

Saldor Foslarin

Convocatus Primus des Bunds des Weißen Pentagramms

Zauberkundige aus ganz Aventurien kennen Saldor Foslarin als entschlossenen Kämpfer gegen Schwarze Magie, der sich dem 'Guten' verpflichtet sieht. Aber sie spotten auch hinter seinem Rücken über den hitzköpfigen Zwerg, dessen Engstirnigkeit ein Hindernis für Philosophie und Forschung bedeutet.

Saldor Foslarin ist einer der wenigen Zwerge, die in einer menschlichen Akademie die Kunst der Magie lernten, und kann eine besondere Karriere vorweisen. Er hat sich in die Menschengesellschaft eingefügt und ärgert sich, wenn Kollegen ihn wegen seiner Herkunft abwerten. Sein niedriges Ansehen bei anderen Zwergen kümmert ihn dagegen wenig, denn er ist überzeugt, das Richtige zu tun.

Foslarin steht immer bereit, um für das Mittelreich und die 'Gute Sache' nach dem Rechten zu sehen. Die *Pfeile des Lichts*, seine weißmagische Eliteeinheit, sind ebenso respektiert wie gefürchtet. In seiner Akademie *Schwert und Stab* in Gareth ist er nicht immer anzutreffen, dafür sieht man oft, wie er in der Stadt auf seinem zottigen weißen Pony von einem Termin zum nächsten hetzt.

Als Zwerg schätzt er den Anblick schön gearbeiteter Artefakte und großer Kriegsmaschinen (in seiner Kammer bastelt er nachts an einem komplizierten Modell einer gigantischen Wurfmaschine), vor allem aber den von Feuer. Seine Kampfzauber sind nicht nur tödlich, sondern auch prächtig anzusehen.

Foslarin ist schonungslos ehrlich, streitbar und so hart im Einstecken wie im Austeilen. Jederzeit würde er sein Leben für seine Ideale riskieren und die eigenen Wünsche hinter das Gemeinwohl zurückzustellen. Seine eigenen Maßstäbe legt Foslarin auch bei anderen an, übersieht aber dabei unter anderem, dass er als Zwerg körperlich belastbarer ist als die meisten Menschen. Daher ist er häufig unzufrieden mit seinen Schülern, wenn sie wieder erschöpft um eine Pause bitten. Er befürwortet jedoch Gewalt und hält sie für einen wichtigen Teil des Lebens – auch, um seine Schüler auf den richtigen Weg zu bringen. "Meine Jungs und Mädchen" nennt er die Abgänger seiner Akademie voller Stolz.

Saldor Foslarin misstraut allem Individuellen und Chaotischen, das er dem Bösen zuordnet. Er gesteht sich nicht ein, dass er als Zwergenmagier und – für zwergische Maßstäbe – sehr junger Gildenleiter selbst ein Unikum ist.

*»Ein Glück, dass ich mein Amt verstehe
Und mit geübtem Blick alles übersehe,
vermag die Faulheit wohl zu kontrollieren
und meine Schüler zum Guten hinzuführen.*

*Denn ich weiß zu kommandieren,
zu kritisieren und zu terrorisieren,
zu strapazieren, zu drangsalieren,
zu malträtieren und zu schikanieren!*

*Der Schüler Wohl hab ich stets im Sinn,
wer wüsste nicht, dass ich kein Unmensch bin?
Werte will ich ihnen weisen, die die Jugend leicht
vergisst –
o ich bin klug und weise und weiß, was richtig ist.*

*Diese ausdrucksvollen Züge,
dieses Aug' ein Flammenstrahl
künden meines Geistes Siege,
ich bin ein zweiter Rohezal!
Der Körper passt zum Intellekt,
mit einem Wort – ich bin perfekt!«*

*—Auftrittslied (Auszug) der Spektabilität Grantor
Steinbeißer in dem Singspiel Gareth Affären,
1030 BF*

Äußere Erscheinung

Gewöhnlich trägt Saldor Foslarin nur eine schlichte weiße Magierrobe und hat seinen wallenden Bart zu einem praktischen Zopf geflochten. Er tritt auf wie jemand, der gewohnt ist, dass

man sofort tut, was er sagt. Aus unruhigen Augen mustert er seine Umgebung, immer angespannt und bereit, auf alles loszugehen, was ihm nicht gefällt. Seine präzisen Bewegungen verraten, dass er ein geübter Kämpfer ist.

Zu offiziellen Anlässen wirft sich Foslarin in Schale – ein Festgewand, auffällige Magierhüte und extravagantes Schuhwerk sind Pflicht für ihn – und trägt seinen langen, dichten Bart offen. Sein Magierstab ist ein langer Kampfstab, ohne den er sich selten zeigt. Dazu trägt er ein reich verziertes Bannschwert.

Lebenslauf

Saldor Foslarin wurde **952 BF** geboren und entstammt einer Sippe der Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen. Als Kind musste er miterleben, wie sein Zwillingsbruder *Galdor* von dem Drachen *Naugadar* getötet wurde. Der Verlust traf den jungen Zwerg tief, weckte aber auch seinen Kampfgeist:

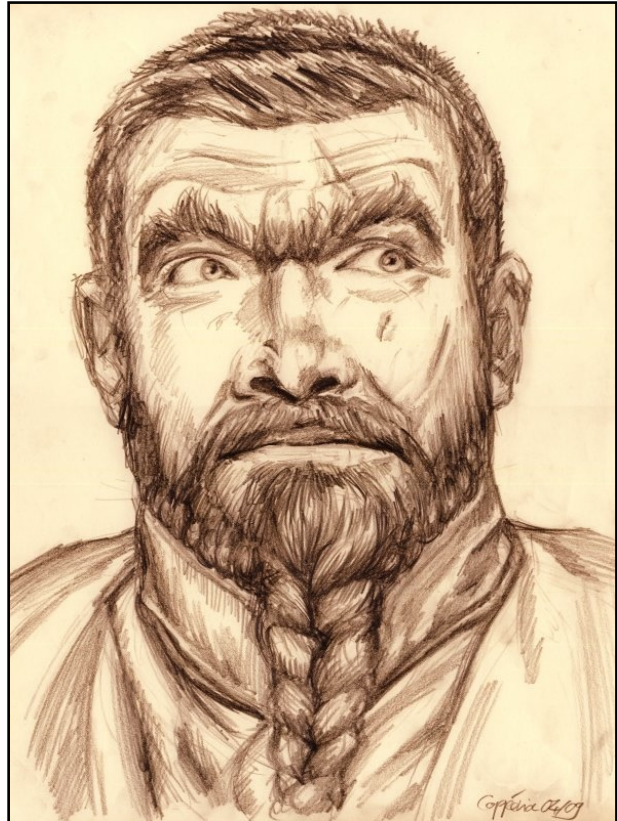
Der Drache wurde für ihn zum Sinnbild willkürlich zerstörerischer Macht, des Übels, das er bis heute mit höchstem persönlichem Einsatz bekämpft.

Die Ausbildung zum Geoden verlief ihm zu langsam, und so entschloss er sich zum Ärger seiner Familie, die menschliche Magierakademie *Schwert und Stab* in Beilunk zu besuchen. Saldors junger Geist wurde dort geformt durch Militarismus und die Vermittlung soldatischer Tugenden. Talent und Einsatz machten ihn bald zum Assistenten des damaligen Akademieleiters *Durobius Draken*. Spötter brachte der Zwergenmagier durch seine Leistungen in der *Schlacht von Jergan* im **Boron 987 BF** zum Schweigen.

990 BF trat er Drakens Nachfolge als Spektabilität zu Beilunk an, und **1002 BF** beerbte Saldor Foslarin seinen Mentor schließlich auch als Gildensprecher des *Weißes Pentagramms*. Seitdem hielt er sich derart beharrlich auf dem Posten, dass das Amt des *Convocatus Primus* der Weißen Gilde inzwischen mit seinem Namen identisch zu sein scheint.

Unvergessen ist Foslarins mutiger Einsatz bei der *Schlacht der 1000 Oger* im **Praios 1003 BF**. Die Tatsache, dass er schon zuvor *Galottas* Ausschluss aus der Weißen Gilde betrieben hatte, stärkte nun das Vertrauen der Collegae in sein Urteilsvermögen um so mehr. Als Taktiker und Kampfmagier unterstützte er das Mittelreich auch in den kommenden kriegsreichen Jahren – so auch im **Rondra 1020 BF** in der *Schlacht bei Eslamsbrück* und im **Ingerimm 1021 BF** in der *Dritten Dämonenschlacht*. Bereits ein halbes Jahr zuvor war Foslarins Akademie von Beilunk nach Gareth umgezogen, da aufgrund eines *Arcanum Interdictum* innerhalb des Stadtgebiets von Beilunk keine Magie mehr gewirkt werden durfte.

So war er auch in den folgenden Jahren stets als erster zur Stelle, wenn ein Kampf gegen Schwarze Magie anstand: Als einer der Gastgeber des *Allaventurischen Konvents* im **Peraine 1027 BF** in Gareth gehörte Foslarin zu den ersten, die *Galottas* Angriff auf die Stadt abzuwehren versuchten und im ausbrechenden *Jahr des Feuers* erneut zu den Rettern des Reiches gehörte.



Saldor am Spieltisch

Charakterspiel: Es gibt kein Grau: Alles, was nicht weiß ist, ist schwarz. Wer deine Ansichten nicht teilt, missachtet die Ordnung des Kosmos, und jeder weiß ja, dass Chaos aus den Niederhöhlen kommt! Daher behältst du lieber alle genau im Auge, die mit 'Individualismus' und anderem gefährlichen Unsinn anfangen. Und da gibt es tatsächlich Leute, die behaupten, du selbst würdest als Zwergenmagier gegen 'die Regeln' verstoßen. Unverschämtheit!

Größte Stärke: Seelische Robustheit. Foslarin begreift das Böse nicht, weder das Verführerische seiner Macht noch die Tragik eines gefallenen Magiers. Daher prallt es an ihm ab. Mehr als seine zwergische Natur macht ihn sein fest gepanzerter Geist zu einem unverwundlichen Kämpfer. Die jahrelangen Kriegserfahrungen haben ihm gelehrt, dass das Böse nicht vollständig vernichtet werden kann. Trotzdem weigert er sich, diese Einsicht als unvermeidlich anzuerkennen. Unbeirrbar vertraut er darauf, dass jeder Einsatz sinnvoll ist, jedes Opfer als Held stirbt und der Kampf letzten Endes trotz Niederlagen für die 'weiße Sache' entschieden wird.

Größte Schwäche: Berechenbarkeit und Intoleranz. Saldors geradlinige Denkweise macht sein Handeln vorhersehbar, was Feinden Gelegenheit gibt, gut geplant gegen ihn vorzugehen. Seine Intoleranz bringt ihn zudem um die Möglichkeit, ungewöhnliche Ideen anderer zu würdigen und zu nutzen – es sei denn, es geht um etwas, was brennt oder explodiert.

Konfliktverhalten: Angriff. Wer Glück hat, wird von Foslarin nur mit einem zornigen Wortschwall übersüttet. Andere liegen schon benommen am Boden, ehe sie vor seinem Stabangriff zurückweichen können. Bevor er Kampfmagie nutzt, wirkt Saldor zunächst eine Kombination von Schutzzaubern auf sich selbst und seine Verbündeten. Ein besonders schön geformter Feuerball ist das letzte, was viele seiner Gegner jemals sehen.

Darstellung

Saldor Foslarin mustert seinen Gesprächspartner kritisch von unten bis oben, bevor er auch nur grüßt. Während einer Unterredung zeigt er, dass er in Eile ist, tappt mit seinem Stab auf den Boden und schneidet seinem Gegenüber das Wort ab, um den Rest des Satzes selbst zu ergänzen. Auf Fragen reagiert er gereizt, als wäre die Antwort selbstverständlich.

Wenn ihm etwas missfällt, blitzt ein unheilvoller Funke in seinen Augen auf, die letzte Warnung vor einem seiner gefürchteten Wutanfälle. Gerät er in Zorn, was schnell passiert, schnappt seine tiefe Stimme über, und sein Gesicht läuft rot an.

Zitate

—»Schwarze Magie ist wie verschimmeltes Brot: Wer davon kostet, wird krank.«

—»Philosophie ist nur ein anderes Wort für Anmaßung. Wer könnte einem trauen, der die eigenen läppischen Gedanken über den Ratschluss der Götter stellt? Solche Leute verdienen keine Zuhörer, die Geißel verdienen sie!«

—»Die jungen Leute zu schonen, würde heißen, sie zu verraten. Dreimal durchs Feuer muss die Klinge, eh' ein gutes Schwert draus wird.«

—»Plötzbogen, nicht so viel denken!«

Verwendung im Spiel

—**Auftraggeber:** Als Auftraggeber eignet sich Saldor am besten für rechtschaffene Gruppen, die ihre Zuverlässigkeit bereits bewiesen haben. Nach erfülltem Auftrag verteilt er kaum Lob, hält dafür zahlreiche Verbesserungsvorschläge parat.

—**Verbündeter und Retter in der Not:** Immer wieder verlässt Saldor Foslarin mit starker Bedeckung (Weißmagier oder vertraute Helden) seine Akademie und zieht selbst ins Feld. Doch durch sein offenes Vorgehen ist er ein Verbündeter mit Tücken, der nicht nur den Erfolg selbst gefährden kann, sondern im Besonderen auch die Helden. Genauso mag er sich

aber auch im rechten Moment in den Kampf werfen, wenn die Helden einer Übermacht entgegenstehen.

—**Mentor und Lehrmeister:** Ausschließlich bei Weißmagiern mit respektablen Verdiensten ist Saldor Foslarin bereit, diese persönlich zu protegieren, sie in Kampfmagie zu unterrichten oder sie gar dem Orden der *Pfeile des Lichts* anzuempfehlen. Bei nichtmagischen Helden, die sich persönlich einen guten Ruf bei ihm gemacht haben, lässt er sich nicht nehmen, ihnen einige unvergessliche Stockkampfkationen zu erteilen.

—**Konkurrent und Gegenspieler:** Die *Pfeile des Lichts* oder Saldor selbst können mit demselben Ziel unterwegs sein wie die Helden. Statt einer Zusammenarbeit wollen die Weißmagier ihre Überlegenheit beweisen. Doch ihr wenig subtiles Vorgehen verschlimmert die Gefahr. Auf Schwarzmagier-Helden hetzt Foslarin die *Pfeile des Lichts*. Dabei neigt er zur Überreaktion. Er sammelt belastendes Material über Forscher und Philosophen aller Gilden und formuliert schärfer, als es die Fakten rechtfertigten. Für das Verschwinden oder zumindest die Kenntnis ihrer Akte würden betroffene Magier gut zahlen.

Verbündete und Feinde

—Hauptfrau der *Pfeile des Lichts* seit 1021 BF und Foslarins direkte Stellvertreterin ist **Sagitta da Sambra** (*996 BF [XXX Neusetzung XXX](#), athletisch, lange schwarze Haare, unnachgiebig, **AB 122**), die die Truppe mit harter, aber gerechter Hand führt. Wer sich bei ihr durchmogeln will, wird bei Regelübertretungen gnadenlos bestraft. Im Gegensatz zum Convocatus Primus ist es für (ehrbare) Helden recht leicht, mit ihr in Kontakt zu treten.

—Zu Foslarins schärfsten Gegnern gehört der Mirhamer Arkanologe **Karjunon Silberbraue** (*946 BF, gebrechlich, stets etwas verlottert, abweisend und stur, **Meister der Dämonen 255**), den Foslarin einst vor ein Gildengericht brachte und wegen Verbrechen gegen den *Codex Albyricus* expurgieren ließ. Seitdem veröffentlicht Silberbraue seine wissenschaftlichen Artikel mit Seitenhieben auf "bestimmte Collegae, die mich für diese Meinung sofort verhaften ließen, ohne zuvor den Satz zu Ende zu lesen" und ähnlichen Liebenswürdigkeiten. Auch führen beide eine hitzige 'Brieffeindschaft', vor allem in offenen Briefen im *Aventurischen Boten* oder dem *Salamander*.

—Die Spektabilität der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak* **Demelioë Nandoniella Terby-sios** (*965 BF, alternde Schönheit, Opportunistin, **Invasion der Verdammten 247f.**) ist sehr verärgert, seit Foslarin ihren Abgesandten einst erklärte, sie seien nicht erwünscht – *nachdem* sie um die halbe Welt angereist waren. Den Gareth Hofmagier **Magister Melwyn** (Seite [XXX](#)) bezichtigte Saldor bereits der Denunzierung. Auch mit der Fasarer Spektabilität **Thommeg Atherion** (mittleres Alter, kultiviert, Hedonist, **Erste Sonne 151**) geriet er mehrfach aneinander. Die Liste ist erweiterbar.

Was andere über Saldor sagen

Absolventin der Gareth Akademie: »Beim Stabfechten hat er mir die Nase gebrochen. Acht Jahre war ich alt, und abends hab ich unter der Decke geheult, so weh tat es! Aber nie wieder habe ich meine Deckung derart vernachlässigt.«

Karjunon Silberbraue: »Der Zwerg ist gefährlich. Früher oder später werden Unschuldige für seine Selbstherrlichkeit zahlen – mit ihrem Blut.«

Thommeg Atherion: »Saldor Foslarin – der kürzeste und schlechteste Witz Aventuriens. Muss ich mehr sagen?«

Meisterinformationen

Der Drache Naugadar*

Seit Jahrzehnten fahndet Saldor Foslarin nach dem Hort Naugadars und zahlt gut für entspre-

chende Informationen. Er will den Höhlendrachen, der seinen Bruder *Galdor* getötet hat, zum Kampf stellen und baut dafür an einer Rüstung aus Stahl und Endurium. Allerdings ist Naugadar schwer zu finden, denn seit Jahrhunderten streunt er quer durch Aventurien.

Um 700 BF wurde der noch junge Drache von Zwergen vertrieben, als er gerade sein erstes Revier in den Trollzacken besetzen wollte. Die Angreifer kamen zwar ums Leben, doch hatten sie ihm einen Drachentöter ins rechte Auge gerammt. Die abgebrochene Waffe konnte der Drache nie entfernen, eine Seite seines Kopfes ist obskur überwuchert von einem Klumpen aus wildem Fleisch. Die Verletzung stört seine Konzentration bei der Anwendung von Magie und die Genauigkeit seiner Angriffe.

Naugadar gelang es nie, ein neues Revier zu besetzen, immer wieder wurde der Verletzte von ansässigen Drachen vertrieben. Er ist gezwungen, heimlich in fremden Jagdgebieten zu fressen, und daher meist hungrig. Bisweilen überfällt er nachts auch Viehweiden. Zwerge hasst er – sobald er Exemplare erspäht, die ihm harmlos erscheinen, greift er an.

Naugadars Schuppen sind dunkelgrau und tarnen ihn auf felsigem Untergrund. Er ist dürr, sein Schweif zuckt nervös, und sein Körper ist vernarbt von Kämpfen mit anderen Drachen. Er legt den entstellten Kopf schräg und funkelt sein Gegenüber aus seinem unverletzten Auge an. Seine Gedankenbilder sind unruhig und von hellen Schmerzblitzen durchzogen.

Blick in die Zukunft

Noch lange wird Aventuriens Magierzunft mit dem unverwüstlichen Foslarin als Convocatus Primus der Weißen Gilde auskommen müssen. Sein Augenmerk gilt vor allem Paktierern und Schwarzmagiern der Schwarzen Lande sowie der Ausbildung neuer *Pfeile des Lichts*.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin

Titel: Convocatus Primus der Weißen Magiergilde (Convocatus), Spektabilität der Akademie *Schwert und Stab* zu Gareth (Spektabilität), Großmeister der *Pfeile des Lichts* (Meister), Weisheit im *Orden vom Auge* (Exzellenz)

Wappen: Weißes Pentagramm auf Gold

Geboren: 952 BF

Größe: 1,49 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grau

Wichtige Wesenszüge: rechtschaffen, unbeugsam, intolerant, cholerisch

Ziele und Motivation: Bekämpfung und Ausrottung schwarzer Magie

Besonderheiten: gehört zum äußeren Zirkel des *Ordens vom Auge* und hat Zugang zum *Auge des Morgens*; seit der *Schlacht der 1000 Oger* wird er in wichtigen Angelegenheiten zu den Stabsbesprechungen des Reichsheeres im Rang einer Oberst-Spektabilität hinzugezogen; Träger des *Pentagramms* in Endurium

Verwendung im Spiel: Auftraggeber, Verbündeter und Retter in der Not, Mentor und Lehrmeister, Gegenspieler, Konkurrent, allgemeines Ärgernis

Wichtige Publikationen: Roman **Der Feuertänzer** (2006), Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** (2004-2007), Abenteuer **Brogars Blut** (1998), Abenteuer **Schlacht in den Wolken** (2004), Soloabenteuer **Himmelsbrand** (2009), Spielhilfe **Angroschs Kinder** (2005), Abenteuer **Bunte Scherben** in **Pilgerpfade** (2009), Spielhilfe **Hallen arkaner Macht** (2010)

Kurzcharakteristik: brillanter Kampf- und Schutzmagier

Beziehungen: sehr groß (beim Bund des Weißen Pentagramms **SO 16 XXX [mark] neu gesetzt, als Träger des Pentagramms in Endurium eigentlich nochmal +2, könnte aber schon mit**

eingerechnet sein XXX), ansehnlich (bei anderen Magiern), hinlänglich unter Zwergen
Finanzkraft: groß

MU 17 KL 15 IN 15 CH 12 FF 16 GE 13 KO 19 KK 15
LE 40 AE 65 KE - AU 25 WS 10 MR 12

Vor- und Nachteile: Arroganz 6, Ausdauernder Zauberer, Eisern, Festgefügtes Denken, Jähzorn 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 12, Stäbe 18 (Spezialisierung Magierstab), Lehren 13, Magiekunde 17

Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: Armatrutz 16, Fortifex 13, Ignifaxius 18, Ignisphaero 18, Invercano 12, Gardianum 14, Transversalis 12, Fulminictus 16 XXX [mark]
Merkmale Schaden, Eigenschaften, Antimagie, fast alle Schadenszauber meisterlich bis vollendet, viele Eigenschafts- und Antimagiesprüche auf meisterlich bis brilliant. XXX

Besondere Ausrüstung: Zauberstab

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX