

Leonardo der Mechanicus

Legendärer Erfinder, Heptarch und Träger des Agrimoth-Splitters

»Er, den ich immer gefürchtet hatte, war nun wie ein Vater zu mir. Wie ein Kind nahm er mich an die Hand, und von Staunen und Ehrfurcht erfüllt folgte ich ihm durch seine Welt. Er zeigte mir die Sphärenmaschine, die Weltengrenzen und die Ewigkeit. Er zeigte mir vielerlei Wunderdinge, die noch heute ratternd und rauchend, kreiselnd und schwirrend meine Träume beleben. Dann setzte er mir den Span ein, das Instrumentum, und sandte mich in die Werkstatt zurück, auf dass ich mit geschicktem Griff der Welt die letzten Mysterien entreiße ...«

—Notizen Leonardos nach seiner Rückkehr aus Agrimoths Domäne, 1027 BF

Leonardo, genannt ‘der Mechanicus’, gilt seit 50 Jahren als genialer Geist und größter Erfinder Aventuriens. Einst wurde er hoch geachtet, auch wenn sein Versuch der Überwindung von Grenzen der Natur durch die Mittel der Mechanik manchen frevelhaft erschien.

Heute wird Leonardo verabscheut, denn seit dem Sturz Galottas herrscht er als Heptarch in den *Dämonenschmieden* von Yol-Ghurmak, die früher sein Gefängnis waren. Leonardo kümmern weder die dekadenten Reste von Galottas Hofstaat, der ihn als ‘Dämonenkaiser’ betiteln will, noch schmiedet er Angriffspläne gegen das Mittelreich – er strebt nach den höheren Dimensionen der Mechanik. Jahrelang musste Leonardo gegen Geld- und Materialmangel und selbstsüchtige Auftraggeber kämpfen. Endlich sind seine Möglichkeiten so grenzenlos wie sein Erfindergeist. Endlich stehen die Laboratorien und Essen nur im Dienste seiner Visionen, in denen es um Raum, Lüfte, die Sterne, die Perfektion schlechthin und das ewige Weltengesetz von Kha geht.

Äußere Erscheinung

Der über achtzigjährige Leonardo ist ein bleicher, alterssichtiger Greis mit schütterem grauen Haar und Bart. Er ist dürr, aber flink und energisch. Seine mechanische linke Hand ist der wandelbare *Agrimoth-Splitter* aus der *Siebenstrahligen Dämonenkrone* Borbarads.

Meist trägt Leonardo über der Gelehrtenrobe eine mit Öl und Dämonengallert befleckte Drachenhaut-Schürze, einen Werkzeuggürtel und einen ‘Helm’ mit allerhand Teleskop-Spiegelchen, kleinen Greifern und einer anmontierten Brille, deren dicke Linsen seine Augen unheimlich vergrößern.

Lebenslauf

Leonardo wurde **951 BF** als Handwerkersohn in Grangor geboren. In Havena fand er sein Auskommen mit erstaunlichen mechanischen Konstrukten und Spielzeugen und machte sich bald einen Namen. Sein Durchbruch war die *Prinzessin-Emer-Brücke*, deren Fertigstellung im Jahr **1000 BF** seinen Namen auch über die Grenzen der Stadt bekannt machte.

Im **Firun 1020 BF** wurde Leonardo von einem Dämon im Dienst *Galottas* entführt und seine Werkstatt verwüstet: Der Mechanicus sollte Kriegsmaschinen für die borbaradianische Armee bauen. Zur Strafe für einen Ungehorsam ließ Galotta die *Prinzessin-Emer-Brücke* im **Hesinde 1021 BF** von Irrhalken zerstören – von nun an gehorchte Leonardo, baute jedoch kleine Fehler und Störmechanismen in seine Konstrukte ein. Binnen sechs Jahren erschuf der durch Zauberschwänge und *Gurguli*-Dämonen geknechtete Leonardo für Galotta die fliegende Festung *Kholak-Kai*; Jahre, in denen sein Geist und seine Seele litten. Als *Kholak-Kai* im **Peraine 1027 BF** mit Leonardos Hilfe über Gareth zum Absturz gebracht werden konnte, war er frei, doch wurde er beim Bau eines Gefängnisses für den erbeuteten *Agrimoth-Splitter* in die Niederhöhlen gerissen (wobei er seine linke Hand verlor) – und kehrte als Träger des Splitters und Heptarch von Yol-Ghurmak zurück.

XXX GRAUER KASTEN ANFANG XXX

Leonardos Erfindungen

Leonardos bekannteste Errungenschaft ist die *Prinzessin-Emer-Brücke* in Havena, die mit 20 Schritt Durchfahrthöhe und 194 Schritt Länge die größte befahrbare Brücke der bekannten Welt ist. Ebenfalls berühmt sind die *mechanische Uhr* des Havener Praios-Tempels mit beweglichen Figuren und geheimen Sondermechanismen, eine metallene *Tauchglocke*, mit der Leonardo auf Schatzsuche in der versunkenen Unterstadt Havenas ging, sowie die *gepanzerten Flussschiffe* für die Befreiung Greifenfurts 1012 BF. Kaum bekannt sind die *selbstschießenden Armbrüste* und der *hydropneumatische Aufzug* in Leonardos Havener Werkstatt, der Heißluftballon *Adler*, nach dessen Absturz beim Jungfernflug ihm weitere Experimente mit Flugmaschinen von der Reichskanzlei verboten wurden, der *klappbare Bratspieß* für Wandersleute und sein Fachbuch *Leitsätze von Hebel und Scheibe*. Auch die *Schwimmende Werft* in Al'Anfa geht auf gestohlene Pläne Leonardos zurück.

Nach seiner Entführung musste Leonardo die *Stählerne Schildkröte* konstruieren, ein gepanzertes Schlachtgefährt, und eine riesige alttulamidische Belagerungsmaschine. Für Galotta baute er die agribaalbeseelte Tauchglocke *Untiefensucher*, um die Schätze Isiriels zu rauben, und die fliegende Festung *Kholak-Kai* mit der *Difarsmandel* an Bord, einer Art Flugboot. Heute werkelt der Heptarch bereits an neuen Erfindungen (siehe *Meisterinformationen*).

Der Agrimoth-Splitter

Der Kronensplitter Agrimoths dient Leonarde als neue linke Hand. Seine Gestalt ist wandelbar: Er ist ein Werkzeug, das immer passt, ein funkensprühender Schmiedehammer, eine kreischende Säge oder eine ölige Klinge. Eine Berührung mit dem Splitter lässt Agribaalim in Leonardos Konstrukte einfahren, ein Wink mit der Hand befiehlt Ivash, Arjunoor und Amrifas, um große anti-elementare Gewalten gegen die Feinde des Heptarchen ins Feld zu führen.

XXX GRAUER KASTEN ENDE XXX

Leonardo am Spieltisch

Charakterspiel: Du bist der Ingenieur, der Werker – der Schöpfer. Dein Geist hat deinen verschlissenen Leib längst hinter sich gelassen, ruhelos arbeitet er daran, all die Pläne, Ideen, Visionen zu einem großen Ganzen zu zwingen, die Weltformel wartet auf dich! Dann wird die perfekte Maschine selbst das unvollkommene Werk der Götter übertrumpfen ...

Größte Stärke: Eine Lösungsidee für jedes Problem. Leonardo ist nie ratlos, sondern weiß immer, was getan werden muss. Ihm fallen für jede Herausforderung sogleich mindestens drei Wege ein, sie mit technischen Mitteln zu bestehen.

Größte Schwäche: Verdorrte Empathie. Nachdem sein Wille durch die zermürende Knechtschaft unter Galotta und zuletzt durch Agrimoth selbst gebrochen wurde, hat Leonardo kein Mitgefühl mehr für andere übrig, er liebt nur noch seine Maschinen. Er weiß nicht, wie Menschen *funktionieren* und durchschaut deshalb auch Täuschungen nur schwer.

Konfliktverhalten: Wird seine 'Werkstadt' Yol-Ghurmak direkt angegriffen, verteidigt er sie erbittert mit Hilfe von Maschinen, Golems und Dämonen und bietet alle Macht des *Agrimoth-Splitters* dafür auf. Vor einer persönlichen Bedrohung wird er fliehen, bloße Störenfriede lässt er einfach wegschaffen, Querulanten unterwirft er seinem Willen.

Darstellung

Der Mechanicus ist immer hastig, stets verfolgt er ein Werk oder überwacht eine Arbeit. Er redet leise mit sich selbst, tippt sich oft an die Schläfe und erfreut sich an seiner eigenen

Genialität. In seinen grünen Augen brennt das fiebrige Feuer eines Mannes mit Visionen. Mit Menschen spricht er wie mit Gerät, oft wendet er sich mitten im Satz ab und verliert das Interesse am Gegenüber.

Verwendung im Spiel

—**Auftraggeber:** Leonardo benötigt immer seltene Materialien, Zutaten und Werkstoffe für seine Konstruktionen. Helden, die ihm helfen, können sich einen guten Leumund in Yol-Ghurmak verschaffen (und einen Einblick in Leonardos Arbeit erlangen).

—**Auftragsbastler:** Helden können den Mechanicus vielleicht für Material oder (sehr viel) Gold dafür gewinnen, eine genialische Konstruktion im Auftrag für sie umzusetzen. Leonardo lässt sich bei der Annahme solcher Aufträge vor allem von wissenschaftlicher Neugier leiten – so wäre es mit viel Trickreichtum auch möglich, eine Maschine von ihm konstruieren zu lassen, die ihm später noch selber schaden kann ...

—**Gegenspieler:** Leonardo ist kein direkter Gegner, eher bekommen die Helden es mit den Dienern des verrückten Wissenschaftlers zu tun, die bei der Ausbeutung von Land und Leuten Transysiliens behindert werden können. Wenn sie Leonardo nötigen, Notiz von ihnen zu nehmen, wird er sich sofort daran machen, eine ‘Helden-Vernichtungsmaschine’ zu konstruieren. Um an den Heptarchen persönlich heranzukommen, muss man sich mit Geschick in sein Reich unter Yol-Ghurmak vorwagen.

Zitate

Über den Splitter: *»Ich habe Jahre am selben Ort verbracht wie der Dämonenspan. Ich habe gesehen, wie er wirkt und wühlt und ruft und wandelt ... Habe gesehen, wie er tickt! Jetzt tickt er so wie ich ...«*

Bei der Planung einer neuen Erfindung: *»Heureka! Ich glaube, das würde funktionieren. Patent, patent! Wir brauchen Diamantstaub, und das Holz des Arkhobal, jawohl! Und Drachenschuppen, haha, die hat Rhazzazor uns einst verkauft, mein Span. Patent! Und Ketten aus Endurium, dafür disassemblieren wir das Proto-Nihilogravicum, nicht schade drum, und dann, mein Span ...«*

Bei ihrer Umsetzung: *»Ahnst du, was wir hier erschaffen, mein feuriger Span, mein werkendes Instrumentum? Nein? Patent, patent, du wirst schon sehen ...«*

Nach einem Unfall in der Dämonenschmiede: *»Du da, was ist passiert, ist die Maschine noch heil? Dem Span sei Dank! Jaja, dein Arm ist ab, ich habs gesehen – na, lass dich von Perilax reparieren, ich brauche dich noch! Und wisch das Blut der anderen weg. Ja, meinetwegen nachher.«*

Verbündete und Feinde

—Der quietschende kleine Golem **Klonk**, den Leonardo aus Rohren, Zahnrädern, Stahlfedern und Drähten zusammengestückelt hat, assistiert seinem Meister als kluges fleißiges Helferlein (KL 14) und trägt ihm Material und Werkzeug in seinen vielen Greifarmen nach. Klonk ist Leonardo treu, er staunt über dessen neue Erfindungen und seufzt mitleidig, wenn mal etwas kaputt geht. Der Heptarch behandelt Klonk wie ein liebes Haustier.

—Der Festumer Feinmechaniker **Sorp Sapwiß Sanderwik** (*975 BF, klein, watschelnder Gang, Gurgulum-Halsband) war einst Leonardos bester Schüler, wurde gemeinsam mit ihm von Galotta versklavt und muss nun seinem einstigen Lehrer und Leidensgenossen dienen. Sanderwik ist seelisch gebrochen und würde am liebsten sterben.

—**Garla Gengris** (*989 BF, fett, pragmatisch, gewitzt; I. Kreis der Verdammnis), die Hohepriesterin des Agrimoth, ist für Leonardo eine ungeliebte aber notwendige Beraterin in städtischen Angelegenheiten. Als Oberhaupt der Kirche des Feurigen Vaters und Vorsteherin des Gildenrats ist sie höchste Glaubensinstanz und Bürgermeisterin in einem, sie ist die Graue

Eminenz Yol-Ghurmaks. Schon während der Herrschaft Galottas schürte die charismatische und humorvolle Priesterin, die ihre Familie durch Verleumdung und Willkürgerichte verlor, im Geheimen den Hass der Bevölkerung auf die Blakharaz-Tyrannie. Nachdem der Heptarch im Mittelreich verschollen ging, zerstörte sie die Reste der bisherigen Staatskirche durch Propaganda und handfeste Verfolgung. Durch dick aufgetragenes Gutmenschentum machte sie die Agrimoth-Kirche zu einer benevolenten Herrschaftsinstanz. Garla ist nicht gläubig, die Kirchenführung ist für sie ein Werkzeug. Am ehesten fühlt sie sich dem philosophischen Borbaradianismus verbunden, der die Freiheitssuche des Menschen betont. Ihr Ziel ist eine neue Blüte Yol-Ghurmaks als Handelsstadt, ihre größere – noch geheime – Vision ist gar ein vom Mittelreich akzeptierter Status als Freistadt. Den politischen Einfluss Leonardos mindert Garla, indem sie ihn zu einem Agrimoth-Heiligen stilisieren lässt, den man mit weltlichen Angelegenheiten nicht zu belästigen habe. [XXX \[tz\] Text aus AB 142 nachträglich mit eingebaut. XXX](#)

—Der Zwerg **Perilax** hat einst für Galotta und andere Heptarchen sieben unzerstörbare Endurium-Rüstungen und andere Artefakte geschmiedet. Seine Seele hat Agrimoth längst eingestrichen, sein grotesk verwandelter Leib aber ist zu einem ewig hämmernden Teil der Dämonenschmiede geworden, beseelt von einem vielgehörnten Groß-Agribaal – ‘Perilax’ ist nur noch eine von Leonardos vielen Hilfsmaschinen.

Was andere über Leonardo sagen

—Garla Gengris: *»Ob ich dafür die Erlaubnis des Heptarchen habe? Seine Hoheit ist ein Erwählter Agrimoths, Sein Werk ist die göttliche Inspiration, mit solch weltlichen Belangen belästigt man Ihn nicht.«*

—Balphemor von Punin: *»Ist der Mechanicus nur ein Rädchen im Getriebe – oder ist er Hebel, Antrieb, Kraft? Was werkt er drunten im geheimen Gelass? Zu was treibt der Splitter den Spund? Ist es Wirsinn, ist es Plan?«*

Meisterinformationen

—**Neueste Erfindungen:** Als Heptarch hat Leonardo freie Hand zur Konstruktion immer neuer Wunder- oder Höllendinge. Zu seinen minderen Neuerungen gehören die *Koprobballisten* zur Verteidigung Yol-Ghurmaks – Höllenmaschinen, die ganze Scheffel mit glühendem Irrhalken-Dreck auf Feinde schleudern können –, sowie eine eigenartige Flugapparatur, deren Bewegung auf dem regelmäßigen Schlagen oder Rotieren mechanischer Flügel beruht, die von Lolgramoth-Dämonen angetrieben werden, wegen Materialschwäche aber meist abstürzen. Seine treuesten Helfer (insbesondere die Brogar-Zwerge, die Leonardo nach Yol-Ghurmak einlud) ‘verbessert’ Leonardo mit dämonisch-mechanischen Ersatzkörperteilen (und auch gefangene Helden müssen fürchten, solchen Experimenten unterzogen zu werden). Wie schon Galotta lässt Leonardo seine wichtigsten Erfindungen von *Bronzenen Oger-Golems* bewachen, und angeblich kann er mit einem Fingerschnippen eine ganze Armee von ihnen befehlen.

—**Die Herzmaschine:** Leonardos Meisterwerk, das einen Großteil seiner Zeit in den tiefsten Tiefen der Dämonenschmiede beansprucht, ist die *Herzmaschine*, die er bald mit seinem eigenen Geist beseelen will, um dann ganz Yol-Ghurmak zum Leben zu erwecken – damit er über den leiblichen Tod hinaus und unberührt von niederen Bedürfnissen und Empfindungen als leibhaftige ‘Werkstadt’ weiterwerkeln kann ... Agrimoth sieht es mit Wohlgefallen.

—**Das Buch des Mechanicus:** Leonardo legt viele seiner Ideen in seinem dämonisch beseelten Notizbuch nieder, das Skizzen von allein ‘optimiert’ und gegen unbefugte Augen verschlüsselt. Das Notizbuch und der Golem Klonk können von mutigen Helden entführt oder manipuliert und gegen Leonardo eingesetzt werden.

—**Blick in die Zukunft:** Der Mechanicus wird Aventurien noch einige Jahre als Heptarch erhalten bleiben, dabei aber außerhalb Yol-Ghurmaks keine große Rolle spielen.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Leonardo der Mechanicus

Titel: Heptarch (Hoheit), Mechanicus (Meister)

Wappen: Zirkel, Lineal und achtspeichiges Rad (persönliches Siegel)

Geboren: 951 BF *Größe:* 1,85 Schritt

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grün

Wichtige Wesenszüge: genialisch, ideenreich, ziemlich verrückt; schlechter Menschenkenner

Ziele und Motivation: Überwindung menschlicher Limitationen durch Technik (nahender Alterstod), Verständnis des Weltenmechanismus (Lebensziel)

Besonderheiten:

Verwendung im Spiel: Auftraggeber, Auftragsbastler, Gegenspieler

Wichtige Publikationen: Abenteuerband **Tödlicher Wein** (1987), Spielhilfe **Das Fürstentum Albern** (1991), Spielhilfe **Unter der Dämonenkrone** (1999), Abenteuer **Schlacht in den Wolken** (2004) und **Aus der Asche** (2005), **Aventurischer Bote 116** (2005), Spielhilfe **Schattenlande** (2011)

Kurzcharakteristik: vollendeter Mechanicus, brillanter Erfinder und Forscher, unerfahrener Herrscher, meisterlicher Agrimoth-Paktierer (V. Kreis der Verdammnis)

Beziehungen: [XXX noch ergänzen XXX](#) SO 18)

Finanzkraft: [XXX noch ergänzen XXX](#)

MU 17 KL 19 IN 13 CH 14 FF 16*GE 11 KO 11 KK 10

LE 27 AE - KE - AU 19 WS 6 MR 10

(*20 mit mechanischer Hand)

Vor- und Nachteile: Begabung Mechanik; Unfähigkeit Menschenkenntnis,

Konstruktionswahn, Beidhändig (mit mechanischer Hand), Ortskenntnis Yol-Ghurmak

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Alchimie 17, Anatomie 15, Baukunst 17, Feinmechanik 16, Hüttenkunde 15, Mechanik 24, Rechnen 18, Schiffbau 10

Paktgeschenke: [XXX noch ergänzen XXX](#)

Besondere Ausrüstung: Agrimoth-Splitter aus Borbarads Dämonenkrone

Kampfwerte

Waffenlos: **INI 12+W6 AT 14 PA 12 TP(A) 1W DK H**

Schmiedemontur: **RS 5 BE 3 GS 5**

Kampf-Sonderfertigkeiten: keine

Besonderheiten im Kampf: keine

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

Designer's Notes

Prämissen

—Leonardo ist ein stationärer NSC (Rumsteher), der in den Laboren von Yol-Ghurmak haust und vor sich hinwerkelt. Er hat keine expansionistischen Ambitionen, ist selbstgenügsam und eremitisch. Er braucht wenig von anderen Leuten. Er wurde schon immer als relativ verrückt und auf der Schwelle der Blasphemie stehend beschrieben, der Agrimoth-Pakt ist da ziemlich logisch – eher ein Wunder, dass Leonardo so lange durchgehalten hat (wahrscheinlich eine Trotzreaktion: Galotta hätte sich wohl einen dankbaren Diener machen können, wenn er ihn nicht gezwungen sondern gelockt hätte).

—Leonardo soll zwar keine Strahlkraft haben, er soll aber genug Ressourcen haben, um Yol-Ghurmak gegen einen direkten Einfluss verteidigen zu können – das leistet der Splitter als 'Verteidigungswaffe' ohnehin schon, aber es ist gut vorstellbar, dass Leonardo ein kleines Golemiden-Heer aufmarschieren lassen kann oder seinen eigenen Geist in eine große Kriegsmaschine flößen kann, um einer Bedrohung seiner Werkstatt entgegenzutreten. Auf weltliche Truppen kann Leonardo sich nicht groß berufen, Arngrimm hat die Rittermacht Transysiliens und Galottas ehemalige Gardetruppen sind stark dezimiert und nie wieder auch nur annähernd auf Sollstärke gebracht worden.

Konzept-Notizen

—Destillierte Spielerstimmen (i.W. aus dem Alveran-Forum): A) Leonardo soll sich zum Heptarch aufschwingen, er ist ein interessanter Charakter, er hat sicher einen Plan. Dass er nur als Tüftler dargestellt wird, ist schade. (Präzision des gewünschten Bildes fehlt aber.) B) Leonardo ist noch nicht mal ein Magier, als Heptarch ist er zwar machtvoll, aber er hat kein Feldherren-/Staatslenker-Wissen, wahrscheinlich verliert er den Splitter bald an Balphemor. C) Hoffentlich erfindet er nicht noch mehr unaventurische Maschinen, wie sie im JdF präsentiert werden. D) Doch, ein wenig Steampunk in Aventurien wäre cool, eine schmutzige industrialisierte Dystopie, eine stilvoll-dämonische Technokratie als Feindbild der Fantasy-Idylle, der die *Spieler* mit Freuden entgegentreten würden.

—Leonardo kann nach C und D ein abschreckendes Beispiel sein und Technophobie im Rest-Aventurien fördern, damit wir keine Nachahmer bekommen (z.B. könnte ein inspirierter Hasrabal ja alles elementaristisch nachbauen – soll er aber natürlich nicht). "Eine leonardosche Erfindung!" ist nichts Tolles mehr, sondern hart am Rand des gefährlich-Obskuren, Mechanici sind keine angesehenen Gelehrten mehr sondern Spinner und Herausforderer göttlicher Ordnung.

—Leonardo verkörpert den technikgläubigen, dem ewigen Fortschritt verfallenen Menschen. Ihn interessieren schon immer nur seine Maschinen und Erfindungen: "Einmal so viele Arbeitskräfte und soviel Material zur Verfügung zu haben, wie er sich nur wünschte! Das war schon immer der Traum von Meister Leonardo gewesen." (Jahr des Greifen-Roman)

—Er will gar nicht mal irgendetwas *verbessern*, er will wissen, wie die Welt *funktioniert* – seine ewige Suche nach der Flugmaschine ist keine Suche nach einem Weg zur Überschreitung menschlicher Grenzen, sondern eine Suche nach dem Prinzip des Fliegens. Solche Erfindungen, die verbessern und effizienter machen, sind eher Abfallprodukte der eigentlichen Errungenschaften.

Leonardos Plan

—Leonardo ist schon arg alt, viel Zeit zum basteln hat er nicht mehr. Er will sich unsterblich machen, indem er mit seinem Geist eine *Herzmaschine* beseelt, die ganz Yol-Ghurmak und insbesondere die Dämonenschmieden steuern kann. Antrieb und Energiequelle wäre dann der AGM-Splitter.

—Dieser Plan sollte im Rahmen eines offiziellen Abenteuers relativ bald (gegen Ende der Schwarze-Lande-RSH-Geltungsdauer) durchkreuzt werden, Leonardo wird dann beseitigt. Skizze **Die Herzmaschine**: Helden müssen erstmal rausfinden, was Leonardo vorhat. Dann brauchen sie Hilfe, um in die Dämonenschmieden einzudringen (Balphemor, Garla Gengris, Phex-/Ingerimm-Kirche). Dort können sie sich mit Sorp Sanderwik und/oder Werksklaven verbünden, Antagonisten sind die Brogar-Zwerge. Verschiedene Final-Möglichkeiten denkbar: Leonardo schafft die Beseelung, aber die Helden können die Herzmaschine isolieren, Leonardo bleibt gebunden aber handlungsunfähig; die Maschine wird klassisch zerstört, Leonardo stirbt; eine ING-Geweihte (gern Heldin) opfert sich, beseelt selbst die Maschine und hält göttliche und dämonische Kräfte in der Waage (Idee aus dem Alveran-Forum). Der Splitter kann von Balphemor abgegriffen werden (der erstmal nix damit macht), kann erobert und zerstört werden (Ea'Myr), oder kann in der Herzmaschine gebunden bleiben.

Allgemeine Notizen

—Agrimoth hat Leonardo schon früher umworben und betrachtet ihn jetzt bestimmt so, wie man eine liebe alte lebende Holzpuppe betrachtet. Agrimoth hat Leonardos abgerissene Hand repariert und sogar eine Verbesserung montiert – jetzt funktioniert er besser denn je, guck mal! Wir sollten uns mal damit beschäftigen, was eigentlich in *Agrimoth* so vorgeht – er ist zur Zeit der einflussreichste Erzdämon in den Schattenlanden, der am tiefsten in die Seelen der Menschen schauen kann (und vielleicht auch am meisten Geduld dafür und Interesse daran hat). Ich vermute allerdings (mit Balphemor), dass Agrimoth ein recht tumber, grobschlächtiger Erzdämon ist.

—Helden können auf die Idee kommen, Leonardo mit seinem eigenen Spleen zu schlagen: Sie lassen sich anwerben, Materialien oder Erfindungen für ihn zu beschaffen, nur um sie geschickt zu sabotieren. Oder sie verkaufen ihm möglichst interessant klingende Gerätschaften, deren tatsächlichen Sinn und Nutzen herauszufinden sich Leonardo eine zeitlang abmühen kann (als Ablenkungsmanöver oder als List um der List wegen).