



# 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.

## Meisterpersonen zur Kampagne: Deschelef ibn Jassafer

[ Tyll Zyburā © 2001 | [windfeder@borbarad-projekt.de](mailto:windfeder@borbarad-projekt.de) | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03 ]

### Geschichte

Deschelef ibn Jassafer wurde 40 v.Hal als Sohn einer mächtigen Zaubererdynastie in Rashdul geboren und trat sein Erbe schon als Jüngling mit einer Selbstverständlichkeit und Würde an, die ihn für das Amt der Spektabilität geradezu vorherbestimmte. Deschelef tat sich insbesondere in der Kunst der Dschinnenbeschwörung hervor, meisterte aber auch die schwierigen Rituale der Dämonologie – wandte sich jedoch von diesen im Laufe seines Lebens ab, als einige seiner Freunde aus Jugendzeiten den Verführungen der Gegen-Zwölf erlagen und böse wurden.

Als junger Mann und fertiger Adept reiste er, wie es sich im Tulamidenland geziemt, auf der Suche nach philosophischen Lehrern und Meistern der Magie eine Weile umher und erlangte durch viele Gespräche mit Zauberern, Dschinnen und Drachen tiefe Einsicht in das Gefüge der Welt und das elementare Gleichgewicht Aventuriens.

Schließlich kehrte Deschelef ibn Jassafer nach Rashdul zurück, wo der immerwährende Streit zwischen Elementaristen und Dämonologen derart entflammt war, daß schon zwei Adepten bei einem verbotenen Duell ihr Leben gelassen hatten. Die damalige Spektabilität war offensichtlich unfähig, den Zwist zu schlichten und so forderte Deschelef den alten Zauberer kühn zum Duell und siegte durch Beistand von drei (!) Dschinnen. Mit diplomatischen Geschick und philosophischer Einsicht gelang es dem immer noch sehr jungen Zauberer, die Parteien zu beruhigen und für die folgenden zwanzig Jahre stiftete er Ruhe in der Pandjashtra. Im Amt der Spektabilität machte er sich außerhalb des Tulamidenlandes kaum einen Namen, doch gelangte sein Ruf als Elementarbeschwörer bis nach Punin und Festum, bis nach Brabak und Olport und er unterhielt Korrespondenz mit einem guten Dutzend so bedeutender Personen wie Thomeg Aterion, Salpikon Savertin, Sultan Hasrabal, Robak von Punin und Landor Gerrano.

Das vorläufige Ende der beeindruckenden Laufbahn des Elementaristen begann im Jahre 17 Hal seinen Lauf zu nehmen, als Deschelef vom Elementarherrscher des Erzes vor einer elementaren Katastrophe größten Ausmaßes gewarnt wurde, die sich "bald" ereignen würde. Außerordentlich beunruhigt begann die Spektabilität intensive Studien vor allem der Alanfanischen Prophezeiungen und der Orakelsprüche von Fasar und wurde durch diese Studien so sehr von seinen akademischen Pflichten abgelenkt, daß er die erneut aufkommenden Rivalitäten zwischen dämonologischer und elementaristischer Fakultät zunächst nicht wahrnahm. Unter den Dämonologen tat sich insbesondere Deschelefs eigene Tochter Belizeth hervor, die das ihre dazu tat, daß ihr Vater den schwelenden Konflikt lange nicht ernst nahm – so lange, bis

sie selbst ihn schließlich mit dem Wohlwollen und der Unterstützung vieler, auch älterer Magier der Akademie im Jahre 20 Hal zum rituellen Duell forderte.

Durch seine Forschung abgelenkt und gegen die eigene Tochter in seinem Kampfeswillen gehemmt, verlor er das magische Duell, als er, von einem dämonischen Gestaltwandler im Auftrag Belizeths getäuscht, ein mit Bannstaub vergiftetes Glas Wein entgegennahm...

Alle Versuche Deschelefs, seine Tochter von der Dringlichkeit seiner Angelegenheiten zu überzeugen und sie zu überreden, gemeinsam mit ihm zu forschen, scheiterten an ihrem Argwohn und ihrer Besessenheit von Macht – und so verließ Deschelef Rashdul in einem manischen Zustand auf der Suche nach Anzeichen der Bewahrheitung seiner Prophezeiungen und nach Verbündeten im Kampf gegen ihre Auswirkungen. In Khunchom erinnerte sich der Zauberer im Gespräch mit dem durch die Neuigkeiten einigermaßen beunruhigten Khadil Okharim an die Durchreise jener Streiter, die vor kurzem Liscom von Fasar, jenen gleichermaßen genialen wie verrückten Borbaradianer und Echsenforscher, 'erlegt' hatten – und identifizierte ihn als eine mögliche (zukünftige!) Ursache des angekündigten aventurienweiten Übels.

Deschelef steigerte sich in seine Manie hinein und ohne klare Vorstellung von seinem eigentlichen Ziel setzte er sich auf die vage Spur Liscoms, die er schließlich auf Umwegen über das Tal in der gorischen Wüste, Fasar, Mirham und schließlich Selem im Winter 23 Hal nach Weiden führt.

### **Gegenwart**

Als Deschelef ibn Jassafer die Helden trifft und von ihnen erfährt, daß Liscom sein Ziel schließlich doch erreicht hat, werden mit einem Schlag all seine Befürchtungen Realität, was ihn zunächst in eine große Ruhe, nach seiner Genesung jedoch in einen gewaltigen Tatendrang versetzt. Deschelef wird sich nach den überstandenen Schrecknissen der UG intensiv um die Nachbereitungen der von den Helden erlebten Abenteuer bemühen und dabei natürlich auch einige Details seiner eigenen Geschichte offenlegen. Von ihm kann die Gruppe vor allem professionelle Horoskope auch im Nachhinein (für die letzten vier Jahre!) bekommen und die Erste Gezeichnete kann von ihm Bestätigung über die Existenz der magischen Kraftlinien erhalten.

Ob der Zauberer sich der Gruppe in der Folgezeit anschließt, sei den Helden überlassen, jedoch wird er sich insbesondere jenen Helden zur Seite stellen, die als Vermittler und Botschafter den Magierakademien berichten.

### **Charakter**

Deschelef ist nach seiner Rehabilitierung durch die Gezeichneten ein Elementar-Zauberer auf dem Höhepunkt seines Könnens und zudem ein tulamidischer Gelehrter, der die Philosophie seines Heimatlandes in und auswendig kennt und sie sogar über mindestens zwei Jahrzehnte mitgeprägt hat. Deschelef hat mit einigen der mächtigsten lebenden Magiern korrespondiert, hat mit den Geistern verstorbener Philosophen parliert und hat mit Shafir dem Prächtigen "Rote und weiße Kamele" gespielt. All diese Erfahrungen leuchten aus seinen wachen dunklen Augen, sprechen aus seiner ruhigen Stimme, scheinen aus seinen selbstbewußten Bewegungen.

Deschelef ist – wie vielleicht die meisten, die echte Weisheit und wirkliche Macht erreicht haben – von unscheinbarem Auftreten, genauso wie seine Kleidung schlicht, fast spartanisch ist. Doch der alte Zauberer weiß um den Grad zwischen Richtig und Falsch, er weiß um die Vergänglichkeit selbst der bedeu-

tensten Entscheidung und trägt seine Verantwortung gegenüber der Welt und den Elementen mit der Ruhe derjenigen, die ihrer würdig sind.

Dennoch und gerade deswegen besitzt er den Tatendrang des Feuers und die Beharrlichkeit des Wassers, die Freigeistigkeit der Luft und die bodenständige Ruhe des Felsens, die analytische Denkschärfe des Eises und die herzliche Wärme der Erde.

Deschelef ist ein freundlicher alter Mann solange man seinen Lebensweg und seine Ziele nicht zu verstellen oder zu behindern trachtet – dann jedoch kann er wahrhaft den Zorn der Elemente selbst gegen den Störenfried rufen!

### **Äußeres und Ausrüstung**

Deschelef ibn Jassafer hat silberweißes, an den Schläfen silbergraues Haupt- und Barthaar, letzteres ist dicht, struppig und meist kurzgeschnitten. Mit seinem wettergegerbten Gesicht und den zumeist sanften, dunkel glühenden Augen wirkt der Zauberer wie ein Weiser.

Den Zauberer sieht man ihm sofort an, obwohl Deschelef sich deutlich weniger aufwendig kleidet als vieler seiner Standesgenossen es als angemessen empfinden würden: sein einfaches Reisegewand mit Kapuze ist aus festem weißen Leinen und trägt auf der Brust schlicht die rechtmäßigen Zeichen eines elementaren Großmeisters: die Symbole der sechs Elemente, jeweils gefaßt in einen sechsfachen Ring, angeordnet in einem einfachen Hexagramm aus Silberseide – in dessen Mitte ein kleinerer Sechsstern in Schwarz aufgenäht ist. Ibn Jassafer trägt einfache Sandalen und leichte Kleidung unter dem Gewand. Dazu seinen eleganten Stab aus dunklem, glatten Mohagoni ohne weitere Verzierungen.

Im Gepäck hat der Magus natürlich seine Schale, ansonsten ein oder zwei Bücher sowie einige Kräuter.

### **Fähigkeiten**

Der Magier hat auf seinem umtriebigen Lebensweg zwar viel gesehen, besitzt jedoch ein derart von der Magie geprägtes Weltbild, daß er Fähigkeiten anderer, die außerhalb dieser Sphären liegen, kaum einmal intensiv wahrgenommen hat und sich auch selbst nicht in handwerklichen oder naturbezogenen Talenten geübt. Zwar besitzt er exzellente Manieren, wie sie einem tulamidischen Magus anstehen, kümmert sich ansonsten jedoch kaum um weltliche Machtstrukturen und ist einigermaßen naiv, was politische oder gar militärische Interessen der großen Staaten angeht.

### **Zauberfertigkeiten**

Deschelef ibn Jassafer ist ein tulamidischer Zauberer im urältesten Sinne: illusionistische Spielereien, sinistre Beherrschungen, Chimärenkünste oder weichliche Verständigungen gelten ihm gar nichts – seine Welt sind jene Mächte, die das Gleichgewicht Deres bedingen, oder zumindest jene, die einem echten Großmeister der magari schon seit Jahrtausenden gut zu Gesicht stehen.

So beherrscht er elementare wie dämonologische Beschwörungen gleichermaßen, auch wenn seine eigentliche Meisterschaft der ersteren gilt. Deschelef ist (in gewissen Grenzen) einer der wenigen Magier auf Dere, die über eine elementare Spezialisierung hinaus sind: er hat schon Kontakt zu mehreren Elementarherren gehabt und beherrscht die Kräfte des Felses und des Sandes, wie die des Feuers und jene

der Erde, er vermag auch Wasserelementare zu rufen und lauscht dem Flüstern von Luftdschinnen – allein die Kräfte des Eises sind ihm aus seiner Heimat kaum vertraut. Seine ursprüngliche Affektion galt dem Element Erz, dem er auch heute noch die größte Liebe zumißt, was seine Beherrschung der Lüfte geringfügig mindert.

Praktisch heißt das, daß Deschelef ein vollendeter Dschinnenbeschwörer ist (DSCHINN DES... 18+) und die meisten der großen und kleinen Konvokationen aus dem Handgelenk zaubert (MEISTER DER ELEMENTE, WAND AUS..., MANIFESTO, STEIN WANDLE alle nahe der Vollendung (15+)).

Als Adept beider Zweige der Akademie zu Rashdul sind natürlich auch seine Kenntnisse der Wesen aus der sechsten und siebten Sphäre profund und wie er diese Wesen zu rufen vermag, so vermag er sie auch zu bannen (GEISTER BESCHWÖREN, GEISTER AUSTREIBEN, PENTAGRAMMA, HEPTAGON, FUROR BLUT, NEKROPATHIA, PANDAEMONIUM, AUGES DES LIMBUS alle meisterlich (10+)). Komplementär zu seiner elementaristischen Ausbildung sind Deschelefs dämonologische Kenntnisse hauptsächlich der Domäne AGM zugeordnet, doch auch die Domänen TGT und AMZ sind in Mhanadistan recht gut bekannt. Die Kenntnis des Geisterreichs beschränkt sich fast gänzlich auf die Lehre von Ahnengeistern und Besessenheiten.

Die Pflege des traditionellen tulamidischen Spruchgutes liegt Deschelef gerade als ehemalige Spektabilität natürlich ebenso am Herzen wie das unabdingbare Handwerkszeug eines jeden Magiers (ARCANOVI, DESTRUCTIBO, ANALÜS, OCULUS) und so hat er auch eher 'profane' Zauberei gemeistert, wie TRANSVERSALIS, MOTORICUS und MATERIALIA (einzige Bewegungszauber), AURIS NASUS (einziger Illusionszauber), DESINTEGRATUS oder IGNIFAXIUS (einziger Kampfzauber).

Abgesehen von wenigen weiteren, durchaus esoterischen Sprüchen wie NEBELLEIB, FEUERBANN, GRANIT UND MARMOR oder KRAFT DES ERZES beherrscht Deschelef ibn Jassafer kaum Sprüche anderer außer seiner angestammten Gebiete – viele jener Zauberei sind ihm völlig fremd, die andernorts als selbstverständlich angesehen werden: er wird insbesondere Elfenformeln (FULMINICTUS genauso wie ÜBER SEE..., SILENTIUM oder ELFEN FREUNDE) mit der gleichen Neugier, Skepsis oder Ignoranz entgegnetreten wie einem 'normalen' OHNE BÜRSTE, CHARISMA oder sogar dem INVERCANO!

Das Bild auf der folgenden Seite zeigt den alten Magus zur Zeit seines Irrweges im Weidener Winter – erschöpft und nachdenklich, angetan nur in sein dünnes elementares Gewand, das auch schon vom Wetter mitgenommen ist...

