

ABENTURER

BEWUSSTSEINSSTRÖME

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE MIT FÜNFZEHN MEISTERPERSONEN



Das Schwarze Auge

© 1.09

CORDOVAN VOM RABENTURM

ZAUBERER UND ALCHEMIST

Beschreibung: In der Gegend um Silvengrund (das in unmittelbarer Nähe einer beliebigen Stadt abseits der großen Magierakademien ansiedelbar ist) ist der „große, weise Magier Cordovan“ eine fast schon legendäre Gestalt. Seit Cordovan vor Jahrzehnten den alten Rabenturm im Dorf bezogen hat, steht er den Silvengrundern mit gutem Rat zur Seite und hat schon manchem Einheimischen mit einer seiner Arzneien und Tinkturen geholfen. Und so ist der bescheidene, hagere Mann mit dem kurzgeschorenen grauen Bart immer ein gern gesehener Gast, wenn er in seinem weiten Mantel und dem abgestoßenen, breitrempigen Hut die örtliche Taverne betritt - da sieht man auch darüber hinweg, wenn er sich manchmal die Pfeife mit einer Flamme anzündet, die aus dem Nichts entsteht oder wenn sein hoher Wanderstab wie von Geisterhand bewegt in seine Hand schwebt und er auch sonst etwas verschoben ist.

Doch auch in weiter entfernten Gegenden ist Cordovan als Meister der Alchimie und Kenner so manchen vergessenen magischen Werkes bekannt. Seine Bibliothek soll so manchen Schatz zu Artefaktmagie, Elementartheorie, Astrologie und natürlich hoher und niederer Alchimie enthalten. Während seiner Wanderjahre hat Cordovan aufgrund seines ausgeprägten Geschäftssinns und scharfen Verstandes viele Geschäftsbeziehungen geknüpft, die ihm offenbar noch immer ein anständiges Auskommen durch den Handel mit Alchemika bescherten - vor allem aber auch diverse seltene magische Werke und Exotika für seine Sammlung. Da er aber einige vergessene Werke der Großen Grauen Gilde des Geistes zur Abschrift überlassen hat, ist Cordovans Ruhm auch unter den Gelehrtenkollegen nicht zu verkennen.

Dies tut seiner Sammelleidenschaft und seinem Forschungsdrang jedoch keinen Abbruch, und so beauftragt Cordovan immer wieder vor allem junge Abenteurer damit, ihm exotische Zutaten für neue Tränke oder vergessene magische Folianten zu besorgen oder auch alten Geschichten nachzuforschen.

Geheimnis: Der "große, weise Magier Cordovan" ist kein Magier, sondern "nur" ein äußerst begabter Magiedilettant und Alchimist. Cordovan ist sich sehr wohl bewusst, dass ihn die meisten Menschen, ja sogar viele Magier und Freunde, für einen Magier halten und er fördert dies auch durch ein entsprechendes Auftreten und gezielten Einsatz seiner übernatürlichen Begabungen (die u.a. dem MOTORICUS und dem MANIFESTO ähneln), doch gleichzeitig tut er aktiv nichts, das als Anmaßung angesehen werden kann (jedenfalls aus seiner eigenen Sicht). Das heißt z.B., dass Cordovan nie behauptet er wäre Magier. Er selber bezeichnet sich vielmehr als Gelehrten und Alchimisten und verbietet sich andere Titulierungen - doch dies wird von den meisten eher als die Bescheidenheit des wahren Meisters aufgefasst, der es nicht nötig hat, mit seinen Fähigkeiten zu protzen ...

Zitat:

(lachend) "Ach was, Magister!! Nennt mich Cordovan. Und nun lasst mal sehen, was Ihr da habt!"

Aufhänger:

- Außer den schon genannten Möglichkeiten als Auftraggeber bietet sich natürlich auch an, dass Helden mit magischen Fragen zu dem "berühmten Magier" kommen. Dies kann zu ernsteren Problemen führen, wenn Cordovan nicht mehr nur allein aufgrund seines phänomenalen Bücherwissens weiterhelfen kann. Andererseits kann der "Hochstapler" so einige magische Artefakte besitzen, die ihm in der jeweiligen Situation helfen können - z.B. ein Analys-Matrixgeber oder ein semipermanentes Destructibo-Artefakt.
- Weiterhin hat Cordovan tatsächlich einige wichtige Entdeckungen gemacht, sodass die Helden bei ihm auf das ein oder andere unbekannte alchemistische Rezept (und diverse mit ungewöhnlichen Zutaten) oder Zauberbuch stoßen können - Entdeckungen die manch ein Magier sein Lebtage nicht gemacht hat.
- Und schließlich: Wenn die Helden den "Schwindel" eines Tages aufdecken, stehen sie vor der Gewissensfrage, wie sie mit dem eigentlich sehr freundlichen und umgänglichen Gelehrten umgehen sollen ...

FLARACH

SCHELM

Beschreibung: Der vermutlich bereits um die 50 Götterläufe zählende Gaukler, Possenreißer und selbst ernannte Philosoph Flarach ist weit in Aventurien herumgekommen und gilt inzwischen als vergleichsweise gesetzter Vertreter seiner Profession, der sich meist durch eher subtile Scherze im rechten Moment auszeichnet denn durch penetrantes Fröhlichsein. Und tatsächlich bescheinigen viele Menschen, die sich mit dem alternden Schelm unterhalten haben, Flarach einen überaus feines Gespür für die jeweiligen Umstände und was gerade noch angebracht erscheint und was nicht mehr. Dieser Einschätzung widersprechen allerdings unzählige besonders "ernsthafte" und "bedeutsame" Personen, wie steife Junker und insbesondere sittenstrenge Praios-Geweihte, die sich der Hofnarr offenbar besonders gerne für offensichtlichere Späße aus sucht. Dies mag aber auch an der größeren Fallhöhe der entsprechenden Personen liegen. Woran die relative Zurückhaltung liegt, ob an seinem fortgeschrittenen Alter, dem häufigen Auftreten auf höfischem Parkett oder am vor einigen Jahren eingegangenen Ehebund, ist nur schwer zu sagen. Vielleicht liegt es auch daran, dass Flarach einer der wenigen Schelme der zweiten Generation ist und nicht von Kobolden, sondern seinen menschlichen Eltern – beide Schelme – aufgezogen wurde. Tatsache ist jedenfalls, dass der Schelm es sich durchaus leisten kann, ohne Narrenkappe und alberne Narrenschellen aufzutreten und trotzdem mehr Narrenfreiheit zu genießen als andere Vertreter seiner Kunst.

Geheimnis: Flarachs Geheimnis ist seine stark ausgeprägte Neugier für die Zauberei anderer magischer Schulen. Der Schelm hat mittels seiner Begabung für das schelmische Lernen durch einfaches Beobachten schon einige Dutzend Zauber erlernt, die man von einem Schelm kaum erwarten würde. Seine Begabung für dieses intuitive Lernen ist herausragend, hat sich aber fast zu einer Art Sammelleidenschaft entwickelt, die ihn in der Vergangenheit zu den exotischsten Orten geführt hat. Auf seinen Reisen kann es aber auch noch heute dazu kommen, dass er tagelang eine bestimmte magisch begabte Person verfolgt, um wieder etwas Neues zu erfahren. Und in dem Falle mag

auch der feinsinnigste Humor irgendwann nerven.

Zitat:

"Ihr glaubt gar nicht, was man alles kennenlernt, wenn man nur lange genug vor einer Magierakademie sitzt, Meister Melhryn. Außer natürlich Langeweile."

Aufhänger:

- Wenn einer der Helden einen seltenen für den Schelm interessanten Spruch beherrscht, wird sich der Held kaum der Aufmerksamkeit Flarachs entziehen können.
- Andererseits kann Flarach in magischen Gefahrensituationen bei Hofe als Joker fungieren und z.B. seine Herrin mittels eines schelmischen GARDIANUM vor einem Attentat retten - ein wahrlich ungewöhnlicher Anblick!
- Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass Flarach durch seine magische Neugier ein hilfreiches Puzzlestück einer höfischen Intrige entdeckt hat und nun entweder von Helden gerettet werden muss oder diesen bei der Aufklärung zu helfen vermag.
- Als letztes brauchen die Helden vielleicht den Kenner eines ganz besonderen Zaubers, ohne dass die Helden selber diesen so einfach erlernen können - auch da kann Flarach als Joker dienen!
- Außerdem könnte man an Flarachs Neugier einmal zeigen, dass die Hesinde- und Praios-Kirche wirklich recht damit haben, dass es gefährliches Wissen gibt und nicht nur Bosheit/Machtgier/schlechte Kindheit einen Menschen auf den falschen Pfad führen kann. Wenn wegen gewisser böser Zauber und gemeinen Wissens die eigentlich netten Possen und Schelmereien zunehmend fieser werden, muss man vielleicht den etwas nervigen, aber ansonsten erfrischen netten Kerl vor sich selbst schützen.

ACHTEINHALBFINGER-JAST

SCHIFFSKOCH

Beschreibung: Der Smut gilt auf vielen Schiffen als der zweitwichtigste Mann – nach Efferd. Dies gilt auch für das Piratenschiff, auf dem der stets übellaunige Schiffskoch "Achteinhalbfinger-Jast", den Gerüchten zufolge niemand jemals hat anheuern sehen, dafür sorgt, dass die Mägen der Männer und Frauen an Bord gefüllt sind. Obwohl Jast, dem an der linken Hand der Zeigefinger und ein Gutteil des Mittelfingers fehlt, eher sehnig als kräftig wirkt, würde niemand an Bord es wagen, sich mit ihm anzulegen. Und dies liegt nur zum Teil an den großen, äußerst ... unangenehm aussehenden Messern, mit denen er hantiert. Nein, es liegt eher daran, dass der Smutje stets irgendwie für ausreichend Vorräte an Lebensmitteln und Gebranntem sorgt, um die Stimmung der Mannschaft hochzuhalten. Und die Mahlzeiten, die er zubereitet, schmecken sogar irgendwie, zumindest solange man sich gut mit ihm stellt, und Jast einen Anteil seiner Prise auszahlt und hin und wieder "freiwillig"

außerhalb der Wachzeiten Jasts "Fischmannschaft" verstärkt, die für Versorgung mit frischem Seegetier aller Art sorgt – denn er selbst verlässt selten einmal seine Kombüse, höchstens in der Nacht. Ansonsten kann es sein, dass im eigenen Napf bald etwas schwimmt, von dem man nicht wissen möchte, was es einmal war.

Ähnlich wird es denen gehen, die sich von ihm in seiner zweiten Funktion als Bordheiler behandeln lassen: Wenn Jast irgendein Vieh aus einem dreckigen Pott fischt und mit einem schartigen Messer ausweidet – just um mit demselben Messer in der Wunde rumzustochern und beißenden Saft aus dem Viech hin-

ein tropfen zu lassen, kommt einem der letzte Kampf gegen den Riesenkraken schon fast wie ein Spaziergang vor – vor allem dann, wenn es ganz schlimm kommt und Jast amputieren muss. Nach dem letzten schlimmen Kampf konnte sich die Mannschaft aber wenigstens nach Tagen dünner Fischsuppe wieder mit ordentlich Fleischeinlage stärken.

Geheimnis: Bei Jast handelt es sich trotz fehlender Gliedmaßen nicht um einen Namenlosen-Geweihten, er plant keine Meuterei und in seinen Töpfen landet auch kein Menschenfleisch, wiewohl er eine Vorliebe für die ausgefallensten "Zutaten" – sei es Tier oder Pflanze – hat, wenn er sie auf einem gekaperten Schiff oder anderswo in die Finger bekommt. Dies hat den äußerst experimentierfreudigen Jast über die Jahre zu einem ausgesprochenen Experten exotischer Flora und Fauna gemacht und dazu geführt, dass er von der Heilkraft verschiedenster Dinge weiß, von denen ein mittelaventurischer Alchimist nicht einmal vermuten würde, dass sie eine Wirkung aufweisen könnten.



Zitate:

"Halt still, Landratte!"

"Na, Großmaul, schmeckt es? Bei deiner Portion habe ich mir ganz besondere Mühe gegeben."

"Verdammt, jetzt schlag einer diesen elenden Jammerlappen doch nieder! Bei dem Gezappel und Gequieke bekomme ich das Vieh sonst nicht wieder lebend aus der Wunde heraus!"

Aufhänger:

- Die Helden können auf Jast und sein hartes Regime auf praktisch jeder Art Piratenschiff treffen, egal ob die Gruppe ein eher finsternes oder romantisches Piratenbild hat. Aber auch auf regulären Schiffen könnte der Smut seinen

Platz finden, sofern das Schiff dafür heruntergekommen genug erscheint.

- Wenn die Gruppe mit Jast zusammenarbeitet oder durch äußere Umstände gezwungen wird mit ihm gemeinsame Sache zu machen, kann Jasts unerwartetes Wissen um die Anatomie des Charyptik-Würgers oder die Heilkraft der Galle des Streifenschwanzrochens als Joker fungieren.

- Gerade wenn die Helden Jast misstrauen, eignet er sich selbstverständlich auch als falsche Fährte in einer Kriminalgeschichte um Mord oder Sabotage.

- Andererseits mögen die Helden auch nur bei irgendeinem aventurischen Hafenkrämer auf ein besonders potentes, ihnen aber vollkommen unbekanntes Heilmittel stoßen, das der Händler von Jast im Austausch gegen ein seltenes Gewürz erhalten hat.

FEANDOR

„DER GRÜNE RITTER“

Beschreibung: In den Ausläufern eines der Gebirge Nordaventuriens können Reisende mit etwas Glück des Grünen Ritters Feandor ansichtig werden: Eine grüne Gestalt, auf einem Hügel oder zwischen Bäumen stehend, die das Gebirge beobachtet, ja, darüber zu wachen scheint, die aber meist verschwindet, wenn man sich ihr nähert. Doch nicht immer geht Feandor den Wanderern in der Wildnis aus dem Weg, manchmal scheint er die Nähe der Fremden zu suchen und dann vermag man ihn genauer zu erkennen: Allen glaubhaften Berichten zufolge ist er gerüstet in eine altertümlich wirkende, mit Moos und Efeu und wildem Wein bewachsene Plattenrüstung aus schartiger Borke, mit einem Umhang um den Schultern, der aus allen nur erdenklichen Blüten gewoben scheint. Reisenden hat Feandor mit knarzender Stimme immer wieder Aufgaben auferlegt - insbesondere überall im Lande von der Schönheit der Dame Alandar zu verkünden - oder ihnen wundersame Geschenke überreicht. Mehr ist nur wenigen über den grünen Ritter bekannt, doch ranken sich viele Geschichten um ihn, soll er doch schon seit hunderten von Jahren über das Gebirge wachen.

Geheimnis: Bei Feandor handelt es sich um einen permanent manifestierten Humus-

Dschinn. Das seltsame Verhalten Feandors lässt sich daraus erklären, dass der Dschinn sich vor Jahrhunderten in "die Dame Alandar" verliebt hat, als er das erste Mal ihre Schönheit erblickte. Tragischerweise handelt es sich bei Alandar um eine Dschinni des Eises, die an einen Gletscher in den nördlichen Bergen gebunden ist, eben jenen Bergen, die Feandor tagtäglich bewacht. Denn leider kann sich Feandor seiner großen Liebe nur selten nähern, eine Berührung scheint aufgrund der Gegensätzlichkeit der beiden Elemente Humus und Eis sogar unmöglich. Und so sieht es wohl aus, dass der grüne Ritter auf ewig auf eine Erfüllung seiner Liebe warten muss.

Zitat:

"Ich bitte Euch, Reisende, nehmt diese Rose und tragt sie zu den Eisfeldern im Herzen der Berge, lauscht dem Wind und bringt mir Nachricht, was ihr dort vernommen habt."

Aufhänger:

- Die Helden könnten Feandor auf Reisen begegnen oder von einem Gelehrten den Auftrag haben, der Legende um den grünen Ritter nachzuspüren.

- Eine große Aufgabe für Helden wäre es auch, der ewigen Minne Feandors zu helfen. Vielleicht stimmt ja die Legende, dass es ein Mittel gibt, das es erlaubt Elementare für eine Nacht in ein Lebewesen aus Fleisch und Blut zu verwandeln?

- Was hat es eigentlich mit der Dame Alandar auf sich? Verschmäht sie vielleicht gar seine Liebe und ist eher genervt? Droht sie in die Gestade des finsternen, ewigen Eises zu geraten? Und was macht eigentlich ein eifersüchtiger Dschinn?

BANDRA, TOCHTER DER DRASCHA

Beschreibung: Die Zwergin aus dem Volk der Brillantzwergre reist seit vielen Jahren als Händlerin quer durch Aventurien und kauft und verkauft dabei neben edlen Stoffen und Pelzen alle möglichen Kuriositäten und Sammlerstücke. Und somit können die Helden, wenn sie einmal wieder an den seltsamsten und entlegensten Orten auf Bandras von munteren Zwergenponys gezogenen Wagen treffen, erstaunlich oft Dinge von der geschäftstüchtigen Angroschna erwerben, die wohl kaum jemand außer reisenden Abenteurern gebrauchen

kann, seien es nun nivesische Schneebrillen, Reiseausgaben magischer Bücher oder eine altertümliche Landkarte. Bandra hat zwar meist nicht gerade das, was man sucht (ihr Warenangebot ist zwischen zwei Treffen praktisch immer völlig anders) doch oft hat sie gerade das, was man ausgerechnet in dieser Situation benötigt. Und als wenn dies noch nicht genug wäre, ist Bandra auch noch eine ausgesprochen witzige und weltoffene Gesprächspartnerin, sodass ein Treffen mit ihr auch noch ein Quell der unterschiedlichsten Gerüchte und Neuigkeiten aus fernen Landen ist.

Geheimnis: Bandra reist vor allem deswegen rastlos von einem Ort zum anderen durch Aventurien, um ihren diversen übereifrigen und übermotivierten Kavalieren zu entgehen, die um die außerordentlich gut aussehende Zwergendame (Vorteil: Herausragendes Aussehen) werben. Warum sie aber dabei am laufenden Band den Helden begegnet, ist völlig unklar - allem Anschein nach sind die Schicksalsfäden der neugierigen Zwergin und der Helden miteinander verwoben. Mag sein, dass Phex oder Aves besonders wohlwollend auf die Helden herabblickt und ihnen deshalb immer wieder Bandra vorbeischickt.

Zitat:

"Bei Angrosch, schön Euch hier wiederzusehen. Aber ihr seht arg staubig und mitgenommen aus – ganz so als könntet Ihr unbedingt ein Bad in Belhankaner Rosenseife gebrauchen. Glücklicherweise habe ich gerade ein Stück bei mir! Wo ist es denn jetzt?"

Aufhänger:

- Bandra kann als Quelle für andere Abenteuer aufhänger dienen oder auch die Helden mit Ausrüstung versorgen, wenn es dramaturgisch gerade passend ist oder wenn das Abenteuer gerade eine Auflockerung benötigt.
- Nach einigen Treffen mit Bandra können dann die romantischen Avancen einiger zwergischer "Verfolger" für heitere Verwicklungen sorgen, bis die Stimmung dann kippt und ein rachsüchtiger, verschmähter Freier finstere Pläne gegen Konkurrenten oder Bandra selbst in die Tat umsetzt.

AYRINA AL SHAYA

MEISTERSCHMIEDIN

Beschreibung: Es ist nicht leicht im Khunchomer Schmiedevierviertel neben solchen Größen wie der legendären Schmiedin Yaira al Azzim zu bestehen, doch die mit Ende dreißig noch verhältnismäßig junge Meisterschmiedin Ayrina saba Chanya hat sich trotz aller Probleme einen Platz in dieser illustren Gemeinschaft erkämpft. Dies liegt vor allem daran, dass Ayrina sich frühzeitig darauf spezialisiert hat, Auftragsarbeiten für die Magierschaft auszuführen – genauer für die Artefaktmagier der Drachenei-Akademie. Während ihre Zunftbrüder und -schwestern darum wetteifern, vollendete geflämmte Khunchomer oder die leichtesten Spiegelpanzer in ihrem jeweiligen unverwechselbaren Stil anzufertigen, liegt Ayrinas Kunst darin, Waffen, Rüstungen und andere metallene Gegenstände herzustellen, die aus oftmals exotischen Materialien und Legierungen bestehen und die einzig und allein dafür geschaffen werden, einen ganz bestimmten Zauber aufzunehmen – denn nur die wenigsten Artefaktmagier sind gleichzeitig auch große Kunsthandwerker. Und so entwickelt Ayrina oft gemeinsam mit den Magiern, Alchimisten und manchmal auch den Kunden selbst "Gefäße", die je nach Sinn und Zweck des jeweiligen Artefakts sehr unterschiedlich beschaffen sind. Inzwischen weiß Ayrina mehr über Artefakttheorie als so mancher frisch gebackene Abgänger der Akademie.

Geheimnis: Ayrina ist keine vollendete Schmiedin, nicht einmal annähernd. Es ist ihr über die Jahre angesammeltes Wissen um Metalle, Alchemika und magische Affinitäten, vor allem aber ihre außergewöhnliche Aufmerksamkeit und ihr beeindruckendes zeichnerisches Talent, die es ihr erlauben innerhalb kürzester Zeit unglaublich schöne Entwürfe in unterschiedlichsten Stilen aufs Pergament zu bringen - von tulamidisch über bosparanisch bis elfisch oder zwergisch – die ihr ihre Position verschafft haben. Und ihre gute Nase beim Anheuern von Waffen-, Gold-, und Silberschmieden, Edelsteinschneidern und anderen Kunsthandwerkern, die ihre Entwürfe nach ihren Vorgaben detailgetreu umsetzen, tut ein Übriges.

Zitat:

"Wozu soll das Gefäß dienen? Ein umgekehrter 'Schwerer Arm'? Oh, da hätte ich so einige Vorschläge, wartet doch bitte einen Moment. Milhibethjida wird euch in der Zwischenzeit einen Tee servieren ..."

Aufhänger:

- Neidische Konkurrenten könnten hinter ihr Geheimnis kommen und sie auffliegen lassen wollen. Helden können hier auf beiden Seiten aktiv werden, entweder den Ruf der sympathischen Aufschneiderin reinwaschen oder gerade dafür sorgen, dass sie auffliegt.
- Ihr formidabler Ruf kann natürlich auch Schurken anlocken, die sich ihrer Dienste versichern wollen, ob nun durch Entführung - und dann kann sie gar nicht schmieden und ihr droht der Tod - oder weil sie eben durch ihre enge Zusammenarbeit Geheimnisse der Drachenei-Akademie kennt.

GISSA FESTENER

PHEX-GEWEIFTE

Beschreibung: Die etwa vierzig Götterläufe zählende, kamperfahrene Doppelsöldnerin aus Almada dient seit vielen Jahren als Feldpredigerin des Phex in einer Landsknechttruppe und kümmert sich um das Seelenheil ihrer Kampfgefährten.

Dabei liegt Gissa die typische Geheimniskrämerei vieler Phex-Geweihten völlig fern und es fällt sehr schwer, sich die kräftige, joviale Söldnerin mit der weit tragenden Stimme als wieselflinke Fassadenkletterin auf den Dächern vorzustellen oder in gedeckten Farben beim Plausch in einem Handelskontor. Trotzdem verehrt sie Phex von Ganzem Herzen als Gott all derer, die den "größten aller Handel" eingegangen sind und ihr Leben für den Lebensunterhalt einsetzen, die sich in jedem Moment auf sich selbst und ihre Fähigkeiten – und ein Quentchen Glück – verlassen müssen, um einen weiteren Tag erleben zu können.

Vor allem aber will sie auch den "blutgierigen Korsjüngern" und "romantisierenden Rondrianern" nicht das Feld überlassen, die ihrer Auffassung nach den Kampf und das Sterben zu etwas erheben, was es nicht ist und die den Wert (und damit auch den Preis!) eines menschlichen Lebens herabwürdigen.

Neben der Predigt sieht Gissa ihre Aufgabe auch darin, Verhandlungen um den korrekten Lohn mit Auftraggebern zu führen und schließlich auch darin, ihr Wissen im Kampf mit dem Zweihänder für bares Gold zu verkaufen - denn Handeln ohne Gegenleistung ist ein ihr völlig fremder Gedanke.

Geheimnis: Gissa dürfte in den Gebieten im Osten des Mittelreiches nicht gar so positiv gesehen werden, da sie wiederholt durch sehr harte Verhandlungsführung mit Adligen und extreme Söldforderungen für ihre Schützlinge, größere Anwerbungen von Söldnern für den Kampf gegen die Dämonenknechte hinter der Trollpfote verhindert hat. Dabei ist ihr die Bedeutung des Kampfes gegen die Siebtsphärischen durchaus bewusst, nur sollten sich ihrer Auffassung nach auch die Auftraggeber dessen bewusst sein und denjenigen, die in diesem Kampf mehr nur als ihr Leben aufs Spiel setzen, auch einen deutlich höheren Preis zahlen ...

Zitat:

"So, wir haben das zusätzliche Silber erhalten! Bei Phex, Zeit den Jammerlappen in den Arsch zu treten, oder was meint ihr?!"

Aufhänger:

- Gissa ist Waffenmeisterin mit dem Zweihänder (oder einer anderen Waffe nach Entscheidung des Meisters) und bietet sich somit als (sehr teure) Lehrmeisterin für kämpferisch begabte Helden an.
- Viele Phex-Geweihte und Akoluthen der Phex-Kirche stehen Gissa sehr skeptisch gegenüber, was sich in einer Intrige äußern kann und unter anderem auch in Vorwürfen, die Söldnerin, der ein Teil des linken Ohres fehlt, sei in Wirklichkeit eine Geweihte des Namenlosen.
- Gissa kann auch eine Gegnerin der Helden sein, wenn diese einen Schlag gegen die Schwarzen Lande planen und Gissa den Preis für kämpferische Unterstützung in unvorhergesehene Höhen treibt.

SANDRO VITARJO MARNUEZ

DIRECTORIO

Beschreibung: Der aus Südaventurien stammende Sandro Vitario Marnuez ist "Directorio" - des "Theatro Phantasmagorico", einer bunt gemischten Wanderbühne, die sich

auf die Darbietung extravaganter Theaterstücke spezialisiert hat, die exotische Tiere, Zauberei, Feuerwerk, Akrobatik, Tanz und Schauspielerei in aufwändigen Aufführungen vor märchenhaften Kulissen kombiniert. Jede Saison schreibt Sandro ein neues phantastisches Stück mit häufig tulamidisch oder altbosparanisch angehauchtem Hintergrund wie z.B. zuletzt "Der Dieb von Rashdul - eine Phantasie aus tausend und einem Rausch" - das diverse "Nummern" zu einem bombastischen Spektakel vereinigt (das eben erwähnte Schauspiel benötigte unter anderem einen Schlangemenschen, sich zum verwechseln ähnliche Schauspielerinnen, einen Scharlatan, einen Tierbändiger, einen Hochseilartisten und jemanden, der sich unsichtbar machen kann). Je nach Anforderungen des Stücks heuert Sandro - der es übrigens liebt, seinen eigenen Namen auszusprechen - neue Mitglieder für seine Truppe an, sodass die Zusammensetzung des Theatros sich ständig ändert.

Der enorme Aufwand, den Sandro betreibt, bedeutet, dass der Zirkus immer kurz vor dem Ruin steht, und dies obwohl Sandro stets vor reichem Publikum an Adelshöfen, vor Händlern, Granden und Magnaten überall zwischen Al'Anfa und Punin, Kuslik und Khunchom spielt und nur selten einmal vor einfachem Volk (wenn sich dafür eben ein spendabler Ausrichter findet). Im Prinzip ist es aber schon als Wunder anzusehen, dass das Theatro stets nur kurz vor dem Ruin steht. Sandros Idee, gespielte Stücke im Anschluss als durchaus beliebte Hellerromane zu verkaufen, bringt jedenfalls nicht allzu viel ein. Und so geht das Gerücht, dass der gutaussehende Südländer, den ein oder anderen Gönner hat, der sich die Extravaganzen Sandros so einiges Kosten lässt.

Geheimnis: Zwar wird Sandro tatsächlich von einigen betuchten Gönnern unterstützt, doch dies ist nur die halbe Wahrheit hinter dem Zirkus, denn eigentlich handelt es sich beim "Theatro Phantasmagorico" nur um die (inzwischen etwas aus den Fugen geratene) Fassade für von Sandro von langer Hand geplante Einbrüche und Schurkenstücke, die stets eine

nicht unbeträchtliche Zahl von "Mitspielern" erfordern, die an den "Einspielergebnissen" beteiligt werden ...

Zitat:

"Hochverehrtes Publikum! Sandro Vitarrio Marrnuez und das Theatro Phantasmagorico präsentieren eine klassische Erzählung von wahrer Liebe und edlen Abenteuern!"

Aufhänger:

- Passend begabte Helden können ohne Kenntnisse der Hintergründe Teil des Theatros werden und dem geheimen Treiben auf die Spur kommen (dieses Abenteuer hätte ich für die Anthologie *Bardensang und Gaukelspiel* vorgeschlagen ☺)
- Andererseits können entsprechend veranlagte Helden auch wohlwissend um die eigentliche Queste anheuern, um z.B. in die Schatzkammer einer berüchtigten al'anfanischen Spielhöhle einzusteigen.

Verkompliziert wird das Ganze dadurch, dass eine alte Flamme Sandros in Beziehung zum Zielobjekt steht ...

- Oder die Helden werden darauf aufmerksam, dass über die Jahre einige spektakuläre Diebstähle in zeitlicher Nähe zu Auftritten von Sandro standen.
- Und was geschieht mit den ganzen ehemaligen Verbündeten / Angehörigen von Sandros Zirkus? Diese könnten ja ständig plaudern und müssen irgendwie zum Schweigen gebracht worden sein ...

SAQIM IBN RASZID

KARAWANEFÜHRER

Beschreibung: Auch wenn Saqim unter seinen weiten Gewändern und der Keffiya auf den ersten Blick kaum von einem anderen Wüstenbewohner zu unterscheiden ist, wuchs der heute 17 Jahre alte Saqim nicht bei den Stämmen der Wüste auf, sondern lebte bis zu seinem 13ten Lebensjahr in Amhallah am Yaquir, als Spross einer reichen Händlerfamilie.

Da Saqims Großvater nicht besonders glücklich war mit dem sich abzeichnenden "In-den-Tag-Hineinleben" seines Enkelsohns, beschied der Patriarch, dass Saqim als Karawanenführer bei einem alten Freund der Familie, einem Fernhändler aus der Khôm, ausgebildet werden solle, damit er im rechten Glauben und in der Härte des Lebens unterwiesen würde.

Saqim machte diese angeordnete Umstellung vom Luxus zum relativ einfachen Leben in der Wüste zunächst schwer zu schaffen, doch nach einer Weile musste sich Saqim eingestehen, dass das Leben in den Zelten der Stammes-Novadis auf ihren Handelszügen ungleich aufregender war als das Leben in der Stadt und er mit sehr viel unterschiedlicheren Menschen zusammenkam als zuhause.

Saqim genießt inzwischen das Leben in den Karawanen - nicht unbedingt den Staub und die Anstrengung oder den oft sehr starren Glauben der Stammesnovadi, wohl aber die Möglichkeit immer wieder fremde Dinge zu sehen. Und so legt der junge Novadi Mitreisenden gegenüber große Neugierde an den Tag und nimmt immer wieder Kontakt zu ihnen auf.

Geheimnis: Saqim ist zwar ein tiefgläubiger Anhänger Rastullahs, hat sich aber trotz aller widrigen Umstände sehr viel Offenheit allem Fremden gegenüber bewahrt. Sein Wissenshunger scheint oft grenzen- aber auch wahllos. Der schlanke junge Mann hat sich aufgrund seines herausragenden Gedächtnisses allerlei (Halb-)Wissen aus allen möglichen und unmöglichen Quellen angeeignet, von Bewässerungstechnik über Dramaturgie hin zu Philosophie und Zoologie. Und mit etwas Anleitung von richtiger Seite könnte vielleicht sogar etwas aus ihm werden - sofern er nicht irgendwann in ernste Schwierigkeiten gerät, weil er immer wieder Bücher "ausleiht", die die Karawane für fremde Händler mit sich führt ...

Zitat:

"Sabib, sagt, was meintet Ihr damit, dass ..."

Aufhänger:

- Saqim kann den Helden in jeder Karawane in der Wüste Khôm und den angrenzenden Landen begegnen.
- Möglicherweise entwendet er mitreisenden Helden dabei ein ihnen wertvolles Buch oder entdeckt ein dunkles Werk, das eine Gefahr für den Jungen darstellt.

ЕНДІРІЕЛ СІРІЕНКЛАГ

ELFISCHER UNTERHÄNDLER

Beschreibung: Wie so viele andere Sippen auch, lebt Endhiriels Sippe zurückgezogen irgendwo in den Auen Albernias und sucht nur selten Kontakt zu den Menschen, die sich in den ehemaligen Landen der Alben niedergelassen haben. Wenn es aber wieder an der Zeit ist, die Welt der Menschen aufzusuchen, dann ist es Endhiriel, der sich gemeinsam mit ein, zwei Gefährten aufmacht zu den Siedlungen der Rosenohren, um dort zu handeln.

Der hochgewachsene Elf mit dem altertümlichen Schwert an der Seite trägt sein dunkles Haar für einen Elfen erstaunlich kurz - sein kunstvoll geflochtenes Haar reicht nichteinmal bis zu den Schultern - doch für jemanden, der fremd in Albernia ist, dürften die tiefblauen Hautmalereien, die Endhiriels Gesicht und Körper bedecken, viel bemerkenswerter sein. Auf seinen Reisen zeichnet Endhiriel diese Wellenmuster jeden Morgen sorgfältig auf seine Haut und jeden Abend nach Sonnenuntergang wäscht er die Bilder ebenso sorgfältig wieder ab.

Im Umgang mit Menschen ist Endhiriel freundlich und aufgeschlossen, wahrt aber meist eine gewisse Distanz, die nur schwindet, wenn er einem Lied lauscht oder selber singt. So unterschiedlich Menschen und Elfen auch sind, die Musik bildet für Endhiriel die Brücke zwischen den beiden Völkern und die oftmals "unvollkommene" und "überstürzte" Musik der Menschen übt einen ganz besonderen Reiz auf ihn aus.

Geheimnis: Endhiriels Sippe lebt nur halb in dieser Welt, das kleine aelfische Dorf liegt in einer Globule, die mit den Feenwelten verbunden ist. Aber nicht alle Feen sind ihren Verwandten, den Elfen wohlgesonnen, weshalb es in Albernia immer wieder zu Konflikten mit dunklen Feenwesen kommen kann. Und aus diesem Grunde schickt seine Sippe Endhiriel auch immer wieder aus, um bei den Menschen eiserne Waffen einzutauschen, die auf die finsternen Feen verletzend wirken, die die Elfen aber nicht selber herstellen können. Dies führt dazu, dass die Elfen dieser Sippe oftmals für Elfen eher seltsame Waffen tragen, seien es nun alte thorwalsche Breitschwerter oder gar Äxte und ähnliche grobe Waffen.

Zitat:

"Eine schöne Melodie, so kraftvoll und unbändig in ihrer Trauer."

Aufhänger:

- Einerseits bietet sich natürlich an, dass die Helden irgendwie in einen Kampf zwischen Feen und Elfen hineingezogen werden, andererseits kann es auch sein, dass eine magische Waffe, die die Helden suchen, vor Jahrhunderten in die Hände Endhiriels gelangt ist. Oder man verbindet beides.

EDARNA VON ARNKLAMM

Риттерин, Gepaппт „Die Firunsbärin“

Beschreibung: Die Größe von zwei Schritt, das breite Kreuz, die eher männlich als weiblich wirkende Brust, die groben Gesichtszüge und das weißblonde Haar, all dies hat dazu geführt, dass Edarna von Arnklamm meist nur spöttisch als *die Firunsbärin* bezeichnet wird. Die junge Nachkommin einer verarmten weidener Edlenfamilie hat erst vor wenigen Jahren den Ritterschlag erhalten und zieht seitdem von allem Spott unberührt jede Saison von Turnier zu Turnier, um so ihr Einkommen zu verdienen. Seit neustem hat sie sich den Spitznamen gar zu eigen gemacht und trägt, wenn sie in schwerer Rüstung einen Turnierplatz betritt, den weißen Pelz eines Firunsbären um die Schultern geschlungen. Und während sie auf dem höfischen Parkett auch eher unbeholfen wirkt, ist sie doch eine mehr als beeindruckende Erscheinung im Kampf mit dem Zweihänder oder mit in Tjost und Gestampfe auf dem Rücken ihres Trallopers Riesen. Zwar hat die Mittzwanzigerin noch kein Turnier gewonnen, aber schon so manchen Gegner auf spektakuläre Weise windelweich gedroschen



oder aus dem Sattel gehoben. Etwas, das sie beim einfachen Volk durchaus beliebt macht.

Geheimnis: Auch wenn es auf den ersten Blick anders scheint, leidet Edarna im Stillen doch sehr unter dem Spott der Menschen. Aber sie macht gute Miene zum bösen Spiel und lässt sich soweit es geht, nichts davon anmerken, ja versucht sogar dem Spott die Schärfe zu nehmen in dem sie selber mitspielt – ohne viel Erfolg. Dem Turnierwesen, bei dem sie sich auf Schritt und Tritt beobachtet fühlt, würde Edarna deshalb lieber heute als morgen den Rücken kehren. Doch aufgrund fehlendem Einkommen und nur wenigen Hörigen aus den Gütern ihrer Familie sieht Edarna in den gewonnenen Turnierpreisen die

beste Möglichkeit, möglichst rasch an genügend Gold zu kommen, um sich mit eigener Lanze dem Kriegszug gegen die Schwarzen Lande anschließen zu können.

Zitat:

"Senk' die Lanze und reit' zu! Das muss ja nicht länger dauern als nötig!"

Aufhänger:

- Die Helden können Edarna auf jedem beliebigen Ritterturnier treffen und werden vermutlich auch bald bemerken, dass "die Firunsbärin" Spott nicht so leicht nimmt, wie sie anderen weismachen will. Dies mag man vielleicht daran erkennen, dass sie sich die größten Spötter mit Vorliebe als Turniergegner aussucht und dabei besonders motiviert auf diese eindrischt.
- Da Edarna nicht wahrnimmt, dass der Jubel des Publikums oftmals aus echter Begeisterung stammt und sie nicht etwa verhöhnen soll, könnten die Helden dort helfend eingreifen. Sollten sie Edarna jedoch öffentlich versuchen in Schutz zu nehmen, wird die Ritterin dies allerdings eher als besondere Demütigung auffassen.

DHARANA CALARJ

ZAUBERLEHRLING

Beschreibung: Dharana zeigte relativ früh erste Anzeichen einer magischen Begabung, die sich in den üblichen chaotischen Ereignissen äußerten, die Kinder mit der Gabe so oft begleiten und die für Angst und Misstrauen unter ihren Mitmenschen sorgen. Da sich die magischen Phänomene bei der jungen Dharana allerdings häufig auch als spektakuläre Manifestationen des Elements Feuer zeigten, war diese Furcht jedoch mehr als berechtigt. Glücklicherweise spürte die Feuerelementaristin Abalja Alryd sie auf, bevor Schlimmeres geschehen konnte und nahm das von den eigenen Ausbrüchen verängstigte Kind mit den furchtbaren Brandnarben am linken Unterarm unter ihre Fittiche. Dies war vor acht Jahren.

Heute steht Dharana kurz vor dem Abschluss ihrer Ausbildung und hat sich zu einer temperamentvollen jungen Frau entwickelt, die die Magie als Geschenk und nicht als Fluch versteht. Da die Lohnmagierin Abalja selbst eine eher praktische Ausbildung genossen hatte, sind auch Dharanas Fähigkeiten sehr praktisch orientiert, mancher würde sogar sagen, dass viele Grundlagen der Magie an Dharana vorbei gegangen sind. Bestes Indiz dafür mag sein, dass trotz vieler Sprüche, die dem Element Feuer zugeordnet sind, höhere Elementarbeschwörungen von Dschinnen oder gar Elementaren Meistern nicht zu Dharanas Repertoire gehören. Trotzdem interessiert sie sich sehr für diese Wesenheiten und sammelt mit wahren Feuereifer alle möglichen Informationen und Legenden zu bekannten Dschinnen. Da Magistra Alryd mit ihrer Schülerin von Auftraggeber zu Auftraggeber durch Aventurien reist, kann man der angehenden Magierin mit den rot gefärbten Haaren und einer Vorliebe für große Auftritte praktisch überall begegnen.

Geheimnis: Noch keines, wenn man davon absieht, dass sich mit steigender Macht bei ihr langsam ein Hang zu Pyromanie bemerkbar macht. Ohne Einwirkung der Helden wird Dharana aber immer unverantwortlicher mit ihrer Magie umgehen und z.B. bei militärischen Aufträgen weit über das Ziel hinausschießen, wodurch irgendwann auch Unschuldige zu Schaden kommen können.

Dabei ist sie nicht wirklich Schurkin, sondern eher eine übereifrige und unsichere Verbündete, die sich durch ihre Taten selbst in Gefahr bringt. Zum "Feuer" gehört für mich auch ein Egoismus, damit kann sie eben Spontanaktionen oder Kommandounternehmen versauen. Ihr Interesse am Feuer ermöglicht weiterhin im Zuge des "Jahrs des Feuers" interessante Einsatzmöglichkeiten im brennenden Gareth.

Zitat:

"Ob es weise ist, Feuer mit Feuer zu bekämpfen, kann ich nicht sagen. Auf jeden Fall macht es Spaß!"

Aufhänger:

- Zu Beginn kann Dharana zu erfahrenen Helden aufschauen, insbesondere wenn diese (seltene) Feuermagie beherrschen. In dem Falle sucht sie die Nähe der Helden und versucht vielleicht sogar diese mit ihrem Wissen um elementare Legenden zu beeindrucken.
- Später könnten die Helden bei einigen Aufträgen mit der fertig ausgebildeten Dharana zusammenarbeiten. Dabei bevorzugt sie bereits spektakulären Magieeinsatz, der für Probleme sorgen kann.
- Sofern die Helden nicht positiv und ausgleichend auf Dharana einwirken, kann sie sich letztendlich sogar zur Schurkin entwickeln. Sie strebt dann nach immer mächtigerer Magie und beachtet die Konsequenzen ihres Handelns kaum noch.

ATHOS VERENGAR

SÖLDNERFÜHRER

Typ: charismatischer Anführer, ehrgeizig, hart aber loyal gegenüber Untergebenen

Beschreibung: Athos wuchs in Al'Anfa auf und da die nicht unvermögende Familie Verengar in enger Verbindung mit einem der Grandenhäuser stand, genoss er eine exzellente militärische und geisteswissenschaftliche Ausbildung.

Im Khôm-Krieg sammelte er als junger Mann seine erste Sporen woraufhin ein rasanter Aufstieg in Al'Anfas Kriegsmaschinerie folgte – und ein ebenso rascher Fall. Aus unbekannten Gründen musste Athos die Schwarze Perle verlassen, aufgrund seiner Fähigkeiten und seiner Ausstrahlung konnte er sich jedoch im

Norden Aventuriens in diversen Konflikten als Söldner(führer) bewähren.

Dabei strebte der ehrgeizige Krieger stets nach Anerkennung durch die Herrschenden, die ihm aber aufgrund seiner Herkunft nur selten zuteilwird. Erst während des Thronfolgekrieges im Horasreich und später in Diensten des grangorischen Herzogs konnte er schließlich einigen Respekt erringen und stieg zum Condottiere auf. Inzwischen dient er in Diensten des Herzogs von Grangor und soll dessen vollstes Vertrauen genießen – hinter seinem Rücken wird Athos nur "der Schwarze Ritter des Herzogs" genannt.

Geheimnis: Athos ist in Al'Anfa in Ungnade gefallen, weil er den Spross einer einflussreichen Familie in einem (erst im Nachhinein zum Duell erklärten) Kampf getötet hat. Mit seinem ausgeprägten Jähzorn und den Geistern der Vergangenheit ringt Athos noch heute – und dies im wahrsten Sinne des Wortes, verfolgen ihn doch immer wieder Visionen vom Geist des Ermordeten.

Inspiration: *Avery Brooks* als DS9's Captain Sisko / Der Mohr von Venedig

Anmerkung: Die Figur kann ebenso gut aus der Grandenfamilie Florios stammen, wenn eine stärkere Vernetzung zum offiziellen Aventurien gewünscht ist.

ΣΙΑΝΑ

ΣΧΑΠΚΜΑΓΔ

Typ: Die patente, gut aussehende Schankmagd mit einem Herz aus Gold

Beschreibung: Die weizenblonde Siana zählt vielleicht einundzwanzig Jahre und arbeitet schon seit ihrer Kindheit in einer typischen Heldengaststätte mit viel Laufkundschaft irgendwo in einer mittelländischen Stadt. Sie ist stets hilfsreich und freundlich, scherzt viel und flirtet auch mit den männlichen Gästen, solange diese noch nicht zu viel getrunken haben, da dann die Börse der meisten Kunden etwas lockerer sitzt. Man sollte dies aber nicht als Aufforderung zu mehr verstehen; aufdringliche Gäste haben schneller ein spitzes Knie im Unterleib als sie denken können.

Siana hört gerne Geschichten und Lieder aus der weiten Welt und zeigt sich leicht beeindruckt von Berichten über Heldentaten. Wenn

der Abend schon etwas später und der Schankraum leerer ist, lässt sich oft dazu überreden, mit ihrer glockenhellen Stimme die ein oder andere romantische Weise aus fernen Ländern vorzutragen.

Geheimnis: Siana ist nicht so naiv, wie es vielleicht den Anschein hat. Sie bekommt viel von den Gesprächen in der Schankstube mit und hat über die Jahre viele fremde Sprachen aufgeschnappt, was es ihr ermöglicht, so manches vertrauliche Gespräch zu belauschen. Und wenn Gäste, die die hübsche Magd beeindrucken wollen, oftmals zu viel von sich ausplaudern – ist es da nicht ihre phexische Pflicht, dieses Wissen zu ihrem Vorteil zu nutzen? Siana ist nämlich eine heimliche Anhängerin des Diebesgottes und trägt dessen örtlichen Kult geschickt immer wieder einige wertvolle Informationen zu. Die Weihe des grauen Gottes hat sie zwar noch nicht empfangen – aber sie ist auf dem besten Wege dorthin.

Inspiration: *Rosie Cotton* wie in der Verfilmung der "Herr der Ringe"-Trilogie

Aufhänger:

- Eine andere Macht/Geheimorganisation macht sich an das vermeintlich „schwächste Glied“ in der Kette ran, sodass die Helden auf die Schankmagd aufmerksam werden, weil sie plötzlich im Mittelpunkt des Interesses steht.
- Oder Siana stößt die Helden auf ein Problem, das sie geschickt als Gerücht verpackt. Die Helden lösen dabei unwissend eine Aufgabe für die Phex-Kirche und erfahren – wenn überhaupt – erst im Nachhinein, wer ihr "Auftraggeber" war und dass die Lösung des Problems die Gruppe für das eigentliche Abenteuer testen sollte.

ΡΑΔΥΛΦ

ΣΤΕΙΝΜΕΤΖ

Beschreibung: Der bereits graubärtige, aber noch immer hoch gewachsene und kräftig zupackende Radulf arbeitet nun schon seit mehr als dreißig Jahren als wandernder Steinmetzgeselle in den verschiedenen Bauhütten in Mittelaventurien und hat in dieser Zeit vermutlich mehr Tempel, Klöster und Kapellen errichtet, als die meisten anderen Aventurier auch nur gesehen haben. In der Gemeinschaft der Steinmetze hat sich der meist stille und stets

sehr gewissenhaft vorgehende Mittfünfziger einen fast schon legendären Ruhm erarbeitet, und selbst der ein oder andere Zwerg spricht voll Respekt von Radulfs Kenntnissen in Statik, Bauplanung und Steinbearbeitung. Trotzdem hat der Steinmetz noch nie eine Bauhütte geleitet und als Meister den Bau eines Tempels angeführt. Meist arbeitet er als rechte Hand des jeweiligen Baumeisters, scheint ihm der Umgang mit den Handwerkern auf dem Bau doch lieber zu sein, als die Diskussion mit den Auftraggebern. Und wenn unter den reisenden Bauleuten aus den verschiedensten Ecken des Mittelreiches und des Lieblichen Feldes, die an einem Ort zum Bau eines neuen Gotteshauses zusammenkommen, ein Konflikt ausbricht, kann man sich sicher sein, dass Radulf in seiner pragmatischen Art bald den Streit schlichtet.

Dennoch ist er auch unter ihnen eher reserviert, gilt als melancholisch und feiert selten mit den anderen Arbeitern der Bauhütten, was immer wieder böse Gerüchte über Pakte mit Grolmen oder Schlimmeren laut werden lässt, auf die die meisten aber nicht viel geben.

Geheimnis: Radulf war unter dem Namen Emmeranus einst Novize der Hesinde-Kirche und galt als viel versprechender junger Mann mit blendenden Aufstiegschancen. Doch am Tag, an dem Emmeranus Hesinde geweiht werden sollte, nahm ihn seine Göttin nicht an! Tief in seinem Glauben erschüttert, packte der junge Emmeranus noch in derselben Nacht seine Sachen und war am nächsten Morgen verschwunden.

Nach einer längeren Zeit des Haderns und ziellosen Wanderns durch Aventurien gelangte Emmeranus – inzwischen Radulf – zu der Er-

kenntnis, dass es sein Hochmut gewesen war, der ihn von den Zwölfen entfremdet hatte. Da er immer schon von der Architektur der sakralen Bauwerke fasziniert und zudem mathematisch und künstlerisch äußers begabt war, beschloss er, den Göttern auf andere Weise zu dienen, und ihnen Häuser zu errichten - und so zieht Radulf nun als Steinmetz durch die Lande, immer auf der Suche nach einer neuen Tempelbauhütte.

Zitat:

"Die Wege der Göttin sind unergründlich."

Aufhänger:

- Die Helden können auf einer Tempelbaustelle, z.B. der Baustelle des Hesinde-Tempels zu Ferdok, im Zuge einer Detektivgeschichte Radulfs Bekanntschaft machen. Irgendjemand scheint den Bau des Gotteshauses zu sabotieren und Gerüchte um den verschlossenen Vorarbeiter machen die Runde ...

- Eine andere Möglichkeit mag sein, dass die Helden versuchen sollen, die Spur des jungen Emmeranus zu finden, denn im Tagebuch/Buch der Schlange des damaligen Novizen sollen sich Abschriften aus einem wichtigen Werk der Drachenkunde befinden, das irgendwann in den vergangenen Jahrzehnten zerstört wurde. Ein Hinweis ist die Statue des Nandus in einem nahen Tempel, in der ein ehemaliger Mitnovize Emmeranus' die Züge seines Freundes wiedererkannt haben will. Je weiter man sich vom Heimattempel entfernt, desto weniger gleichen die Statuen ihrem Schöpfer. Ein Zeichen dafür, dass Radulfs Hochmut sich zunehmend legt?

Entstanden aus dem *Projekt 15* des mittlerweile eingestellten Blogs *Bewusstseinsströme* von Irian

Illustrationen von Princeps Senatus, Layout und Covergestaltung von Feyamius

Mit herzlichem Dank an

arnebab, Belfionn, Benjamin, Elwin, Jens und Tomboy für Ideen und Verbesserungsvorschläge

Verwendung von Marke und Inhalten von **DAS SCHWARZE AUG**E mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. www.ulisses-spiele.de. Copyright © 2011 by Significant GbR für die Marke

DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel **DAS SCHWARZE AUG**E und zur Welt **AVENTURIEN**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken.