

Dolgon Norfalk
Magister Terroris
Herrscher der Angst

Wohnort: Mengbilla

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Ausbildung von „Phobomanten“ als Philosophen, Verhörspezialisten, Zuchtmeister, Seelenheiler und Armeezauberer (Merkmale Einfluss und Eigenschaften)

Fachliche Reputation: Wissenschaftlich durchaus kompetente Forscher einer ungewöhnlichen Magierichtung, gefährliche Menschenkenner

Beziehungen: Hinlänglich

Ressourcen: Ansehnlich (in Mengbilla durchaus gewünschte Fachrichtung)

*„Furcht ist die einzige Grenze für das, was getan werden kann. Beherrscht sie dich, bist du ein Sklave, überwindest du sie, bist du ein König, beherrscht du sie, bist du ein Gott.“
-Dolgon zu einem neuen Schüler*

Ehemals Abgänger der Halle der Herrschaft zu Lowangen kennt sich Dolgon nur zu gut damit aus, wie man Ängste überwinden kann. Er fand aber auch heraus, welche Macht und welches Potential in dieser Urkraft stecken, in jeder Kultur und jeder Zaubertadition und begann sie zu erforschen. Seine Schüler werden in drei Stufen ausgebildet: Überwindung der Angst, in denen ihnen auf fast grausame Weise jede Angst ausgetrieben wird, erkennen der Furcht, wobei sie viel Theoretisches und Profanes über die Angst lernen und schließlich beherrschen der Furcht, auf der sie lernen, Angst zu erzeugen, zu lindern und zu beeinflussen. Sie werden in Seelheilkunde, Alchimie und Zauberei unterrichtet, um größtmögliche Kontrolle über sie zu erlangen.

Die Ausbildung bei Dolgon Norfalk

Bei der Auswahl seiner Kandidaten ist Norfalk überraschend wenig wählerisch. Sowohl Kinder mit besonders wenig, als auch mit besonders vielen Ängsten interessieren ihn – gleichzeitig als Schüler und Forschungsobjekt. Auch solche, die Angst auslösen, wie Albinos oder besonders Hässliche, denen man sonst nur mit Ablehnung begegnet, nimmt er gerne auf. Ob brutaler Schläger oder schwächerer Feigling – bei ihm erhält jeder seine Chance – bisweilen ohne es zu wollen als Sklave vom Markt. Er hat stets zwei Schüler, wobei der ältere dem Jüngeren oft schon erste Stunden in der Angstüberwindung gibt – zugleich Übung für beide.

Gerade zu Beginn der Ausbildung werden die Schüler lange Zeit in dunkle Räume gesperrt und mit ihren schlimmsten Ängsten konfrontiert, welche der Meister stets zielsicher herausfindet. In Kombination mit seinen Zaubertfertigkeiten und seiner Seelheilkunst treibt er den Schülern so zunächst einmal jede Angst aus. Zu Übungszwecken beider Schüler belegen diese sich des Öfteren gegenseitig mit Furchtzaubern und heben diese (manchmal) wieder auf, was zugleich als Abhärtung dient, den Älteren belegt der Meister dabei zuvor mit Furchtzaubern, damit dieser lernt, auch in diesem Zustand noch zu zaubern und um die Chancen in diesen ungleichen Duellen etwas auszugleichen. Schlimmer trifft es die Sklaven des Hauses, meist „Wildfänge“, die die Schüler gefügig machen müssen und von denen oft nur psychische Wracks übrig bleiben, dienen sie doch auch als Probanden in den Experimenten des Meisters.

Später nimmt die Angst vor der Angst („Terror Terroris“) einen immer wichtigeren Platz im Leben der Schüler ein, ist es doch bisweilen nötig, sie zu bestrafen oder anzutreiben – allein, was droht man jemandem an, der vor nichts Furcht verspürt oder es zumindest nie zeigt? Der

Meister greift hier meist sehr schnell auf sein Zauberrepertoire zurück, um dem Abhilfe zu schaffen.

Schon im dritten Lehrjahr müssen die Schüler den Meister zu Patienten und anderen Klienten begleiten und ihm zur Hand gehen, im vierten schon einiges Profanes selbst tun – und wehe dem, der dabei zögert oder sonst Furcht vor der Verantwortung zeigt!

Die Schüler müssen fast ihre gesamte Lehrzeit bei ihrem Meister verbringen, soll ihnen nicht gerade die Angst vor der Einsamkeit ausgetrieben werden. So werden manche von ihnen körperlich sehr schwach, aber Norfalk legt auch nur Wert auf geistige Stärke.

In der Schlusszeit der Ausbildung müssen die Schüler fast alles allein bewerkstelligen und bedienen die reichere Mittelschicht für wenig Geld, ohne dabei weniger hart in Magie und anderen Fachgebieten unterrichtet zu werden – eiserne Disziplin und Wille sind das A und O in der Ausbildung Dolgon Norfalks.

Typische Lektionen:

Arten magischer Furcht – Verschiedene Angst erzeugende Zauber im Vergleich

Angst – engste Grenze und größte Macht des Menschen

Seelheilkunde für Anfänger: Der Aberglaube der Mohas

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Hervorragend! Du hast deinen Mitschüler erst in Todesangst versetzt und ihn dann in kürzester Zeit kuriert. Aus dir wird ein hervorragender Phobomant“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Aufwachen! In einer halben Stunde beginnt der Unterricht.“

Ausbildungsort

Ein kleines Herrenhaus im Stadtviertel Mandragora in der Stadt Mengbilla dient Lehrer und Schülern sowie einigen Sklaven als Wohn- und Ausbildungsort, die Arbeit erledigen sie meist bei Hausbesuchen in der ganzen Stadt. Die Ferne des Praioskults und der meisten Gildengenossen ist Dolgon nur recht, so kann er selbst borbaradianische Magie, wenn auch heimlich, recht leicht erforschen. Zudem hat er hier kaum Konkurrenz. Mit den Alchimisten der Stadt hat er sich arrangiert und taucht sich bisweilen mit diesem über phobomantische Alchimie aus.

Prüfung

Zur Prüfung haben die Schüler die volle Bandbreite des Gelernten zu demonstrieren: Konzentriertes Arbeiten unter Furchtzaubern des Meisters, mehrere Therapiesitzungen mit einem Freien der Stadt (der so in den Genuss einer kostenlosen Behandlung kommt), das völlige Einschüchtern eines Sklaven und ein philosophischer Aufsatz über die Angst sind obligatorisch.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Die Schüler haben zwei Möglichkeiten: Entweder sie bleiben im Dienste ihres Meisters und helfen ihm bei seinen Forschungen, wozu oft weite Reisen nötig sind, die der alternde Dolgon nicht mehr antreten will oder sie bezahlen ihre Ausbildung mit 1200 Dukaten ab, sind dann aber frei, anderswo ihr Glück zu suchen.

Dolgon Norfalk, Magus, Magister Terroris

Dolgon Norfalk (*978) kam kurz vor dem Ausbruch der Zorganpocken als talentierter Einfluss-Magier an die Akademie in Lowangen und galt in seiner Anfangszeit als besonders ängstlich. An den Qualen von Körper und Geist, den obligatorischen Übungen der Akademie, wäre er fast zerbrochen. Schließlich überwand er seine Ängste und beschloss, sich nie wieder

von ihnen beherrschen zu lassen, ja mehr noch: zukünftig sie zu beherrschen. Dazu gab Oswyn Puschinske ihm jedes Mittel.

Nach seinem Abschluss begann er intensive Forschungen, fand es aber schwer, Probanden zu finden. So zog er in die Tulamidenlande, wo er sich leichten Zugriff auf Sklaven erhoffte. Hier besuchte er kurzfristig auch die Al'Achamie in Fasar. Borbarads Invasion beobachtete er mit Faszination, insbesondere der Schrecken, den Dämonen verbreiten konnten, tat es ihm an. Später, als er von der Gründung der Akademie zu Elburum hörte, glaubte er, Geschwister im Geist gefunden zu haben und absolvierte dort heimlich ein Zweitstudium, war aber von der kriecherischen Dämonenverehrung und der einseitigen Verbreitung bald angewidert. Er verbrachte daraufhin einige Zeit als Gastdozent in Brabak, um die Schreckgestalt der Dämonen zu erforschen. Dass er sich noch immer mit borbaradianscher Magie beschäftigte, verbarg er geschickt. Schließlich begab er sich nach Mengbilla, um dort seinen Lebensabend ungestört mit Forschungen und der Ausbildung von Nachfolgern zu verbringen.

Der Lebensunterhalt Dolgons

Norfolk behandelt die geistigen Zipperlein der reichen Oberschicht profan und magisch und lässt sich das gut bezahlen, ebenso bricht er Sklaven, Terrorisiert politische Feinde seiner Klienten aus der Ferne und zerstreut auch mal einen wütenden Mob. Ein weiteres Standbein ist das gelegentliche Verhören von Gefangenen für die Oberen der Stadt. Zudem erhält er regelmäßig Zahlungen einiger ehemaliger Schüler. Und nicht einmal diese würden es wagen, den alten Meister zu prellen!

Kosten: 20 GP

Vorraussetzungen: MU 14 KL 13 IN 11 CH 13 FF 11; keine Ängste

Modifikationen: +11 AsP MR+2 (aus Vollzauberer; -1 pAsP für Bindung des Stabes) SO 4-10

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Neugier 6, Verpflichtungen (Lehrmeister) oder 1200 Dukaten Schulden

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen oder Geistern, Herausragender MU, Albino, Arroganz, Unansehnlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Medium

Kampf: Stäbe +1

Körper: Körperbeherrschung +3, Schleichen+2, Selbstbeherrschung+6, Sich Verstecken+2, Sinnesschärfe+3

Gesellschaft: Etikette+1, Gassenwissen+2, Lehren+3, Überreden+4, Menschenkenntnis +5

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte+3, Kriegskunst+1, Magiekunde+6, Pflanzenkunde+2, Philosophie+4, Rechnen+4, Rechtskunde+3, Sagen/Legenden+4, Sternkunde+2, Tierkunde+3

Sprachen/Schriften: Lehrsprache Bosparano, Tulamidya+6, Kusliker Zeichen+6

Handwerk: Abrichten+1, Alchimie+4, Heilkunde Seele+6, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Bindung des Stabes, Merkmalkennntnis (Einfluss), Eiserner Wille I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Astrale Meditation, Merkmalskenntnis Eigenschaften

Hauszauber: Ängste Lindern +6, Attributo +5, Horriphobus+7, Karnifilo+4, Schwarzer Schrecken+6, Widerwille+5, Eclipifactus ODER Geisterruf ODER Invocatio Minor ODER Skeletarius +4

Zauberfertigkeiten: Band und Fessel+4, Blick aufs Wesen+3, Blick in die Gedanken+2, Eclipifactus ODER Geisterruf ODER Invocatio Minor ODER Skeletarius (ein noch nicht gewähltes) +2, Krabbelnder Schrecken ODER Eigene Ängste+4, Odem+2, Balsam+2, Flim Flam+2, Sensibar +3, Unitatio+2, Einfluss Bannen+4, Eigenschaften Wiederherstellen+3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Sprüche der Verbreitung Mag 5, zudem die Zauber Böser Blick (aus der Akademie zu Lowangen in MagRep! siehe WdH 186), Eigene Ängste, Halluzination (Dru), Invocatio Maior, Nebelwand, Pandaemonium, Traumgestalt, Totes Handle, Erinnerung Verlasse Dich!, Höllenpein; Der Meister beherrscht zwar den Panik überkomme euch! in borbaradianischer Repräsentation, gibt diesen aufgrund der schlechten Stellung dieser Magierichtung nur selten weiter und dann auch nur an eigene Schüler, die schon ordentlich Lebenserfahrung gesammelt haben.

Ausrüstung: Wie Standartmagier

Besonderer Besitz: Eine Abschrift von Die Angst - Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen

Phobomantie

Analog zu der Obscuromantie des Magiers Deveron Elgarstyn entwickelte dessen Lowanger Kollege Dolgon Norfolk die Phobomatie – die Herrschaft über die Angst. Folgendes (und sicher so manches mehr) gehört in dieses Themengebiet und bietet Forschungsansätze für ihn und seine Schüler:

Zauber: Alpgestalt, Ängste Lindern, Attributo (nur MU), Band und Fessel, Böser Blick, Eclipifactus (wegen der Schreckgestalt des Schattens), Eigene Ängste, Geisterruf (wegen Schreckgestalt vieler Geister), Halluzination (eingeschränkt), Hexenknoten, Horriphobus, Invocatio Minor/Maior (wegen Schreckgestalt der Dämonen), Karnifilo (nimmt fast jegliche Angst), Krabbelnder Schrecken, Kusch!, Nebelwand (nur Variante Geisternebel), Pandaemonium, Panik, Schwarzer Schrecken, Traumgestalt, Totes handle und Skeletarius (Schreckgestalt) und Widerwille

Rituale: Fluch Ängste Mehren, Tabuzone, die Zaubertänze Madayana (eingeschränkt), Tanz der Bilder (eingeschränkt), Tanz der Ermutigung und Selinata (eingeschränkt), Ergochai Tairachi (Schreckgestalt), Farben des Krieges und Khurkachai Tairachi (Schreckgestalt).

Alchemika: Angstgift, Mutelexier, Willenselexier, Bersekerelexier, Halbgift, Furchtlos-Tropfen, Bestinoid, Geisterelexier (Schreckgestalt), Reto-Elexier (Schreckgestalt)

Talente: Überreden (Drohen), Heilkunde Seele, Überzeugen

Zauberzeichen: Auge der ewigen Wacht (Schreckgestalt), Wimmelndes Zeichen

Runen: Furchtrune