punin, Pentagrammaton (27 Hal) [RV])  
 (Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE])

#### **Merkmale**

Verstohlenheit, Eloquenz, Eitelkeit, Charme, Neugier

#### **Spezialgebiet**

Hellsicht (Methumis), Bewegung (Belhanka)

#### **Seelentier**

Springchamäleon

#### **Zur Person**

Reo Cordovan Sapallyo ist im bodenständigen Weiden ein rechter Paradiesvogel. Verzweifelt versucht er, auch im unzivilisierten Norden seine liebfeldische Lebenskunst beizubehalten. Er ist ein äußerst charmanter und weltgewandter Mann, dessen einnehmendes und offenerziges Auftreten schnell die Zungen – besonders der holden Weiblichkeit – lockert. Dies kommt seiner beruflichen Tätigkeit sehr entgegen, agiert er in Weiden doch als Spion des horasischen Dezernats für besondere Angelegenheiten, auch wenn er sich natürlich niemals selbst als ein solcher bezeichnen würde. Und das wird auch kaum nötig sein, denn seine Tarnung ist wasserfest: Als Forscher des Kusliker Hesindetempels und Ermittler in magischen Angelegenheiten für seine heimatliche Akademie in Methumis kann er ganz offiziell seinen Schnüffeleien nachgehen.

Wenn die Helden ihm im Vorfeld von „Alptraum ohne Ende“ das erste Mal in Baliho begegnen, ist er gerade einem Gerücht auf der Spur, das auch den scheinbar beiläufigen Praioskonvent ausgerechnet im

nahen Anderath stattfinden lässt: Ein verrückt gewordener Magier soll in Selem aufgegriffen worden sein, der ununterbrochen etwas davon faselt, dass „im Jahre 22 unter dem Regenbogen ein mächtiger Magier geboren würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstrecke“. Da dieses Gerücht immerhin die Kirche des Götterfürsten auf den Plan gerufen hat, könnte etwas interessantes dabei herauskommen. Und wenn, dann wird es Reo Cordovan Sapallyo nicht entgehen. Kurz nach der ersten Begegnung mit den Helden wird er auch bereits eine Neuigkeit in Erfahrung bringen können: Der Hochgeweihte des Götterfürsten zu Baliho, Brunn Baucken, hatte vor einigen Wochen eine Vision, wonach aus einem Greifenei auf dem Naira Kubuch, dem höchsten Gipfel der roten Sichel, eine Eidechse schlüpft, sich in eine schwarze Schlange verwandelt und schließlich ihre eigenen Eltern frisst.

Der Agent ist stets vornehm, aber zweckmäßig gekleidet, versteht sich ausgesprochen auf gesellschaftliche Umgangsformen und wirkt rundum gepflegt. Seine Liebe für all die Errungenschaften der modernen Kultur täuschen jedoch nur zu gerne darüber hinweg, dass er auch auf dem Gebiet der magischen Hellsicht und Bewegung recht kompetent ist. Die Profession hat es zudem unabdingbar gemacht, sich auch den einen oder anderen Zauber der Verständigung und Illusion anzueignen.

Er wird den Helden mit aufrichtiger Neugier und Freundlichkeit begegnen, schließlich interessiert er sich nicht nur seines Berufs wegen sehr für die abenteuerlichen Erlebnisse der Helden. Im Grunde ist es auch genau dieser Nervenkitzel, der für ihn den Reiz an seinem Beruf ausmacht. Dieser ständige Grenzgang zwischen Täuschung und Entlarvung ist für ihn Antrieb und möglicherweise Verhängnis zugleich.

Reo Cordovan Sapallyo eignet sich hervorragend dazu, in „Unsterbliche Gier“ erneut eingesetzt zu werden und den Helden dort vielleicht sogar die eine oder andere kleinere Information zukommen zu lassen. Warum sollte er nach den erst ein Jahr zurückliegenden Geschehnissen in Dragenfeld nicht noch immer in Weiden weilen, um der Sache gegen den Widerstand der Praioskirche auf den Grund zu gehen? Auf diese Weise kann sich langsam ein Vertrauensverhältnis zwischen dem Agenten und den Helden aufbauen, das ihm später zum Vorteil gereichen kann, wenn das DBA ihn auf die Fährte der Gezeichneten ansetzt.

Denn mit Sicherheit wird der horasische Geheimdienst früher oder später auf diese mysteriösen Gezeichneten aufmerksam werden und mindestens einen Agenten damit beauftragen, der Sache nachzugehen. Und wer würde sich dann besser eignen als Reo Cordovan Sapallyo, der ja dann bereits zumindest ein flüchtiger Bekannter der Helden ist?

So könnte Reo Cordovan Sapallyo über die gesamte Kampagne hinweg immer wieder den Weg der Gezeichneten scheinbar zufällig kreuzen, während er sie in Wahrheit unauffällig verfolgt, um das Geheimnis hinter diesen Gezeichneten zu lüften.

Beispielsweise könnte er spätestens zu Beginn von „Unter dem Adlerbanner“ wieder auftauchen. Sobald die Gezeichneten das Horasreich betreten, werden sie ohnehin für die dortigen Behörden zu Personen von besonderem Interesse. Es wäre also naheliegend, dass das DBA seinen Agenten spätestens jetzt wieder Kontakt mit den Helden aufnehmen lässt. Im Verlauf der Aarenstein-Kampagne könnte Reo Cordovan Sapallyo dann eine ganz besondere Rolle als „Aufpasser“ für die Helden zukommen. Das DBA beauftragt Reo Cordovan Sapallyo also in Einvernehmen mit dem Staatsorden des Goldenen Adlers damit, die Helden nach ihrer Freilassung in der Staatsfeste Aldyramon unter einem Vorwand zu begleiten, um ihr plötzliches Verschwinden zu verhindern. Ich hielt es ohnehin schon immer für unglaublich, dass man diese Kriminellen, die gerade Hochverrat begangen hatten, einfach wieder gutgläubig auf freien Fuß setzt, ohne ihnen wenigstens jemanden mitzugeben, der auf sie aufpasst.

Zugleich könnte er als Agent die Gelegenheit nutzen, um mehr über die Helden und die Zeichen heraus zu bekommen. Als kleiner Nebeneffekt vertieft sich im optimalen Fall auch weiter das Vertrauensverhältnis zwischen den Helden und Reo Cordovan Sapallyo.

Auch während „Shafirs Schwur“ könnte Reo Cordovan Sapallyo eine Nebenrolle erhalten. Natürlich wird er nicht Mitglied der Gesandtschaft zu Shafir sein, aber er könnte beispielsweise geschickt werden, um die Helden zum Beginn des Abenteuers überhaupt erst wieder ins Liebliche Feld zu begleiten. Und er könnte sich beispielsweise damit beschäftigen, welche Ursache hinter der immer noch im den südlichen Provinzen grassierenden Roten Keuche steckt und wer diese seltsame Saya di Zeforika ist, auf die er ein Jahr zuvor mit den Helden gestoßen ist.

Schließlich wird sich Reo Cordovan Sapallyo gerade in seiner Doppelfunktion als Magister Extraordinarius und Agent des DBA den Allaventurischen Konvent in Punin nicht entgehen lassen. Wo sonst wird er so viele Neuigkeiten auf engstem Raum in Erfahrung bringen können? Und wo sonst kann er in dieser hektischen Zeit noch einmal auf die Gezeichneten treffen?

Schlussendlich könnte er zum Abschluss der Kampagne auch als Kriegsberichterstatler oder in diplomatischer Funktion im Heerlager an der Trollpforte auftauchen.

Die Figur des weltgewandten und ehrgeizigen Agenten bietet jedoch auch noch eine andere Möglichkeit der Entwicklung. Da Reo Cordovan Sapallyo vom DBA damit beauftragt wird, sich mit den Gezeichneten zu befassen, die seit einigen Jahren durch Aventurien ziehen und die unglaublichsten Heldentaten vollbringen, wird er zwangsläufig auch früher oder später recht intensiv mit den Lehren Borbarads in Berührung kommen. Schließlich ist das Schicksal der Gezeichneten fest mit dem des Dämonenmeisters verknüpft und mit Saya di Zeforika hat er möglicherweise auch schon eine von Borbarads ergebensten Dienerinnen getroffen.

Doch Borbarads Lehren haben über die Jahrhunderte nichts von ihren Verlockungen verloren. Gerade ein selbstbewusster und ehrgeiziger Mann wie Reo Cordovan Sapallyo, der scheinbar in seinem Leben bereits alles erreicht hat, könnte sich durch die Möglichkeiten eines Borbarad verführen lassen. Schließlich war es auch für Persönlichkeiten wie Helme Haffax der Grund, die Seiten zu wechseln, dass es für sie in ihrer festgefahrenen Situation einfach keine anderen Möglichkeiten des Karriereaufstiegs mehr gab.

Denkbar wäre beispielsweise ein Pakt mit der erzdämonischen Vielgestaltigen Herrin Asfalloth, um in Zukunft nahezu perfekte Tarnungen annehmen zu können. Oder ein Bund mit Blakharaz, dem Herrn von Verrat und Lüge, der sein falsches Spiel nahezu undurchschaubar machen könnte. Oder eine Beziehung zu Saya di Zeforika, die schließlich mindestens ebenso ambitioniert und ehrgeizig ist. Und mit solchen Mächten im Rücken ist es dann an der Zeit, sich dem Dämonenmeister und Welteroberer anzubieten, denn dieser wird einen Agenten vom Format eines Reo Cordovan Sapallyo sicherlich nicht ablehnen.

Sollte sich der Spielleiter für diese Karriere des Agenten entscheiden, dann bietet sich die Enttarnung des Paktierers für den Allaventurischen Konvent an. Beispielsweise könnte er sich bis dahin derart in seinen blakharaz'schen Lügen verstricken, dass er schließlich darüber stolpert. Es wäre ein Schock für die Helden, denn sie werden sich erstens fragen müssen, wie lange sie nun schon dem Feind vertrauliche Informationen in die Hände gespielt haben, und zweitens ebenfalls darüber nachdenken, wer in ihrem engsten Umfeld dann wohl noch ein falsches Spiel mit ihnen treibt.

**Korobar**

Der Schrecken vom Tobimora

## Treffpunkte

Weiden, Sichelstieg (22 Hal) [AoE]

## Merkmale

Skrupellosigkeit, Nekromantie, Goldgier, Borbaradianer, Feigheit

## Spezialgebiet

Beherrschung (Fasar), Beschwörung (unbekannt)

## Seelentier

Klapperschlange

## Zur Person

Der Handlanger Liscoms ist in Dragenfeld dafür verantwortlich, die 13 Ritualopfer zu entführen und anschließend die Helden daran zu hindern, Dragenfeld rechtzeitig zu erreichen. Beides gelingt ihm, obwohl er dabei bedauerlicherweise zu Tode kommt.

Allerdings sollte Korobar etwas mehr als Kanonenfutter sein. Er könnte beispielsweise wunderbar als Aufhänger für „Alptraum ohne Ende“ dienen. Den „Schrecken vom Tobimora“ aufzuspüren, ist immerhin eine Aufgabe, die eines Helden würdig ist. Anders als eine Warenschau im fernen Baliho oder das irrsinnige Gefasel eines Magiers aus Selem.

Der großgewachsene und recht wortkarge Norbarde könnte beispielsweise sein Handwerk in Fasar gelernt haben. Bis 5 Hal war auch Liscom dort als Magister tätig, was spricht also dagegen, dass der kräftige Nordländer dort nicht auch durch seinen Lehrmeister Gefallen an den Lehren Borbarads gefunden hat und ihn deshalb nach dessen Rausschmiss nach Selem begleitete?

Dort könnte er Liscom bei den langwierigen Vorbereitungen zu seinem Ritual in der Gorischen Wüste geholfen haben und schließlich mit ihm auch die verschiedenen Expeditionen bis zur Entdeckung des Dschungeltals unternommen haben. Schließlich wird auch ein Liscom von Fasar nicht allein mehrfach durch die Gorische Wüste spaziert sein.

Als dann eine Heldengruppe auf der Suche nach Colon da Merinal ebenfalls das Dschungeltal entdeckt und ein alter Drache seinen Meister grillt, kümmert Korobar sich gerade nichtsahnend in Selem um die Geschäfte Liscoms und stellt möglicherweise abschließende Forschungen in der Silem-Horas-Bibliothek an.

Liscom kehrt als Wiedergänger zurück nach Selem, wo Korobar nun besonders gefragt ist. Immerhin wird sich Liscom nicht ohne weiteres in der Öffentlichkeit bewegen können, ohne besondere Aufmerksamkeit zu erregen. Vielleicht ist dies auch der Moment, in dem Korobar seinen Pakt mit der erzdämonischen Thargunitoth eingeht. Sein Meister ist ein untoter Wiedergänger, was liegt also näher, als sich eingehend mit der Nekromantie zu befassen? Schließlich soll Liscom ja noch in der Lage sein, Borbarad irgendwann doch noch erfolgreich zu beschwören, und dieses Lebenswerk will sich Korobar mit Sicherheit nicht so einfach vom Feuerodem eines Teclador zunichte machen lassen. Es ist fortan an ihm, Liscom bei ausreichender „Gesundheit“ zu halten, dass dieser sich weiterhin seinem Vorhaben widmen kann.

Liscom und Korobar forschen in den folgenden Jahren also weiter an ihrem wahnsinnigen Plan, den Dämonenmeister aus den Sphären zu rufen. Schließlich gelingt ihnen der Durchbruch und Liscom schickt Korobar in den Norden, um dort nach einem geeigneten Ort für das finale Ritual zu suchen, während er selbst selbiges im Süden tut. Korobar treibt also in Tobrien und Weiden sein Unwesen und verdient sich in dieser Zeit wohl auch seinen Ruf als „Schrecken vom Tobimora“.

Im Jahr 22 Hal folgt ihm dann auch Liscom als Hamid ben Seyshaban nach Dragenfeld und die letzten Vorbereitungen beginnen. Der Rest ist Geschichte.

### **Jamuutan**

Schamanin vom Goblinstamm der Kuyac Mapai

#### Treffpunkte

Weiden, Sichelstieg (22 Hal) [AoE]  
(Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE])

#### Merkmale

Matriarchin, Schamanismus, Naturverbundenheit, Vorsicht

#### Seelentier

Pfeifente

#### Zur Person

Ebenso wie die menschlichen Bewohner des Sichelstiegs, entgeht auch dem Goblinstamm der Kuyac Mapai die drohende Gefahr nicht. Liscoms Ritual in Dragenfeld korrumpiert die Natur derart, dass es auch die Goblins der umliegenden Wälder in die Flucht schlägt. So geschieht es, dass der kleine Stamm unter der Führung ihrer Matriarchin Jamuutan den Weg der fliehenden Einwohner von Dragenfeld und der Helden kreuzt.

Prinzipiell sind die Goblins den Menschen gegenüber nicht feindselig gesinnt, denn sie haben inzwischen erkannt, dass die Gefahr offenbar von Dragenfeld ausgeht und die Flüchtlinge ebenso Opfer sind wie sie. Auch Jamuutan würde die Gefahr gerne bekämpfen, doch sie weiß sehr gut, dass sie vermutlich viele ihrer besten Krieger dabei verlieren würde. So ist sie den Helden sogar dankbar dafür, dass diese ihr wenigstens diese eine Sorge abnehmen.

Sollte einer der Helden deutliche Verletzungen aufweisen (beispielsweise von der Konfrontation mit Korobar), so wird sie ihn sogar mit rasselnder Knochenkeule, schrillen Gesängen und übelriechenden Tinkturen heilen. Dabei duldet sie von männlichen Helden keine Widerrede. Hat sie erst einmal den Entschluss gefasst, dem Helden müsse geholfen werden, wird sie sich nur noch von einer weiblichen Heldin durch viel gutes Zureden davon wieder abbringen lassen. Wobei sich selbiges schwierig gestalten dürfte, da Jamuutan nur wenige Brocken Garethi beherrscht.

Insgesamt sollte die Begegnung mit Jamuutan einerseits deutlich werden lassen, dass nicht nur die Menschen, sondern die gesamte Umwelt von den Auswirkungen betroffen ist und dem Schrecken ebenso hilflos gegenüber steht, andererseits aber auch die Fremdartigkeit der Goblins vermitteln. Sie sind keine Menschen und handeln aus gänzlich anderen Beweggründen heraus. Ihre Entscheidungen müssen daher keineswegs immer nachvollziehbar sein. Vielleicht heilt Jamuutan sogar einen kaum angeschlagenen Helden, obwohl es wesentlich bedürftigere gäbe.

Für die richtige Darstellung ist vor allem das Matriarchat der Goblins zu berücksichtigen. So wie beispielsweise bei den Orks die Frauen meist nicht einmal einen eigenen Namen bekommen, zählen in der Gesellschaftsstruktur der Goblins die Männer nicht sehr viel. Sie haben ihre Aufgaben als Krieger und Jäger, dürfen aber an keinerlei wichtigen Entscheidungen teilhaben.

Die Schamanin könnte auch Ritualproben des einen oder anderen Helden mitnehmen. Beispielsweise könnte sie einem Helden während des Heilungsrituals ein kleines Büschel Haare ausreißen. Sollte dieser Held einmal wirklich in arger Bedrängnis stecken, hätte man so ein plausibles Mittel, ihm ein wenig Hilfe zukommen zu lassen. Jamuutan erkennt vielleicht auch die Bedeutung der Helden als sie ihnen vor Dragenfeld begegnet und nutzt die Haare, um mit ihnen in (einseitigem) Kontakt zu bleiben. Sollte ihrem Schützling etwas ernsthaftes zustoßen, so könnte sie ihm vielleicht per Fernheilung das Leben retten.

Jamuutan könnte auch mit ihrem kleinen Stamm zur Dämonenschlacht an der Trollpforte erscheinen. Ihre kaum zwanzig Krieger wären dort zwar nur ein Tropfen auf den heißen Stein, würden aber doch die Entschlossenheit verdeutlichen, mit der auch dieses Volk gegen den Dämonenmeister vorgeht. Und sie könnte dem betreffenden Helden, den sie vor Dragenfeld heilte, ein Amulett aus Leder, Federn und seiner Haarsträhne überreichen, das möglicherweise ja sogar noch eine Überraschung birgt...

### **Dschelef ibn Jassafer**

Ehemalige Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Meister der Sechs

#### Treffpunkte

Weiden, Gasthaus auf dem Land (23 Hal) [UG]  
 (Khunchom, Drachenei-Akademie (25 Hal) [PdG])  
 (Khunchom, Drachenei-Akademie (26 Hal) [BB])  
 Punin, Pentagrammaton (27 Hal) [RV]  
 Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE]

#### Merkmale

Bodenständigkeit, Geduld, Neugier, Selbstbewusstsein, Einfluss

#### Spezialgebiet

Elementarherbeirufung, Beschwörung (Rashdul)

#### Seelentier

Basaltsalamander

#### Zur Person

Dschelef spielte rote und weiße Kamele gegen Shafir den Prächtigen, debattierte bereits mehrfach mit Elementarherren und kennt die besten Magier seiner Zeit in der Regel persönlich. Dennoch beschränkt sich seine Bekanntheit aufgrund seiner ausgesprochenen Bescheidenheit weitestgehend auf den tulamidischen Raum, mit dem ihn auch persönlich viel verbindet. Nicht nur dass Dschelef ibn Jassafer aus einer angesehenen, tulamidischen Familie entstammt und als Elementarist und Beschwörer die traditionell tulamidischen Zweige der Magie gemeistert hat, auch sein historisches und kulturelles Interesse gilt den Tulamidenlanden zwischen Fasar und Khom.

Dschelef ibn Jassafer ist der wohl einzige Magier seiner Zeit, der den Elementarismus derart perfektionierte, dass er sich schon lange nicht mehr auf ein einziges Element beschränkt. Obgleich seine Vorzüge noch immer beim Erz liegen, hat er auch die anderen Elemente mit Ausnahme des Eises inzwischen gemeistert.

Trotzdem ungebrochen bleibt sein Forscherdrang, dem er insbesondere mit weiten Reisen nachgibt seit seine eigene Tochter Belizeth ihm in einem magischen Duell den Posten der Akademieleitung in Rashdul streitig machte.

So verschlägt es den bescheidenen Genius auch im Winter 23 Hal nach Weiden, wo er gleich zwei seiner Forschungsgebiete zu ergründen hofft. Zum einen führen ihn die Orakelsprüche von Fasar nach Weiden, denen er schon seit Jahren im Stillen ihr Geheimnis zu entlocken versucht. Jetzt, da sich die ersten Verse bewahrheiten, folgt Dschelef der Spur der Bannstrahler und Inquisitoren nach Weiden. Immerhin berichten die Prophezeiungen von „leuchtenden Erleuchteten“ und den „Legionen des Blutgottes“. Mit Praios' Dienern und den Schwarzipelzen ist zu besagtem Zeitpunkt beides in Weiden vertreten.

Zum zweiten entdeckte Dschelef schon vor einiger Zeit die Existenz der Kraftlinien. Jene magischen Kanäle umspannen Dere in einem wirren Netz, das der Tulamide nun zu kartographieren und erforschen versucht. Einmal in Weiden angekommen, folgt Dschelef somit einer besonders auffälligen Kraftlinie von Baliho gen Osten und gerät dabei unglücklicherweise in einen Schneesturm. Dem Element Eis mangels Forschungsmöglichkeiten in seiner Heimat leider nicht besonders verbunden, sieht Dschelef sich gezwungen, sich mit letzter Kraft in ein Gasthaus zu schleppen. Wie der Zufall es so will, begegnet er dort den Helden, die ihre Suche nach den Vampiren unterbrochen haben, um ebenfalls hier Schutz vor dem Schneesturm zu suchen.

Möglicherweise reichen Dschelefs Kräfte auch nicht mehr, um sich allein in Sicherheit zu bringen, und die Helden finden ihn halb erfroren in der Nähe des rettenden Gasthauses, während sie sich selbst durch den Sturm kämpfen. In jedem Fall werden sie von Dschelef eine Abschrift der Orakelsprüche erhalten, nachdem sie ihre Geschichte erzählt haben (nach der Dschelef sie wissbegierig fragen wird) und sich herausgestellt hat, dass sie möglicherweise etwas damit zu tun haben könnten.

In jedem Fall eignet sich die Meisterperson Dschelef ibn Jassafer hervorragend dazu, über den Verlauf der Kampagne ein enges Vertrauensverhältnis zu den Gezeichneten aufzubauen. Seine weitreichenden Beziehungen und seine magische Kompetenz können den Gezeichneten ebenso hilfreich sein, wie seine Kenntnisse der tulamidischen Geschichte – insbesondere wenn es um die Rekonstruktion von Bastrabuns Bann geht. Aber auch mit dem ersten Gezeichneten kann es zu einer fruchtbaren Zusammenarbeit in Bezug auf die Kraftlinien kommen. Schließlich hat Dschelef die theoretischen Kenntnisse, während der erste Gezeichnete nicht auf den kräftezehrenden OCULUS ASTRALIS angewiesen ist, um diese zu überprüfen.

So kann Dschelef in der Kampagne die Rolle der grauen Eminenz im Hintergrund der Gezeichneten einnehmen. Er ist unbekannt genug, dass ihm nicht jeder auf die Finger schaut, zugleich aber einflussreich genug, um den Gezeichneten so manchen Stein aus dem Weg zu räumen.

Dschelef ibn Jassafer hat die typisch wettergegerbte, dunkle Haut eines Tulamiden, der mehr Zeit im Freien verbringt, als er in einer staubigen Bibliothek sitzt. Auch kleidet er sich in der Regel bescheidener, als es für seinen Stand üblich ist. Meist trägt er nicht mehr als einen bequemen Kaftan und eine Tasche mit allerlei Werkzeugen, Büchlein, Kreide und Kohlestiften.

Die inzwischen über 60 Jahre des Elementaristen sieht man ihm an den tiefen Furchen in seinem Gesicht an, doch auch die gutmütige und ruhige Art des Mannes lässt auf ein bereits gesetzteres Alter schließen. Den mit grauen Strähnen durchsetzten Bart und das ehemals schwarze Haupthaar trägt Dschelef in der

Regel kurz und gepflegt, doch vernachlässigt er die Rasur meist als erstes, wenn er auf einer seiner Forschungsreisen gerade wieder einem alten Geheimnis auf der Spur ist.

Wenn Dschelef als Philosoph bei der Deutung der Prophezeiungen hilft, als exzellenter Magus bei der Klärung so manchen Phänomens mit Theorien und Fakten zur Stelle ist und auch die tulamidische Geschichte und Kultur näher zu bringen vermag, dann steht einer Freundschaft zwischen ihm und den Gezeichneten eigentlich nichts mehr im Weg. Und wer weiß, vielleicht verdankt er es ja auch dem Vorschlag der Gezeichneten, dass er im Jahr 28 Hal zum Erzmagier berufen wird?

## **Geweihte**

### **Linai Perainiane Arvenspfordt**

Vorsteherin des Tempels der Travia zu Baliho

#### Treffpunkte

Baliho, Spielhaus Nordstern (22 Hal) [AoE]

Baliho, Travia-Tempel (23 Hal) [UG]

#### Merkmale

Gutmütigkeit, Gastfreundschaft, Hilfsbereitschaft, Mütterlichkeit

#### Seelentier

Langbeinstorch

#### Zur Person

Mutter Linai ist eine gemütliche, korpulente Frau von inzwischen mehr als 40 Jahren. Auffällig ist die breite Schürze mit den aufwändigen Stickereien, die sie stets trägt. Sie ist nicht besonders groß, trägt die langen, grau-braunen Haare zu einem Kranz geflochten um den Kopf gelegt und klappert bei jedem Schritt mit den geschnitzten Holzschuhen auf den Dielen ihres Tempels. Mutter Linai ist aufgeschlossen, humorvoll, schlagfertig und steht mit beiden Beinen voll im Leben. Ihr dröhnendes Lachen hört man schon aus der Ferne und ihr einnehmendes und offenes Gemüt kann man nur als gut gemeinte Einladung verstehen, sich ihrer Gesellschaft anzuschließen. So etwas wie Schüchternheit oder Berührungsängste sind der Geweihten völlig fremd.

So muss sie auch manches Mal von den beiden jungen Geweihten ihres Tempels, Schwester Alwine und Bruder Sarkus, in ihrer Lebensfreude etwas gezügelt werden, wenn sie einmal mehr das ein oder andere Gebräu im Nordstern über den Durst zu trinken droht.

Den Helden sollte Mutter Linai von der ersten bis zur letzten Minute durch und durch sympathisch erscheinen. Sie können von ihrer Lebenserfahrung profitieren, die sie gerne zu teilen bereit ist, ohne dabei belehrend oder besserwisserisch zu wirken. Ständig hat sie einen flotten Spruch, eine treffende Lebensweisheit oder einen guten Witz auf den Lippen, die sie zum Besten gibt.

Egal ob die Helden auf der Suche nach einem Bett für die Nacht oder einer warmen Mahlzeit sind, bei Mutter Linai sind sie auf jeden Fall an der richtigen Stelle. In ihrem relativ kleinen Tempel, der fast ausschließlich aus einer großen Küche besteht, bewirtet und umsorgt sie ihre Gäste mit Eifer und Geschick.

Obwohl sie auf den ersten (und wohl auch zweiten) Blick nicht den Eindruck einer vorbildlichen Geweihten macht, ist sie doch tief gläubig und kann schlagartig für eiskalten Ernst sorgen, wenn eine gewisse Grenze überschritten ist. Aber diese Grenzen sind bei ihr recht großzügig gesteckt.

Dadurch, dass Mutter Linai im Grunde während „Alptraum ohne Ende“ erst den Stein ins Rollen bringt, ist sie mit dem Beginn der Kampagne untrennbar verbunden. Es kann für die Helden daher sehr schön sein, ihr im Laufe der Kampagne immer mal wieder zu begegnen, um sich so mit ihr gemeinsam an die Anfänge zu erinnern und an das unbeschwerte Leben, das man bis dahin geführt hatte.

Zusätzlich könnte Mutter Linais (natürlicher) Tod gegen Ende der Kampagne dramaturgisch dazu eingesetzt werden, den Spielern deutlich zu machen, dass sich alles langsam einem Ende zuneigt. Gerade Mutter Linai als Symbol des Beginns von Borbarads Rückkehr und Sympathieträgerin eignet sich da sehr gut. Als Spielleiter könnte man die Helden also beispielsweise nach „Siebenstreich“ von Mutter Linais Tod erfahren lassen. Vor dem großen Finale könnte man ihnen dann noch ein letztes Mal ein paar Wochen Ruhe gönnen, in denen sie nach Baliho reisen, von Mutter Linai Abschied nehmen und an ihrem Begräbnis teilnehmen könnten.

So würde man sie zugleich dazu anregen, sich noch einmal mit den Anfängen zu beschäftigen, noch einmal zurück zu blicken und die Ereignisse Revue passieren zu lassen und sich ihrer eigenen Sterblichkeit bewusst zu werden. Und man kann hervorragend ein sentimentales Gefühl der Schicksalsergebenheit hervorrufen, das gerade im Finale in Eifer und Entschlossenheit umschlägt.

### **Amando Laconda da Vanya**

Inquisitionsrat der Praioskirche aus Ragath

#### Treffpunkte

Weiden, Anderath (22 Hal) [AoE]  
 (Finsterkamm, Arras de Mott (24 Hal) [GM])  
 Tuzak, Fürstenpalast (26 Hal) [PdG]  
 (Gareth, Stadt des Lichts (28 Hal) [7S])  
 (Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE])

#### Merkmale

Ernsthaftigkeit, Wahrhaftigkeit, Pragmatismus, Politik, Weitsicht

#### Seelentier

Kronenhirsch

#### Zur Person

Als der Inquisitionsrat aus Ragath im Jahr 22 Hal nach Weiden entsandt wird, um einer mysteriösen Vision des Hochgeweihten aus dem Balihoer Praiostempel nachzugehen, ahnt niemand, in welche weitreichenden Verstrickungen er in den nächsten Jahren geraten würde.

Amando Laconda da Vanya genießt in seiner Heimat zwar höchstes Ansehen, darüber hinaus scheiden sich an seinem Pragmatismus jedoch die Geister der Kirche des Götterfürsten. Möglicherweise war auch genau dieser Umstand der Grund dafür, weshalb ausgerechnet er für diese scheinbar unbedeutende Mission fern der Stadt des Lichts ausgesucht wurde. Seine Kritiker – und davon hat er besonders unter

den Hardlinern wahrlich genug – wählten ihn im rückständigen Weiden weit genug aus der Kirchenpolitik ausgegliedert, dass er ihnen mit seinen oft liberalen Ansichten nicht in die Quere kommen kann.

Trotzdem sollte nicht der falsche Eindruck entstehen, Amando Laconda da Vanya würde sein Amt lakonisch und ohne den nötigen Eifer ausüben. Ganz im Gegenteil, der Inquisitionsrat erhebt die Ideale Praios' zu seinen höchsten Prinzipien und muss als vorbildlicher und äußerst gewissenhafter Diener des alveranischen Fürsten gelten. Lediglich fehlt ihm in letzter Konsequenz der blinde Fanatismus, der so viele Priester des Sonnengottes auszeichnet.

Amando Laconda da Vanya ist zielstrebig in seinem Handeln, tut jedoch niemals einen unüberlegten Schritt. Ständig wägt er zwischen religiösen Notwendigkeiten und pragmatischen Möglichkeiten ab, um sich schließlich für den optimalen Mittelweg zu entscheiden. Zudem ist Amando Laconda da Vanya mit einer fast schon prophetischen Weitsicht gesegnet, die ihn oftmals daran hindert, allzu voreilig unrevidierbare Entscheidungen zu treffen.

Eben dieser Weitsicht haben die Helden es wohl auch zu verdanken, dass sie entgegen jeder logischen Erwägungen keine Einheit aus Bannstrahlern zur Seite gestellt bekommen, die sie nach Dragenfeld begleitet. Möglicherweise weiß Amando Laconda da Vanya zu diesem Zeitpunkt nicht einmal genau, warum er diesen „Vagabunden und Glücksrittern“ überhaupt ausreichend Vertrauen entgegen bringt, um sie auf eigene Faust operieren zu lassen. Erst einige Jahre später wird ihm wohl in vollem Ausmaß bewusst, wie richtig seine damals stark kritisierte Entscheidung war.

In all den Jahren, in denen die Gezeichneten durch Aventurien ziehen und sich für den Kampf gegen Borbarad vorbereiten, gibt es immer einen Diener des Götterfürsten, der trotz all ihrer Verfehlungen immer wieder die Hand für sie ins Feuer legt. Die Gezeichneten jedoch werden davon erst sehr spät etwas erfahren. Vielleicht fragen sie sich eines Tages, warum sie beispielsweise nach den Ereignissen in Dragenfeld nicht erst einmal für das ein oder andere hochnotpeinliche Verhör nach Rommilys gebeten wurden, warum ihnen niemals jemand Kollaboration mit dem Feind auf Arras de Mott vorgeworfen hat, warum man in Gareth nicht viel mehr geheimdienstliches Interesse an ihren Erlebnissen auf Maraskan zeigte, warum niemand all die Leichen zählte, die ihren Weg pflastern, und warum Dexter Nemrod schließlich an der Trollpforte so bereitwillig die Akten wieder schließt. Und dann werden sie erkennen, wie viel sie dem Inquisitionsrat zu verdanken haben, der immer wieder im Hintergrund mit allen ihm zur Verfügung stehenden politischen Mitteln die Fäden zugunsten der Gezeichneten zog.

Amando Laconda da Vanya könnte die moralische Instanz sein, die die Gezeichneten auf ihrem Weg ständig begleitet und fast väterlich seine schützende Hand über sie hält. Seit er mit der Untersuchung der Visionen in Anderath beauftragt wurde, ist sein Weg fest mit den Gezeichneten verknüpft. Er ist es auch, der wie kein zweiter in der Praioskirche zum Chefstrategen gegen Borbarad avanciert. Niemand ist mit der Materie so vertraut und kaum jemand wird wohl auch bereits so früh die Brisanz der Lage richtig einschätzen. Eine weitere Gemeinsamkeit, die die Gezeichneten mit dem Inquisitionsrat teilen, denn beide stoßen anfangs mit ihren Warnungen auf taube Ohren.

In Anderath begegnet er ihnen das erste Mal, auch wenn dort noch niemand ahnt, dass diese noch relativ unbedeutenden Helden einmal das Schicksal Aventuriens entscheiden werden. Dennoch bewahrt er sie hier bereits vor dem Misstrauen der Bannstrahler und ergreift für die Heldengruppe das Wort.

Das nächste Mal könnte der Spielleiter den recht verschlossenen Inquisitionsrat dann im Finale von „Grenzenlose Macht“ statt des dort erwähnten Inquisitionsrats Freiherr Arbas Jondrean von Berglund auftreten lassen. Schließlich sind die Untersuchungen in Dragenfeld noch nicht abgeschlossen und deshalb ist es durchaus plausibel, dass Amando Laconda da Vanya ohnehin gerade in Weiden verweilt, als ihn die Nachricht über die Ereignisse auf Arras de Mott erreicht.

Im Finale von „Pforte des Grauens“ können die Helden dann Seite an Seite mit dem Inquisitionsrat den Tuzaker Fürstenpalast stürmen und somit auch innerhalb der Praioskirche einmal mehr ein paar Zweifler davon überzeugen, dass sie schlussendlich doch auf der richtigen Seite stehen.

Eine weitere Möglichkeit, Amando Laconda da Vanya auftreten zu lassen, ist der erste Zug aus „Siebenstreich“. Hier führt die Informationssuche die Helden ohnehin in die Stadt des Lichts und dort sogar in die Bleikammern. Ohne einen wirklich einflussreichen Fürsprecher dürfte dies realistisch betrachtet unmöglich sein. Warum also nicht wieder ein kurzes Treffen mit dem Inquisitionsrat inszenieren? Die Helden bekommen Zugang zu den gesuchten Aufzeichnungen und Amando Laconda da Vanya erhält im Gegenzug die neuesten Erlebnisse der Gezeichneten aus erster Hand.

Spätestens nach dem Verhör durch Dexter Nemrod in „Rausch der Ewigkeit“ sollte Amando Laconda da Vanya noch einmal an die Gezeichneten herantreten und sein kleines Geheimnis lüften. Schließlich ahnte er (wenn auch unbewusst) bereits in Anderath, dass er mit den künftigen Gezeichneten keine gewöhnlichen Glücksritter vor sich hatte.

Beispielsweise könnte Amando Laconda da Vanya sich aufrichtig bei den Helden dafür entschuldigen, sie oftmals als Spinner und Fantasten bezeichnet zu haben. Natürlich tat er dies nur zu dem Zweck, das Interesse von Geheimdienst, Bannstrahlern und Praioskirche so gering wie möglich zu halten, während er selbst den Weg der Gezeichneten mit großem Interesse weiter verfolgte. Mit Sicherheit haben die Helden sich mehr als einmal darüber geärgert, im Aventurischen Boten und anderen Veröffentlichungen niemals namentlich und meist sogar nur beiläufig erwähnt worden zu sein. Im Nachhinein macht es allerdings Sinn, wenn sie dazu die Beweggründe des Inquisitionsrats erfahren.

Mehr als einmal hat Amando Laconda da Vanya seinen Ruf, so manche Freundschaft und mehr als seine Position aufs Spiel gesetzt, um die Gezeichneten vor jeglicher politischer und kirchlicher Unbill zu bewahren. Das sollte den Gezeichneten klar werden. Ohne ihn wären sie wohl kaum so weit gekommen und statt Dank zu erwarten, steht er nun vor ihnen und entschuldigt sich sogar dafür.

Auch das zeichnet den Inquisitionsrat aus: Er handelte stets in der festen Überzeugung, auf lange Sicht das richtige zu tun, und wagte dabei mehr als einmal eine gefährliche Gratwanderung zwischen Prinzipien und Notwendigkeiten. Er verschwieg Tatsachen, verdrehte Wahrheiten und bediente sich teilweise sicher auch politischer Mittel, die in den Augen des Götterfürsten nicht unbedingt auf Wohlgefallen stoßen dürften. Allerdings ist Amando Laconda da Vanya pragmatisch genug, auch einmal vom rechten Weg abzuweichen, wenn das Ziel dies rechtfertigt. Darin unterscheidet er sich kaum von den meisten Helden, im Gegensatz zu ihnen bereut er jede Verfehlung jedoch zutiefst...

### **Ucurian Jago**

„Erwählter“, Praios-Geweihter, Oberhaupt des Ordens vom Bannstrahl Praios‘

#### **Treffpunkte**

Weiden, Anderath (22 Hal) [AoE]

#### **Merkmale**

Fanatismus, Arroganz, Jähzorn, Vorurteile (Magie), Ordnungsliebe

#### **Seelentier**

Alligator

### Zur Person

Das genaue Gegenteil des gemäßigten Inquisitors Amando Laconda da Vanya ist der aufbrausende, unbeherrschte Ritter vom Orden des Bannstrahl Praios'. Auf den Scheiterhaufen seines Ordens wurden schon mehr Menschen als Hexen und Schwarzmagier verbrannt, als es überhaupt Magiekundige in Aventurien gibt.

Rücksichtslosigkeit, blinder Fanatismus und brutale Konsequenz sind die vorherrschenden Merkmale des „Erwählten“. Wo auch immer in seinen strengen Augen Unrecht geschieht, wird dieses mit aller Härte (sprich: Feuer und Stahl) gesühnt. In der Auslegung der Prinzipien des Götterfürsten ist der Geißler oftmals noch fanatischer, als selbst die überzeugtesten Vertreter der Kirche. Ucurian Jago duldet keinerlei Widerspruch, kein Zögern und nicht das geringste Anzeichen einer Missachtung der zwölfgöttlichen Gebote.

So ist es in seinen Augen auch ein unverzeihlicher Affront gegen Praios' Ideale und seine Person als oberster weltlicher Verteidiger derselben, dass Amando Laconda da Vanya einer dahergelaufenen Heldengruppe die Aufklärung der Dragenfelder Ereignisse überlässt. Das ist mehr als eine politische Ohrfeige des Inquisitionsrats.

Ucurian Jago ist stets in blütenweiße Gewänder mit schmuckvollen, goldenen Stickereien gekleidet, trägt ein blank poliertes Schwert gegürtet und im Kampf oftmals ein vergoldetes Kettenhemd oder einen aufwändig gearbeiteten, vergoldeten Kürass.

Der „Erwählte“ gehört ganz sicher nicht zu den Personen, denen die Gezeichneten öfter begegnen möchten. Wenn sie jedoch die zwölfgöttlichen Ideale einmal allzu sehr aus den Augen verlieren oder gar gänzlich die Seite zu wechseln drohen, kann ein Auftreten des Bannstrahlers Wunder wirken. Denn wem Ucurian Jago einmal den Kopf gewaschen hat, der wird so schnell mit Sicherheit nicht mehr an Praios' Herrlichkeit zweifeln.

## Adel und Politik

### Reckhart von Spogelsen

Baron und Botschafter des Mittelreichs in Khunchom, „Gouverneur von Khunchom“

#### Treffpunkte

Khunchom, Haus der Spiele (1x Hal) [SuS]  
 (Khunchom, Botschaft des Mittelreichs (26 Hal) [PdG])  
 (Khunchom, Botschaft des Mittelreichs (26 Hal) [BB])

#### Merkmale

Patriotismus, Arroganz, Jähzorn, Griesgram

#### Seelentier

Warzennashorn

### Zur Person

Der Baron, der sich selbst hochtrabend „Gouverneur von Khunchom“ nennt, wird höchstens einem ausgesprochenen Patrioten des Mittelreichs sympathisch erscheinen. Er hat grundsätzlich an allem und jedem irgend etwas auszusetzen, sei es nun das viel zu warme Wetter, die überkauften Preise auf dem Basar, die angebliche Respektlosigkeit der Tulamiden ihrem „Gouverneur“ gegenüber, der Lärm der Straße, der durch die dünne Lehmwand der Botschaft dringt, oder der Undank der Helden, nachdem er ihnen einen (in seinen Augen gewaltigen) Gefallen getan hat. Prinzipiell ist in seiner nördlichen Heimat alles ohnehin viel besser und schöner. Überdies sucht er ständig Streit mit seiner horasischen Kollegin Gilia ya Mornicala, die leider nur zu gerne darauf eingeht.

Sollten mittelreichische Helden in Khunchom einmal in politische Schwierigkeiten geraten – immerhin besuchen sie die Stadt im Mhanadidelta während der Kampagne mehrfach – so werden sie sich zwangsläufig mit Baron Reckhart von Spogelsen beschäftigen müssen, der zwar alles andere als begeistert von den Scherereien ist, die ihm die Helden bereiten, sie aber in treuer Vaterlandsliebe natürlich nach Kräften gegen die Tulamiden verteidigen wird.

Baron Reckhart von Spogelsen versteht es wie kein zweiter, jedem Menschen in seinem Umfeld auch die beste Laune zu vermiesen. Gerüchte besagen, der Baron habe in seinem ganzen Leben noch nie gelacht oder auch nur gelächelt, und hat man ihn erst einmal kennen gelernt, so bleibt daran auch kein Zweifel mehr.

Der Botschafter eignet sich dazu, den Helden vor Augen zu führen, dass auch die Welt abseits eines Borbarads nicht nur aus Friede, Freude und Sonnenschein besteht. Außerdem sind so unsympathische Zeitgenossen wie Baron Reckhart von Spogelsen eine schöne Herausforderung für den Zweiten Gezeichneten. Leider ist es nämlich keineswegs so, dass alle Meisterpersonen nur darauf zu warten scheinen, den Helden helfen zu dürfen. Da erfordert es manches Mal eine enorme Portion Geduld und diplomatisches Einfühlungsvermögen, um die dringend benötigte Hilfe eines wenig motivierten NSC in Anspruch nehmen zu können.

### **Gilia ya Mornicala**

Botschafterin des Horasreichs in Khunchom

#### **Treffpunkte**

Khunchom, Haus der Spiele (1x Hal) [SuS]  
(Khunchom, Botschaft des Horasreichs (26 Hal) [PdG])  
(Khunchom, Botschaft des Horasreichs (26 Hal) [BB])

#### **Merkmale**

Reichstreue, Dekadenz, Arroganz, Ordnungsliebe

#### **Seelentier**

Smaragdkäfer

#### **Zur Person**

In direkter Nachbarschaft zur mittelreichischen Botschaft in Khunchom befindet sich das ungleich prächtigere Haus des Horasreichs. Gilia ya Mornicala legt mindestens ebenso viel Wert auf das perfekte Erscheinungsbild des Botschaftsgebäudes im Vinsalter Stil, wie sie großen Aufwand betreibt, um auch sich selbst stets ins beste Licht zu rücken. Die Botschafterin hüllt sich ausschließlich in maßgeschneiderte Gewänder aus teuersten Stoffen, trägt zahlreiche Schmuckstücke und die aufwändigsten Frisuren und

zeigt sich niemals ungeschminkt in der Öffentlichkeit. Ungeachtet der Tatsache, dass sie dadurch im kulturellen Schmelztiegel Khunchoms auffällt wie ein bunter Hund, legt sie dennoch größten Wert darauf, nach Kräften ein wenig heimatliche Zivilisation und Kultur zu bewahren, um sich von den „unzivilisierten Tulamiden“ und ihrem „grobschlächtigen“, mittelreichischen Nachbarn deutlich abzuheben.

Letzteren mit scharfzüngigen Kommentaren oder arroganter Missachtung zu einem neuen Wutausbruch anzustacheln, ist ohnehin einer ihrer liebsten Zeitvertreibe.

Im Grunde genommen übernimmt Gilia ya Mornicala für alle horasischen Helden die Rolle ihres Kollegen Baron Reckhart von Spogelsen. Ab und an mag kein Weg an ihr vorbei führen, die Zusammenarbeit gestaltet sich ob ihrer grundsätzlich anders gesteckten Prioritäten jedoch mehr als schwierig. Während die Helden eine schnelle und unkomplizierte Aufklärung eines politischen Missverständnisses begrüßen würden, versucht die Botschafterin vordergründig, sich selbst in der Öffentlichkeit zu profilieren und ihre Bekanntheit weiter zu fördern. Und das geht nun einmal am besten, wenn man jede Amtshandlung mit möglichst viel Glanz und Glorie vollführt. Außerdem wird sich Gilia ya Mornicala unter allen Umständen bemühen, eine weiße Weste zu bewahren, denn sie fürchtet nichts mehr, als eine Angriffsfläche für ein Intrige zu bieten, die ihre Karriere ruinieren könnte.

Auch hier also ein Einsatzgebiet für den Zweiten Gezeichneten.

### **Beya Riftah saba Althufir**

Botschafterin des Kalifen Malkillah III. zu Mherwed

#### Treffpunkte

Khunchom, Fetherdinplatz (1x Hal) [SuS]  
(Khunchom, Botschaft des Kalifats (26 Hal) [PdG])  
(Khunchom, Botschaft des Kalifats (26 Hal) [BB])

#### Merkmale

Prinzipientreue (99 Gesetze Rastullahs), Stolz, Vorurteile (Al'Anfa), Goldgier

#### Seelentier

Khoramsbestie

#### Zur Person

In der Öffentlichkeit kann man Beya Riftah saba Althufir nur in Begleitung ihrer sechs mit breiten Säbeln bewaffneten Leibwächter begegnen, die sie seit dem Khomkrieg des Kalifats gegen Al'Anfa aus Angst vor Attentaten ständig um sich schart. Trotz dieser paranoiden Anwandlungen ist die Botschafterin allerdings eine erstaunlich weltoffene Frau, vor allem wenn man zudem bedenkt, dass sie streng gläubige Novadi ist.

Im Angesicht eines blitzenden Goldstücks vergisst sie auch gerne einmal die strengsten der 99 Gesetze und ein gesunder Pragmatismus bricht sich Bahn. Doch auch dieser hat seine Grenzen, so dass sie auch im Angesicht eines Berges von Gold nicht vergessen wird, welchen Wurzeln sie entstammt und wem sie vorrangig verpflichtet ist.

Die Botschafterin des Kalifen zu Mherwed wird den Helden höchstens bei einem ihrer Aufenthalte in Khunchom flüchtig über den Weg laufen, wenn sie nicht einen waschechten Novadi in ihren Reihen ha-

ben. Doch auch dann wird Beysa keine Anstalten machen, ihrerseits Kontakt zu den Helden aufzunehmen.

Ein Novadi oder der Zweite Gezeichnete haben durch sie aber die einzigartige Chance, auch einige Wüstenkrieger für die entscheidende Schlacht an der Trollpforte zu mobilisieren. Malkillah III. wird niemanden persönlich empfangen, so dass die Helden sich ohnehin nur an seine Vertreter wenden können. Beysa ist dabei einflussreich, aber auch weltoffen und kompetent genug, um für die Belange der Helden die richtige Ansprechpartnerin zu sein.

Dass der Kalif auch ohne explizite Aufforderung der Gezeichneten Truppen schicken wird, können die Helden ja vorher nicht wissen. Und so haben sie wenigstens das Gefühl, ausschlaggebend gewesen zu sein. Denn nichts ist schlimmer für einen Helden, als festzustellen, dass sich die Welt auch ohne sein Zutun weiterdreht...

### **Melcher Dragendot (von Adrian Breul)**

Edler von Reichswacht, "Ogertöter"

Treffpunkte

Weiden, Grafschaft Sicherwacht (23 Hal) [UG]

Merkmale

Prinzipientreue (Ehrenkodex, Rondrianischer Kampf, Ehrlichkeit), Gewandtheit, Etikette

Seelentier

Steppentiger

Zur Person

Im Ronda 21 v. Hal wurde den Edelleuten Dragendot, einer adligen Familie aus dem nördlichen Weiden, ein Sohn geboren. Viburn und Algunde Dragendot nannten ihr einziges Kind Melcher und es zeigte sich schon bald, dass der Knabe von Ronda gesegnet war: Selbst die älteren Kinder im Umkreis fürchteten sich vor Melchers Kraft und Fähigkeiten im Zweikampf, schätzten ihn aber zugleich als treuen Freund. Im unwirtlichen Herzogtum erlebte Melcher eine harte Jugend, als Knappe zog er mit seinem Herrn häufig gegen die Orkgefahr im Westen und zeichnete sich dabei als Schwertschwinger aus, einst rettete er seinem Herrn gar das Leben, indem er einen feige von hinten anstürmenden Ork erschlug. Somit war der Weg des jungen Edlen bereits vorgezeichnet, er wurde im Jahre der Thronbesteigung Kaiser Hals zum Ritter geschlagen, zeigte aber schon bald, dass er nicht viel auf Titel und Würden gab, weit wichtiger waren ihm immer Ehrlichkeit und Eifer. So fand Melcher bald viele Freunde, mit denen er im ganzen Lande umherzog.

Seinem Namen Dragendot machte er bei diesen Questen alle Ehre. Einer seiner Vorfahren soll zur Zeit der Klugen Kaiser einen Riesenlindwurm, der sich in den Sichelgebirgen niedergelassen hatte und arme Bauern bedrohte, erschlagen haben, seitdem trägt die Familie als Wappen den silbernen Drachenkopf auf Grün. Auf einer seiner Questen traf der Edle auf einen Höhlendrachen, an dem er zwei Schwerter zerbrach, bis er ihn mit Hilfe eines Magiers besiegen konnte.

Auch seine Treue zum Reich zeigte er schon früh, als er dem Kaiser treu zur Seite stand als der Tuza-kaufstand niedergeschlagen wurde. Dabei nahm er es mit mehreren Rebellenführern zugleich auf. Der Kaiser rief sich seinen Namen ins Gedächtnis, als er 8 Hal zum ersten Mal beim Kaiserturnier zu Gareth

siegte, wahre Berühmtheit im ganzen Reich erlangte Melcher in der Ogerschlacht. Es heißt er habe beinahe ebenso viele Oger erschlagen wie der Schwertkönig, mit den kräftigen Hieben seines Zweihänders rettete er einige Soldaten vor dem sicheren Tod und kämpfte bis zur Erschöpfung. Es heißt, dass kein Oger mehr stand, als der Edle erschöpft zu Boden sank. Seit diesen Tagen wird Melcher Dragendot "Ogertöter" geheißen, von Kaiser Hal erhielt er den Greifenstern in Gold.

In den folgenden Jahren errang Ritter Dragendot im Bornland, als er alten Aufzeichnungen aus Neersand folgte, einen Zweihänder. Fast war die Waffe in Vergessenheit geraten, sie lag in einer alten Waffenkammer eines Bronnjaren, später stellte sich der Zweihänder, wie erhofft, als die legendäre Smaragdlöwin der Lutisana von Kullach heraus, eines der Schwerter des Theaterordens.

Seinen zweiten Sieg beim großen Kaiserturnier konnte Melcher 16 Hal erkämpfen, somit war er der letzte Sieger dieses Turniers, der von einem wahren Kaiser belohnt wurde. Als der Usurpator Answin von Rabenmund die Macht an sich riss schlug sich der "Ogertöter" sofort auf die Seite der Loyalisten. Doch die größere Gefahr drohte aus dem Nordwesten, der Ork marschierte nach Gareth. Vom ständigen Kampfe gegen die Schwarzpelze schwer gezeichnet, zog der Ritter mit Herzog Waldemar auf die Silkwiesen und kämpfte gegen die Answinisten, später zeichnete er sich an gleicher Stelle im Kampf gegen die Orks aus.

Als am kaiserlichen Hoftag Brin zum Reichsbehüter ernannt wurde, hat er Melcher für seine Verdienste zum Edlen von Reichswacht, einem Gut nördlich von Gareth, gemacht und der Ritter hat sich in einer Villa in Neu-Gareth niedergelassen. Häufig war er dort aber nicht anzutreffen, vielmehr machte er sich auf die Suche nach weiteren Schwertern des Theaterordens, um dereinst alle zu vereinen.

Inzwischen ist Melcher einer der besten Schwertkämpfer des Kontinents, so fordert er Raidri Conchobair zu einem Zweikampf um den Titel des Schwertkönigs heraus, auf dem Weg zu diesem Kampf trifft Melcher zum ersten mal auf die Gezeichneten. Aufgrund verschiedenste Ereignisse findet dieser Kampf erst 25 Hal statt, in insgesamt drei Duellen, zunächst mit Anderthalbhänder, dann mit dem Zweihänder, schließlich im beidhändigen Kampf mit zwei Schwertern unterliegt Melcher knapp dem Markgraf von Winhall, gewinnt aber einen neuen Freund.

Beide haben die Zeichen der Zeit gedeutet und Kunde über das kommende Grauen gesammelt, sie vereinbaren weiter der unbekannten Gefahr entgegenzutreten. So zieht der Ritter zusammen mit Magus Carillan Lorfias durch die Lande und sammelt Wissen um den Sphärenschänder. Alles was sie über die Verbannung und eine mögliche Rückkehr Borbarads in Erfahrung bringen konnten wird gesammelt, so ist Melcher eine wahre Fundgrube für Prophezeiungen und anderes mythologisches Wissen.

In dieser Funktion kann Melcher mit den Helden diskutieren und ihnen Wissen vermitteln, dass sie noch nicht besitzen, er ist aber vielmehr als das. Der Edle kann gerade für kämpferisch orientierte Charaktere ein väterlicher Freund sein, und er ist einer der wenigen, der die Sorgen und Nöte der Helden ernst nimmt. Selbst bei ihrer ersten Begegnung ist er bereit, die Geschichte der Helden zu glauben, sein Name kann für die Helden Tür und Tor bei Hof öffnen, wenn sie mit Melcher oder zumindest in seinem Auftrag reisen, kann sich kaum ein Provinzherr weigern, sie anzuhören, denn einem der Helden der Ogerschlacht schenkt man nun einmal sein Gehör.

Melcher ist ein Hüne von fast zwei Schritt Wuchs, er ist sehr kräftig, hat aber zugleich die Eleganz und Gewandtheit eines erfahrenen Kriegers. Das blonde Haar trägt er lang, dazu ein gepflegter Vollbart. Er ist schon von unzähligen Kämpfen gezeichnet und seinem Gesicht sieht man an, dass er schon viele Schlachten erlebt hat, dennoch blitzen seine grünen Augen in jugendlichem Feuer auf.

Der Edle von Reichswacht sieht aus wie sich Klein-Alrik den Weidener Krieger vorstellt, stets trägt er den Zweihänder Smaragdlöwin auf dem Rücken, dazu ein fein gearbeitetes Kettenhemd und ein dunkelgrüner Wappenrock mit seinem Familienwappen. Im Gürtel hat er stets einen eleganten Dolch des Schmie-

des Thorn Eisinger stecken, meist führt er auch noch weitere Waffen des "Schmieds der tausend Helden" mit sich. Auf seinem Packpferd sind stets seine beiden Langschwerter verstaut, hervorragende Schneiden, die er auch gleichzeitig zu führen weiß.

Die Ereignisse nach Borbarads Rückkehr haben Melcher dazu gebracht, immer auf der Suche nach neuen Mythen um den Dämonenmeister durch Aventurien zu ziehen, also reitet er meist auf seinem Streitross und führt mindestens ein Packpferd mit sich, das neben den erwähnten Waffen auch Bücher transportiert.

Als Ritter und Adliger ist es Melcher zwar gewohnt, dass seinen Befehlen Folge geleistet wird, er befiehlt aber nur in wirklichen Notsituationen und in der Schlacht. Sonst sieht der Recke andere Zwölfgöttergläubige als gleichwertig an, solange sie ehrlich und den Geboten von Reich und den Göttern gegenüber loyal sind. Andersgläubigen gegenüber ist er zwar ein wenig mißtrauisch, begräbt aber alle Vorurteile, wenn sich herausstellt, dass sie auf der gleichen Seite stehen.

Melcher diskutiert gerne und viel, wenn er interessierte Gesprächspartner findet kann er nächtelang über die Bedrohung in Gestalt des Bethaniers reden, ebenso gerne spricht er über den Kampf, Turniere oder lauscht Geschichten, die er aber noch lieber selbst zum besten gibt.

Er kann aber auch wie der machtbewusste Adlige auftreten, der durchaus weiß, zu was er in der Lage ist. Das kann zunächst arrogant wirken, ist aber für einen Krieger mit den Fähigkeiten Melchers fast natürlich. In den letzten Jahren ist er erfahrener und weiser geworden, war er früher heißblütig und hat Kämpfe gesucht, geht er ihnen nun eher aus dem Weg, nicht aus Feigheit, sondern mit dem Wissen, dass die vereinten Kräfte aller Aventurier gegen die eine Gefahr im Osten gerichtet werden sollten.

Als freundlicher und sympathischer Held kann Melcher den unterschiedlichsten Gefahren trotzen, und er ist bereit sich mit jedem zu verbünden, der die Herrschaft der Dämonenknechte verhindern will, stellt sich aber heraus, dass jemand Borbarad unterstützt, so richtet Melcher die unerbittliche Härte des Stahles gegen ihn.

Als Adliger kennt sich Melcher im Bereich der Etikette und Staatskunst aus, durch seine Nachforschungen (nach den Schwertern der Theaterritter und nach den Mythen um Borbarad) hat er sein Wissen um Magier, Götter und Philosophie sehr stark erweitert. Er kann ebenfalls in der Natur überleben, er ist zwar kein Waldläufer, aber weit genug herumgekommen um grundlegende Fähigkeiten zu erwerben. Im handwerklichen Bereich ist er durchschnittlich begabt, obwohl er ein hervorragender Wagenlenker ist. Seine wahren Stärken liegen aber in seiner unglaublichen Kraft und Schnelligkeit, sowie in seinen Kampffertigkeiten. Melcher ist ein meisterlicher Ringer und Lanzenreiter, und ein vollendeter Zweihänderschwinger. Der Edle ist einer der besten Schwertkämpfer Aventuriens und weiß fast alle Waffen in Grundzügen zu führen.

### **Waldemar von Löwenhaupt**

Herzog von Weiden, „Bär“

Treffpunkte

Weiden, Trallop (23 Hal) [UG]

Merkmale

Bodenständigkeit, Kraft, Ruhe, Aberglaube, Pragmatismus

Seelentier

## Höhlenbär

### Zur Person

Herzog Waldemar der Bär ist eine beeindruckende Persönlichkeit. Er ist groß gewachsen, breit gebaut und trägt einen Vollbart unter der knolligen Nase und den braunen Augen mit den wulstigen Brauen. Doch trotz seines recht brachialen Aussehen ist er meist die Ruhe in Person.

Genau wie das Herzogtum, das er beherrscht, versprüht Waldemar von Löwenhaupt einen bodenständigen, ländlichen Charme. Er ist abergläubig, gutmütig und auf sehr direkte Art freundlich. Auch hält der Herzog nicht viel von höfischer Etikette oder umständlicher Diplomatie. Meist sagt er, was er denkt, ist jedoch nicht leichtgläubig.

Das Herzogtum Weiden beherrscht er mit fester Hand, wobei ihm seine Gutmütigkeit und seine Volksnähe eine Menge Sympathien unter der Bevölkerung einbringen. So steht ihm auch das Wohl des Landes über allem. Ist das Herzogtum bedroht, dann mag sogar der gutmütige Bär zu einer rasenden Bestie werden und mit schwerem Kettenmantel, Traloper Riesen und wuchtiger Ochsenherde die Feinde das Fürchten lehren.

Die Helden werden ihm im Winter des Jahres 23 Hal in Trallop begegnen, wo er sie um Hilfe bittet, da die Vampirplage in Weiden um sich greift. Dabei vermeidet der Herzog es jedoch tunlichst, auch nur die Vermutung auszusprechen, es könne sich um Vampire handeln. Schließlich weiß ja jedes Kind, dass wenn man vom Teufel spricht...

Auch könnten die Helden ihm durchaus anmerken, dass er eine gewisse Unbeholfenheit an den Tag legt, wenn es um die Einhaltung der hohen Etikette geht, ihm dafür das Wohl seines Herzogtums aber aufrichtig am Herzen liegt. Die für Weiden typischen Gepflogenheiten werden auf kultivierte Horasier, stolze Tulamiden und gebildete Magier zwar einen hinterwäldlerischen Eindruck machen, aber gerade das macht ja den Charme des Landes aus.

Auch nachdem die Helden erfolgreich die Vampirplage beendet haben, wird sich Herzog Waldemar von Weiden aufrichtig und ehrlich bei ihnen bedanken, ihnen den silbernen Bärenorden am Band verleihen und auch sonst äußerst zuvorkommend sein.

Insgesamt sollten Herzog Waldemar und seine Familie Sympathieträger sein, da sich Begegnungen mit ihnen durch die gesamte Kampagne ziehen und Weiden neben Tobrien von allen mittelreichischen Provinzen am meisten unter Borbarad zu leiden hat, trotzdem aber ständig das beeindruckende Rückgrat des Widerstands bildet.

Herzog Waldemar von Weiden wird bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden fallen, worauf seine Tochter Walpurga von Löwenhaupt Herzogin von Weiden wird. Ihr Gatte Prinz Dietrad von Ehrenstein wiederum fiel bereits bei der Schlacht von Eslamsbrück.

So zeigt sich das dramatische Schicksal Weidens also auch bereits in der Herrscherfamilie – und es zeigt sich einmal mehr, dass die Herzöge von Weiden immer Herzöge des Volkes sind und nicht von ihrem sicheren Feldherrnhügel den Soldaten in der Schlacht nur zuschauen.

## **Raidri Conchobair**

Markgraf von Winhall, „Schwertkönig“, Siebter Gezeichneter

### Treffpunkte

(Gareth, Neue Residenz (22 Hal) [KdM])  
Raschtulswall, Drakonia (27 Hal) [RV]  
Schlund, Tjostenlager (28 Hal) [7S]  
Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE]

#### Merkmale

Rechtschaffenheit, Ehre, Mut, Tapferkeit, Unbesiegbarkeit

#### Seelentier

Silberwolf

#### Zur Person

Raidri Conchobair ist der Prototyp des tragischen Helden. Der albernische Markgraf lernte das Kriegerhandwerk gemeinsam mit Waldemar von Löwenhaupt, dem späteren Herzog von Weiden, in Baliho, zog dann jedoch in die weite Welt, um Abenteuer zu bestreiten und sich einen Namen zu machen.

Er gewann das Garether Kaiserturnier, das Donnersturmrennen, zahlreiche Frauenherzen und war zu Lebzeiten im Zweikampf ungeschlagen. Er focht gegen die Orks, 1000 Oger, für Kaiser Reto auf Markaskan und ein recht spezielles „Gefecht“ gegen 40 Ferdoker Lanzenreiterinnen. Und so strahlend seine Heldengestalt auch schien, im Herzen hatte er dennoch mit harten Rückschlägen zu kämpfen.

Nie war er zugegen, als Boron einen geliebten Menschen zu sich rief, oft haderte er mit sich selbst, wenn er nach blutigen Schlachten der zahlreichen Opfer gewahr wurde, und nicht zuletzt sehnte er sich vergeblich nach einer Frau an seiner Seite, die ihn länger als nur ein paar Monate begleitet.

Der Markgraf wählte als Kind diesen Lebensweg, doch beschritt er ihn zuletzt nicht mehr aus Freude und Eifer, sondern wohl eher, weil er die Notwendigkeit seines Handelns erkannte, auch wenn er in seinem Leben bereits genug Blut gesehen und vergossen hatte.

Rondra selbst offenbarte sich ihm und wies ihn an, im rechten Moment ihr Schwert und Schild zu sein. Diese Offenbarung brachte Raidri Conchobair nicht nur frischen Mut, sondern sie stärkte ihn auch in der Gewissheit, dass er noch ein Ziel vor Augen hatte. So forschte er lange Jahre mit seinem Jugendfreund Cuanu ui Bennain, dem Fürsten von Albernien, im Ehernen Schwert und mit Erzmagier Rakorium Muntagonus auf dem Grund des Meeres nach alten Geheimnissen und seiner Bestimmung.

Diese fand er jedoch erst 27 Hal, als Rondra ihn zum neuen Träger Siebenstreichs erklärte und er damit zum siebten Gezeichneten wurde. Doch auch als solcher gab er sein Leben in einer tragischen Szene als göttliche Finte, um den übrigen Gezeichneten den finalen Schlag gegen Borbarad zu ermöglichen.

Obwohl die offizielle Biographie kaum Makel an Raidri Conchobair erkennen lässt, sollte man die Tragik dieser Meisterperson nicht vernachlässigen. Er gilt als glänzender, unnahbarer Held sonder gleichen, ist in Wahrheit in dieser Rolle jedoch fast überfordert. Ständig rennt er dem hinterher, was er als rondrianisches Ideal und damit Erwartung Rondras an seine Person ansieht.

Zudem bleibt bei jeder seiner Taten der fade Beigeschmack der Belanglosigkeit. Er gewinnt Turniere, Schlachten und die Herzen der Frauen, doch kein Sieg ist von Dauer, nichts in seinem Leben hat lange Bestand. Seine Expeditionen verlaufen mehr oder weniger ergebnislos (die Erkenntnisse der Unterwasser-Expedition löschte Rakorium aus seinem Gedächtnis) und jeder seiner Kämpfe ist zwar ein Stein mehr im festen Mauerwerk seines Mythos der Unbesiegbarkeit, bringt ihn aber keinen Schritt voran. Wie denn auch, wo er über lange Jahre nicht einmal sein Ziel kennt?

Raidri Conchobair eignet sich hervorragend als Meisterperson, die an der Tragik ihrer Existenz zu zerbrechen droht, obwohl man es gerade vom Schwertkönig am wenigsten erwarten würde. Wobei gerade diese Annahme und die Erwartungshaltung der Menschen wahrscheinlich nicht unerheblich zu seiner Überforderung beiträgt. Raidri Conchobair hat alles gesehen, jeden Gegner bezwungen und doch nichts erreicht.

Beim ersten Zusammentreffen mit den Gezeichneten in Drakonia kann man den Schwertkönig als gebrochenen Mann darstellen, der sich in die Abgeschiedenheit und Ruhe Drakonias zurückgezogen hat, um nach dem Sinn in seinem Leben zu suchen. Er kennt die Prophezeiung Rondras, doch hat er keine Ahnung, wann dieser „rechte Moment“ gekommen ist und ob er dann würdig und stark genug ist, Rondras Schwert und Schild zu sein.

Hier können die Gezeichneten eingreifen, ihm Mut zusprechen und dabei hoffentlich in ihm sich selbst erkennen. Denn auch das bisherige Heldenleben der Gezeichneten war von Strapazen, Rückschlägen und fast erfolglosen Unternehmen beherrscht, auch sie kennen nur ihr Ziel, nicht aber den Weg dorthin, und auch sie haben möglicherweise im Krieg bereits Angehörige und andere geliebte Menschen verloren, die sie in den letzten Jahren nicht einmal besuchen konnten. Und auch die Erwartungshaltung, die die Menschheit den Gezeichneten entgegen bringt, ist durchaus mit der eines Schwertkönigs zu vergleichen. Für die Bevölkerung sind die Gezeichneten wie Raidri strahlende Helden, göttergesegnete Erretter aus der Not.

So bietet sich die Meisterperson des Markgrafen von Winhall also dafür an, die Spieler dazu zu bewegen, auch das tragische Leben ihrer eigenen Helden einmal Revue passieren zu lassen. Zudem gilt Raidri Conchobair auch in Spielerkreisen als der Inbegriff des Heldentums. Da ist es sicherlich befriedigend für die Spieler, eine Vielzahl von Parallelen zwischen dem Leben ihrer Helden und dem des ultimativen Helden Raidri Conchobairs zu entdecken, erhebt das doch auch die eigenen Helden gewissermaßen in diesen Status des unvergesslichen Helden, von dem aventurische Sagen und Legenden noch Jahrhunderte berichten werden.

Erst als Raidri zum Träger Siebenstreichs ernannt wird, werden alle Zweifel von ihm fallen, er wird mit Eifer in die Schlacht ziehen und gegen den Shihayazhad kämpfen, wie er noch nie zuvor gekämpft hat. Denn er hat endlich sein Ziel erkannt und die Chance vor Augen, seinem Leben einen Sinn zu geben.

## Sonstige

### Sefira von Rashdul

Wahrsagerin und Kartenlegerin

#### Treffpunkte

Khunchom, Fetherinplatz (1x Hal) [SuS]  
(Baliho, Festwiese zur Warenschau (22 Hal) [AoE])  
(Baliho, Armenhaus der Badilakaner (23 Hal) [UG])  
(Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE])

#### Merkmale

Geheimnis, Prophezeiung, Magie, Aberglaube, Mystik

#### Seelentier

Ikanariaschmetterling

#### Zur Person

Folgt man den offiziellen Abenteuern, so legt Sefira einem Helden während ‚Staub und Sterne‘ die Karten und offenbart so ein erstaunlich prophetisches Talent. Möglicherweise taucht sie noch einmal völlig unmotiviert im winterlichen Weiden auf, um die Helden auf eine entscheidende Sternkonstellation hinzuweisen.

Die Figur der begabten Wahrsagerin und Sterndeuterin finde ich allerdings viel zu faszinierend, als dass ich sie so unbedeutend davon kommen lassen will. Daher habe ich ihre Rolle ein wenig ausgearbeitet und sie mit großem Erfolg durch die gesamte Kampagne hinweg auftreten lassen. Mit einigen anderen Meisterpersonen, die den Helden immer wieder begegnen, zieht sie so eine Art roten Faden durch die Geschehnisse und gibt den Helden das Gefühl, dass sie nicht die einzigen sind, die auf eine unbegreifliche Weise mit den Ereignissen um Borbarads Rückkehr, seinem Wirken und Vergehen verknüpft sind.

Sefira von Rashdul ist auf den ersten Blick eine von vielen Hellseherinnen auf dem allaventurischen Gauklertreffen in Khunchom. In zahlreiche schwarze und graue Röcke, Mieder, Überwürfe, Schals und Tücher gehüllt wirkt sie wesentlich älter als die knapp 20 Jahre, die sie tatsächlich zählt. Ihr kaum zähmbares, schwarzes, lockiges Haar, das ihr bis an die Schultern reicht, verleiht ihr gemeinsam mit den zahlreichen großen Ohrringen, silbernen Armreifen, dicken Ringen und Bauchkettchen das berufstypische Aussehen eines Mitglieds des fahrenden Volks. Die dezente Schminke trägt ebenfalls zu ihrem älteren Erscheinungsbild bei, unterstreicht aber auch ihre unergründlich schwarzen Augen.

Abgesehen von ihren Prophezeiungen spricht Sefira nur sehr wenig, was auch dazu beitragen mag, dass sie ein fast schon unheimliches Talent besitzt, keine Aufmerksamkeit zu erregen oder gar gänzlich übersehen zu werden. Sie besitzt eine magische Begabung, ist sich dieser aber selbst nicht bewusst.

Ich habe Sefira absichtlich nicht mit einem ausführlichen Hintergrund versehen, weil dieser sowieso nicht von Belang ist. Es macht sie ja gerade aus, dass niemand etwas über sie weiß und auch niemand jemals etwas über sie in Erfahrung bringen wird. Es spielt keine Rolle, wo sie geboren wurde, wer ihre Eltern sind oder ob Sefira überhaupt ihr tatsächlicher Name ist. Jede Festlegung würde bedeuten, ein Stück des

Geheimnisses um diese Frau zu lüften und ihr damit den Reiz zu nehmen. Ist sie überhaupt eine Frau? Vielleicht nicht einmal ein Mensch?

Sefira ist die personifizierte Prophezeiung, tiefgründig, undurchschaubar, mystisch, geheimnisvoll, aber stets auf unheimliche Art unfehlbar. Sie taucht immer genauso unvorhersehbar auf, wie sie spurlos wieder verschwindet. Dabei zeigt sie keinerlei persönliches Interesse an den Helden, sie fragt nicht nach deren Befinden oder vergangenen Erlebnissen, sie fragt nicht einmal nach deren Namen (die sie seltsamerweise ohnehin bereits kennt), sie wundert sich nicht über das wiederholte, scheinbar zufällige Zusammentreffen und sie fragt auch nicht um Erlaubnis, sie mit einer weiteren Prophezeiung belästigen zu dürfen. Sefira handelt stets wie selbstverständlich oder als sei es ohnehin vorbestimmt und unabwendbar.

Sefiras Inrahkarten sind außergewöhnlich aufwändig gestaltet. Die flachen Täfelchen aus dem rötlichen Holz der seltenen Blutulme sind kunstvoll mit den deutlich tulamidisch angehauchten Inrah-Motiven bemalt. Dabei ist jedes Täfelchen für sich ein wahrhaftiges Kunstwerk, so fein und detailliert sind die Bilder gezeichnet. Dieser Umstand soll vor allen Dingen sicherstellen, dass die Helden Sefiras Inrahkarten immer zweifellos wiedererkennen.

Zum Einsatz und zur Deutung der Inrahkarten empfehle ich die inoffizielle Spielhilfe von Markus Hattenkofer, Mike Wimmer und Tobias Rosenberger, die es auch im Downloadbereich gibt. [ [Link zu den Downloads](#) ]

Die Wahrsagerin erscheint erstmals in Khunchom, wo sie den Helden die Ereignisse in der Gorischen Wüste prophezeit (siehe ‚Staub und Sterne‘) und in der folgenden Nacht kommentarlos abreist.

Im Zuge der Warenschau in Baliho einige Jahre später (siehe ‚Alptraum ohne Ende‘) können die Helden zwar unzweifelhaft Sefiras Zelt auf der Festwiese entdecken, die Hellseherin selbst lässt sich allerdings nicht blicken. Sobald die Helden sich jedoch in einem Gasthaus ein Zimmer für die Nacht genommen haben, wird der dortige Wirt dem zukünftigen Ersten Gezeichneten ein Kuvert übergeben, dass bereits vor einigen Tagen für ihn hier hinterlegt wurde (obwohl damals niemand wissen konnte, dass die Helden sich ausgerechnet dieses Gasthaus aussuchen würden). Darin befindet sich ein einziges Inrahtäfelchen, das zweifellos Sefiras Kartensatz entstammt. Es zeigt einen jungen Mann mit glockenbehängter Narrenkappe und buntem Gewand, der auf einem umgestürzten Baumstamm über eine Schlucht läuft. Dabei scheint er die Gefahr gar nicht zu bemerken, weil er einem Vogel nachblickt, der gegen die sinkende Praiosscheibe verschwindet. Es ist der Narr.

Im Winter des folgenden Jahres (siehe ‚Unsterbliche Gier‘) begegnen die Helden Sefira dann abermals in Baliho, als diese sie unvermittelt in das Armenhaus der Badilakaner bittet und ihnen scheinbar ohne besonderen Grund ein Horoskop der Nacht in Dragenfeld erstellt und sie auf die besonderen aktuellen Sternkonstellationen hinweist.

Im Zuge der Ereignisse auf Maraskan (siehe ‚Pforte des Grauens‘) taucht die Wahrsagerin wiederum nicht persönlich auf, stattdessen finden die Helden jeden Morgen, an dem ein neuer Teil der Queste bevorsteht, eine merkwürdige Konstellation aus Münzen und Inrahtäfelchen in der Nähe ihrer Schlafstatt vor. Dabei liegt jeweils ein Inrahtäfelchen, das wiederum zweifellos aus Sefiras Kartensatz stammt, im Zentrum eines aus Kupfermünzen geformten Sternbildes. Dabei kann der Spielleiter sich wunderbar an den Kapitelüberschriften orientieren. Immer wenn ein neues Kapitel beginnt, finden die Helden bei nächster Gelegenheit wieder eine solche Konstellation (Simia im Raben, Aves in der Sternenleere (keine Münzen), Levthan im Nachen, Kor in Konjunktion mit dem Kaiserstern (statt der Kupfermünzen ein Dukaten mit dem Porträt Kaiser Hals auf der Oberseite), Nandus an der Pforte Uthar, Kor in der Sternenleere (wieder keine Münzen), Horas im Gehörn, Marbo im Kelch, Aves in der Schlange und schließlich das Madamal im Greifen).

Ähnlich tauchen in der Folgezeit immer wieder einzelne Karten von Sefiras Inrahtäfelchen irgendwo auf, scheinbar achtlos liegengelassen, aber doch unverkennbar dazu bestimmt, von den Helden entdeckt zu werden. Während der Abenteurer ‚Bastrabuns Bann‘ und ‚Rohals Versprechen‘ haben die Autoren bereits zu Beginn jedes Abschnitts eine Karte genannt, die sich als prophetischer Ausblick auf das folgende Kapitel eignet.

Während des Abenteuers ‚Siebenstreich‘ und der Trollqueste des Abenteuers ‚Rausch der Ewigkeit‘ sind keine Motive vorgegeben, der Spielleiter sollte der Konsistenz halber aber auch hier regelmäßig eine Karte auftauchen lassen. Hierbei kann man sich während ‚Siebenstreich‘ hervorragend an den einzelnen Zügen und deren Zielen orientieren. Die Kelche besitzen alle eine elementare oder magische Affinität, also kann man vor jedem Zug eine Götterkarte mit entsprechender elementarer Affinität einbringen (Magie wäre dann wohl Hesinde, während der vierte Zug am ehesten Boron entspricht). Wem das zu offensichtlich ist, der kann auch entsprechend der Art der Queste eine Karte wählen. Andererseits kann es gerade spannend sein, dass in diesem Fall die Karten entgegen aller Erfahrung keine Aussage über den Verlauf der folgenden Queste treffen, sondern lediglich über deren Ziel. Für die finale Entstehung des heiligen Schwerts bieten sich die Götterkarten Praios, Rondra, Ingerimm und Hesinde an. Die auffällige Häufung der Götterkarten ist zudem ein deutlicher Hinweis darauf, dass Siebenstreich eine Waffe der Zwölfe ist.

Für die gesamte Trollqueste aus ‚Rausch der Ewigkeit‘ ist schließlich das Inrahtäfelchen des Los perfekt geeignet.

Im Heerlager an der Trollpforte sucht Sefira die Gezeichneten noch einmal persönlich auf. Dabei wird sie ihnen zu verstehen geben, dass die unmittelbar bevorstehenden Ereignisse ihr verborgen sind und die Zukunft, die sie aus ihren Karten liest, undeutlicher wird, je näher die schicksalsträchtige Schlacht rückt. Ein gewaltiger karmatischer Kausalknoten ballt sich zusammen, gespeist vom Schicksal einer ganzen Welt. Und in seinem Zentrum stehen die Sieben Gezeichneten.

Bislang taten sie alle, was ihnen vorbestimmt war, doch nun ist es an den Gezeichneten, eine Entscheidung zu treffen. Und Sefira weiß, wie viel von dieser Entscheidung abhängt...

### **Xalos Niolossis**

Patriarch der Gaukler, Harlekin

Treffpunkte

Khunchom, Fetherdin-Platz (1x Hal) [SuS]

Merkmale

Humor, Beziehungen, Organisationstalent, Aufgeschlossenheit, Lebensfreude

Seelentier

Moosaffe

Zur Person

Trotz seiner mehr als 50 Jahre ist Xalos Niolossis doch immer noch ein Quell sprudelnder Energie. Er beherrscht eine Vielzahl kleinerer und größerer Kunststückchen und es gibt kaum eine Gelegenheit, zu der er nicht einen seiner Tricks zum Besten gibt.

Dem „König der Gaukler“ sieht man sein einflussreiches Amt nicht an, obwohl er dennoch in den 11 Jahren, die er das Amt schon bekleidet, eine derartige Popularität erreicht hat, dass es schwer sein dürfte, seiner Person in Khunchom in der Zeit des alljährlichen großen Gauklertreffens nicht zu begegnen. Es gibt einfach niemanden, der nicht zumindest seinen Namen gehört hätte, und jeder Quacksalber, Akrobat und Spielmann wird sich darum bemühen, einmal in Gegenwart von Meister Xalos in der Hoffnung aufzutreten, dadurch auch die eigene Popularität ein wenig zu steigern.

Xalos Niolossis ist stets gut gelaunt und in seiner Gegenwart kann sich auch sonst niemand lange ein griesgrämiges Gesicht bewahren. Ob nun ein beiläufiger Kommentar, eine theatralische Geste oder ein fingerfertiges Kunststück, Meister Xalos vermag einen jeden binnen kürzester Zeit in seinen Bann zu ziehen und ein Lächeln auf die Lippen zu zaubern.

Trotz allem ist er jedoch nicht auf die schelmische Art albern oder gar verletzend, sondern äußerst gewissenhaft, wenn es darum geht, organisatorische Fragen zu klären oder ernsthafte Debatten zu führen. So wird sich auch jeder ernst genommen fühlen, was wohl an Meister Xalos Niolossis Talent liegt, immer richtig einzuschätzen, mit welchen Personen und in welchen Situationen er sich kleine Späße erlauben kann.

Der Hylailer ist nicht besonders groß und recht gedrungen gebaut. So erklärt sich auch, dass sich seine Kunst eher auf den Wortwitz, Mimik, Gestik und kleine Taschenspielertricks beschränkt. Die körperliche Akrobatik überlässt er lieber fachkundigeren Gauklern wie den da Merinals.

Meist ist Meister Xalos in der typisch buntgeflickten Tracht eines Harlekins anzutreffen. Zahlreiche Glöckchen zieren seine Gewandung und den ausladenden, bunten Hut hat er ebenso stets in Reichweite wie die fünf Jonglierbälle in verschiedenen Farben. Nur noch selten ziert Schminke sein Gesicht, dann jedoch äußerst aufwändig gestaltet und sein ohnehin nie vergehendes Lachen noch unterstreichend.

Xalos Niolossis eignet sich hervorragend dafür, den Helden mit seinen zahlreichen Beziehungen hilfreich zur Seite zu stehen, ohne dass gleich alle Großen und Mächtigen Wind davon bekommen. Es gibt nahezu keine Stadt, in der Xalos nicht zumindest Kontakte zu einem wohlhabenden Bürger oder niederen Adligen pflegt. Brauchen die Helden also einmal tatkräftige und kompetente Hilfe, wollen oder können sich aber nicht direkt an den Baron, Grafen oder Herzog wenden, so ist die Bekanntschaft mit dem Gauklerkönig der Schlüssel zum Erfolg. Allerdings wird auch er nicht ganz uneigennützig handeln...

### **Rafim al'Hayabeth**

Tulamidischer Karawanenführer

#### Treffpunkte

Khunchom, Karawanserei (1x Hal) [SuS]  
(Khunchom, Karawanserei (26 Hal) [BB])

#### Merkmale

Aberglaube, Prinzipientreue (Rastullahs 99 Gesetze), Tierliebe, Prahlerei

#### Seelentier

Steppenfuchs

#### Zur Person

Der schwatzhafte und prahlerische Novadi ist ein Sympathieträger. Er symbolisiert den typischen, bodenständigen Novadi, gottesfürchtig in allem was er tut, leidenschaftlich bei der Arbeit und ausgelassen beim Feiern. Er ist jedoch in Wahrheit kein Abenteurer. So gerne er von seinen großartigen Heldentaten fantasiert, so sehr wird ihn im Angesicht tatsächlicher Gefahr die Furcht packen.

Rafim kann im Abenteurer ‚Staub und Sterne‘ hervorragend dazu eingesetzt werden, die Helden zwischen mächtigen Magiern, lebensfeindlicher Wüste und Alten Drachen die aventurische Realität nicht vergessen zu lassen. Gleichzeitig sollte er deutliche Schwächen zeigen und den Helden so auch die Möglichkeit geben, sich von Alrik Normalaventurier deutlich abzuheben, um nicht neben einem Alten Drachen gänzlich zur Bedeutungslosigkeit zu verblassen.

Außerdem eignet sich Rafim al’Hayabeth hervorragend dazu, im Abenteurer ‚Bastrabuns Bann‘ erneut die Helden auf ihrer Reise durch Mhanadistan zu begleiten und sie so die tulamidische Kultur hautnah erleben zu lassen.

### **Familie da Merinal**

Bekannteste Artisten- und Gauklerfamilie Aventuriens

#### Treffpunkte

Khunchom, Fetherdinplatz (1x Hal) [SuS]

Baliho, Festwiese zur Warenschau (22 Hal) [AoE]

#### Merkmale

Zirkusflair, Geschick, Rastlosigkeit, Hilfsbereitschaft

#### Seelentier

Jasper da Merinal – Waldwolf

Rhovania da Merinal – Silberwölfin

Colon da Merinal – Hermelin

Shemjo da Merinal – irrelevant

Abbadi da Merinal – Regenbogenfasan

Hama da Merinal – irrelevant

Shira Rotlocke/da Merinal – Singdrossel

#### Zur Person

Vater Jasper da Merinal ist der uneingeschränkte Patriarch der Familie, seit sein Vater Ardo da Merinal sich in Methumis zur Ruhe gesetzt hat. Er lenkt die Geschäfte der Gauklerfamilie mit fester und geschickter Hand, legt aber auch als Hochseilartist erstaunliches Talent an den Tag.

Jasper wirkt meist etwas mürrisch und teilnahmslos, wer ihn besser kennt, weiß jedoch, dass ihn das Schicksal seiner Familie nicht weniger berührt als die übrigen Mitglieder. Den Helden gegenüber ist Jasper überwiegend kurz angebunden, aber freundlich und hilfsbereit.

Mutter Rhovania da Merinal ist Jaspers bessere Hälfte. Sie hat handwerkliches Talent und kümmert sich als ehemalige Kunstreiterin auch um die Tiere der Familie. Allem voran ist sie jedoch mit Leib und Seele fürsorgliche und liebende Mutter. Stets um das Wohl ihrer Familie bemüht, hat Rhovania ein großes Herz, dass sympathische Helden auch schnell in sich aufnimmt und umsorgt, als gehörten sie zur Familie.

Colon da Merinal ist der älteste Sohn und somit auch der zukünftige Patriarch der Familie. Nach seiner Entführung durch Liscom von Fasar, der Colons Körper Borbarad als Leib anbieten möchte, und der Befreiung durch die Helden, ist er ihnen natürlich ewig dankbar.

Colon ist sich seiner Rolle als zukünftiges Familienoberhaupt bewusst und scheint mit seiner ruhigen und überlegten Art auch gute Voraussetzungen zu besitzen, der Verantwortung gerecht zu werden.

Shemjo da Merinal ist der zweite Sohn der Artistenfamilie und unzweifelhaft der beste Artist. Er beherrscht jedes seiner Kunststücke mit absoluter Perfektion. Shemjo ist auch in anderen Belangen Perfektionist und selten mit seiner eigenen Leistung zufrieden, was ihn ständig zu fleißigem Training antreibt. Ihn können die Helden allerdings höchstens im Vorfeld von ‚Staub und Sterne‘ kennen lernen, da er während der Entführung seines Bruders Colon zu Tode kommt.

Abbadi da Merinal ist der jüngste der Brüder und der Publikumsliebbling bei ihren Auftritten. Sein wahrhaft rahjagefälliges Äußeres, seine aufgeschlossene und freundliche Art und sein Mut auf dem Hochseil machen ihn zum Sympathieträger und Frauenschwarm – wenn er auch selbst das eigene Geschlecht vorzieht.

Hama da Merinal ist die einzige Tochter der da Merinals und auch sonst ein rechter Sonderfall in der Familie. So interessiert sie weniger die halsbrecherische Akrobatik als vielmehr fingerfertige Taschenspielertricks. Hama ist ziemlich schüchtern und introvertiert, nicht gerade die besten Voraussetzungen für eine Gauklerin. Die Geschehnisse um ihren Bruder Colon und der Tod Shemjos setzen ihr derart zu, dass sie in eine apathische Lethargie verfällt, aus der sie nicht einmal mit Hilfe der Noioniten wieder erwacht. Wenige Monate nach den schrecklichen Ereignissen stirbt sie schließlich.

Shira Rotlocke stammt aus dem reichen Zorganer Haus Feyoridos und zieht bereits seit 14 Hal mit dem fahrenden Volk auf der Suche nach Abwechslung und Abenteuer durch Aventurien. Dabei setzt sie ihre umwerfende Schönheit und ihren unwiderstehlichen Charme als Zielscheibe für Messerwerfer oder zur Ablenkung des Publikums während Zauberkunststückchen ein. Sie hat sich unsterblich in Colon da Merinal verliebt und sie sind bereits einige Monate verlobt, als die schrecklichen Ereignisse während ‚Staub und Sterne‘ ihre geplante Hochzeit in Frage stellen.

Wer weiß, vielleicht können sich Shira und Colon ja bei der Warenschau in Baliho einige Jahre später bereits mit den Helden über Nachwuchs freuen? Und was spricht dagegen, den kleinen Spross nach dem Retter ihres Vaters zu benennen?

Auch im weiteren Verlauf der Kampagne kann die Artistenfamilie immer wieder dazu eingesetzt werden, den Helden das einfache Leben etwas vor Augen zu führen, wenn sie vor lauter Dämonen, Drachen und Wundern den Bezug zur Realität zu verlieren drohen. Als reisende Gaukler sind sie an keinen Ort gebunden und können somit praktisch in jeder Stadt und auf jeder Straße auftauchen. Es gibt nur wenig andere Meisterpersonen, die so vielseitig und ungebunden eingesetzt werden können.

Außerdem sind die da Merinals ein gar unerschöpflicher Quell für alte Sagen und Legenden, Geschichten aus fernen Ländern und längst vergessenen Zeiten, aktuelle politische Geschehnisse und die neuesten Gerüchte aus aller Welt. Als Spielleiter hat man so eine schöne Möglichkeit, Artikel aus den Aventurischen Boten unter die Helden zu bringen, haarsträubende Gerüchte zu verbreiten oder entscheidende Hinweise für das Verständnis weitreichender Zusammenhänge zu geben.

## **Teclador/Bukhar**

Alter Drache, Hüter des Gleichgewichts

### Treffpunkte

Khunchom, Fetherdin-Platz (1x Hal) als Geschichtenerzähler Bukhar [SuS]  
Gorische Wüste, Dschungeltal (1x Hal) als Alter Drache Teclador [SuS]

### Merkmale

Magie, Stolz, Wissen, Unsterblichkeit, Geheimnis

### Seelentier

Blauer Drache

### Zur Person

Teclador ist die wohl mächtigste Instanz, mit der die Helden in unmittelbaren Kontakt treten werden. Da jedoch Liscom von Fasar ihn seines Karfunkelsteins beraubt hat, befindet Teclador sich in der Gestalt des tulamidischen Geschichtenerzählers Bukhar auf dem allaventurischen Gauklertreffen in Khunchom. Er weiß dort selbst nicht um sein wahres Wesen und zeigt sich über die Maßen interessiert an den geographischen Details und genauen Zusammenhängen der Geschichten anderer.

Oft stellt er sehr präzise Fragen und wenn er selbst eine Landschaft beschreibt, so tut er dies derart detailliert, farbenfroh und wortgewandt, dass man den Eindruck hat, selbst an diesem Ort zu verweilen. Auch wenn Bukhar von Kaiser Rohal dem Weisen, dem zwergischen Helden Calaman oder dem legendären Tulamiden Bastrabun berichtet, hat der Zuhörer das Gefühl, Bukhar hätte diese Personen gestern erst beobachtet.

Als auffällig könnte sich außerdem die Tatsache erweisen, dass seine Beschreibungen meist aus der Vogelperspektive gestaltet sind - sind seine Geschichten doch verbliebene Erinnerungen seiner Drachengestalt. Bukhar beherrscht nahezu jede Sprache fließend und akzentfrei, scheint diesen Umstand jedoch als völlig selbstverständlich zu erachten.

Er erinnert sich nicht an seine Vergangenheit und auch nicht daran, woher er all diese Geschichten kennt. Allerdings ist er ein hervorragender Erzähler und sein historisches Wissen ist schier unbegrenzt. Allzu drängenden Fragen wird er wahrscheinlich ausweichen und dann in seine Lieblingsrolle als aufmerksamer, aber wortkarger Zuhörer verfallen. Auch von den anderen Anwesenden des Gauklertreffens wird sich niemand daran erinnern, den Geschichtenerzähler schon einmal gesehen zu haben.

Seine täglichen Schwertübungen mit dem Tuzakmesser sind von einer anmutigen Eleganz und tödlichen Präzision, dass ein Beobachter mehr als nur einen Geschichtenerzähler hinter Bukhar vermuten muss. Eine magische Analyse offenbart eine urchimliche, ungeformte Macht, die in ihrer ungeheuren Intensität so hell strahlt, dass der Anwender des ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS unweigerlich für einige Stunden erblinden dürfte. Bukhar selbst weiß jedoch nichts von seiner Begabung.

Erst mit dem Aufstieg in die Gorische Wüste kehren Tecladors Erinnerungen langsam wieder in Bukhars Geist zurück. Immer wieder überrascht er seine Mitreisenden mit geheimnisvollen Sätzen in völlig fremdartigen Sprachen oder Erinnerungsfetzen aus dem Leben eines Alten Drachen.

Schließlich wird er sich seiner tatsächlichen Identität bewusst und setzt fortan alles daran, wieder in den Besitz seines Karfunkelsteins zu kommen.

Bukhar/Teclador sollte als unergründlicher, geheimnisvoller Mann auftreten, der die Helden immer genau dann, wenn sie ihn zu durchschauen glauben, mit einer völlig unerwarteten Wendung überrascht. Er ist ein Alter Drache, also sollte er sich auch wie einer benehmen. Er weiß wenig über menschliche Etikette,

stellt vielleicht kindlich-naive Fragen, beweist im nächsten Augenblick aber wieder eine phänomenale Auffassungsgabe und überrascht mit beiläufig erwähnten Antworten auf Fragen, an denen sich die Helden schon seit Jahren die Köpfe zerbrechen.

Bukhar/Teclador muss nicht rational handeln, welcher Mensch versteht schon die Beweggründe eines Alten Drachen? Doch niemals sollten seine Tätigkeiten beiläufig oder unüberlegt erscheinen. Er handelt stets im vollen Bewusstsein aller Konsequenzen, die sein Tun nach sich ziehen wird. Als Alter Drache vermag er weitaus mehr Zusammenhänge zu erkennen und in seine Überlegungen einzubeziehen, als jeder sterbliche Mensch sich auch nur vorstellen kann. Jedoch wird Bukhar/Teclador dies anfangs nur unterbewusst tun. Auf Fragen zu den Beweggründen für sein Handeln wird er nur eine Antwort geben können: „Es erschien mir richtig.“

Der Geschichtenerzähler Bukhar ist als Meisterperson in der Vorzeit der Kampagne eine hervorragende Möglichkeit, den Helden Sagen und Legenden nahe zu bringen, die im späteren Verlauf wieder eine Rolle spielen werden. Hier kann der Spielleiter die Geschichte Bastrabuns erzählen (die in ‚Bastrabuns Bann‘ aufgegriffen wird), die Legende vom Zwergenheld Calaman und seinem tulamidischen Freund Assaf zum Besten geben (dessen linker Handschuh einmal das Vierte Zeichen sein wird), vom Magierkrieg berichten, der vor fast 500 Jahren in der Gorischen Wüste tobte (und den die Helden womöglich in ‚Krieg der Magier‘ selbst erleben werden), die Zerstörung Selems und Zhammorrahs beschreiben (ein Splitter des Sterns von Selem ist das Erste Zeichen), von den Dämonenschlachten bei Brig-Lo und Gareth mit den Heldentaten Hlûthars berichten (der dabei mit Siebenstreich fiel und dessen Grab die Helden im gleichnamigen Abenteuer finden müssen), den vermeintlichen Untergang der Trolle in den Trollkriegen erwähnen (der sich während ‚Rausch der Ewigkeit‘ als gewaltiger Irrtum herausstellt) und sogar das geschäftige Leben in der längst vergessenen Echsenstadt Akraabaal schildern (deren wachenden Leviatan der Dritte Gezeichnete in ‚Pforte des Grauens‘ bezwingen muss).

### **Marja Ganjaneff**

Rinderbaronin

Treffpunkte

Baliho, Spielhaus Nordstern (22 Hal) [AoE]

Baliho, Spielhaus Nordstern (23 Hal) [UG]

Merkmale

Dekadenz, Eitelkeit, Arroganz, Geldadel

Seelentier

Spuckmarder

Zur Person

180 Stein Lebendgewicht, ein Nacken wie ein Stier und Schmuck im Wert eines Stadthauses. Das ist wohl der erste Eindruck, den man von der Rinderbaronin Marja Ganjaneff hat, nachdem sie im Schlepptau ihres Vormanns und Leibwächters Radulff das Spielhaus betreten hat. Obwohl (oder gerade weil) ihr ärgster Konkurrent Jobdan Boswitz auch mit Vorliebe in diesem Etablissement absteigt, ist sie doch fast jeden Abend hier zu finden.

Marja ist stets schlecht gelaunt und ein gutes Beispiel dafür, wie Geld den Charakter verderben kann. Seit sie mit ihren Rinderherden ein Vermögen macht, ist die einst ehrgeizige und hübsche Frau fett, faul

und griesgrämig geworden. Alles, was man mit Gold kaufen kann, hat sie sich bereits gekauft und doch ist sie nicht zufrieden. Stets will sie mehr und derzeit wurmt es sie wohl am meisten, dass sie sich bislang noch keinen echten Adelstitel kaufen konnte. Die meisten ihrer vermeintlichen Freunde geben sich auch nur solange mit ihr ab, bis sie genug von ihrem Reichtum profitiert haben.

Wenn Blicke töten könnten, dann wären ihre eisgrauen Augen mit Sicherheit eine der gefürchtetsten Waffen. Und so ist der ewige Streit mit Jobdan Boswitz schon seit längerem die wohl einzige Freude in ihrem Leben.

### **Jobdan Boswitz**

Rinderbaron

Treffpunkte

Baliho, Spielhaus Nordstern (22 Hal) [AoE]

Baliho, Spielhaus Nordstern (23 Hal) [UG]

Merkmale

Goldgier, Arroganz, Geldadel, Chauvinismus

Seelentier

Vielfrass

Zur Person

Der kleine, recht hagere Mann macht auf den ersten Blick nicht den Eindruck, einer der reichsten Bürger Balihos zu sein. Doch der Schein trügt. Genau wie Marja hat auch Jobdan Boswitz seinen Reichtum auf riesigen Rinderherden begründet und kann jetzt nicht mehr genug des Goldes zusammen raffen.

Anders als Marja prahlt er jedoch nicht so sehr mit seinem Vermögen in der Öffentlichkeit herum, wohl hauptsächlich aus Angst vor Neidern, die ihn gewaltsam seines Geldes erleichtern könnten. So neigt er auch sonst zu übertriebener Vorsicht, schreckt aber selbst vor keinem auch noch so zwielichtigen Kunstgriff zurück, wenn er sich davon auch nur den geringsten Vorteil für seine Geschäfte verspricht.

Jobdan ist ein hinterlistiger Halsabschneider und Lügner wie er im Buche steht und hat es wohl nur seinen großzügigen Spenden im Praiostempel zu verdanken, dass der Fürst Alverans ihn bislang hat gewähren lassen. Er ist es gewohnt, sich die Loyalität jedes Mannes und die Zuneigung jeder Frau kaufen zu können. Und entsprechend hoch schätzt er andere Menschen auch.

Gleichzeitig ist er jedoch auch ein solcher weinerlicher Feigling, dass er sich fast schon hysterisch in die ewigen Streitereien mit Marja Ganjanefeff hinein steigert, bis er beinahe in Tränen ausbricht. Dieser Umstand animiert Marja jedoch höchstens dazu, ihn noch weiter zu reizen.

**Ludo von Hellsingen**

Vampirjäger

Treffpunkte

Weiden, Nachtschattensturm (23 Hal) [UG]

Merkmale

Ernsthaftigkeit, Zielstrebigkeit, Furchtlosigkeit, Einzelgänger

Seelentier

Firnluks (nur solange Ludo noch kein Vampir ist)

Zur Person

Ludo von Hellsingen wird in „Unsterbliche Gier“ leider nur ein Kurzauftritt gegönnt, in dem er den Helden beim Finale im Nachtschattensturm als vampirjagender Vampir zur Hilfe eilt. Dabei bietet eine solch einzigartige Meisterperson soviel mehr Potential, das ruhig mehr ausgeschöpft werden darf.

Es gibt nur wenig offiziellen Hintergrund zu Ludo von Hellsingen, so dass dem Spielleiter praktisch alle Möglichkeiten offen stehen. Lediglich der Mord an der Frau eines Gildenmeisters aus Havena wird in offiziellen Publikationen erwähnt. Da sich später herausstellte, dass sie ein Vampir war, kann man wohl davon ausgehen, dass Ludo von Hellsingen schon etwas länger dieser Profession nachgeht.

Ludo von Hellsingen ist zielstrebig in seinem Handeln und ein Einzelgänger. Immerhin kennt er die Gefahren des Kampfs gegen Vampire und weiß auch um das Unverständnis, das ihm gemeinhin entgegen gebracht wird, wenn er von seinen Erlebnissen berichtet. Deshalb hat er es schon lange aufgegeben, anderen Menschen von seiner Tätigkeit zu erzählen oder überhaupt öffentlich als Vampirjäger aufzutreten.

Sein Erscheinungsbild könnte den Eindruck erwecken, man hätte einen Kommissar der KGIA vor sich, denn er trägt meist einen weiten Umhang und großen Hut gegen die Unbill des Wetters, stellt viele kleine Fragen, deren Antworten er akribisch niederschreibt, und taucht meist dort auf, wo sich vor kurzem seltsame Begebenheiten wie Mord oder Entführung ereigneten.

Ludo von Hellsingen eignet sich sehr gut dazu, zusätzlich Dramatik in das Abenteuer zu bringen. Wenn die Helden dem Vampirjäger schon recht früh begegnen, könnten sie mitbekommen, wie er von den Menschen für verrückt gehalten und gemieden wird. Auf Nachfrage werden sie dann von den Leuten erfahren, dass er irgendwelche Schauernmärchen von Fabelwesen erzählt, obwohl der örtliche Praiospriester bei seine Praiostagspredigt selbst gesagt hat, dass es so was nicht gibt.

Im Laufe des Abenteuers werden die Helden dann merken, dass Ludo von Hellsingen keineswegs eingebildeten Gespenstern hinterher jagt, sondern durchaus einer sehr realen Gefahr auf der Spur ist. Sobald die Helden den Vampirjäger dann wieder getroffen haben, werden sie ihm wohl als einzige Verständnis entgegen bringen. So könnte eine vertrauensvolle und fruchtbare Zusammenarbeit zwischen Ludo und den Helden entstehen.

Doch gerade, wenn die ersten Helden Ludo zu schätzen gelernt haben, wird er dann von einem Vampir entführt. Erst im Nachtschattensturm begegnen die Helden ihm dann wieder, wobei er inzwischen selbst zum Vampir geworden ist. Die Helden ständen vor der herausfordernden Entscheidung, entweder einen alten Kampfgefährten zu töten oder einen verfluchten Vampir laufen zu lassen.

**Pardona**

Schwarzelfe, Legatin des Namenlosen

**Treffpunkte**

Weiden, Nachtschattensturm (23 Hal) [UG]  
(Raschtulswall, Rastplatz (27 Hal) [RV])  
Trollpforte, Heerlager (28 Hal) [RdE]

**Merkmale**

Herrschaft, Unsterblichkeit, Intrige, Arroganz, Magie

**Seelentier**

Wolfsratte

**Zur Person**

Pardona will die Welt beherrschen, koste es, was es wolle. Dazu spinnt sie nahezu perfekte Intrigen, wie sie ja bereits während der Phileasson-Expedition bewiesen hat. Doch Borbarad durchschaut die Schwarzelfe und schlägt ihr gefälschtes Angebot eines Bündnisses aus.

In den offiziellen Publikationen zieht sie sich daraufhin beleidigt in den Himmelsturm zurück und schmiedet den nächsten Plan. Doch das ist nicht die Art Pardonas, so schnell aufzugeben.

Mit Sicherheit wird Pardona früher oder später auf die Gezeichneten aufmerksam werden und ebenfalls die Prophezeiungen in die Finger bekommen. Und Pardona ist nicht dumm, deshalb wird sie deren Bedeutung schnell erkennen. Und möglicherweise wird sie sogar sich selbst in der Prophezeiung des Sechsten Zeichens wiederfinden. Ein Grauen der Götter stellt sie als Legatin des Namenlosen zweifellos dar, das sollte ihr bewusst sein. Und geflügelte Geschosse hat sie schließlich selbst einst ins Leben gerufen, denn mit etwas Fantasie sind doch die Gletscherwürmer nichts anderes.

Nun steht ihr also lediglich noch Borbarad auf dem Weg zur Weltherrschaft im Zeichen des Namenlosen im Weg. Und mit den Gezeichneten hätte sie die mächtigsten Verbündeten, die sie sich für diesen Kampf vorstellen kann.

Denkbar wäre also, dass Pardona sich im späteren Verlauf der Kampagne (etwa zur Zeit von „Rohals Versprechen“) an die Gezeichneten wendet. Diesen hat sich zu dem Zeitpunkt das Sechste Zeichen noch nicht offenbart und somit müssen sie Pardonas Interpretation zumindest in Betracht ziehen.

Haben die Gezeichneten erst einmal wenigstens soviel Vertrauen zu Pardona gefasst, dass sie ihr zuhören, dann kann die Schwarzelfe damit beginnen, sie zu korrumpieren. Beispielsweise dient folgende simple Argumentation dazu, die Gezeichneten den Zwölf Göttern zu entfremden, um sie möglicherweise dem Namenlosen in die Arme zu spielen.

Wichtig ist dabei, dass der Spielleiter den Spielern nur andeutungsweise Tipps geben sollte, damit die Spieler am Ende das Gefühl haben, aus eigener Kraft zu den resultierenden Erkenntnissen gekommen zu sein. Das ist eine geschickte Manipulation Pardonas, die dafür sorgt, dass die Gezeichneten die Meinung der Schwarzelfe nicht kategorisch ablehnen können. Immerhin kommen sie selbst zum gleichen Ergebnis, es muss also etwas dran sein.

Der Grund für Borbarads offensichtliche Überlegenheit ist zweifellos seine Skrupellosigkeit. Er bindet sich an keine moralischen Schranken, ist unabhängig und frei.

Rohal jedoch verriet eine Schwachstelle seines Bruders, denn Borbarad wird einmal mehr die Welt unterschätzen und ihr deshalb unterliegen. Nun, und womit wird Borbarad am wenigsten rechnen, worin unterschätzt er seine Gegner?

Er sagt selbst, die Menschen seien nicht frei, sie würden vor den Göttern kriechen, sich durch deren Gebote selbst beschränken und ihrem eigenen Fortschritt eine Mauer der Moral in den Weg setzen. Um Borbarad also zu überraschen, müssen die Gezeichneten über ihren eigenen Schatten springen und ihm beweisen, dass auch sie sämtliche gesetzten Grenzen überschreiten können.

Heißt es nicht sogar in den Prophezeiungen, dass das Sechste Zeichen seine Göttlichkeit erkennen müsse? Also sollen die Gezeichneten sich von den Zwölfen lossagen und sich zu eigener, grenzenloser Göttlichkeit aufschwingen! Das mag zwar nicht die feine Art sein, aber hier steht wahrlich mehr auf dem Spiel, als ein paar beleidigte Götter, denen man das Vertrauen aufgekündigt hat.

Damit hätte Borbarad die Welt einmal mehr unterschätzt und würde ihr unterliegen, denn er rechnet niemals damit, dass sieben Gezeichnete ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen, in dem sie sich selbst die maximale Freiheit herausnehmen. Ein Halbgott kann nicht von Sterblichen besiegt werden, es bedarf Götter, um Götter zu stürzen! Also müssen die Gezeichneten zu Göttern werden.

Wäre der Magus der Gezeichneten nicht viel mächtiger, wenn er sich nicht an den albernen Codex Albyricus halten würde, wenn er sich auch einmal mit Magie einen Menschen töten oder untertan machen würde, um ihn für seine Zwecke zu benutzen? Ist es nicht sogar seine heilige Pflicht, wenn er dadurch dem Sieg über Borbarad näher käme?

Wäre nicht auch der Rondrageweihte im Kampf noch effektiver, wenn er seine Feinde auch hinterrücks erschlagen würde? Ist es nicht auch seine heilige Pflicht, mit allen Mitteln bis zu Borbarad vorzudringen, um diesen zu töten? Was nützt es, wenn er zwar im Sinne Rondras kämpft, dafür aber sein Leben lässt und dann von Rondras langer Tafel aus mit ansehen muss, wie Borbarad die Welt unterwirft und mit Dämonen verpestet?

In Wirklichkeit dient diese Argumentation natürlich einzig dazu, die Gezeichneten an den Zwölf Göttern zweifeln zu lassen und als Verbündete zu gewinnen. Pardona wird mit Sicherheit nicht an der finalen Konfrontation teilnehmen, sondern lieber hinterher die verbleibenden Überreste des geschwächten Siegers von der Bildfläche fegen, um sich selbst auf den Thron zu schwingen.

Das stünde einer Meisterin der Intrige wahrlich an, sich gegen die größten Helden eines Zeitalters und einen Halbgott zugleich zu verschwören, statt sich beleidigt zurück zu ziehen und brav auf ihre nächste Chance zu warten.

### **Walmir von Riebeshoff**

Erzvampir

Treffpunkte

Weiden, Nachtschattensturm (23 Hal) [UG]

Merkmale

Verschlagenheit, Hinterlist, Blutgier, Eloquenz, Praiosfluch

Seelentier

Fledermaus

Zur Person

Vor 700 Jahren stürzte Walmir von Riebeshoff als Freiherr von Greifenfurt auf der Jagd von seinem Pferd, verletzte sich schwer und verlor das Bewußtsein. Niemand fand den Freiherrn, obwohl die ganze Jagdgesellschaft nach ihm suchte. Doch eine Kreatur hatte den leblosen Körper bereits ausfindig gemacht und in ein Versteck geschleppt.

Diese Kreatur nahm begierig das Sikaryan des Freiherrn in sich auf und überließ diesen dann dem einsamen Tod. Und jener ließ nicht lange auf sich warten. Walmir von Riebeshoff starb – und erhob sich noch in derselben Nacht wieder als eine dieser Kreaturen, als Vampir.

Seit dieser Nacht streifte er nun mit dem Fluch des Namenlosen durch die Städte und Wälder, nährte sich vom Sikaryan der Lebenden und war doch ein Toter. Bald schon akzeptierte er sein Schicksal und begann, die Vorzüge seiner verfluchten Existenz auszunutzen. So wurde er stärker, schneller und mächtiger. Nur der Segen Praios' war ihm zum Fluch geworden und so konnte er sich nicht unter dessen Angesicht bewegen.

Die Jahre kamen und gingen, der Krieg der Magier erschütterte das Land, der finstere Borbarad wirkte auf Arras de Mott im Finsterkamm und die Schwarzpelze überrannten das Land. Doch all das interessierte Walmir von Riebeshoff nur wenig. Er hielt sich bedeckt und wurde älter und mächtiger.

Erst nach 700 Jahren zeigte jemand Interesse an dem Vampir. Aus Havena kam der Vampirjäger Ludo von Hellsingen und stellte ihm nach. Wie lächerlich, wie dilettantisch! Oft beobachtete Walmir ihn, wie er glaubte, die Fährte des Erzvampirs aufgenommen zu haben und doch nur wieder einer bewusst ausgelegten, falschen Spur folgte. Es bereitete Walmir von Riebeshoff ein niederhöllisches Vergnügen, sich selbst seine Überlegenheit über die sterblichen Menschen immer wieder zu demonstrieren.

Doch dann kam diese Schwarzelfe Pardona aus dem Norden und zwang ihn mit purer Zaubermacht unter ihren Willen. Er hatte es ihr nicht leicht gemacht, doch sie war schlussendlich stärker gewesen. Im Nachtschattensturm sperrte sie ihn in einen Bannkreis aus Praios-Insignien. Welch Demütigung!

Doch er wusste, dass die Vampirplage, mit der er Weiden heimsuchte, nicht lange unentdeckt bleiben würde und dass es tapfere Recken geben würde, die früher oder später im Nachtschattensturm aufkreuzen würden. Und es würde ihm ein leichtes sein, sie für seine Zwecke zu gebrauchen. Es brauchte nur Zeit. Und Walmir von Riebeshoff stand die Ewigkeit offen.

Möglicherweise kann Walmir von Riebeshoff die Helden tatsächlich überzeugen, ihn zu befreien, um gemeinsam gegen Pardona vorzugehen. Ein durchaus verlockendes Angebot, sollten die Helden doch realistischerweise wissen, dass sie es selbst nie mit der Schwarzelfe aufnehmen könnten. Allerdings sollte man für die Helden hoffen, dass sie dieser Versuchung standhalten, denn Walmir von Riebeshoff wird sie niemals lebendig ziehen lassen. Dafür wissen sie zuviel über ihn und sein Geheimnis und dafür brennt der Durst der vergangenen Monate bereits zu stark in ihm. Wahrscheinlich wird er tatsächlich erst einmal Seite an Seite mit ihnen gegen Pardona kämpfen, doch dann wird er sich unweigerlich gegen sie wenden.

Vielleicht entsteht aber auch eine Unterhaltung zwischen Walmir von Riebeshoff und den Helden. Diese kann höchst interessant ausfallen, denn schließlich kann der 700jährige Vampir als Zeitzeuge vom Krieg der Magier, Borbarads ersten Experimenten auf Arras de Mott (siehe Grenzenlose Macht) und anderen historischen Ereignissen berichten. So bietet sich hier die einzigartige Möglichkeit für den Spielleiter, bislang verpasste Informationen aus erster Hand an die Spieler zu bringen.

Sollten die Spieler zu viele Fragen stellen, dann werden sie einfach von Pardonas Grakvaloth unterbrochen. Andererseits weiß Walmir auch nicht alles, schließlich verbrachte er die Jahre hauptsächlich zurückgezogen in der Einsamkeit der Wälder, um sein Geheimnis zu wahren.

## **Strutzz**

Trollbaron der Baronie Trollnase

Treffpunkte

Trollzacken, Baronie Trollnase (28 Hal) [RdE]

Merkmale

Traditionsbewusstsein, Alter, Selbstverständnis, Bodenständigkeit

Seelentier

Bussard

Zur Person

Der Trollbaron der Baronie Trollnase ist der erste Kontakt der Helden zum uralten Volk der Trolle. Doch obgleich Strutzz bereits von vielen der typischen Eigentümlichkeiten der Trolle geprägt ist, ist er noch vergleichsweise umgänglich.

Im ersten Moment mag er kindlich verspielt und ein wenig wie ein zu groß geratener Teddybär erscheinen. In Wahrheit sind seine Vorliebe für die Kochkunst und sein fast trotziges Bestehen auf den Barons-titel jedoch Ausdruck des tiefen Traditionsbewusstseins der Trolle. Strutzz nimmt seine Aufgaben als Baron und Vermittler zwischen Menschen und Trollen sehr ernst, tut sich jedoch noch recht schwer mit den menschlichen Umgangsformen.

Zwischen den Helden und Strutzz sollte sich gegenseitige Sympathie entwickeln, immerhin werden sie in Graulgatschthor zwangsläufig auf seine Dolmetscherfähigkeiten angewiesen sein. Außerdem könnte Strutzz die Helden bereits darauf vorbereiten, was sie dort später erwarten wird. Schließlich ist es von entscheidender Wichtigkeit für die spätere Entscheidung der Trolle, dass die Helden nicht von einem Fettnäpfchen ins nächste treten.

Möglicherweise können sich die Helden Strutzz' Vertrauen auch dadurch verdienen, dass sie das Attentat durch Bogar vereiteln oder den unsäglichen Husten des Trolls etwas lindern. Den Husten könnte ein halbwegs heilkundiger Held zum Beispiel als eines der häufig in größeren Ansiedlungen auftretenden Fieber erkennen. Diese unter Trollen schlichtweg unbekannte, unter Menschen jedoch typische Zivilisationskrankheit sollte von den Helden eigentlich mit Leichtigkeit zu kurieren sein.

Auf dem Weg nach Graulgatschthor sollte dann aber auch Strutzz sein Können und seine enorme Erfahrung unter Beweis stellen können. Immerhin verfügt er über einen 400jährigen Erfahrungsschatz und sollte die Chance bekommen, nicht nur hilflos zu erscheinen.

## **Krallerwatsch**

Trollschamane und Ziehsohn Krallulatschs

### Treffpunkte

Trollzacken, Graulgatschthor (28 Hal) [RdE]

Trollpforte, Feldherrnhügel (28 Hal) [RdE]

### Merkmale

Traditionsbewusstsein, Magie, Selbstverständnis, Weisheit

### Seelentier

sehr alte Diamantschildkröte

### Zur Person

Die Trolle sind ein sehr langlebiges Volk, das zudem bereits seit vielen Zeitaltern existiert. Sie haben in dieser Zeit dermaßen viele Erfahrungen gemacht und andere Völker überlebt, dass man wohl mit Fug und Recht behaupten kann, sie dürften inzwischen ein perfektioniertes Gesellschaftssystem entwickelt haben. Auch wenn die Helden es nicht sofort begreifen werden, so sollten die Trolle die Zeichen ihres hohen sozialen Entwicklungsstands deutlich darstellen. So können die Gezeichneten irgendwann vielleicht tatsächlich verstehen, aus welcher Intention heraus die Trolle handeln.

Es ist wohl der schwierigste Schritt in der Interaktion mit den Trollen zu erkennen, dass die Trolle die Problematik aus einer anderen Perspektive sehen und zudem noch an ein anderes Ziel kommen wollen. Die Gezeichneten müssen den Trollen also nicht nur nahe legen, dass Borbarad ein tatsächliches Problem darstellt, sondern zusätzlich auch, dass ihr Weg, diesem Problem zu begegnen, der richtige ist. An dieser Stelle kommt Krallerwatsch ins Spiel, der hier wunderbar als Schnittstelle fungieren kann.

Krallerwatsch ist der Inbegriff des mystischen, uralten Trolls. Er handelt mit einer unglaublichen Selbstverständlichkeit, besitzt die Weisheit unzähliger Generationen von Schamanen und tritt dennoch dem jungen Volk der Menschen ungewöhnlich tolerant entgegen. Er ist bereit, die alten Fehler der Menschen zu vergessen und einen Neuanfang zu wagen.

Damit legt er ein sehr untypisches Verhalten für einen Troll an den Tag, da diese gemeinhin sehr an althergebrachten Überlieferungen hängen. Aus menschlicher Sicht könnte man die Trolle als wenig entscheidungsfreudig und extrem konservativ bezeichnen, aus dem Selbstverständnis der Trolle ist jedoch allein der Empfang der Gezeichneten und ihre Anhörung bereits ein gewaltiger Sprung über ihren eigenen Schatten.

Krallerwatsch sollte die Helden in vielerlei Hinsicht schlichtweg ins Staunen bringen, überraschen und ihnen immer wieder vor Augen führen, wie unbedarft und unwissend die Menschheit doch noch immer ist. Während der erste Gezeichnete (oder ein anderer Heldenmagier) inzwischen zu den besten seines Faches zählen dürfte, wird er über die Leichtigkeit, mit der Krallerwatsch mächtige Magie wirkt, nur ungläubig staunen können.

Im Gespräch mit den Helden sollte Krallerwatsch scheinbar zusammenhanglose Fakten anbringen, deren Hintergrund und Verknüpfung er selbstverständlich als bekannt voraussetzt. Er ist es schlichtweg gewohnt, mit Trollen zu sprechen, die über einen vergleichbaren Wissensstand verfügen. Die Menschen jedoch haben einen viel begrenzteren Horizont, woran er sich erst gewöhnen muss.

In jedem Fall sollten die Helden nach ihrem Besuch in Graulgatschthor mit gemischten Gefühlen die Trollzacken wieder verlassen. Zum einen sollten sie sich bewusst sein, dass sie gerade die Hilfe eines unvorstellbar mächtigen und uralten Volkes gewonnen haben, das mystisch, geheimnisvoll und tiefgründig ist. Zum anderen sollten sie an ihre eigene Sterblichkeit erinnert worden sein und daran, dass nicht

nur das Schicksal der jungen menschlichen Rasse und deren Zukunft, sondern auch der fantastischen Vergangenheit der Welt in ihren Händen liegt.