

Pôlberra

Meisternekromant und Magister magnus in Brabak

Über den Tod hat Pôlberra alles erfahren, was einem Menschen möglich ist, ohne selbst zu sterben. Er hat in Al' Anfa den Flug der Zehn und die Blutgruben der Visaristen gesehen und die Folter der Boronsdiener am eigenen Leib erlebt. Diese Erlebnisse machten aus einem Geweihten einen Nekromanten. Pôlberra ist fest überzeugt, dass Boron und der Gott Visar, der 'Verschlinger', dasselbe Wesen sind – eine bössartige Gottheit, die unersättlich Menschenopfer fordert. Mit allen Mitteln, die Nekromantie, Heilkunst und Philosophie ihm bieten, will er diesen Gott – seinen persönlichen Feind – bekämpfen. Daher rettet er Leben aus Prinzip: Es ist ein Bestandteil seines Kampfes gegen Boron. Aber er tut es auf so rabiate, blutige Weise, dass es jeden Zuschauer zu Tode erschreckt.

Pôlberra ist verbittert und in seinen Ansichten fanatisch bis zur Raserei. Sich selbst betrachtet er als Magierphilosophen, vertraut keiner der "Mächte", weder Göttern noch Erzdämonen, kennt aber die Verführung eines Dämonenpakts nur zu gut. Seine Gesundheit hat er durch Drogen und Schlafmangel ruiniert – und durch Rücksichtslosigkeit gegenüber sich selbst. Manchmal zeigt sich sein düsterer Humor. Vorschriften verspottet er. Für ihn gelten nur seine eigenen Regeln.

Abgesehen von seinen Pflichten als Lehrmeister, führt er ein sehr zurückgezogenes Leben und geht in den Katakomben unterhalb der Brabaker Akademie seinen Forschungen nach. Die Verantwortung für seine Schüler nimmt er jedoch sehr ernst. Wenige haben das zweite Gesicht des Nekromanten gesehen: das eines Heilers, der menschliches Leid wie kaum jemand anders begreift.

Äußere Erscheinung

Sofort schlägt einem Pôlberras Gestank nach faulem Fleisch und süßem Rauschkraut entgegen. Er ist dick, seine Arbeitskleidung ist von braunen Flecken übersät, und wenn es der Anlass erfordert, wirft er die zerschlissene schwarze Robe einfach darüber. Sein Gesicht ist fahl



und vernarbt, die Lippen von Rauschmitteln zerfressen. Wen er aus seinen gelblichen Augen anstarrt, dem gefriert das Blut: Diese Augen dringen auf den Grund der Seele und scheinen jedes schmutzige Geheimnis zu erfassen, das dort begraben liegt.

Lebenslauf

Pôlberra wurde **971 BF** im Szintotal geboren und wuchs bei einem trunksüchtigen Echsenleder-Gerber auf. Als Kind schlug er sich allein nach Al'Anfa durch und bat um Aufnahme im Boron-Tempel. Dort trug ihm sein penetrantes Fragen Verwarnungen ein. Weil seine Begabung zum Seelenheiler schon früh erkennbar war, trat er gleich nach seiner Weihe den Dienst in einem Noioniten-Spital an.

Im Jahr **989 BF** wurde er in Schande aus dem Orden ausgestoßen, da er Leichen gestohlen und auf eigene Faust anatomische Studien betrieben hatte. Nur ein Jahr später fiel er bei der Ausräucherung eines unterirdischen Visaristen-Tempels erneut in die Hände der Boroni. Als Opferpriester hatte er dem Gott Visar gedient und viele Menschen auf abscheuliche Weise getötet. Seinen ehemaligen Ordensbrüdern gegenüber äußerte Pôlberra Ketzereien über Boron und Visar und ließ sich selbst durch Folter nicht zum Widerruf bringen. Nur mit erzdämonischer Hilfe entkam er aus Al'Anfa. Damals brach auch seine magische Begabung zum ersten Mal durch. **991 BF** ersuchte er schwer verletzt, halb wahnsinnig und im Zustand dämonischer Verseuchung um Asyl in der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak*.

Hier befreite Pôlberra seine Seele durch Willenskraft aus dem Griff der dämonischen Macht. Die Brabaker Magister unterstützten ihn dabei, sein Talent zu entwickeln und die Nachteile seiner späten Ausbildung auszugleichen. So wurde er ohne Dämonenpakt zu einem mächtigen Nekromanten, nutzte seine Fähigkeiten jedoch nie voll aus. Bekannt ist, dass es zwischen ihm und dem ehemaligen kaiserlichen Hofmagier *Galotta* zu Konflikten kam, als sich dieser im **Boron 1003 BF** vor den Kopfgeldjägern des Mittelreichs in Brabak versteckte. Pôlberra soll es gewesen sein, der den gefährlichen Mann schließlich **Ende 1015 BF** wieder von dort vertrieb.

In den folgenden Jahren widmete er sich vor allem medizinischen Forschungen, setzte Gifte zur Heilung ein und entwickelte sogar ein Schutzmittel gegen die Duglumspest. Seine Methoden konnten sich jedoch wegen ihrer Nebenwirkungen kaum in der Akademie selbst durchsetzen. Pôlberras ketzerischer Vortrag *Die Lügen der Mächte – Wege aus der freiwilligen Knechtschaft*, den er auf dem Allaventurischen Konvent **Ende 1020 BF** hielt, löste eine Welle der Empörung aus und führte dazu, dass ihn die eigene Gilde mit Redeverbot strafte, um weiteren Ekklats vorzubeugen.

Pôlberra am Spieltisch

Charakterspiel: Unter der Kapuze des Schweigenden Gottes hast du ein aufgerissenes Reptilienmaul erblickt. Du siehst, wie rings um dich alles Leben in den Rachen des Verschlingers gerissen wird, der sich von Herzen und Seelen ernährt. Aber du wirst dieses Monstrum von einem Gott bekämpfen. Du darfst nicht aufgeben! Die anderen Menschen sind blind für die Wahrheit, sie haben Glück. Wenn sie nur aufhören wollten, dir kostbare Zeit mit ihren nichtigen Problemen zu stehlen und vor allem mit ihrer Fixierung auf Äußerlichkeiten ...

Größte Stärke: Visionäres Wahrheitsgefühl. Pôlberra hat einen außergewöhnlichen Einblick in die Sphären, ins Wesen der Götter und Dämonen. Seine Theorien klingen zunächst wie die eines Irrsinnigen, bis sie sich unter Umständen als verblüffend richtig erweisen.

Größte Schwäche: Furchtlosigkeit. Pôlberra kennt keine Angst und unterschätzt daher Risiken. In Brabak ist er schlichtweg an Respekt gewöhnt, daher könnte er anderswo rasch in Gefahr geraten.

Konfliktverhalten: Distanz. Potentielle Gegner schüchtert Pôlberra mit Drohungen ein. Hartnäckige Fälle lässt er durch seinen Leibwächter ‘Marcello’ entfernen. Als letzten Ausweg greift er auf einen HORRIPHOBUS zurück.

Darstellung

Pôlberra will nicht mehr Zeit als nötig mit den Lebenden verbringen. Lästige Besucher hält er sich daher mit Grobheiten vom Leib (Drohen, Anspucken, Fluchen usw.). Seine Sprache ist schlicht, manchmal derb.

Einem Gesprächspartner starrt er direkt in die Augen. Seine schrille, schneidende Stimme klingt flach wie die eines Eunuchen, zischend und verwaschen. Er spricht eine schwer verständliche Mischung verschiedener südländischer Dialekte. Dazu ist seine Zunge oft gelähmt von Rauschmitteln und kann seinen raschen Gedanken nur schwer folgen. Ab und zu streut er einen knochentrockenen Scherz in seine Ausführungen ein, ohne die Miene zu verziehen. Ist ihm etwas wichtig, schreit er plötzlich los. Wird er nicht gleich verstanden, schimpft er wüst über die Begriffsstutzigkeit seines Gegenübers. Jedes Gespräch mit ihm sollte für die Geduld der Helden eine Zerreißprobe sein.

Zitate

—»*Die Mächte haben einen miesen Humor.*«

—»*Hört auf zu winseln, beißt hier drauf, ich helfe Euch. Der Verschlinger wird Eure Seele heute noch nicht fressen.*«

—»*Eine verdamnte Schande, ins lebende Fleisch zu schneiden!*«

Verwendung im Spiel

—**Mentor und Lehrer:** Pôlberra kann im Raum Brabak die letzte Rettung für Verletzte oder Kranke sein, lässt sich aber schwer überzeugen zu helfen, wenn keine unmittelbare Todesgefahr besteht. Er kann Menschen schon nach kurzer Zeit genau einschätzen und scheut sich nicht, ihre Schwächen gegen sie zu verwenden. Wer aber wirklich Hilfe braucht, wird erstaunt sein, sie ausgerechnet von ihm zu erhalten.

—**Informant:** Als Berater eignet er sich für Heldengruppen, die gegen Visaristen oder Al’Anfaner vorgehen möchten – oder auf der Spur obskurer Geheimnisse sind, von den Pôlberra sehr viel weiß.

—**Auftraggeber:** Pôlberra interessiert sich für Heilmittel und Artefakte, die ihm in seinem Kampf gegen den ‘Verschlinger’ helfen können. Auch liegt ihm daran, seinen Schülern zu helfen, wenn sie in Gefahr geraten sind. Wegen seiner schlechten Verfassung kann er dabei die Unterstützung der Helden gut brauchen.

—**Gegenspieler:** [XXX](#)

Verbündete und Feinde

—Pôlberras hünenhafter, verwitterter Leibwächter ‘**Marcello**’ – ein Golem – verfügt über nur wenig Intelligenz. Marcello kämpft für seinen Herrn, wenn es nötig ist, ist aber sehr langsam, und Pôlberra setzt ihn ungern im Kampf ein, weil er an ihm hängt: “M’cello erinnert mich an einen Freund, den ich einmal hatte.”

—Mit **Demelioë Nandoniella Terbysios** (*965 BF, Halbalbino, alternde Schönheit, Opportunistin, **Invasion der Verdamnten 247f.**), der tulamidischen Leiterin der Brabaker Akademie, lebt Pôlberra im Dauerstreit, doch beide respektieren die Fähigkeiten des jeweils anderen. Die Spektabilität ist selbstzentriert und gewissenlos. Trotzdem gelingt es ihr immer wieder, sich damenhaft und liebenswürdig zu präsentieren und Männer um den Finger zu wickeln. Bisweilen hat sie Probleme, die turbulenten Ereignisse an ihrer Akademie zu überblicken. ‘Nanthia’ verdankt Pôlberra ihr Leben (und umgekehrt) und würde ihn jederzeit decken. Auch ihre gute

Beziehungen zur Fasarer Spektabilität **Thomeg Atherion** (mittleres Alter, kultiviert, Hedonist, **Erste Sonne 151**) waren beiden schon oft nützlich.

Was andere über Pôlberra sagen

Studiosus der Brabaker Akademie: *»Es ist keine Kunst, so mutig zu sein wie Meister 'Berra, wenn man nicht sterben kann. Er kann's nicht, wisst Ihr? In den Höllen woll'n sie ihn nicht, weil er'n verdammter Philosoph ist, und Boron will ihn erst recht nicht.«*

Salpikon Savartin: *»Solange diese wandelnde Jauchegrube nicht aus der Gilde ausgeschlossen wird, können wir nicht erwarten, unser Prestige durch noch so brillante Leistungen zu verbessern.«*

Meisterinformationen

Szenariovorschläge

—**Profit mit der Pest:** Absolventen der Brabaker Akademie haben das Gerücht verbreitet, die schreckliche Duglumspest könne durch ein Schutzmittel ihres Lehrmeisters besiegt werden. Medici, Geweihte oder Geschäftsleute beauftragen die Helden damit, der Sache nachzugehen. Nachdem diese ihm mit großer Mühe ihre Vertrauenswürdigkeit bewiesen haben, ist Pôlberra endlich bereit, sein Wissen zu teilen – allerdings lässt sich das Mittel nur aus dämonisch verseuchten Tieren gewinnen und hat schwere Nebenwirkungen. Sobald die Akademieleiterin hört, dass sich durch Pôlberras Erfindung vielleicht Geld verdienen lässt, fasst sie den Plan, die Seuche vorsätzlich in Brabak zu verbreiten und das Geheimnis dann umso teurer zu verkaufen ...

—**Der Schattenwächter:** Die Helden haben im Brabaker Dschungel eine Tabuzone der Wudu betreten. Im Traum wird einer von ihnen Visar geopfert und verliert seitdem permanent Lebenskraft. Auf der verzweifelten Suche nach Hilfe gibt ihnen schließlich Pôlberra den entscheidenden Hinweis: Ein uralter Wächter hat den Astralkörper des Helden verletzt, und er kann die Wunde nur mithilfe derselben Waffe heilen, die sie geschlagen hat. Eine Suche in den halb versunkenen Ruinen der früheren Wudu-Ansiedlungen beginnt ...

—**Zur Rechenschaft gezogen:** Eine Spur von Boronfreveln führt zu Pôlberra, die Akademie deckt ihn jedoch und weist die Helden an, sich mit ihren Beschwerden an die Schwarze Gilde selbst zu wenden. Vom Brabaker Königshaus gibt es trotz Beteuerungen, wie störend die "Leichenfledderer", "Gruftasseln" und "Kinderschrecken" seien, denselben Bescheid. Dem Gildenvorstand Salpikon Savartin (Seite **XXX**) ist Pôlberra jedoch wegen seiner renitenten Wesensart schon seit längerem ein Dorn im Auge, und er nimmt Beweise, die ein Lehrverbot oder gar Pôlberras Ausschluss aus der Gilde rechtfertigen könnten, gern entgegen.

Blick in die Zukunft

Als Brabaker Patriot ist Pôlberra bereit, seine Wahlheimat zu verteidigen, vor allem gegen Al'Anfa. Obwohl er sich gewöhnlich nicht viel um Politik kümmert, macht er sich Sorgen wegen einer eventuellen Expansion Al'Anfas in Richtung Uthuria. Aufmerksam verfolgt er daher alle Nachrichten, die von dem neuen Kontinent ihren Weg nach Brabak finden. Einige Informationen deuten für ihn darauf hin, dass Al'Anfas Interesse an Uthuria auch religiöse Gründe hat, dass sich dort vermutlich alte Kultstätten und wichtige Artefakte des 'Verschlingers' finden. Von dieser Entwicklung ist er überhaupt nicht erfreut – und er wird sich gezwungen sehen, auf dem Südkontinent selbst "nach dem Rechten zu sehen".

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Pôlberra

Titel: Magister magnus (Meister, Magister)

Geboren: 971 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: ausgebleichenes Rot

Augenfarbe: gelbgrün

Wichtige Wesenszüge: fanatisch, an der Grenze zum Wahnsinn, verbittert, zynisch

Ziele und Motivation: Kampf gegen Boron (konkret: Sterbende retten), Aufdecken und Eindämmen von Umtrieben des ‘Verschlingers’

Besonderheiten: weiß sehr viel über den Visar-Kult; König Mizirion schuldet ihm einen Gefallen.

Verwendung im Spiel (im Raum Brabak): unzugänglicher Informant, Mentor und Lehrer,

Wichtige Publikationen: Spielhilfe **Al’Anfa und der Tiefe Süden** (1994), Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** (2004), Kampagnenband **Invasion der Verdammten** (2006), Roman **Sphärenschlüssel** (2000), Romane **Der Aschengeist** und **Titel von Galotta 4** (2009/2011), **Aventurischer Bote 137** (2010), Spielhilfe **Hallen arkaner Macht** (2010), Kampagne **Uthuria (AT)** (2011)

Kurzcharakteristik: vollendeter Nekromant, brillanter Heiler

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Besonderheiten: Gespür für Umgebungsmagie, kann via echsischer Meditation den Astralkörper anderer manipulieren, Mangel an akademischer Bildung, Spezialist, beherrscht kaum ‘Standard’-Zauber

MU 20 KL 18 IN 15 CH 16 FF 13 GE 10 KO 11 KK 10

LE 32 AE 60 KE - AU 21 WS 6 MR 14

Vor- und Nachteile: Sucht, Widerwärtiges Aussehen, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, keinerlei Ängste **XXX dazu noch: verringerte Schmerzwahrnehmung XXX**

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Anatom, Apothekarius, alle Heilkundentalente **XXX vor allem Seele und Gift maximal hoch XXX**, Alchemie, Menschenkenntnis, Magiekunde, Kräuterkunde, Überreden (Spezialisierung *Einschüchtern*)

Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: Horriphobus, Invocatio Major, Skelettarius, Nekropathia, Attributo

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX