

Balphemor von Punin

Verhüllter Meister und Dämonologe, Agrimoth-Paktierer

»Balphemor von Punin ist das mächtigste Mitglied des transysilischen Triumvirats mit Leonardo und Arngrimm von Ehrenstein. Man sagt, er sei weit über tausend Jahre alt und habe bei Fran-Horas (!) studiert, Details aus seiner Geschichte sind allerdings unbekannt. Gesichert ist, dass der Magier im Bunde mit dem Verderber der Elemente steht. B. befiehlt Gehörnten, Un-Elementaren und Golems, rekrutiert seine Untergebenen aus der Heptagon-Akademie (deren Geheimnisse er von Galotta erbt), aus der Agrimoth-Kirche und aus Arngrimms Truppen, die dieser ihm zur Seite stellt, da er von B. Tränke gegen seine Lykanthropie erhält. (...)

Menschliche Regungen zeigt B. selten, er gilt als sachlich, aber arrogant und geringschätzig. Er hat keine Freunde oder erklärten Feinde. Seine Untergebenen verehren oder verabscheuen ihn, niemand aber zweifelt an seiner Überlegenheit. (...)

Auf der sagenumwobenen Insel Sumus Kate im Ysli-See, wo die Elemente im ständigen Kampf gegen dämonische Verderbnis liegen sollen, bewohnt B. einen gewaltigen Dämonenbaum als Magierturm, drei Sturmdämonen dienen ihm als Wachen und zum Transport. Laut Informant Asqarath hortet B. dort auch magische Hinterlassenschaften Borbarads und Galottas. (...)

B.s Ziele liegen im Dunkeln. Ämter und Titel bedeuten ihm wenig, seinen Einfluss nutzt er für private Forschungen, die er an magischen Orten in ganz Tobrien anstellt und deren Zweck auch seine direkten Helfer nicht zu verstehen scheinen. Die Verwaltung einer Heptarchie wäre ihm dabei eine Last – möglicherweise hat er deswegen Leonardo den Agrimoth-Splitter überlassen, obwohl er ihn jederzeit beanspruchen könnte. Er verstand es seit seinem Auftauchen in Borbarads Gefolge exzellent, unbeschadet aus allen Schlachten und Konflikten hervorzugehen, er scheut Risiken und versucht stets, die Kontrolle zu behalten; nichts, was er tut, erscheint willkürlich. Galotta und jetzt Leonardo gewährleisten ihm beste Forschungsbedingungen, ohne dass er selbst größere Opfer bringen müsste. (...)

In Transysilien verfolgt B. offensichtlich langfristige Pläne, er denkt defensiv, Expansion oder Aggression sind von B. nicht zu erwarten. Leonardo und Arngrimm stellt er die Dienste seiner Beschwörerzirkel für Gegenleistungen zur Verfügung, doch an engen Bündnissen hat er tendenziell kein Interesse. Allerdings vermutet Informant Yslistein, dass er das Dämonenschwert Athai-Naq als wertvoll erachtet. (...)«

—Späherin Akrabaal an Fürstkomtur Helme Haffax in Mendena, 1031 BF

Äußere Erscheinung

Balphemor von Punin ist ein hagerer Mittdreißiger mit wirrem, dunklem Haar und Fadenbart. Oft trägt er Augengläser, aber bei näherem Hinsehen scheint die braune Iris um die Pupille wie ein hölzerner Wulst um ein Astloch zu liegen (sein Dämonenmal). Er trägt Handschuhe und eine mehrlagige Beschwörungstunika in Schwarz und Rot. Sein Zauberstab ist ein schwarzer Eichenast mit Geierschädel.

Lebenslauf

609 v.BF geboren, wurde Balphemor an der kurz zuvor begründeten Akademie zu Punin ausgebildet und erhielt seine Hesindeweihen. Er erforschte die hesindianische Elementarlehre und das Wesen Agrimoths. Als magischer Berater *Fran-Horas'* erlebte Balphemor **568 v.BF** die *Erste Dämonenschlacht*, die Entstehung der Dämonenbrache bei Gareth und den kulturellen Niedergang in den folgenden Dunklen Zeiten, der auch seine Karriere vor ihrer eigentlichen Blüte beendete.

Erschüttert von der Schlacht vergrub sich Balphemor 55 Jahre lang in Forschungen zur Heilung der Dämonenbrache. **513 v.BF** wurde er im hohen Alter von 96 Jahren vom großen

Basilius in einen siebenköpfigen Kreis von hesindegeweihten Erzmagiern berufen, um das Götterschwert *Siebenstreich* in *Sieben magische Kelche* einzuschmelzen, die die Dunklen Zeiten überdauern sollten. Balphemor wurde zum Hüter des *Humus-Kelches* ernannt, der auf Hlûthars Grab in der Brache versteckt werden sollte. Doch er war bereits gefallen, hatte den Göttern abgeschworen und erlag der Versuchung, die Macht des Kelches zu missbrauchen: Vermeintlich im Dienste der reinen Wissenschaft schuf er in der Brache eine direkte Verbindung in die Domäne Agrimoths – das Chaos, das Balphemor zu bekämpfen geschworen hatte, begann ihn nach und nach zu verschlingen.

Zugunsten des wahnwitzigen Planes, der während der nächsten Jahrzehnte in ihm reifte (siehe *Meisterinformationen*), ließ Balphemor alle Menschlichkeit hinter sich. Über ein Jahrtausend lang trieb er langsam und planvoll seine Forschungen voran, sammelte Erkenntnisse und traf Vorbereitungen. Als Mittel zum Zweck verlängerte er sein Leben mittels GEFÄSS DER JAHRE und SEELENWANDERUNGEN, die er meist an Ziehsöhnen durchführte.

So sah er das Ende der Dunklen Zeiten (**162 v.BF**), beobachtete den Aufstieg *Hela-Horas'* und ihren Fall in der *Zweiten Dämonenschlacht* (**0 BF**); er genoss den Frieden im Raulschen Reich (**0–335 BF**), musste sich jedoch vor den Priesterkaisern (**335–446 BF**) verbergen; mit Neugier betrachtete er den Zwist *Rohals* (**466–590 BF**) mit *Borbarad*, mit Abscheu die *Magierkriege* (**590–602 BF**). Die letzten 400 Jahre verbrachte Balphemor in Gareth, wo er sich als Stadtarchivar tarnte.

Immer wieder kamen ihm tapfere Helden in die Quere, manchmal vernichtete er sie, manchmal zwangen sie ihn zur Flucht – doch immer überlebte Balphemor, während die Helden in Vergessenheit gerieten.

Als *Borbarad* **1015 BF** erneut in die Welt trat und sich als Gott offenbarte, beobachtete Balphemor ihn einige Jahre lang, und als er **1021 BF** enttarnt und der *Humus-Kelch* aus seinem Griff gerettet wurde, um *Siebenstreich* neu erstehen zu lassen, floh er nach Yol-Ghurmak, wo er nach dem Fall *Borbarads* als rechte Hand *Galottas* agierte.

Nach *Galottas* Tod **1027 BF** ist Balphemor nun mit Freiheit und Möglichkeiten ausgestattet, wie er sie sich nie erträumt hätte. Sein Plan hat binnen eines Jahrzehnts mehr Fortschritte gemacht als im Jahrtausend davor, doch Balphemor denkt in Jahrhunderten. Er sieht den Fall der Heptarchien längst voraus und trifft seine Vorbereitungen für die Zeit danach ...

Balphemor am Spieltisch

Charakterspiel: Dein Plan ist perfekt, deine Saat wird aufgehen, ob morgen oder übermorgen: Du hast alle Zeit der Welt – du bist der Tausendjährige! Niemand kann dich aufhalten, kein anderer Geist die Grenzen errahnen, die du bereits überschritten hast. Und dein nächster Durchbruch ist bereits vorbereitet ...

Größte Stärke: Langfristiges Denken. Balphemors Pläne sind oft unverständlich und nur schwer zu durchkreuzen, weil er weit vorausplant. Zwar sind sie oft unnötig vertrackt, doch er nimmt sich viel Zeit, um den größtmöglichen Erfolg sicherzustellen.

Größte Schwäche: Arroganz und Perspektivverlust. Für Balphemor sind die Menschen sinnlos wuselndes Geziefer, das zu Staub zerfällt, während er das nächste Leben beginnt. Er hält sich für unangreifbar und rechnet nicht mit Kreativität und Gewitztheit. Dem Tausendjährigen ging der Blick für das Offensichtliche verloren, er erklärt sich Phänomene oft viel komplizierter als sie sind. So kann man ihn täuschen.

Konfliktverhalten: Defensive und Flucht. Balphemor gibt lieber ein Etappenziel verloren, als seinen großen Plan zu gefährden. Er hat viele Mittel zur Verteidigung und denkt immer an einen Fluchtweg. Rachegelüste sind ihm fremd.

Darstellung

Fortschreitende Verholzung macht Balphemors Bewegungen stockig, sein Blick ist starr. Er redet laut und barsch mit altertümlichen Formulierungen und rollendem *r*, fällt anderen ins Wort und belehrt sie abfällig. Zwar lügt Balphemor gewohnheitsmäßig und besitzt durchaus autoritäres Charisma, er ist aber unsubtil im Umgang mit Menschen. Er zaubert auf Bosparano mit großartigen, beschwörenden Gesten.

Liebe oder Mitleid kennt Balphemor längst nicht mehr, er ist innerlich abgestorben – das Einzige, was ihn treibt, ist sein Plan.

Verwendung im Spiel

Balphemor ist der verrückte Wissenschaftler, der im Versuch, das Chaos zu überwinden, in nur immer größeres Chaos verstrickt wird.

Als **Erzschurke** kann er mittels Arkhobalim als Teleportationshilfen in fast ganz Aventurien auftauchen (oder seine Schergen schicken), um wichtige Paraphernalia zu sammeln, elementare Orte zu verderben, schwarze Wälder zu pflanzen oder nach verbotenen Wissen zu forschen – seine Umtriebe sollen von Helden ruhig immer wieder abgewendet werden. Balphemor kann stets fliehen, und ein Misserfolg ändert an seinem großen Plan wenig.

Zitate

—als häufiges Eigenzitat: *»Wenn alle Versuchungen schal, alle Laster langweilig, alle Skrupel überwunden sind – dann beginnt der wahre Wissenschaftler mit der Arbeit.«*

—zu jedem, der ihm quer kommt: *»Ihr seid nur Episode. Ich aber bin Epoche!«*

—zu Helden: *»Ihr könnt mich nicht besiegen! Muahahahaaa!«*

Verbündete und Feinde

—Galottas Meisterschüler **Escardil Celestan** (*992 BF, hässlich, kühl-effizient) ist Vize-Spektabilität der Heptagon-Akademie, muss aber nun oft Hilfsaufgaben für Balphemor übernehmen.

—Die Agrimoth-Priesterin **Linnje Stahlzahn** (*987 BF, unauffällig, mürrisch) ist Balphemors Spionin im Gefolge der Hohepriesterin *Garla Gengris* (Seite **XXX**).

—Oberst **Grishelm Mendener** (*998 BF, stoisch, grimmig) hat als *Reiter des Widharcal* die Dämonenschlacht überlebt. Er reitet einen daimoniden Bären und begleitet mit seiner Spezialistentruppe *Schwadron der Schwarzen Eiche* Balphemors gefährlichere Missionen.

Was andere über Balphemor sagen

—die Transysilier: *»Dem Heiligen Balphemor opfern wir im Zholvar-Mond, damit Agrimoth die Saat verschont.«*

—Leonardo der Mechanicus: *»Der reist herum und pflanzt Schwarze Eichen ... Wer weiß schon wozu. Hoffentlich wurzelt er bald selbst fest, dann hält er mich nicht ständig mit Fragen zu meinem Instrumentum von der Arbeit ab.«*

Meisterinformationen

Balphemors Plan

Balphemors Lebenswerk ist nichts Geringeres als der Plan zur vollständigen Vernichtung eines leibhaftigen Erzdämons. Seit fast anderthalb Jahrtausenden forscht er geduldig und unter großen Opfern (persönlichen und fremden) nach unheiligen Orten, besonderen Paraphernalien und Wissen über das Wesen Agrimoths, die es ihm ermöglichen, den Erzdämon Stück für Stück in die Dritte Sphäre zu locken, ihn dort zu fesseln und letztendlich zu vernichten – nicht auszutreiben, sondern seine Substanz vollständig zu zerstreuen, seine

niederhöllische Domäne zu verweisen. Während ihm die Beschwörung des Erzdämons in Transsylvanien bereits jetzt ein Leichtes wäre, so benötigt er für die Bindung noch weitere Paraphernalien (vor allem den *Agrimoth-Splitter* aus der Hand von *Leonardo dem Mechanicus* (Seite XXX) und das Dämonenschwert *Athai-Naq* von *Helme Haffax* (Seite XXX)).

Doch um den Erzdämon tatsächlich zu vernichten, braucht Balphemor seiner eigenen Einschätzung nach noch weitere Jahrzehnte oder Jahrhunderte der Forschung. Denn der 'Tausendjährige' ist nicht bereit, sich selbst leichtfertig für sein Ziel zu opfern – sollte sein Plan gelingen, so wäre auch sein Pakt gelöst, seine Seele frei, und er würde von vorn beginnen. Nämlich die Vernichtung Charyptoroths oder Belshirashs planen, jener beiden Erzdämonen, die zur Zeit ebenfalls festen Fuß in der Dritten Sphäre gefasst haben. Im Reich der Eishexe *Glorana* (Seite XXX) und auf der Dämonenarche des Splitterträgers *Darion Paligan* (Seite XXX) hat er bereits unauffällige Beobachter positioniert.

Dass der wahnsinnige *Galotta* bereit war, sein Leben und seine Seele für ein paar armselige Jahre der Herrschaft zu opfern, kam Balphemor ganz recht. In Galottas Schatten konnte er seinen Plan in wenigen Jahren so weit bringen, wie sonst nur in weiteren Jahrhunderten: Die Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak haben ihm unersätzbliche Erkenntnisse gebracht; er konnte den *Agrimoth-Splitter* untersuchen, ohne ihn selbst tragen zu müssen; er konnte seine Arkhobalim pflanzen, um dem Erzdämonen immer sichereren Halt in der Dritten Sphäre zu gewähren und ihn langsam aus der Siebten (wo er ungreifbar und unbesiegbar wäre) fortzulocken; menschliche Blutopfer standen ihm hundertfach zur Verfügung, um sich Agrimoth als treuer Diener anzuempfehlen; das für Galotta entwickelte Seelenmühlen-Ritual, das Greifen zu mächtigen Irrhaken verderben sollte, will er nun raffinieren und letztlich reversalisieren, um irgendwann die dämonische Substanz des gefesselten Erzdämonen zu 'verhüten' und damit zu reinigen und so als derische Substanz zerstreuen zu können.

Balphemor erkennt, dass er jetzt wieder vorsichtiger und langsamer vorgehen muss – es steht kein Galotta mehr zwischen ihm und den Gegnern der Heptarchien. Doch er hat Zeit.

Balphemors Zaubermacht

Balphemor von Punin verfügt über einen großen Fundus an bekannten und vergessenen Zauberformeln, insbesondere aber kann er agrimothische, das heißt anti-elementare Effekte des Humus' (Balphemors Wahlelement), des Feuers, der Luft und des Erzes freizauberisch bewirken, vor allem (Selbst-)Verwandlungen und mindere Invokationen.

Seine Zauberei ist oft auf den grandiosen Effekt bedacht, um seine Überlegenheit zu präsentieren. So lässt er sich beispielsweise gern von verdorbenen Dschinnen tragen: Auf einem wandelnden Thron aus sich windenden Dornenzweigen oder stets bröckelndem und sich neu fügendem Stein, in den Armen einer Sturmwolke oder einer rußigen Lohe.

Im Kampf verwandelt er sich in einen schwarzen Waldschrat oder riesigen Flammengolem (wie LEIB DES UNELEMENTS), seine dünnen Arme kann er zu langen Würgeranken machen, seine Zunge zu einer grotesken Peitsche (wie SERPENTIALIS). Gegnern haucht er einen miasmatischen Sturm entgegen (wie AEOLITUS *Sturm* und TLALUCS ODEM), erschüttert mit dem TRITT DES AMRIFAS den Boden unter ihren Füßen oder macht sich zu einer stumm lachenden, unverwundbaren Statue (wie Selbst-PARALYSIS), um sich dann als stinkende Wolke zu entziehen (wie NEBELLEIB). (Orientieren Sie sich bei der Darstellung ruhig an dem übertriebenen filmischen Vorbild greiser asiatischer Hexenmeister.)

Balphemors Zauberstab ist aus einem Ast des Arkhobal in der Dämonenbrache gefertigt und ein äußerst mächtiger Fokus. Er verfügt über alle bekannten Stabzauber (Merkmalsfokus mehrmals) und unbekannte nach Meisterentscheid. Mit dem Stab als Fokus regeneriert Balphemor (dank der astralen Verbindung zu Arkhobalim und Agrimoth-Unheiligtümern) jede Kampfunde 1W6 AsP (erfordert Konzentration).

Blick in die Zukunft

Balphemor wird sich in der Zeit der Befreiung der Schwarzen Lande nicht exponieren, sondern beobachten, was geschieht, und dafür sorgen, dass er selbst unangreifbar bleibt. Über sein Netz von Arkhobalim wird er Aventurien bereisen und seine schwarze Saat in alle möglichen Gegenden tragen. Sein großer Plan kommt nicht in absehbarer Zeit zur Reife. Balphemor bleibt im offiziellen Aventurien noch lange als Verhüllter Meister und Erzschorke erhalten, dessen üble Etappenziele Helden durchkreuzen können.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX**Balphemor von Punin**

Titel: Spektabilität der Heptagon-Akademie von Yol-Ghurmak (Spektabilität)

Geboren: 609 v.BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: holzbraun

Augenfarbe: braun

Wichtige Wesenszüge: arrogant, zuverlässig, kontrollverliebt, belehrend

Ziele und Motivation: Sammlung von Paraphernalia, Verbreitung agrimothischer Verderbnis, weitere Jahrtausende überdauern (Großer Plan)

Verwendung im Spiel: Antagonist (Erzschorke), Drahtzieher, Zufallsbegegnung (Tobrien, ganz Aventurien)

Wichtige Publikationen: Abenteuer **Siebenstreich in Mächte des Schicksals** (2007), Abenteuer **Schlacht in den Wolken** (2004), **Aventurischer Bote 133** (2009), Spielhilfe **Schattenlande** (2011)

Kurzcharakteristik: brillanter Zauberer der Verwandlung und Dämonenbeschwörung, vollendeter Agrimoth-Paktierer (IV. Kreis der Verdammnis), kompetenter Zeitmagier

MU 20 KL 20 IN 17 CH 16 FF 12 GE 8 KO 14 KK 10

LE 33 AE 94 KE - AU 21 WS 7 MR 16

Vor- und Nachteile: Hitzeimmunität, Zäher Hund, Agrimothwahn 7, Arroganz 10, Neugier 7

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichtswissen 21, Magiekunde 18 (mehrere Spezialisierungen), etliche Sprachen und Schriften, Ritualkenntnis 20; Aurapanzer, Eiserner Wille II, sehr viele magische Sonderfertigkeiten

Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: viele Schutz- und Verteidigungszauber, Elementarzauber und Verwandlungen brillant; Chimaeroform 18, Invocatio Maior 22, Last des Alters 10, Salander 19, Tempus Stasis 8, Transformatio 18

Besondere Ausrüstung: Zauberstab

Kampfwerte

Magierstab: **INI 13+W6 AT 12 PA 13 TP 1W+2 DK N**

Waffenlos: **INI 13+W6 AT 13 PA 14 TP(A) 1W DK H**

Holzhaut+Magierrobe: **RS 5 BE 1 GS 7**

Kampf-Sonderfertigkeiten: keine

Besonderheiten im Kampf: siehe Meisterinformationen

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

Designer's Notes

Gute Aspekte der Figur

Experte: 1600 Jahre alter Erzmagier, der eine Menge Zeitgeschichte bezeugen kann und viele Personen persönlich kannte, die heute Teil der Legenden sind.

Schurke: Mächtiger Heldengegner, krass und konsequent, aber nicht dumm und nicht übermäßig risikofreudig.

Borbaradianer: Hat einen wahrhaft borbaradianischen Forscherdrang, als klassischer Mad Scientist kann man ihn auch für philosophische Diskussionen heranziehen. Vielleicht ist Balphemor ein wahrerer Anhänger des philosophischen Borbaradianismus als Azaril Scharlachkraut, aber er interessiert sich wahrscheinlich nicht für philosophische Schulen.

Unsterblich: Experte für lebensverlängernde Zeitmagie, interessanter Unsterblichkeitsaspekt, den relativ wenige Meisterpersonen haben.

Problematische Aspekte der Figur

Ziellos

Balphemor hatte bisher keinen Masterplan, auch bei seinem ersten Auftritt in **Siebenstreich** war nicht klar, was er eigentlich genau wollte, danach stolperte er eher im Schatten der großen Bösewichte herum und baldowerte mal hier mal dort irgendwas rum. In **Unter der Dämonenkrone** wurde er gar nicht erwähnt, erst in **Kreise der Verdammnis** wurde er in Yol-Ghurmak verortet, in **Schlacht in den Wolken** wurde seine Rolle als rechte Hand Galottas dann verstärkt. Aber nie hat er eine tragfähige Motivation bekommen, sowohl in **Siebenstreich** als auch in **Schlacht in den Wolken** wurden im Pläne zugeschrieben, die keinen Zusammenhang hatten und die direkt noch im Abenteuer scheiterten, ohne dass danach für ihn etwas neues übrig blieb. Die publikatorisch aktuellsten Setzungen aus **Der Unersättliche** sagen nur, dass Balphemor in Transysilien ständig Forschungen betreibt und nach Macht und Wissen forscht, aber nicht zu welchem Zweck. Fünf Jahre später wird dieser Stand im **AB 146** auch nur wiederholt. Für einen über 1000 Jahre alten Supermagier ist das zu wenig.

Lösungsansatz: Balphemor braucht einen Masterplan, der seinem Lebenslauf gerecht wird und ihn noch lange beschäftigen kann. Sein Plan soll einerseits verrückt, andererseits nachvollziehbar lohnenswert sein. Wofür lohnt es sich, 1000 Jahre lang zu forschen und den Verlust der eigenen Seele zu riskieren? Er soll im Spiel die Rolle der abgetretenen Erzschorke Galotta, Xeraan oder Liscom von Fasar einnehmen, wie sie früher waren: Sie konnten überall in Aventurien auftreten, Schurkereien begehen und sich von Helden vertreiben lassen.

Regional zu gebunden

Die regionale Bindung Balphemors an Transysilien ist problematisch, er droht dort, zu versauern. Denn wenn er nur wollte, müsste er dort alles im Alleingang rocken können und es ist mühsam, zu begründen, warum er das nicht tut. Außerdem doppelt er sich gerade in Yol-Ghurmak als Mad Scientist relativ stark mit Leonardo. Weiterhin ist es sowieso wünschenswert, dass er als Erzschorke überregionaler einsetzbar wäre.

Lösungsansatz: Balphemor explizit überregionaler anlegen, Leonardo hingegen an Yol-Ghurmak binden.

Schwierig einzusetzen

Balphemor ist so mächtig, dass er als Meisterperson für Autoren und Spielleiter schwer zu

handeln ist. Seine Einsatzgebiete sind thematisch zwar klar, aber sein Tun darf nicht trivial erscheinen, sonst verlieren Spieler den Respekt. Die Gefahr ist dadurch, dass er nur selten persönlich eingesetzt wird, und dass immer neue Stellvertreter-NSCs auftauchen, die aber langweiliger sind.

Lösungsansatz: Deutlich machen, dass es genug trivial *erscheinende* Projekte Balphemors geben kann, die alle Teil seines Masterplans sind. Balphemor so defensiv anlegen, dass auch mal niedrigstufigere Heldengruppen seine Sub-Pläne durchkreuzen können. Sein Plan soll dabei ruhig erahnbar werden. Heldengruppen können an Balphemor wachsen, seine Agrimoth-Pakt-induzierte Verpeiltheit bringt ihn dazu, kleine Fische laufen zu lassen oder als größere Bedrohung anzusehen, als sie eigentlich sind, und sich zurückzuziehen.

Als Unsterblicher vernachlässigt

Aus dem Unsterblichkeits-Aspekt von Balphemor und den Dorian-Grey-Andeutungen aus **Siebenstreich** wurde bislang nichts gemacht, das Thema ist hinter dem Agrimoth-Aspekt völlig zurückgeblieben. Die ganze Anlage der Figur ist aber auch nicht so, dass sich das übereinbringen lassen könnte: Mad Scientist und diabolisch-faustischer Hedonist passen als Typen nicht zusammen in eine Figur.

Lösungsansatz: Agrimoth-Aspekt weiterführen, Unsterblichkeitsthema weiter in den Hintergrund rücken. Balphemors Unsterblichkeit ist für ihn nur Mittel zu einem höheren Zweck, er selbst würde da wahrscheinlich nicht philosophisch herangehen. Für das Gelingen seines Plans ist Balphemors eigenes Überleben aber das Wichtigste – Lebensgefahr begrenzt das Ausmaß seines Handelns, so kann man gut begründen, warum er nicht immer und überall sein volles Bösewichtspotential ausschöpft. Wenn man Balphemor irgendwann mal endgültig von Helden zur Strecke bringen will, dann muss man das Thema aber wieder aufgreifen: Seine Unsterblichkeitsmagie sollte dann seine Achillesferse sein.

Nicht gut in Werten abzubilden

Man kann keine vernünftigen Spielwerte eines uralten Erzmagiers bauen, das Regelsystem gibt dafür nicht genug her. Die bisher publizierten Werte scheinen jedoch meist zu niedrig und zu piefig für Balphemors Format zu sein.

Lösungsansatz: Noch keine echter. Der Text versucht, das Problem zu kompensieren, indem Balphemors Zaubereinsatz im Kampf näher charakterisiert wird, um seine Möglichkeiten zu illustrieren, aber "kann im Bereich xy freizaubern" ist immer nur eine Notlösung.