

Eron aus Drakenwall

Magier Eron aus Drakenwall (976LZ, Rattling, geduckte Haltung, aufmerksam huschende Augen) ist ein reisender Magier des dritten Hauses des Zirkels der Zinne. Er kleidet sich in edle Roben, trägt den zünftigen spitzen Hut und einen Stab der eines Magiers würdig ist. Er besitzt den Habitus eines alten Gelehrten der niemals sein Labor verlassen hat und wirkt mitunter wie ein Schauspieler der die Rolle gänzlich überspielt, doch gebietet Eron tatsächlich über erhebliche Macht. Und trotz alledem glaubt es ihm einfach keiner – jede Bestätigung ist gestohlen, jede Insignie gefälscht und jede Beglaubigung hinterhältiger Betrug. Eben ein Rattling!

Hintergrund

Eron begann seine Karriere als Laborrattling in einem Lehrinstitut des dritten Hauses des Zirkels der Zinne. Dort wurde er als Versuchsobjekt in einem kleinen Käfig gehalten, während er zur Erprobung unbekannter und wiederentdeckter Zauberformeln herhalten musste. In dem engen Raum voller Werkbänke, Schreibpulte, Magistern und Studiosi kam Eron nicht umhin das ein oder andere über Magie aufzuschnappen. Niemand hatte damit gerechnet, dass das braune Fellknäul das da in seinem Käfig vor sich hin döst aufmerksam den Lektionen folgt – nicht, dass er etwas von der Magie, oder von der Sprache verstand.

Nach einigen Monaten als Laborratte begann Eron Gesten und Worte nachzuahmen. Wahrscheinlich hätte niemand die Hampeleien des Rattlings beachtet, wäre nicht zufällig eine Experimentalanordnung eingestürzt. Die verantwortlichen Studiosi fanden schnell einen Schuldigen in Eron. Obwohl niemand im Labor dem Rattling zugetraut hätte Magie zu wirken, wurde ihm schnell jeglicher Wunsch es zu versuchen ausgetrieben.

Über die folgenden Jahre lag Eron tagsüber fett und unmotiviert in seinem Käfig was ihm auch den Namen einbrachte. Eron, der wie der Kaiser hinter goldenen Gitterstäben über den Dingen schwebt und sich füttern lässt. Wenn die letzten fleißigen Studiosi das Labor verlassen hatte, begann Eron getrieben von einer inneren Unruhe und der Freude an der puren Neugierde fleißig zu trainieren. Bis der Junge Rattling herangewachsen war, hatte er sich nicht nur ein Vokabular weit über dem eines einfachen Bauern oder gar Beamten des Königs angeeignet, sondern verstand auch mehr von Magie als viele der Studiosi die in diesem Labor kamen und gingen. Unter jenen Studierenden entstand mit der Zeit auch das Gerücht, dass es im Labor spuke, passierten doch immer wieder unerklärliche Dinge während niemand anwesend war. Blätter waren voller Krakeleien, leuchtende Blitze waren durch das Fenster zu sehen, oder der Raum lag des morgens in Finsternis die sich bald danach verflüchtigte.

Erons Fähigkeiten flogen im Sommer vor drei Jahren auf, als ihm ein Zauber völlig entglitten war. Ein lauter Knall, ein in schwarzen Flammen brennendes Labor und ein aus Nase und Augen blutender Rattling waren das Ergebnis der nächtlichen Übungen. Eron ist sich sicher, dass er hier sein trauriges Ende gefunden hätte, wäre da nicht Meister Alfias Langblatt (Mensch, 921, sehr kurzsichtig, versinkt mitten im Gespräch in Gedanken, geduldiger Lehrer) gewesen. Nachdem er den Rattling hatte aufpäppeln lassen, behauptete er zumindest, dass er Eron schon längere Zeit im Verdacht hatte der Poltergeist zu sein. Mit der Begründung, dass solches Potential nicht verschenkt werden dürfe, und gegen den Wunsch des Kollegiums, bot er Eron nach dessen Genesung an, sein privater Schüler zu werden. Eron würde heute behaupten, er nahm aus akademischer Neugierde an. Damals war es aber wohl schlicht die Angst vor der unbekanntem Außenwelt. Nichtsdestotrotz schloss Eron seine Ausbildung vor einem Jahr ab. Eine höchst unwürdige

Auseinandersetzung zwischen Magister Langblatt und der Prüfungsvorsitzenden Magistra Amalia Tabera (Albin, 954LZ, silberblonde Haare, sichtbare Laborverletzung, ehrgeizig) zeigte Eron dabei noch einmal eindrucksvoll wie unerwünscht er im Haus des Zirkels wirklich war. Und dabei ging es einfach nur darum, dass ein Rattling ja wohl nicht die Ehrung des Jahrgangsbesten bekommen könne.

Mit seinem Magierbrief, der zünftigen Kleidung und einem wertvollen Magierstab den Magister Langblatt ihm beim Abschied zum Geschenk machte, verließ Eron die Stadt Drakenwall.

Motivation

Eron ist Magier mit Leib und Seele. Er wünscht sich nichts mehr als in den Rängen des Zirkels und vor allem in akademischem Ansehen aufzusteigen um tiefer in die Geheimnisse hinter der Welt einzutauchen. Wenn es Eron schlecht geht dann schließt er die Augen und beschwört sich die Bilder seiner nächtlichen Übungen und der Ausbildung zum echten Magier vor Augen. Jene Momente in denen die Schnurrbarthaare in Erwartung der unmittelbar eintretenden Erkenntnis zu beben beginnen, in denen die Welt ausschließlich aus den Fasern der Magie zu bestehen scheint. Um dies Ziel zu verwirklichen geht der Rattling immense Risiken ein und bedient sich oft zusätzlicher Assistenten mindestens fragwürdiger Herkunft. Diese Gesellschaft ist bei weitem nicht so stimulierend wie eine Gruppe junger Studiosi die, wenn auch noch nicht befähigt die richtigen Schlüsse zu ziehen, zumindest die Tragweite eines Fundes erahnen kann – Eron hat es sich allerdings schnell abgewöhnt außergewöhnlichere Bitten, gerade Expeditionen und Gelder betreffend, an den Zirkel der Zinne oder zugehörige hochstehende Magier zu stellen. Sie alle behandeln den überaus höflichen und gebildeten Rattling mit mildem Amüsement bis hin zu offener Ablehnung. An diese Einstellung, sei es von Kollegen, Wächtern und einfachen Bürgern, hat sich Eron gewöhnt. Er nimmt sie

mit derselben Gelassenheit hin, mit der er all die Jahre in seinem Käfig gesessen, und aus einem fast geschlossenen Auge seine Umwelt in sich aufgesogen hat.

Auch wenn es selten ist, erwischt sich Eron dabei die seinen wahrzunehmen. Die braunen und grauen Schatten die durch die selenischen Gassen huschen und niedere Arbeiten verrichten. Wesen, die wie er aussehen, aber deren Sprache er nicht spricht, und deren Verhalten er nicht versteht. Was ist los mit diesen anderen Rattlingen, und wieso eifern sie nicht nach Wissen und Weisheit?

Ressourcen und Mittel

Der Magierstab. Ein makellos polierter weißer Stab mit Einlegearbeiten aus Perlmutter, die magische Symbole beschreiben. Zusätzlich zu der natürlichen Wirkung die das Firnholz auf seinen Träger ausübt, hat der Stab in Erons Pfoten noch eine weitere Kraft entwickelt. Mit diesem Symbol eines echten Magiers fühlt er sich zentrierter und mit Zuversicht erfüllt.

Der Zirkel. Der Zirkel der Zinne stellt dem Rattling sofern es unbedingt nötig ist, Mittel zur Verfügung. Eron stellt seit einiger Zeit immer öfter fest, dass ihm selbst die grundlegendsten Dienste verwehrt werden. Angeblich sind oft alle Betten voll, alle Werkbänke besetzt und alle Ressourcen bis aufs äußerste gestreckt. Ab und an hat Eron jedoch Glück und trifft trotzdem auf ein Zirkelmitglied, das ihm wohlgesonnen ist.

Der Mentor. Eron und sein Mentor Magister Alfias Langblatt pflegen eine familiäre Beziehung. Da Magister Langblatt eine angesehene Persönlichkeit im dritten Haus ist, könnte Eron aus dieser Beziehung während seinen Reisen viel Nutzen schöpfen. Aber genau das tut der Rattling nicht. Die Ablehnung die er immer wieder erfährt und der Zank um seine Aufnahme und seinen Abschluss haben ihn zu dem Schluss gebracht, dass es seinem Ziehvater nur Probleme machen wird, wenn er seinen Namen nutzt. Eron geht freizügig mit seiner Beziehung zu dem bekannten Magier um, wird aber erst dann zusätzliche Mittel über

den Namen seines Ziehvaters erbitten, wenn er sonst keine Alternativen mehr sieht.

Rattling. Eron trägt mittlerweile eine beeindruckende Sammlung von Zirkelinsignien, Empfehlungsschreiben, Ringen und Abzeichen die ihn als verdienten Magier ausweisen. Trotzdem ist das erste, was die meisten Lorakier sehen, ein Rattling. Ein Rattling mit Dingen, die ihm nicht gehören können!

Vorgehen

Böse Zungen könnten behaupten, dass der wie ein Magier gekleidete Rattling nicht auf das Parkett passt, auf dem er gelandet ist. Eron verweigert sich jeglicher Intrige und Geheimniskrämerei, erzählt mit Begeisterung jedem Interessierten wie es um seine Forschung steht und was seine nächsten Ziele und Operationen sind. Erst wenn Eron auffällt, dass er sich gerade in der falschen Gesellschaft verplappert hat, versucht er ein ungeschicktes Ablenkungsmanöver, bei dem ihn ein ängstliches Zittern seiner Schnurrbarthaare sofort verrät.

Was seine Studien angeht, zieht Eron von Stadt zu Stadt, wühlt sich durch die Archive von Zirkel, Stadt oder jeder anderen Quelle die sich auftut. Dabei sucht er nach Hinweisen auf alles was sich nach Magie oder alten Artefakten anhört. Hat er diese gefunden, startet er ab und an einen Versuch auf Zirkelkosten eine Expedition zu organisieren nur um dann mit wenigen angeworbenen Abenteurern loszuziehen. In letzter Zeit ist Eron immer wieder klamm bei Kasse, da Zirkelhäuser das Handgeld, das ihm sein Ziehvater zur Verfügung stellt, aus hanebüchen Gründen zurückhalten. Dementsprechend fällt die Ausrüstung seiner Reisen zunehmend schlechter aus.

Verbündete u. Feinde

Magister Emeritus Alfias Langblatt (Mensch, 931, sehr kurzsichtig, versinkt mitten im Gespräch in Gedanken, geduldiger Lehrer): Alfias Langblatt hat sein Leben im Namen der Lehre und der Forschung beim Zirkel der Zinne

verbracht. Das Lesen in der düsteren Bibliothek und die Ausdünstungen beim Versuch reines Schattenelement aus Obsidian zu extrahieren haben ihn in jungen Jahren bereits nahezu blind gemacht. So hatte er auch nicht bemerkt, dass das Kind das er am Straßengraben bei einer überfallenen Kutsche gefunden hatte ein junger Rattling war. Um sich am Höhepunkt seiner Forschung keine Blöße vor dem Kollegium zu geben, wurde aus dem geretteten Kind schnell ein Fund für das Labor. Und mit dem verstreichen der Jahre ein Grund zur Reue: Erst als der Rattling bei einem Zauberunfall beinahe sein Leben verloren hätte rang sich Langblatt dazu durch sein Ansehen zurückzustellen und den Rattling zu retten. Er kümmerte sich persönlich darum, dass ein fähiger Heiler kam und nahm Eron zuerst ausschließlich zur Genesung und kurz darauf als seinen Lehrling auf. In den wenigen Jahren in denen Eron als persönlicher Schüler Langblatts fungierte entwickelte sich zwischen den beiden eine enge, fast familiäre Beziehung. Obwohl Eron nun dauerhaft auf Reisen ist, halten die beiden ständige schriftliche Korrespondenz. Während es in den Briefen auch oft um magische Entdeckungen geht sind sie hauptsächlich persönlicher Natur. Eron berichtet von seiner Erfahrung während Langblatt ihn immer wieder zu Vorsicht ermahnt – eben wie es besorgte Eltern zu tun pflegen.

Magistra Amalia Tabera (Alb, 954LZ, silberblonde Haare, sichtbare Laborverletzung, ehrgeizig): Eigentlich Amalia aus den Weiden, ist ein Adoptivkind aus dem wohlhabenden Handelshaus Tabera mit Sitz in Heratis. Nachdem ihr Talent erkannt wurde, ist sie jung und mit den besten Lehrern auf ihre Zukunft im Zirkel der Zinne vorbereitet worden. Amalia arbeitet hart um ihre Ziele zu verfolgen, wobei sie oft das Wohl aller Beteiligten aus dem Auge verliert. In diesem Sinne war sie auch die Wortführerin der Magister die es ablehnten Eron als ordentliches Mitglied des Lehrinstituts aufzunehmen. Magister Langblatts Manöver den Rattling einfach zu seinem persönlichen Schüler zu machen, eine Ehre die Magistra

Tabera viel lieber bei Schülern von einflussreichen Familien gesehen hätte, stieß bei ihr eben deswegen auf tiefste Ablehnung. Um zu verhindern, dass mehr Schüler an das Lehrinstitut kommen die weder Familie, Einfluss, noch Macht mit sich bringen, versucht Magistra Tabera die Aussichten für derartige Neuzugänge so unangenehm wie möglich erscheinen zu lassen. Sie fädelt zusammen mit einer wachsenden Gefolgschaft Aktionen ein, um Eron im Speziellen und alle Studiosi von niederem Stand im Allgemeinen in ihrem Wissenserwerb zu behindern. Lehrpläne sehen teure Ausrüstung vor, Kurse sind bereits voll belegt und mögliche Anwärter werden wegen moralischer Bedenken nicht zugelassen. Als lebendigen Beweis für ihre Agenda verfolgt sie Erons Weg mit großer Neugierde. Dabei ist es nicht einmal nötig Situationen herbeizuführen, die den Rattling im Nachhinein schlecht dastehen lassen, denn die gibt es zur Genüge. Man muss nur dafür sorgen, dass es jemand, mit geeignetem Kontext, mitbekommt.

Szenarioansätze

Ein Magier in peinlichen Nöten. Eron wird nicht nur unter Magiern immer wieder mit Misstrauen betrachtet, sondern vor allem von Wächtern, Soldaten und gut betuchten Bürgern. Ein Rattling, der eine solche Aufmachung trägt und derart gebildet daherredet, der hat sicher etwas zu verbergen – oder besser noch – der ist sicher ein Hochstapler und hat die Dinge einem ehrenwerten Magier abgenommen! Dabei ist jeder Beweis, den Eron vorbringen kann, und von denen er in Hoffnung der Anerkennung eine Reihe gesammelt hat, ein weiterer Beweis dafür, dass er den Leuten nur etwas vorspielt. So ist Eron schon viele Male seiner Sachen beraubt und in den Kerker, an den Pranger oder ähnliches gebracht worden, bis sich die Lage durch einen nach langer Zeit auftauchenden Vertreter des Zirkels aufklären lässt.

Dieses Mal ist Eron allerdings darauf erpicht in wenigen Tagen eine seltene und in seiner kurzen Lebensspanne nie wiederkehrende Sternkonstellation zu beobachten. Obwohl Eron bereits wieder auf freien Fuß gesetzt wurde, sind seine Sachen mitsamt einem wichtigen Sternatlas, den er für die Beobachtung dringend benötigt, im Zimmer des städtischen Richters unter Verschluss. Eron bittet die Gruppe dort möglichst dezent einzubrechen und die Gegenstände rechtzeitig zu entwenden. Für die Beobachtung der Sterne wirbt sich Eron gerne dieselben Abenteurer an, um ihn vor nächtlichen Gefahren zu schützen. Erst als die Beobachtung der Konstellation erfolgreich beendet ist, fällt Eron ein, dass er die Gegenstände gerne wieder vor dem Morgenrauen und vor allem dezent in das Gewahrsam des Richters zurückgebracht wüsste – um Ärger zu vermeiden.

Der Nekromant. In seinem Forschungseifer hat Eron mitten in einer alten Drachlingsruine sein Lager aufgebaut. Er manipuliert dort seit einigen Tagen ohne Schlaf und da das Proviant zur Neige gegangen ist auch ohne Essen einige Edelsteine auf einem Relief. Außerhalb seiner Wahrnehmung haben sich dabei die alten Schutzeinrichtungen der Anlage reaktiviert und terrorisieren nun das nahe gelegene Dorf. Jede Nacht finden einige steinerne Golemiden, geformt wie hundegroße Drachenstatuen, ihren Weg in die nahen Dörfer und verursachen Panik. Die Abenteurer können Zeugen der Zerstörung werden. Gerade in dieser Nacht bricht eines der Konstrukte dem jungen Burschen Balduin (Mensch, 989LZ, locken) den Arm als er versucht die Pferde von der Koppel zu retten. Die Spuren der Angreifer führen in die Drachlingsruine. Sind die verfallenen Sicherungseinrichtungen überwunden, finden sie im Zentrum der Anlage einen ausgehungerten und wahnsinnig aussehenden Rattling in verdreckten aber edlen Roben. Eron kann die Verteidigungsanlagen abschalten, benötigt dafür aber für einige Stunden den Schutz der Abenteurer.

Werte

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	Wil
2	2	4	2	4	1	3	2

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	5	5	27	19	0	16	16

Typus: Humanoid

Mondzeichen: Geist der Gedanken

Fertigkeiten: Alchemie 9, Arkane Kunde 13, Edelhandwerk 10, Entschlossenheit 8, Geschichte und Mythen 15, Heimlichkeit 10, Länderkunde 9

Schattenmagie 14, Lichtmagie 12, Erkenntnismagie 13, Schicksalsmagie 10, Bewegungsmagie 7, Feuermagie 6

Zauber: Schattenmagie: Schattenspiel (0), Dunkelheit (1), Ängstiges Objekt (2); Erkenntnis: Hilferuf (0), Magie erkennen (1), Umgebungssinn (1), Magische Botschaft (2); Lichtmagie: Licht (0), Lichtkugel (1), Signalfeuer (1); Bewegung: Zauberfeder (0); Feuer: Flamme (0)

Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Artefaktkunde, Schriftrollen 1), Edelhandwerk (I: Geselle Kaligraphie), Sicksalsmagie (I: Schicksalsbewusst), Länderkunde (I: Universalgelehrter)

Stärken: Dämmersicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Gutes Gedächtnis

Merkmale: Taktiker

Ressourcen: Mentor 4 (Magister Emeritus Alfias Langblatt), Relikt 5 (Magierstab; Firnholz, Legendäre Kraft: Persönlicher Schutz), Rang 2 (Zirkelmagier des dritten Hauses), Stand -1 (Rattling!)

Sprachen: Basargnomisch, Dragoreisch, Lingua Dracis