

Geisterverständigung bei Meister Gilmon

Besonders gelehrte Merkmale: Geisterwesen

Ausrichtung: eigenbrödlerischer Echsenfreund, dessen Philosophie am ehesten der Grauen Gilde entspricht

Größe: winzig (zwei Scholaren)

Beziehungen: minimal (einige Achaz und Bauern in der Gegend)

Ressourcen: gering (wenige Edelsteine der Achaz Zssinistir)

Am Rande des Selemer Sumpfes, nahe des Ortes, an dem der Szinto in dem undurchdringlichen Dschungel verschwindet liegt das überschaubare Anwesen des Meister Gilmon. Das kleine Anwesen bietet ihm, der Achaz Zssinistir und den beiden Scholaren alles, was zum Leben gebraucht wird. Was nicht auf den kleinen Feldern und im Garten angebaut werden kann, besorgt man sich aus dem nahegelegenen Dschungel.

Was auch immer Meister Gilmon an dieses Ende der Welt verschlagen hat, nur die Achaz Zssinistir weiß darum bescheid und beide scheinen nicht geneigt ihren Scholaren oder gar Fremden irgendeine Auskunft darüber zu geben.

Mittlerweile ist Meister Gilmon weit über 60 Jahre alt und verlässt kaum noch die Studierstube, in welcher er seine Scholaren in der Welt der Geisterwesen und Verständigung unterweist. Betritt man einmal während der Lehrzeit die Stube, könnte der geneigte Beobachter an Selemer Verhältnisse denken. Nicht nur, daß Meister Gilmon mit seinen Scholaren nur auf Zhayad kommuniziert, nein überall im Raum verstreut sind Bann- & Schutzkreise zu sehen, hier und da einmal ein Geisterwesen, welches von einem der Scholaren befragt wird. Zur späten Abendstunde jedoch, wenn der Studientag beendet ist, läßt es sich der gebrechliche Gilmon nicht nehmen mit seinen Scholaren mehrere Partien Rote und Weiße Kamele zu spielen.

Den Großteil der profanen Ausbildung (sieht man einmal vom Brettspiel ab) der Scholaren wird von der Achaz Zssinistir durchgeführt. Hierbei haben die neuen Scholaren sogleich die erste Hürde zu nehmen, Zssinistir spricht nur ihre eigene Sprache. Und so vergeht viel zeit, bis sich die Scholaren das komplexe Echsisch angeeignet haben.

Während dieser Zeit verzichtet Zssinistir jedoch nicht auf den weiteren Unterricht.

Ausflüge in den Dschungel und die Bekanntschaft mit anderen Achaz stehen genauso auf dem Lehrplan, wie Überlebenstraining im Dschungel. Bereits früh üben sich die Scholaren notgedrungen in der Praxis, da es meist sie sind, die Meister Gilmon vertreten müssen, wenn wieder einmal ein Geist auf den Höfen der Umgebung umgeht.

Der Lehrmeister im Spiel: wahrscheinlich werden ihre Spieler nur auf Umwegen von Meister Gilmon erfahren, etwa wenn ein von einem Geist geplagter Bauer berichtet, daß sonst Meister Gilmon vorbeigekommen wäre.

Es kann sich jedoch anbieten über Meister Gilmon und besonders die Achaz Zssinistir Kontakt zu den Echsenmenschen in den Selemer Sümpfen zu knüpfen. Vielleicht sind es ja auch die Helden, die ergründen, was Gilmon von einem gut dotierten Posten in Brabak fernhielt und warum Zssinistir mit einem Menschen zusammenlebt.

Kosten: 19 GP

Vorraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 12, CH 12, FF 12, SO 5-8; kein Aberglaube, keine Totenangst

Modifikationen: +12 AsP, MR +2 (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Vollzauberer; Neugier 5, Verpflichtungen[Meister Gilmon & Achaz Zssinistir], Weltfremd 6[städtisches Treiben, weltliche & kirchliche Autoritäten]

Kampf: Dolche +2, Stäbe +3

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2

Natur: Fischen/ Angeln +2, Orientierung +3, Wildnisleben +3

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/ Kulte +4, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/ Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +4

Schriften/ Sprachen: Lehrsprache Zhayad, Sprachen kennen[Rssah] +7, Lesen/ Schreiben[Chrmk] +6, Lesen/ Schreiben[Zhayad] +7

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Malen/ Zeichen +4

Hauszauber: Geisterbann +7, Geisterruf +6, Leidensbund(Ach) +4, Nekropathia +7, Pentagramma +4, Traumgestalt +4, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Analys +2, Beschwörung vereiteln +2, Blitz +2, Cryptographo +3, Eigenschaften wiederherstellen +3, Fulminictus +2, Gedankenbilder +4, Herbeirufung vereiteln +2, Nuntiovollo +4, Objectovoco +3, Odem +4, Tiergedanken +4, Verständigung stören +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da Meister Gilmon nur über eine kleine Bibliothek verfügt, stehen seinen Scholaren nur Sprüche der Verbreitung Mag6 oder höher zur Verfügung. Nur im Bereich Verständigung können bereits Sprüche ab Mag3 erlernt werden (womit hier der MAGISCHE RAUB verfügbar ist).

Sollte die Achaz Zssinistir bei einem der Schüler eine besondere Nähe zum Großen Gelege spüren, mag sie bereit sein folgende Sprüche in kristallomantischer Repräsentation weiterzugeben: BALSAM, ELEMENTARER DIENER, INVOCATIO MINOR, LUNGE DES LEVIATAN, REPTILEA, RUHE KÖRPER,

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis[Geisterwesen], Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bann- & Schutzkreis gegen [Geisterwesen, Reptilien], Zauberzeichen; OR: Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis[Verständigung], Regeneration I/ II, Traumgänger; OR:Bannschwert

Empfohlene Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Hitzeresistent, Gutes Gedächtnis, Tierfreund; Artefaktgebunden, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung, Feenfreund, Koboldfreund; Aberglaube, Angst vor [Echsen, Reptilien], Arkanophobie, Ungebildet, Unstet, Totenangst, Vorurteile[Echsen]

Ausrüstung: wie Standardmagier

Besonderer Besitz: Magierstab aus Mohagoni (s. SRD 117f) *oder* geschliffene Edelsteine im Wert von etwa 70D

Besonderheiten: Durch die lange Freundschaft zur Achaz Zssinistir lässt Meister Gilmon auch Achaz zum gildenmagischen Studium zu. Wenn Sie einen solchen Charakter spielen wollen, sprechen Sie dies bitte mit ihrer Spielgruppe ab und lesen Sie bitte das Kapitel '**Wie exotisch darf's denn sein?**' in AH 120ff.

Zum Schüler Meister Gilmons: Ein Scholar Meister Gilmons hält nach seiner Lehrzeit eigentlich nicht mehr von einer Wanderschaft ab. Die meisten brennen sogar darauf in die Welt hinaus zu ziehen und mehr über ihre (echsische) Freunde zu erfahren. Am Rande und im Dschungel der Selemer Sümpfe aufgewachsen und ausgebildet, schreckt einen Schüler des Meisters Gilmon kaum eine Gefahr des Dschungels. Kennt er sich doch gut mit der Tier- und Pflanzenwelt aus und weiß auch mehr über Echsenwesen, als viele seiner Kollegen. Dieses Wissen jedoch erkaufte er sich mit Abstrichen in seinen gesellschaftlichen Fähigkeiten. Städte und Autoritäten sollten ihnen genauso fremdartig sein, wie anderen Charakteren eben Achaz und Dschungel. Spielen sie daher einen Scholaren des Gilmon in zivilisierten Landen als wissbegierigen Aussenseiter, dessen wenige Kontakte zur 'Gesellschaft' meist das abendliche Brettspiel mit seinem Meister war.