

MAGISCHE LEHRMEISTER

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU MAGISCHEN LEHRMEISTERN FÜR DSA 4.1



Das Schwarze Auge



PRIVATE LEHRMEISTER

FÜR

FORTBILDUNG UND VERTIEFUNG

VON MAGISCHEM WISSEN

Eine inoffizielle Spielhilfe für das Schwarze Auge (DSA 4) ©
Von Johannes Scheiwe (J), Arne Peeters (A), Gregor Jansen (G)
Mit Bildern von Rene Littek (RL), Doris Lettmann, Nico Dietz und Jessica Schubert

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind © Copyright der jeweiligen Zeichner.
Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses
Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE
AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Sinn der Spielhilfe

Viele Steigerungen und Aktivierungen beim Schwarzen Auge – ob Talent oder Sonderfertigkeit - erfordern regeltechnisch und auch innerhalb der Spiellogik einen Lehrmeister, was gerade in Sachen Magie auch sehr plausibel ist. Einen Wuchtschlag kann man sich durchaus noch selbst beibringen – aber wie steht es mit Bindung der Kugel oder Kraftlinienmagie?

So steht der geneigte Meister und auch mancher Spieler – sofern der Meister diese Aufgabe delegiert – vor dem Problem, einen geeigneten Lehrmeister zu finden, der dem Helden mitten im Abenteuer (also „intime“) oder zwischen zwei Abenteuern, in denen die Gruppe sich jedoch nicht „auflösen“ soll, etwas neues beibringt – sei es ausgespielt in Einzelsitzungen oder auch „outtime“, jedoch durch das beliebte Heldentagebuch „belegt“.

Natürlich gibt es die offiziellen Magierakademien und Hexentreffen, aber dort Lehrmeister zu finden ist auch nicht unbedingt einfach oder innerhalb des Abenteuerverlaufs glaubhaft. Außerdem sind häufig gerade die Akademien, an denen der gesuchte Spruch oder die gewünschte Sonderfertigkeit gelehrt wird derographisch am anderen Ende Aventuriens - oder das nächste Hexentreffen noch Monde entfernt.

Viel praktischer wäre es da doch, wenn sich in der Nähe eine geeignete Lehrmeisterin befände, die genau das beibringen kann, was der Held lernen soll (oder „darf“).

Dadurch gewinnt die Entwicklung des Helden einmal an Plausibilität, und der Charakter als solches wird insgesamt glaubhafter, seine Vita stabiler. Kurz: Er macht nicht mehr den Eindruck, „als ob sein Leben ausschließlich aus Katastrophen besteht“ und er dabei wie ein Gummiball durch Aventurien von einem Brennpunkt zum anderen hüpf.

Diese Spielhilfe soll den Meister dabei unterstützen, solche maßgeschneiderten Lehrmeister für magisch begabte Helden zu generieren.

Die eigentlichen Steigerungen erfolgen übrigens natürlich nach den Regeln des Schwarzen Auges. Erleichterungen und Erschwerungen kann und sollte der jeweilige Meister je nach Fall festlegen – wobei fast alle vorgestellten archetypischen Lehrmeister über gut ausgerüstete Lehrstätten verfügen und eben Lehrmeister sind. (Einen Wert in Lehren von über 10 haben)

Zunächst wird das allgemeine Vorgehen geschildert, daran schließt sich dann eine Auflistung einiger beispielhafter Lehrmeister an, die jeweils nur grob nach Kulturkreis festgelegt sind, aber innerhalb desselben praktisch überall in das Aventurien der Gruppe eingebaut werden können. Diese Lehrmeister sind im Übrigen nur als Anregung gedacht und können und sollen vom Meister an die jeweiligen Bedürfnisse seiner Gruppe angepasst werden.



© Doris Lettmann
<http://elfwood.lysator.liu.se/art/le/lettmann/>

Wie baue ich einen Fortbildungslehrmeister – Ein Fragenkatalog

Wenn mehr oder weniger auf die Schnelle einem – in diesem Fall - magisch begabten Helden eine Fortbildungsmöglichkeit geboten werden soll, dann bietet es sich an, einen festen Fragenkatalog abzuarbeiten:

Was soll eigentlich gelernt werden?

Wenn der Lehrmeister nicht das Wissen anbieten kann, das der Spielerheld lernen will, ist die ganze Arbeit umsonst. Der Lehrmeister muss daher nicht nur zum Lehrgebiet passen, sondern es muss auch plausibel sein, dass er dieses Wissen besitzt.

Soll der Lehrer „wiederverwendbar“ sein?

Ein Lehrmeister, der die SF Eiserner Wille II lehren kann eignet sich auch für Aurapanzer. Jemand der Kraftlinienmagie I beherrscht, verfügt vielleicht auch über die Lehrfähigkeit für Kraftlinienmagie II usw.

Grundsätzlich vermittelt es die Spielwelt besser und ist plausibler, wenn die Helden immer wieder zu denselben Lehrmeistern geschickt werden. Die Helden richten sich in der Welt ein, lernen sie kennen und nehmen den Lehrmeister und seine Umgebung nicht als reines Regelkonstrukt wahr, sondern behandeln ihn wie die anderen NSCs. So lässt er sich auch deutlich besser in die Abenteuer und Kampagnen einbinden.

Wer ist der Lehrmeister?

Wenn erst einmal klar ist, was grundsätzlich gelehrt werden soll, muss sich der Meister Gedanken über die Person des Lehrmeisters machen. Wie sind seine Charakterzüge, womit verbringt er seine Zeit, warum geht er nicht auf Abenteuersuche wie die Helden? Ist er reich oder arm, eitel oder schüchtern, lüstern oder asketisch?

Damit sollte die Person des Lehrmeisters Gestalt annehmen: Ein Name, eine kurze Vita, ein paar Charakterzüge.

An dieser Stelle ist darauf zu achten, dass der Lehrmeister auch zum Lehrmaterial passt. Ein fettleibiger Kampfmagier oder ein jähzorniger Lehrmeister für Aurapanzer sind sicher nicht die idealen Lehrmeister. Außerdem muss der recht schmale Grat gemeistert werden, dass der Lehrmeister zwar einerseits deutlich genug weiß, um als Lehrmeister zu fungieren, aber gleichzeitig die Helden nicht wie Nahema an den Rand drängt. Es sollte sich eben nicht die Frage aufdrängen, warum er bei dem Problem in seiner direkten „Nachbarschaft“ nicht eingegriffen hat und weswegen die Helden überhaupt hier sind.

Wo und in welchem Verhältnissen lebt der Lehrmeister?

Gehört er zu den geehrten Honoratioren einer kleinen Stadt oder hat er seinen Turm abseits des Weges in einem gemiedenen Seitental? Eine Beherrscherin wird kaum einsam wohnen, ein Beschwörer hingegen schon – aber selbst ein finsterner Beschwörer wird jemanden haben, der ihm den Haushalt führt, Holz hackt und kleinere Besorgungen ausführt.

Was ist der Interesse des Lehrmeisters an seinem Schüler?

In Aventurien herrscht nicht die Dienstleistungsgesellschaft. Gerade Lehrmeister mit gesuchtem und damit kostbarem Wissen (d.h. seltenen Sonderfertigkeiten, Zaubersprüchen oder Ritualen) sind meist nicht um Schüler verlegen. Warum also sollten sie gerade den Helden bei sich aufnehmen und ausbilden? Was an dem Helden könnte ihn sonst interessieren außer schnödem Mammon?

Wird die Lehrzeit ausgespielt – am Tisch oder als Brief/Mailspiel?

Wenn die Lehrzeit ausgespielt wird, dann muss nicht nur der Lehrmeister sondern auch seine Umgebung sorgfältig ausgearbeitet werden. Wohnort, Bedienstete und sonstige Eleven des Lehrmeisters.

In diesem Fall taucht natürlich auch die Frage auf: Was machen die Gefährten des lernenden Helden derweil ihr Freund mühsam die Glyphen des Amulashtra büffelt und die Meditationsübungen der Astralen Meditation II eingetrichtert bekommt?

Sympathie muss vorhanden sein

Zumindest in Richtung des Lehrmeisters zum Schüler. Auch ein verbindendes Element kann nicht schaden: Haben Lehrer und Schüler die selben Vorurteile? Kommen sie aus derselben Akademie? Ist der Schüler aus der Sicht des Lehrers besonders geeignet sein Wissen weiter zutragen, damit es nicht der Nachwelt verloren geht (in diesem Falle sollte der Lehrmeister schon recht alt sein)?

Welche Lehrmethode ist angemessen?

Wie alt ist der lernende Held? Eine kaum volljährige Adeptin wird zwar eher eine Lehrmeisterin finden, die ihr etwas beibringen kann und will, sie wird aber trotz erster Heldentaten noch ausgiebig den Rohrstock zu spüren bekommen, wenn sie nicht „spurt“. Ein gestandener Magier hingegen wird es deutlich schwerer haben, einen Lehrmeister zu finden, da er viel eher als Forschungskonkurrent empfunden werden wird – er wird also eher als Juniorpartner oder Assistent des Lehrmeisters im Rahmen von dessen Lieblingsforschungsprojekt agieren können.

Was sollen die konkreten Gegenleistungen sein?

- Gold oder materielle Gegenleistung
- Der Nachteil Verpflichtung (Lehrmeister) vielleicht verbunden mit der Erfüllung einer bestimmten Aufgabe nach Abschluss der Lehrzeit?
- Eine bestimmte Tätigkeit während der Lehrzeit? (Kochen, Putzen, Holz hacken, Kräuter sammeln...)
- Erfüllung einer bestimmten Aufgabe vor Antritt der Lehrzeit (Besorgung seltener Zutaten, Beschaffung oder auch Wiederbeschaffung verlorener/gestohlener Artefakte).

Einführung des Lehrmeisters:

Lehrmeister liegen selten direkt am Weg. Machen sie dem Helden klar, dass er sich umhören muss und streuen sie dann Gerüchte, wo der Lehrmeister sich aufhält und vielleicht auch schon Aussagen über seinen Charakter und seine Vorlieben.

Exemplarische Lehrmeister

Im folgenden werden, grob geordnet nach Repräsentation, verschiedene Lehrmeister vorgestellt. Sie sind alle nach der unten stehenden Struktur aufgebaut:

Name: *der Name des Lehrmeisters*

Zur Person: *Eine kurze Beschreibung des Lehrmeisters und seines Umfeldes*

Ein meisterlicher Lehrmeister für: *Die Schwerpunkte des Lehrmeisters*

Erfahren in: *Weitere Lehrmöglichkeiten, in denen der Lehrmeister jedoch nicht gerade meisterhaft beschlagen ist.*

Gewünschte Gegenleistung: *Was wünscht dieser Lehrmeister üblicherweise als Bezahlung?*

Geeignet für: *Für welche Helden/Spielertypen ist der Lehrmeister besonders (oder auch nicht) geeignet*

Radus Winterwein (nordaventurischer Weißmagier)

Zur Person:

Der alte, schon gut siebzig Sommer zählende Elenviner Beherrschungsmagier lebt zusammen mit seiner resoluten Köchin Alwine und seiner von Elenvina wegen Unbotmäßigkeit und einem „abstoßenden Skandal“ (O-Ton der dortigen Traviageweihten) verwiesenen hübschen Elevin Levthadora (18) in seinem abgelegenen Turm auf einer kleinen Halbinsel an einem See. Für Levthadora war der Verweis von der Akademie (einhergehend mit je einer gründlichen Züchtigung in Akademie und Traviatempel sowie einem Beinahe-Verstoß ihrer Eltern) ein heilsamer Schreck und sie versucht sich zu „bessern“. Sie wird von der Haushälterin angesichts ihrer „Vergangenheit“ recht streng behandelt.

Radus Winterwein und sein Haushalt (zu dem auch Hunde, Katzen, Hühner, ein Schwein und ein manchmal recht wunderlicher alter Esel gehören) freut sich stets über Besuch – besonders über gelehrten - und ist froh, jemanden zu haben, dem er sein magisches Wissen beibringen kann und der seiner Elevin etwas von dem „Schliff“ verpasst, den er selbst nicht mehr leisten kann. Schon gebeugt und etwas schwerhörig hat er zunehmend Schwierigkeiten, den „Lehrbetrieb“ aufrecht zu erhalten – zumindest, was die Leibesertüchtigung und den Stockkampf angeht.

Radus Winterwein ist durch und durch Elenviner und bemüht, seine darbende Heimatakademie zu unterstützen. Sein theoretischer und in Gesprächen entschlossen verkündeter Standpunkt ist der harte, weißmagische Zweig, aber mit der Zeit ist er altersmilde geworden - und Radus war, wenn es spitz auf Knopf ging, ohnehin ein Feind von „unnötigen Grausamkeiten“ und Anhänger des Spruches „Gnade vor Recht“.

Er hat eine sehr gut sortierte Bibliothek (so die komplette Encyclopaedia Magica) mit einigen seltenen Werken, darunter auch eines, das auf dem Index steht (Meisters Auswahl), so dass ein Held auch einen Spruch lernen kann, den Winterwein gar nicht „im Programm“ hat.

In den Dörfern der Umgebung gilt der manchmal etwas wunderliche Magier als Retter gegen Hexenflüche (eingebildete und echte) und sein Ruf hält Wegelagerer bisher auf Abstand - man wünscht ihm noch viele Jahre auf Dere. Seine Empfehlung kann einem in der Umgebung und auch im fernen Elenvina ein paar Türen öffnen. In Elenvina gilt er als absolut kompromissloser Weißmagier, dem jede Schonung von Missetätern fremd ist, so dass selbst die dortigen Bannstrahler ihn respektieren. (Aus diesem Grund werden zuweilen auch Eleven zu ihm geschickt, die in Elenvina nicht mehr „tragbar“ sind, denen man aber aus was auch immer für Gründen eine letzte Chance geben will.)

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Herrschaftsmagie, Antimagie (auch Invercano, sogar Protectionis), Magiekunde, Alchemie (Tränke). Außer Flammenschwert alle Stabzauber, viele Kugelzauber, alle Schalenzauber. Viele magische SFs.

Erfahren in:

Übliche Magiersprüche, eher schlecht beim Merkmal Schaden, erfahren bis sehr erfahren bei Hellsicht und Heilung. Viele Wissens- und Handwerkstalente. Viele Sprachen und Schriften. (Darunter jedoch viel reines aber darum nicht falsches Buchwissen)

Gewünschte Gegenleistung:

Unterstützung bei der Ausbildung seiner Elevin im körperlichen Training (Lehren 7 Voraussetzung), grobe Hausarbeit (Dachreparaturen, Holzhacken etc.), auf jeden Fall Geldspenden für Elenvina, eventuell auch das Ausschalten eines Ogers oder das Einfangen (nicht Töten) oder Vertreiben einer Bande Wegelagerer.

Geeignet für:

Alle Arten von Magiekundigen außer sich lauthals bekennenden Schwarzmagiern und Leuten, die nicht die Geduld haben, Schwerhörige mit Sagen und Legenden zu erfreuen.

Ahab Ulmenbart (nordaventurischer Graumagier)

Zur Person:

Ein stattlicher Mann in den besten Jahren (Ende 30 bis Anfang 40), groß und kräftig, ganz eindeutig von Statur und Gestus gebürtiger Thorwaler, mit wettergegerbter Haut und einem sauber gestutzten Bart. Der äußerst willensstarke und disziplinläubige Magier vom Kampfseminar Andergast hat sich in den Wäldern in seinem trutzigen Turm verkrochen, um „sein Buch“ über die „Festigkeit des Geistes“ zu schreiben.

Ahab ist ein harter, aber gerechter und auf seine barsche Art nicht unfreundlicher Lehrmeister, der sich und seinen Eleven ein rigoroses Leibesertüchtigungsprogramm bestehend aus täglichem Geländelauf, Schwimmen im nahen Weiher, Ringkampf und Stockkampftraining verordnet, und der Disziplin durch ausgiebigen Gebrauch von Rohrstock oder Lederriemen Nachdruck verleiht. (Führung eines Kerbholzes, welches am Wochenende „abgerechnet“ wird.)

Aufgrund seiner strengen Erziehungsmethoden laufen ihm zuweilen die Haushälterinnen und manchmal sogar die Eleven weg, jedoch ist der sehr für sich lebende Magister Ulmenbart im dem eine knappe Tagesreise weit entfernt liegenden Dorf hoch respektiert und tatsächlich nicht unbeliebt. Gegenwärtig hat er einen nur dilettantisch begabten Schüler (Gernot Briegelsaum, 16), der allerdings ein herausragender (eben magiedilettantischer...) Zeichner ist und ihm die Illustrationen für sein Buch zeichnet. Zur Zeit fehlt ihm eine Haushälterin...

Ahab Ulmenbart ist erstaunlich offen gegenüber Magiewirkern anderer Traditionen und gibt sein Wissen ohne Vorbehalt auch an junge Druiden, Hexen oder Scharlatane weiter – sofern sie sich seinen Lehrmethoden unterwerfen. Mit Borbaradianern oder Dämonologen hingegen hat er nichts am Hut.

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Körperliche Talente: alle außer Randtalente wie Taschendiebstahl oder Stimmen Imitieren etc.

Kampftalente: Raufen, Ringen, Stab, SFs Bornländisches Raufen oder Hammerfaust sowie die entsprechenden Manöver.

SFs Eiserner Wille I+II, Aurapanzer, Regeneration I+II+meisterlich, Gefäß der Sterne, Wuchtschlag, Umreißen, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Binden, Entwaffnen.

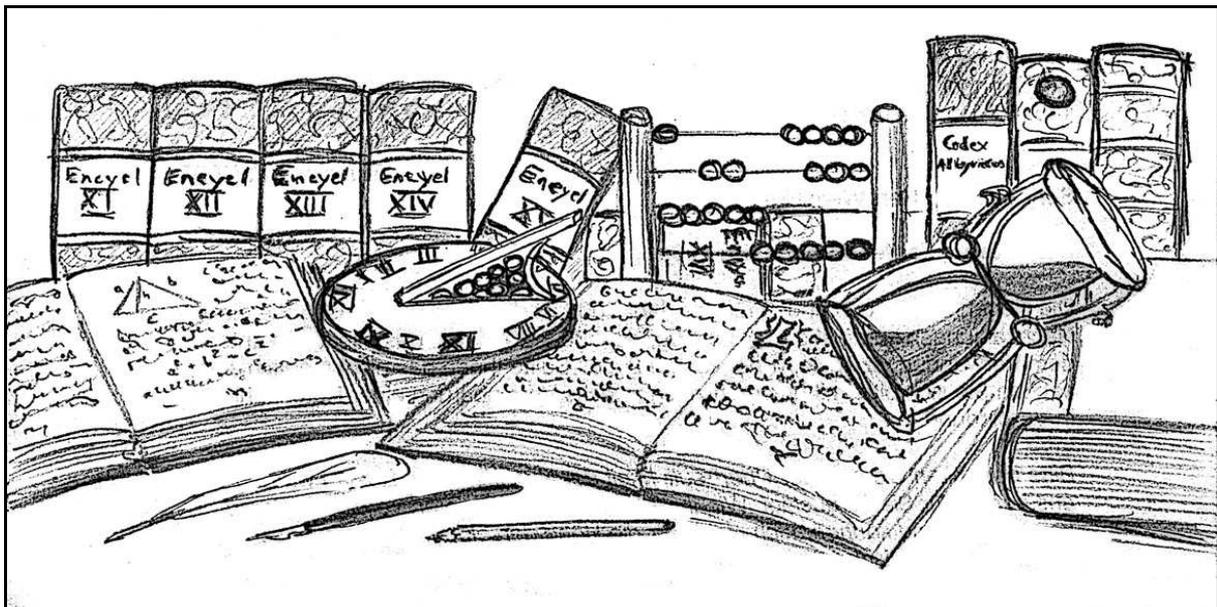
Erfahren in:

Kampfzaubern bis maximal MAG 2, Wildnistalenten und einigen Wissens- und Handwerkstalenten, bis auf Lehren und Menschenkenntnis eher mäßig in Gesellschaftlichen Talenten und anderen Zaubersprüchen.

Gewünschte Gegenleistung:

Hausarbeit, insbesondere Kochen (TaW 7+ in Kochen und TaW 5+ in Hauswirtschaft nötig um ihn zufrieden zu stellen), seinem Schüler Modell stehen für Illustrationen (gutausschende Elevennen bevorzugt), Instandhaltung des Turmes, Unterstützung bei der Ausbildung seines Scholaren (Voraussetzung Lehren 7+). Gold nur in zweiter Linie – sofern überhaupt.

Geeignet für: junge Magiebegabte, die kein Arroganzproblem haben. „Parkposition“ für magiebegabte Helden, die stimmig überwintern müssen.



H'Aremio Costadanes (Südaventurischer Schwarzmagier)



Zur Person:

H'Aremio ist ein ehemaliger Hofmagier, der durch geschickte Schachzüge und den gezielten Einsatz von Kukris seinen ehemaligen Vorgesetzten beerbt hat und inzwischen die inoffizielle Herrschaft über einen kleinen Kolonialhafen in Meridiana hat. Wie die meisten Reichen langweilte er sich erst zu Tode, aber inzwischen ist er zu einer Tätigkeit übergegangen, die sein Leben wieder mit Sinn füllt: der hesindianischen Mehrung des Wissens. Dabei interessieren ihn besonders die magischen Geheimnisse des Dschungels und der See, aber er sieht seine Herrschaft für zu unsicher, um zwischendurch für 1-2 Monate im Dschungel oder auf See zu verschwinden. Daher ist er bereit, sein Wissen zu tauschen. Neben magischem Wissen versteht er sich auch auf die hohe Kunst der Intrige und des Fechtens mit dem Stockdegen, sowie auf die Alchemie.

H'Aremio ist ein erstaunlich junger Mann (Mitte 30), der in einer großen Villa etwas abseits "seines" Kolonialhafens mit einer kleinen Hofschar aus Sklaven lebt (von denen erschreckend viele weiß sind). Er verteilt Verwaltungsaufgaben meist an andere, die er für geeignet empfunden hat, prüft diese jedoch regelmäßig mittels der Tiefentelepathie-Variante des

Blicks in die Gedanken (was er seinen Verwaltern nicht unbedingt mitteilt) und behält sich auch ein uneingeschränktes Vetorecht vor. Er ist meist erstaunlich umgänglich, begrüßt ihm genehme Gäste mit einem bereits vorbereiteten Speisesaal, leiht ihnen Sklaven für ihren Aufenthalt und tut auch ansonsten alles, um sie in Sorglosigkeit zu wiegen. Hübsche weibliche Besucherinnen begrüßt er meist mit einem Blumenstrauß (in dem Spuren einer Lotosart verborgen sind, die erleichternd und enthemmend wirkt), einem exzellenten Wein (der die zu dem Zeitpunkt noch nicht merkliche Wirkung des Lotos langsam aber sicher erheblich verstärkt), kleinen Appetithäppchen (in die Rahjlieb eingearbeitet ist) - und je nach Verlauf des Abends mit einer Einladung in sein Bett - die höflich auszuschlagen allerdings möglich ist und keine „schlechten Manieren“ zur Folge hat.

Er nimmt häufig gewillte Schüler auf und prüft sie erst ein oder zwei Tage lang, ob ihm ihre Gesellschaft gefällt. Dabei achtet er vor allem darauf, ob sie in Themen wie Anthropologie, Geschichte, Astrologie etc. bewandert sind und ob sie in der Lage sind, einige Runden gegen ihn mit "Rote und Weiße Kamele" zu bestehen.

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Kampf: Fechten sowie zugehörige SF, Talentspezialisierung (Stockdegen); Körperlich: Schleichen, Sich Verstecken, Selbstbeherrschung Gesellschaftlich: Überreden, Etikette, Betören Wissen: Staatskunst, Brettspiel, Philosophie, Sternkunde, Geschichtswissen. Handwerk: Alchemie, Heilkunde (Gift) SF: Meisterliche Zauberkontrolle, Zauber bereithalten, Gedankenschutz.

Erfahren in:

Kampfmagie, Hellsichtmagie, seit seinem Zweitstudium in Fasar auch Herrschaftsmagie (alles bis maximal MAG 3). H'Aremio beherrscht die SF Zauberzeichen und Arkanoglyphen bis Mag 3. Des weiteren hat er eine kleine "Delikatessen"-Bibliothek, die in einem geheimen Raum in seiner Villa zu finden ist und in der sich neben pikanten "Romanen" und Bildern auch durchaus die eine oder andere pikante These findet.

Gewünschte Gegenleistung:

Das Teilen von besonderem Wissen, tiefeschürfende Gespräche (KL 14 sowie drei Wissenstalente mindestens auf sieben), Fundstücke oder Abzeichnungen von Expeditionen, gerne auch permanent modifizierte Zauberthesen oder Artefakthesen (mit denen er zwar nichts anfangen kann, die er dennoch sammelt).

Geeignet für:

magische Neulinge auf der einen Seite, denen er gerne "für seine Ansichten ein Ohr öffnet" und denen er gerne mehr verspricht, damit sie ihm interessantere Dinge als beim letzten Mal bringen mögen, andererseits mag er es auch, mit Leuten zu reden, die sich auf seinem Intelligenzniveau befinden (KL 16+), und die bereit sind Geheimwissen preiszugeben, dass sie, wenn man ihre Akademie fragen würde, eindeutig für sich behalten sollten.

Magister Abu Hassan ibn Rabyn Miusander (Tulamidischer „Universalmagier“)



Zur Person:

Abu Hassan, Absolvent der Dracheneiakademie, ist ein schon etwas älterer, wohlbeleibter aber nicht fatter Magier um die vierzig, der in einem verwinkelten Stadtpalast wohnt bei dem fast die Hälfte der Räume entweder in einen Garten, ein Laboratorium oder eine Werkstatt verwandelt worden scheint und der beständig umgebaut und –geräumt wird. Abu Hassan scheint sein Leben ganz der (stubenhockerischen) Forschung gewidmet zu haben.

Da er zwar ein hervorragender Mathematiker aber ein lausiger Wirtschaftler ist, wäre er wahrscheinlich längst in Armut versunken, wenn nicht seine Leibsklavinnen Feyala saba Femia und Irynia saba Madya wären –verschlossen und manchmal bedrohlich wirkende junge Schönheiten mit aranischem Dialekt, die stets mit einer Peitsche herumlaufen, mit der sie geradezu meisterlich umzugehen wissen, auch wenn niemand im Hause jemals Striemen aufweist – außer manchmal sie selbst.

Ihnen ist es auch zu danken, dass Abu Hassan durchreisende Magiebegabte zur bezahlten Fortbildung aufnimmt anstatt sie einfach so zu beköstigen und mit ihnen gelehrt zu disputieren. Feyala und Iryna regeln auch – offenbar unbehelligt durch ihren Herrn - stets das Geschäftliche und den Tagesablauf, sind Ansprechpartnerin für tägliche Probleme und kümmern sich um ein Gutteil der Hausarbeit.

Im täglichen Leben ist Abu Hassan manchmal recht wunderlich – an einem Tag überschüttet er seinen Lehrling mit Aufgaben und Aufmerksamkeit, an anderen scheint er ihn komplett vergessen zu haben und vergräbt sich in seine Projekte.

Insgesamt jedoch hält Abu Hassan bei aller Freundlichkeit und Großzügigkeit, die er stets zeigt, eine recht spürbare Distanz zu seinen Gästen, die sich auch darin äußert, dass seine Privatgemächer (aus denen man nachts zuweilen die Peitsche knallen hört) am entgegen gesetzten Ende von den Unterkünften liegen, die er seinen Schülern zuweist. (Mehr als zwei zur gleichen Zeit nimmt er niemals auf).

Im täglichen Betrieb arbeitet er an mindestens zwei oder drei – oft mehr Projekten gleichzeitig – etwa der Entschlüsselung einer alten echsischen Zolltafel voller Chas-Yulay Glyphen, der Schaffung eines Artefakts und der Gestaltung seiner genial gestalteten Hofgärten und weist dabei seinen Eleven mal dies, mal jenes an Detailarbeiten zu, so dass sie kaum mal ein Projekt von Anfang bis Ende begleiten oder gar die Übersicht über ein solches bekommen können – auf diese Art lernen sie zwar sehr viel Neues, aber haben zunehmend das Gefühl, im Dunkeln gelassen zu werden, so dass sich bei vielen Schülern nach einiger Zeit eine gewisse Unzufriedenheit breit macht und sie das Weite suchen, was Abu Hassan meist mit enttäuschem Erstaunen und der Aufforderung, doch bald mal wieder zu kommen quittiert.

Außer Abu Hassan, Feyala und Iryna leben im Haus nur noch **Abdul der Irre**, ein hervorragender Koch, der sich jedoch hartnäckig weigert, irgend jemandem ins Gesicht zu sehen und ein schweigsamer Gärtner namens **Jarif**, der beständig mit einem Gesichtsausdruck himmlischer Glückseligkeit umherläuft– kurz gesagt: Ein unheimlicher Haushalt, der eine große Faszination ausübt, aber ebenso abschreckend wirkt für die, die dort länger wohnen...

Dem Meister bleibt es überlassen, die Geheimnisse des Haushaltes zu füllen – es liegt bei ihm, ob Feyala und Iryna eine „aronische Vergangenheit“ haben oder nicht, ob Abu Hassan tatsächlich so zerstreut und weltfremd ist wie es den Anschein hat und ob es einen geheimen Rauschkrautgarten gibt, in dem sich Jarif sich täglich einen dröhnt...

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Alchemie, Artefaktmagie (alle diesbezüglichen Sonderfertigkeiten mit Ausnahme von Hypervehemenz), Hellsicht (fast ausschließlich Objektanalyse, weniger fähig in personenbezogener Hellsicht), Zauber mit Merkmal Objekt, Ackerbau (Gärtnerei), Pflanzenkunde, tulamidische Zauberzeichen, SF Regeneration I+II+meisterlich, Maztrixregeneration I+II und weitere (jedoch keine Kampfbezogenen SF), Alte Schriften (Etwa Amulashtra oder Gimartil), alle Schalenzauber, alle Kugelzauber, alle Stabzauber, alle Bannkreise.

Erfahren in:

Heilung, Illusion, Metamagie, leidlich in Elementarmagie, nur sehr rudimentär in Schaden und Beherrschung.

Gewünschte Gegenleistung:

Seltene, nicht unbedingt teure Zutaten (etwa Sand aus der Gor, Tränen einer Jungfrau), Gold (ungefähr soviel Silbertaler, wie AP aufgewendet werden müssen), ausgearbeitete Artefaktthesen, auf jedenfalls engagierte Mitarbeit ohne den Lehrmeister zu sehr mit Fragen zu löchern...

Geeignet für:

Magiebegabte, die gerne einen geheimnisvollen und mysteriösen Lehrmeister haben. Eleven mit den Sonderfertigkeiten „Meister der Improvisation“ und/oder „Nandusgefälliges Wissen“ haben es übrigens deutlich leichter bei Abu Hassan – aber wer länger bei ihm lernt, wird diese Sonderfertigkeiten wohl ohnehin bald erlernen. Abu Hassan ist es übrigens fast erschreckend egal, ob jemand Magier, Hexe oder Scharlatan ist...

Dschafar ibn Mustafa (Tulamidischer Schwarzmagier)



Zur Person:

Dschafar ist ein Meister der Dämonenbeschwörung, um die 40 Jahre alt und von stattlicher Erscheinung. Vorzugsweise beschwört er Dämonen aus der Domäne Amazeroths. Mit den Diener Iribaars versucht hinter das Geheimnis der "vollendeten" Illusion zu gelangen. Bisher sind ihm solche erst ein paar mal gelungen. Jedes Mal war er so stolz darauf, dass sich darauf hin ein Fehler ins Bild geschlichen hat und die Illusion doch noch durchschaut wurde. Seit einem kleinen Zwischenfall, bei dem er nur mit Mühe entkommen konnte meidet er die Stadt (mehr, weil es ihm peinlich ist als dass er Repressionen fürchtet.)

Obwohl er sich wieder mehr der Forschung widmen möchte, hatte er doch schon mehrere persönliche Schüler, die er die Kunst der Beschwörung gelehrt hat. Er liebt es, mit netten und kompetenten Kollegen über seine Arbeit zu plauschen. Auch sonst frönt er dem langwierigen abwechslungsreichen Disputieren. Hierzu reist er gelegentlich zu seinen Kollegen nach Thalusion, mit denen er zusammen einen Dämonenbeschwörerzirkel bildet. Durch seine Arbeit mit den Dämonen

Amazeroths hat er viel über die Welt der Dämonen erfahren. Er verfügt über eine umfangreiche Bibliothek zum Thema Dämonologie und Beschwörung, vornehmlich zur Domäne Amazeroths.

Seit er vor längerem den Tempelschatz eines Phextempels zur Finanzierung seiner Studien nutzte (und dabei entdeckt wurde) ist er ein bevorzugtes Ziel und Opfer der Kirche des Phex. Bisher sind alle Attentate und Einbrüche fehl geschlagen. Einige verhinderte Attentäter leiden seitdem Dank Dschafar unter schlimmen Wahnvorstellungen und stundenlangen, tiefschaurigen Tagträumen. Zuweilen erlaubt sich Dschafar das Vergnügen, persönlich in diesen Träumen aufzutauchen und seine Widersacher zu belehren: "Du Sohn eines Esels - was hast Du Wurm Dir gedacht, einen Magier mit Deinen tölpelhaften Nachstellungen zu verärgern!" Durch diese Nachstellungen ist er jedoch gezwungen sein Turm stärker mit komplexer Schutzmagie zu umgeben (die ein wahres Labyrinth an magischen Fallen darstellen¹) und öffentliche Auftritte zu meiden.

Dschafar selbst ist eigentlich kein schlechter Kerl, aber man sollte ihn nicht allzu sehr reizen, da ihm eine gewisse Rachsucht nicht fremd ist und er dabei manchmal das Maß verlieren kann. Ihm selbst liegt viel daran noch viele Dinge kennen zu lernen.

Ein williger Schüler sollte kein Problem damit haben, gelegentlich in die Schusslinie der Attentate auf seinen Meister zu geraten. Sofern er einen intelligenten und aufmerksamen Eindruck auf ihn macht, ist er bei Dschafar ein gern gesehener Gast, in den er bereit ist viel Zeit und Kosten zu investieren. Sein großer Traum, eine eigene kleine Magierakademie für Dämonologie zu gründen ist noch fern, daher beschränkt er sich darauf seinen Lehrlingen die hohe Kunst der Dämonologie bei zu bringen und sie dazu zu verpflichten, ihn eines Tages durch Lehrtätigkeit und Bibliotheksspenden zu unterstützen.

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Dschafar beherrscht die Kunst der Dämonenbeschwörung wie kaum ein Zweiter (ZFW 18+). Besonders in den Domäne Amazeroths kennt er sich sehr gut aus (Merkmalskenntnis Dämonisch: Amazeroth). Zusätzlich kennt er einige besonders effiziente Schutzkreise gegen Dämonen aller Art. (Schutzkreis gegen niedere und gehörnte Dämonen) Durch seinen Kontakt mit der Domäne Amazeroths gelangte er zu der Meisterformel des Stein Wandle. Diesen beherrscht er für die Domäne Amazeroths sehr gut. So wird sein Magierturm von mehreren Kristallgolems bewacht. Zuletzt ist es ihm sogar gelungen, einen flugfähigen gläsernen Vogel zu erschaffen. Dieser erkundet für ihn die Umgebung und bewacht ebenfalls das Haus. Ansonsten kann er dem Schüler bzw. Lernwilligem die hohe Kunst des Disputierens näher bringen.

Auch sonst verfügt Dschafar über einen enormen Schatz an magischen Formeln und Zaubern. Nur ob er sie denn auch weiter gibt, das ist jeweils die große Frage - um auch auf dieses Wissen zurück greifen zu können muss der Schüler schon gehörigen Eindruck auf seinen zukünftigen Meister machen.

¹ Diese bemerkt der Besucher/Eindringling meist gar nicht, da sie fast alle den sehr komplexen Auslöser "Die Absicht, Dschafar ein Leid zuzufügen" haben. Nur einige kleinere Fallen sind durch das Wirken Amazeroths unzuverlässig oder etwas „verdreht“.

Dschafars Lehrmöglichkeiten in Werten:

Blutmagie, Eiserner Wille I/II, Aura verhüllen, Merkmalskenntnis Dämonisch (Amazeroth und Belhalhar), Regeneration I/II, Zauberzeichen, Schutzkreis gegen niedere und gehörnte Dämonen, Simultanzaubern, Stabzauber: Bindung, Fackel, Seil, Hammerschlag, Kraftfokus, Flammenschwert, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Dämonenbindung I/II, Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Talentspezialisierung Überreden (Feilschen, Lügen)

Zusätzliche Zauber:

Invocatio maior, Invocatio minor, Invocatio integra

Beschwörungsutensilien:

Beschwörungskerzen- und kreide, Beschwörerrobe, Bannschwert, Reinigungsvorschriften für Beschwörungsplatz

Erfahren in:

Folgende Zauber beherrscht Dschafar ebenfalls, aber es besteht die Frage ob er sie weiter gibt. (Dies hängt davon ab, ob der Schüler willig und intelligent ist.)

Ignifaxius, Gardanium, Fortifex, Adlerschwinge Wolfgestalt, Brenne toter Stoff, Ecliptifacus Schattenkraft, Duplicatus Doppelbild, Desintegratus Pulverstaub, Corpofesso Gliederschmerz, Chimaeroform Hybridgestalt, Blitz dich find, Blick durch fremde Augen, Auris Nasus Oculus, Aureolus Güldenglanz, Analys Arcanstruktur, Hartes Schmelze (Mit diesem Zauber hat er seine Golems erbaut.), Höllenpein zerreiße dich, Horriphobus Schreckgestalt, Iribaars Hand (Diesen Zauber hat Dschafar nebenbei bei seiner Forschung rekonstruieren können.), Karnifilo Raserei, Magischer Raub, Memorans Gedächtniskraft, Metamorpho Felsenform, Motoricus, Nihilgravo Schwerelos, Nuntiovolvo Botenvogel, Paralysis starr wie Stein, Pentagramma Sphärenbann, Reflectimago Spiegelschein, Transversalis Teleport, Unitatio Geistesbund, Wand aus Flammen, Weiches Erstarre, Xenographus Schriftenkunde. Weiterhin kann er einem fleißigem und aufmerksamen Schüler die Kunst des Disputierens beibringen. (Talent: Überreden; SE 14)

Anforderungen an den Lehrling: Der Schüler sollte über eine gewisse Intelligenz verfügen (KL > 14). Außerdem sollte er nicht über Wahnvorstellungen verfügen. "Die bekommt notfalls hier." Mutig sollte und muss er sein (MU > 14). Intuitiv sollte er manchmal wissen, was das Richtige für ihn ist (IN > 14). Charismatisch muss er sein, da ihn sonst die Dämonen nicht akzeptieren (CH > 14). Auch körperlich sollte er möglichst kein Waschlappen sein, sondern doch etwas durch trainiert (Alle körperlichen Eigenschaften > 11). Falls der Schüler über niedrigere Werte verfügen sollte, muss er sich einem hartem Test unterziehen. Dieser stellt fest ob er geeignet ist, oder nicht.

Gewünschte Gegenleistung:

Dschafar nimmt am liebsten Gold und Edelsteine. (Dies sollte mindestens einen Wert von über 250 Golddukaten haben. Dublonen nimmt er auch zur Not an.) Ansonsten nimmt er auch magisches Wissen als Zahlungsmittel, wobei er sich als harter Verhandlungsgegner zeigt, da er selbst schon viel weiß. Seine Ausbildung ist ihm schon einiges wert, so dass er sie nicht "an Ignoranten und Habenichtse verschleudert".

Kontaktaufnahme:

Um überhaupt in den Genuss seiner meisterlichen Kompetenz zu gelangen, wird man von alten Kollegen, mit denen er hin und wieder über seine Forschung disputiert, an ihn verwiesen, da er gerade in der Fachwelt einen hohen Ruf genießt und aufgrund seiner recht geringen Machtgelüste auch ein gern gelittener "Kollege" ist. Diese Zauberer sind allesamt selbst Meister in der hohen Kunst der Dämonenbeschwörung, aber sie wissen, dass manchmal nur ihr, doch manchmal etwas wunderlicher Kollege Rat geben kann, insbesondere, wenn es um den "Herrn des verbotenen Wissens" geht. Aus diesem Grunde werden an Dschafar auch nur die intelligentesten und charismatischsten Lehrlinge verwiesen.

Diese Kollegen unterhalten einen kleinen Dämonenbeschwörerzirkel in Thalusien. Zum genauen geographischen Standort des Magierturmes lässt sich folgendes sagen. Er befindet sich im Niemandsland zwischen Thalusien und Gorien. Dieser Umstand ist Dschafar sehr wohl bewusst, so dass er sich auf beiden Seiten ein warmes Plätzchen bereit hält. Wo dies dann in Gorien sein wird, das wird er dann zum entsprechendem Zeitpunkt selber spontan entscheiden. In Thalusien hat er sich bereits in weiser Voraussicht ein großes Stadthaus in Thalusa zugelegt.

Enama Mionamena, Herrin der Schatten und des Lichts

Zur Person:

Die (für eine Scharlatanin) unscheinbare aber hochbegabte Frau von kaum vierzig Jahren ist inmitten eines Zuges fahrender Akrobaten anzutreffen. Sie zaubert eigentlich nur noch ungern zur Belustigung „dummen Pöbels“ (was sie dennoch aus Pflichtgefühl ihrer „Sippschaft“ gegenüber regelmäßig tut)

Enama wirkt außerhalb der Vorstellungen geradezu kriegerisch. Junge Akademiemagier, die über die bunt gekleidete „Möchtegernzauberin“ die Nase rümpfen setzt sie schon mal „zum Spaß“ in einen illusionären Käfig mit derartig hoher Realitätsdichte, dass diesen der Spott im Halse stecken bleibt – nur um zu verstehen, dass die Illusionszauberei von vielen Magiern zu Unrecht gering geachtet wird – etwas, was zu ändern Enama ein ureigenes Anliegen ist. Deswegen sie auch eine besondere Genugtuung daraus zieht, Magiekundigen anderer Disziplinen etwas über „Die wahre Zauberei“ beizubringen: Das Wirken von Illusionszaubern hoher Realitätsdichte.

Ihre Lehrmethode hat viel von der Art, wie die Künstler und Akrobaten ihre Kenntnisse beibringen – Vormachen und Üben, erinnert aber auch in seiner Rigorosität an manche thalussische Schwertmeister. Enama ist eine geduldige, aber auch ehrgeizige und unerbittliche Lehrmeisterin, die bei Elevelinnen auch ausgiebigen Gebrauch von der Reitgerte macht – männliche Eleven bekommen ausgesprochen anstrengende Strafarbeiten und Fastenvorschriften – falls sie dem „Tölpel“ nicht sogar im Rahmen eines Übungskampfes (notfalls unterstützt durch einige Akrobaten) mit dem Kampfstab ein paar blaue Flecken zukommen lässt.

Zufrieden ist sie erst, wenn es einem Schüler gelingt, aus einem selbst „herbei gezauberten“ Krug zu trinken...

Eine meisterliche Lehrmeisterin für:

Alle Sprüche mit Merkmal Illusion, insbesondere Auris Nasis und Favilludo sowie den den Applicatus und Geisterklinge Zauberspeer in Gildenmagischer Repräsentation. An SF kann Sie lehren (meisterliche) Regeneration, Fernzauberei, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Matrixkontrolle, Matrixregeneration I+II, (meisterliche) Zauberkontrolle, Zauber bereithalten, Zauberroutine, Verbotene Pforten, sämtliche Kugelzauber sowie mittlerweile (und widerwillig) die Gildenmagische Repräsentation.

Erfahren in:

Einige Beherrschungs- und Kampfsprüche sowie defensive Kampfsonderfertigkeiten mit dem Stab und dem Raufdegen.

Gewünschte Gegenleistung:

Gold und Edelsteine. Die konkrete Höhe ist zumeist verhandelbar und Alters- und Standesabhängig: Je älter und je angesehener (SO) der Eleve, desto teurer lässt sich Enama bezahlen, sowie der in einem Traviatempel abgelegte heilige Eid, niemals im Leben einen verheirateten Mann (bzw. eine verheiratete Frau) zu verführen. Auf letzterem besteht Enama übrigens, bevor sie jemanden zur Weiterbildung überhaupt annimmt – offenbar handelt es sich um eine alte Wunde, über die sie jedoch nicht zu Sprechen bereit ist.

Geeignet für:

12-Göttergläubige Magiebegabte. Enama hält nichts von Ungläubigen und hat einen immensen Hass auf „Dämonenbündler“...

Kaevaert Dvardsunni, die Mutter des Unheils. (Tulamidische Hexe)



Zur Person:

Die alte Hexe, deren eigentlicher Name wahrscheinlich nur noch ihr selbst bekannt ist, haust gefürchtet und respektiert im Shouk der Stadt, sorgfältig darauf bedacht, der Obrigkeit nicht zu sehr aufzufallen und trotzdem ihre Netze zu spinnen. Sie hat in den letzten Jahren keine wirklich geeignete Schülerin gefunden, hat aber die Suche danach nicht aufgegeben.

Kaevaert Dvardsunni, die von sich meist in der dritten Singular spricht und kurzsichtiger tut als sie ist, gilt aber den Frauen der Reichen und Wohlhabenden als einzige wirkliche (und wohlgehütete Geheim-) Adresse in der Stadt, wenn es um Vorhersagen (die gefürchtet sind) und wirksamen Schutz gegen Flüche geht – zu der man aber nur geht, wenn die Not wirklich groß ist, denn ihre Hütte liegt in der schlimmsten Gegend des Shouk, so dass meist die Leibsklavin der Kundin erst einmal „vorfühlen“ muss.

Auf dem Eingang in die kleine Seitengasse, die als einzige Tür die zu ihrer Behausung aufweist, legt sie regelmäßig einen Widerwille Ungemach. Kaevaert Dvardsunni hat ein ausgesprochen stark ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl für die Schwesternschaft und lässt kein Treffen ihres nur knapp

besetzten Zirkels aus, verlangt aber in bester Hexentradition persönliche Gegenleistungen von ihren Schülerinnen. (Männer brauchen gar nicht erst zur Fortbildung anklopfen und werden auch sonst sehr misstrauisch beäugt.) Bis auf junge Hexen, die zuweilen mit ihr vorübergehend die recht geräumige Hütte teilen um etwas zu lernen, wohnt Kaevaert allein mit ihrem schwarzen Kater Shabar. Der Haushalt wird Reih um von jungen Mädchen aus der Umgebung besorgt, die auch jeden Abend Essen bringen. Auch wenn dies der ärmste und gewalttätigste Teil des Shouk ist, so gibt es hier in der direkten Nachbarschaft (also etwa 100 Meter Umkreis) erstaunlich wenig Vergewaltigungen, und die Männer wissen, dass sie es mit dem ehelichen Züchtigungsrecht nicht übertreiben dürfen. (Damit sind Veilchen, Prellungen oder gar Brüche gemeint – Kaevaert Dvardsunni ist keine Kämpferin für die Gleichberechtigung) Kaevaert Dvardsunni gilt als äußerst nachtragend, und wem als erste und letzte Warnung ihr Kater über den Weg läuft und ihn mustert, der bessert sich entweder oder zahlt einen furchtbaren Preis für seine Dummheit und Arroganz.

Wer als Außenstehender mit Kaevaert Dvardsunni Kontakt aufnehmen will, muss sich im örtlichen Phextempel umhören, woraufhin gegen entsprechend hohe Gegenleistung (die zum Größten Teil an die Unterwelt geht) ein kleines Mädchen mit einer weißen Blume als Führerin und von den Banden anerkannter „Geleitschutz“ dient. (verwirrende Umwege durchs Shouk sind die Regel).

Kaevaert Dvardsunni hat beste, aber selten genutzte, Verbindungen zu den Harems der Oberschicht bis hinein in den Palast des Statthalters.

Eine meisterliche Lehrmeisterin für:

hexentypische Antimagie, Beherrschung, Hellsicht, der Zauber Applicatus, Prophezeien, SF Traumfänger, Kochen (Tränke), sehr viele Flüche (Rachsucht), Vertrautenmagie, Menschenkenntnis, Gassenwissen, einige Kugelzauber in gildenmagischer Repräsentation, SFs Matrixregeneration I+II und weitere passende nach Meisters Auswahl.

Erfahren in:

Fliegen, fast alle gesellschaftlichen Talente, viele Wissenstalente und passende Handwerkstalente. Eher unerfahren in Schadenzubern mit Ausnahme des Radau und des Blitzes. Sie kann tulamidische Zauberzeichen grob deuten aber nicht anwenden/lehren – kann aber ggf. an einen Magus verweisen, der dazu fähig ist. Sie kann jungen Hexen auch – sofern sie vertrauenswürdig sind – als Gäste in ihren Zirkel einführen (wenn etwa die Hexensalbe gebraut werden muss.)

Gewünschte Gegenleistung:

Ein Körperteil (Haar, Tränen, Blut o.ä.) und einen Dienst in der Zukunft (Verpflichtung). Bei längeren Zeiträumen auch Haushaltsführung und kleinere Dienste, die durchaus eine gewisse Überwindung kosten können - wie etwa Diebstähle oder die Verführung eines Würdenträgers/Wohlhabenden, damit dieser etwas Bestimmtes tut oder lässt - wobei es Kaevaert darauf ankommt, dass der Würdenträger das Gewünschte „freiwillig“ tut oder lässt - nicht, dass die Hexe mit ihm in den Pfühlen wühlt.

Geeignet für:

Junge Hexen (aus Sicht der scheinbar uralten Kaevaert Dvardsunni sind das alle, die kein graues Haar haben)

Der alte Halburd (nordaventurischer Haindruide)



Zur Person:

Der Name trägt ganz gewaltig – mit bürgerlichem Namen taufen ihn seine Eltern – eine Scharlartanin und ein Zahori-Akrobat – vor gut dreißig Jahren auf einen ganz anderen Namen, aber Halburds Lehrmeister und Entführer, ein bärbeißiger alter Haindruide, suchte sich gerade dieses Kind aus...

Halburd kommt ganz auf seine Eltern – er ist in seinen Anlagen ein charismatischer, umgänglicher Mensch von großem magischen Potential, dessen Mund nie still steht. Sein Lehrmeister hat ihn so gut wie möglich von jeglichem Kontakt mit anderen Menschen ferngehalten, so dass Halburd tatsächlich erst nach seinem Tod den Unterschied zwischen Mann und Frau kennenlernte.

Der alte Halburd ist nicht alt und sieht für einen Druiden recht angenehm aus – auch wäscht er sich regelmäßig. Er hat ein immenses Pflichtbewusstsein und hängt an seinem Bergwald, den er nach Kräften schützt. Aber er langweilt sich ganz entsetzlich. Besucher, die sich zu ihm verirren – und nur solche treffen ihn in der Regel, denn der nächste Weiler liegt fast zwei Wochen Fußmarsch durch die Berge entfernt – wissen oft nicht, ob sie es mit einem Kobold, einem Waldschrat oder einem Menschen zu tun haben. Halburd redet mit allem: Tieren, Bäumen, Felsen - und sein Humor ist sehr direkt... wenn auch

nie böseartig.

Sein Lehrmeister war verrufen und gefürchtet, und wie man Leuten etwas beibringt, hat Halburd nur von ihm gelernt – so dass sich eine verwirrende Mischung aus Gutmütigkeit und (bei ihm: wohlmeinender) Strenge darbietet. Seine Freundschaft zu einigen Wurzelkobolden und Ladifaris (die Namen wie Plopp, Hupps oder Schnipps tragen...) macht es Besuchern auch nicht unbedingt einfacher... und der handzahme Orklandbär „Brumm“ ebenfalls nicht...

Aber Halburd ist ein Druide, der *gerne* Besuch hat, und dem es *Spaß* macht, Leuten etwas beizubringen – zumindest alles, was dem Besucher die „Schönheit und das Einssein mit dem Wald“ näher bringt.

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Druidensprüche mit dem Merkmal Umwelt, sowie den Elementen Humus und (eingeschränkt) Luft. Die ihm bekannten Dolchrituale gibt er nur an Druiden weiter, an Sonderfertigkeiten beherrscht er Regeneration I+II, Zauberroutine, Zauberkontrolle, Kraftkontrolle, Kraftlinienmagie I, Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz und Aurapanzer, Fernzauberei, Verbotene Pforten, Aufmerksamkeit, Kampfrelexe und Ausweichen I+II. Die herkömmlichen Naturtalente, Abrichten, Pflanzenkunde und Tierkunde.

Erfahren in:

Er beherrscht zudem die Sprüche Schabernack, Verschwindibus und Blendwerk in schelmischer (oder genauer: wurzelgnomischer/ladifarischer) Repräsentation – ohne die Repräsentation als solche verstanden zu haben – diese gibt er aber nur weiter, wenn den Wurzelgnomen bzw. Ladifaris der Lehrling zusagt: dies bedeutet: Mut > 11, Charisma > 12, keine Rachsucht, kein Jähzorn, keine wie auch immer geartete dämonische Aura (d.h. keine Merkmalskenntnis Dämonisch oder gar Pakte, keine Beschwörungen in den letzten Wochen), idealerweise auch ein deftiger, robuster Humor)

Gewünschte Gegenleistung:

Eigentlich nur über einen längeren Zeitraum gute und hilfsbereite Gesellschaft – Halburd ist zwar sehr gutmütig, hat aber ein gutes Gespür für Menschen und dasselbe gilt noch verstärkt für die Wurzelgnome, und Ladifaris, die fremde Besucher „ihres“ Halburd zunächst sehr misstrauisch beäugen.

Das Leben oben im Bergwald ist anstrengend und alles andere als luxuriös, so dass jeder nach Kräften zupacken muss.

Weibliche Besucher sind – so sie nicht ein ausgesprochenes Fingerspitzengefühl aufweisen – manchmal einer tapsigen und eher komisch als bedrängend wirkenden Zudringlichkeit ausgesetzt – Zwang oder Gewalt ist aber keinesfalls zu befürchten.

Geeignet für: Helden/Heldinnen mit einem robusten Humor

Alchimisten

Rondriane Yasmina von Silbingen-Bergelschnieder (Mittelländischer Alchimist)



Zur Person:

Rondriane ist eine trotz ihrer knapp 40 Jahre jugendlich wirkende Halbwaise, die ihr „Zeminar“ in einer großzügigen Stadtvilla betreibt, die eine eigenwillige Mischung aus Museum, Labor, Bibliothek und Wohnhaus darstellt. Obwohl sie eine recht gute Apothekerin abgibt – womit sie ihren normalen Lebensunterhalt aufbessert (das Grundeinkommen kommt von den Landgütern der Familie) – gilt ihre eigentlich Faszination und Expertise den Zaubersymbolen der Mudramulin. Im Norden Aventuriens dürfte sie zu den besten drei Spezialisten auf diesem Gebiet zählen, und sie wäre sicherlich auch deutlich anerkannter dafür, wenn da nicht ihr rahjagefälliger Lebenswandel wäre, denn bei aller Expertise und Sorgfalt im Fachlichen haftet all ihrem Tun etwas stutzerhaftes und dilettantisches an. Insbesondere schauen respektable Magier und Gelehrte mit einer Mischung aus Neid und Verachtung auf ihren „Salon“, zu dem neben jungen Adepten auch eine Reihe lebenslustiger Stutzer und

Dilettanten gehören und in dem Ton und Benehmen eher frivol lebenslustig als gelehrsam trocken ist. In diesem Salon wird disputiert, gefeiert und auf Jagd gegangen (zumindest reitet man aus...)

Rondriane ist immer erfreut, wenn sie eine verwandte Seele trifft (also jemandem, der an den Glyphen der Mudramulin, seltenen pflanzlichen Alchemika oder gar beidem interessiert ist). Wenn es dann noch eine hübscher junger Mann ist, den sie bei seinen Studien unterstützen kann und bereit ist, für eine Weile unter ihr zu arbeiten, dann ist sie im siebten Himmel.

Den Haushalt besorgt eine großzügig bemessene Dienerschaft, der ein sehr korpulenter und kompetenter Major Domus namens Jakob Belgenbrömmmer vorsteht, der auch durchaus mal diskret den Hintergrund eines Gastes durchleuchtet, damit sich keine übelwollenden Hochstapler oder – schlimmer noch – REICHSFEINDE, in das Vertrauen der Hausherrin einschleichen. (je nachdem, wo die Lehrmeisterin platziert wird, ist es entweder das Horas- oder das Mittelreich, und dort entsprechend eine passende Fraktion im Meisterentscheid)

Einlass in den Zirkel bekommt man normalerweise durch persönliche Einladung und Vorstellung eines der lebensfrohen Mitglieder. Über den Zirkel bekommt man durchaus Verbindung zu den besseren Adelsfamilien der Umgebung – allerdings fast immer zum „Schwarzen Schaf“ derselben.

Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Zaubersymbolen (alle bis Komplexität 6, sowie eines oder auch zwei darüber im Meisterentscheid), Schutzkreis gegen Elementarwesen, alle Schalenrituale, Ritualkenntnis (Alchemie), Alchemie, Kochen und verwandte Handwerkstalente, Kryptographie, Geschichtswissen, Sagen/Legenden, diverse alte Schriften (Gilmaril, Imperial, Amulashtra, Urtulamidya etc.), Malen/Zeichen (Kalligraphie und Aktzeichnungen), Pflanzenkunde, Tierkunde, Ackerbau(Kräuterzucht).

Erfahren in:

Gesellschaftliche Talente, Bogen, Reiten (und weitere typische Stutzertalente)

Gewünschte Gegenleistung:

auf jeden Fall engagierte Mitarbeit bei der Entzifferung alter Glyphen und Schriften, der Kopie von Schriften und „Magazinen“ mit anderen „gelehrten Zirkeln“ (mindestens drei ZE /Tag), eloquente oder zumindest amüsante Teilhabe am Salon (was in Form von guten Weinen und Speisen recht kostspielig sein kann, ungefähr 10 Dukaten/ Woche, die „in den Topf“ geworfen werden müssen).

Eine adlige Abstammung (oder etwas, was dafür durchgeht) oder eine hohe persönliche Ausstrahlung (Gutaussehend sowie CH > 12).

Eine kaisertreue Einstellung (oder etwas, was dafür durchgeht)

Rondriane hat eine ausgesprochene Schwäche für hübsche junge Männer mit „Klasse“ und hält sich dann für recht unwiderstehlich, was sie angesichts eines Meisterhandwerks (Betören) auch ist. (Aber da sie ein „Nein“ für „Ich ziere mich noch ein wenig, gib bloß nicht auf“ hält, kann sie auch recht lästig sein.)

Geignet für:

Lebenslustige Gelehrte/Magier/Alchimisten, die bei aller Gelehrsamkeit auch einem etwas frivolen Lebenswandel nicht abgeneigt sind.

Abu Assaf al Fessir, der Vater der Funkelnden Himmelsdrachen (Tulamidischer Alchimist)

Zur Person:

Der Alchemist Abu Assaf gilt selbst unter den gewiss nicht mutlosen Angehörigen seines Berufszweiges als einer der besonders Kühnen - ist doch sein Fachgebiet und seine Leidenschaft das alchemistische Feuerwerk. Leider ist ihm dabei schon mehrmals seine ganze Laborausrüstung um die Ohren geflogen. Beim letzten Mal konnte er gerade eben der ungeheuren Explosion entkommen. Durch diese ist die Hälfte seines Gesichtes mit lauter Narben verunstaltet.

Wenn er sich nicht gerade seinen Feuerwerkskörpern zuwendet, widmet er sich auch der "normalen" Alchemie, insbesondere der Spagyrik. In dieser kennt er sich leidlich aus, da er dadurch seinen normalen Lebensunterhalt finanzieren muss. (Bei den ihn berühmt machenden Großaufträgen für Feuerwerke bei den Adligen der Umgebung kommt er trotz der immensen Ausgaben kaum auf seine Rechnung)

Momentan beschäftigt er sich gerade mit der Farbe Grün, in seiner Serie der Feuerwerkskörper in den Farben Tsas.

Abu Assaf al Fessir wohnt südlich der Stadt in einem halb verfallenem Anwesen auf einem kleinen Hügel, dessen Hauptattraktion ein Turm (wieder mal ohne) ohne Dach ist, der mehr einem Vulkan als einem Gebäude ähnelt, und um das beständig Flammenwusel und Glutlinge zu tanzen scheinen, was gerade nachts einen besonderen Eindruck auf Besucher macht. Die Dächer sind mit Schiefer gedeckt, das ganze Anwesen wirkt leicht verwahrlost, da Abu Assaf sich gegenwärtig wieder einmal keine Haushälterin leisten kann.

Während er der normalen Stadtbevölkerung schlicht als verrückter aber harmloser Magier gilt ("der uns, Travia hilf, alle eines Tages in die Luft sprengen wird!") ist er den Apothekern und Wundheilern der Stadt als sehr zuverlässiger und kompetenter Alchimist bekannt - den Adligen der weiteren Umgebung gilt er hingegen als begnadeter und eigenwilliger Künstler. Gerade bei letzteren beiden gilt seine Empfehlung viel.



Ein meisterlicher Lehrmeister für:

Alchemie (SE 14), Talentspezialisierung Alchemie (Feuerwerk), zusätzlich verfügt er über eine recht ansehnliche Sammlung an Rezepten und alchemistischen Formeln, insbesondere den Rezepturen für diverse Raketen und Mörser. (Weitere seltene nach Meisterentscheid) Der Gedanken an eine militärische Nutzung würde Abu Assaf als Beleidigung seines Wirkens auffassen - und den Betreffenden ansehen wie ein Bierbrauer, dem die Mischung von Gift angetragen wird)

Folgende Rituale und Schutzformeln:

Schutz und Bannkreis gegen Mindergeister sowie gegen Elementare; Schalenrituale: Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit, Feuer und Eis, Transmutation der Elemente

Gewünschte Gegenleistung:

Ein gewisses Lehrgeld in barer Münze zum Auftakt, dann jedoch in erster Linie seltene (nicht unbedingt teure) Zutaten für seine Feuerwerkskörper, vor allem aber furchtlose Unterstützung beim Bau von Feuerwerkskörpern und der Durchführung von Großfeuerwerken.

Geeignet für: Mutige Helden ohne die Nachteile „Angst vor Feuer“ oder „lästige Mindergeister“. Helden mit Gefahreninstinkt sind deutlich im Vorteil...

Sharisadim

Mahaschadra (Tulamidische Sharisad)



Zur Person:

Die noch recht junge Mahaschadra (25) ist die dritte Hauptfrau Rula Paschas (*Name von der Redaktion geändert*), dem Statthalter des Kalifen in der Stadt. Obwohl augenscheinlich unfruchtbar garantiert ihr Tanztalent und ihr einnehmendes Wesen ihr ihre Stellung vor den anderen Nebenfrauen (unter denen auch erstaunlich viele Fruchtbarkeitsprobleme haben) Nur den beiden ersten Hauptfrauen ist es gelungen, lebende Nachkommen zu erzeugen – beides allerdings Töchter. Mahaschadra ist eine herausragende Schönheit und ausgezeichnete Tänzerin, der es regelmäßig gelingt, auch ein verwöhntes Publikum in ihren Bann zu ziehen oder – für die Mädchen und Frauen des Harems ungleich wichtiger – den Zorn des oft jähzornigen Paschas zu besänftigen. Mahaschadra ist – bis auf ihre ihr unerklärliche Unfruchtbarkeit – äußerst zufrieden mit ihrem Leben und ihrer Stellung. Sie empfindet ein großes Vergnügen, jungen Mädchen das Tanzen beizubringen und – in Ermangelung geeigneter Schülerinnen – besuchenden jungen Sharisadim ihr besonderes Wissen zu vermitteln. Sie ist eine äußerst sanfte und geduldige Lehrmeisterin, die eher enttäuscht als gereizt reagiert und dafür bekannt ist, nur sehr widerwillig die Hand gegen ihre Sklavinnen zu erheben.

Eine meisterliche Lehrmeisterin für:

Tanzen, Etikette (novadisch/tulamidisch), sämtliche Zaubertänze tulamidischer und novadischer Sharisadim, Heilkunde Seele, Betören, Tanz der Mada, Schriftlichem Ausdruck.

Erfahren in:

Selbstbeherrschung, Körperbeherrschung, Athletik, Akrobatik, den meisten gesellschaftlichen Talenten, Brettspiel, Sagen/Legenden, Malen/Zeichnen(Kalligraphie), Schneidern(Sticken).

Gewünschte Gegenleistung:

vor allem Unterhaltung, „standesübliche Geschenke“ (Schmuck je nach Wohlstand der Schülerin), vor allem aber ein funktionierendes Mittel gegen Unfruchtbarkeit. (Meisterhinweis: Die grassierende Unfruchtbarkeit im Harem liegt in regelmäßig eingeschmuggeltem und heimlich untergemischtem Rahalieb und der Tatsache, dass die erste Hauptfrau, die nach ihrer Tochter keine weiteren Kinder bekommen kann, in Wirklichkeit eine erfahrene „Schöne der Nacht“ ist.)

Geeignet für:

Heldinnen die in einem Kampagnensetting von 1001 Rausch spielen. Die „Besuchsrechte“ der Heldin können entweder aus eigenem Grundbesitz/Reichtum in der Stadt herrühren oder wenn die Heldengruppe innerhalb des Abenteuers regelmäßig vom Pascha Aufgaben bekommt oder gar im Palast ermitteln muss.

Bildnachweis

- S. 1 Cover: Ulrich Lang /Ulisses (Fanpro)
- S. 3 „Andronja“, Doris Lettmann <http://elfwood.lysator.liu.se/art/1/e/lettmann/>
- S. 7 „Lehrmaterial“, Johannes Scheiwe
- S. 8 „Tabuin“, Rene Littek <http://galerie.wolkenturm.de/>
- S. 9 „Praiosos Praikos“, Niko Dietz <http://galerie.wolkenturm.de/>
- S. 11 „Khunchomer Magier“, Rene Littek, <http://galerie.wolkenturm.de/>
- S. 14 „Wahrsagerin“, Ulisses (Fanpro)
- S. 15 „Xandros der Druide“ Niko Dietz, <http://galerie.wolkenturm.de/>
- S. 16 „Elfe“ Rene Littek, <http://galerie.wolkenturm.de/>
- S. 17 „Stössel und Bücher“, Ulrich Lang / Stock xchng, <http://www.sxc.hu/>
- S. 18 Sharisad“, Jessica Schubert, <http://www.dsa-ring.com/galerie/>