Fredolyn Erpelgrieb, alchimiebegabter Artefaktmagier aus Gareth

ERPELGRIEBS ERSTAUNLICHE ERFINDUNGEN

In *Tempelhöhe*, dem südöstlichen Viertel von Alt-Gareth schmiegt sich ein schmales, doppelstöckiges Fachwerkhäuschen mit einer schief in den Angeln hängenden Tür an seinen Hausnachbarn.
Das schlichte Bauwerk befindet sich in unmittelbarer Nähe des von Blutulmen umsäumten Pentagontempels der Hesinde und lässt von außen nicht erahnen, welch kleine Schätze hier verwahrt werden. Ein unscheinbares, hölzernes Schild, das an einem vorspringenden Balken direkt neben der Tür windbewegt quietscht, verkündet in schnörkeligen Kusliker Zeichen:

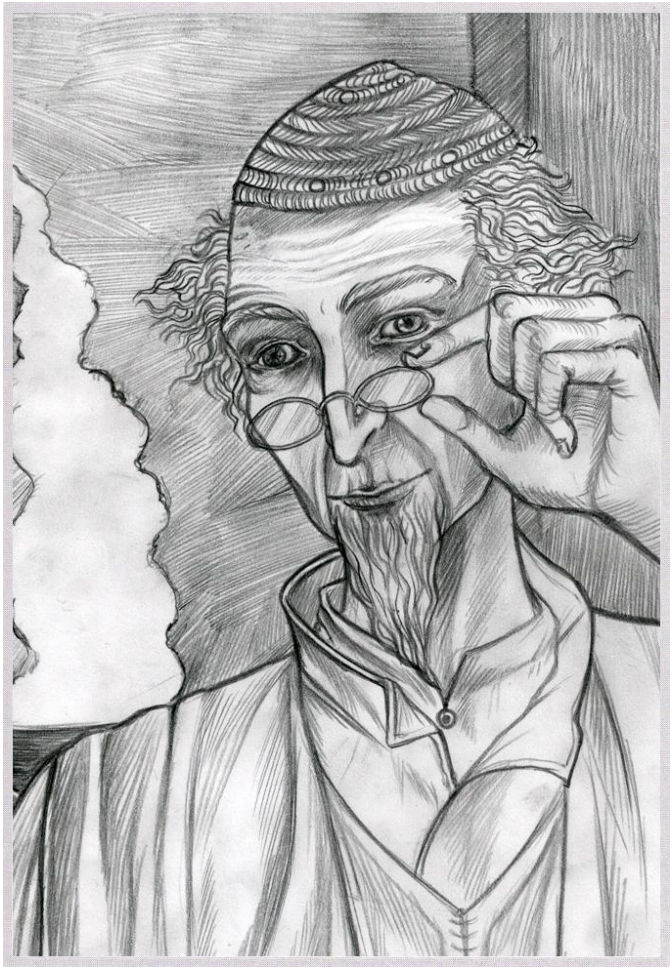
Wer sich über die ausgetretene Türschwelle wagt, betritt das erbarmungslos mit alchimistischen Utensilien vollgestellte und dadurch gnadenlos unübersichtliche Reich des Artefaktmagiers *Fredolyn Erpelgrieb*, der spätestens nach zweimaligem Rufen wie ein kleinwüchsiges, lebendes Kuriosum mit wippendem Zwicker auf dem Nasenrücken und einem eigenwilligen Glasauge die Szenerie der Theke betritt.

Auffällig ist der Geruch, der gleich nach Betreten dieses ungewöhnlichen Geschäfts die Nase des Kunden umweht: eine eigentümliche Mischung aus verbranntem Leder, frischem Backwerk und einer Note bitterer Kräuter.

FREDOLYN ERPELGRIEB

Nicht nur die staubigen Regale und Schränke, deren Kapazitäten - milde ausgedrückt - überstrapaziert werden, zeugen von einer Ordnungsliebe im Negativbereich. Auch die Optik des hutzligen Kauzes lässt eine chaotische Ader erahnen.
Gekleidet ist das kleine, dürre Männlein von etwa sechzig Götterläufen in ein knittriges, graues Gewand mit widerspenstigem Stehkragen und Skapulier, das in seinem Schnitt etwas altmodisch anmutet und zu dem er eine kleine bunte Häkelkappe auf dem schütteren, grauen Haar trägt, das ebenso kraus ist wie der durch Wachs in Form gebrachte Bart.
Auf der spitzen, beinahe spatzenschnabelförmigen Nase des Magiers krallt sich der angelaufene Silberzwicker fest, durch dessen dicke, geschliffene Linsen die beiden Augen übergroß wirken und dadurch seinem Gesicht den Charme eines Laubfrosches verleihen, der seinen rechten Augapfel aus bemaltem Glas nicht unter Kontrolle hat. Das Mienenspiel des Männleins dreht den gläsernen Ersatz des verlorenen Sehorgans in alle möglichen und unmöglichen Richtungen.
Die tiefen Gesichtsfalten der Jahre stellen sich dem beinahe kindlichen Schalk entgegen, der sich gewitzt auf seine Mimik schleicht, wenn er sich, begleitet von Selbstgesprächen in Zimmerlautstärke, seiner Leidenschaft hingibt: der Artefaktmagie.
Auch wenn den Gelehrten bereits die Gebrechen des Alters heimsuchen und er stark schwerhörig ist, stellt

sich im Gespräch mit seinen Kunden nach und nach heraus, dass der eigenartige Magus ein Könner auf seinem Gebiet ist. Unglücklicherweise nur sind seine Talente mit einer neugierigen, schaffensfreudigen Weltsicht gepaart, die ihn immer wieder neuartige Kreationen erfinden lässt, die nur auf den ersten Blick (und von Zeit zu Zeit nicht einmal auf diesen) nützlich sind.



Der gebürtige Garether, der sich durch den reichen Nachlass seines Vaters finanziert, erhielt seine Ausbildung an der *Drachenei-Akademie* in Khunchom, kehrte jedoch in seine Heimatstadt zurück und eröffnete *Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen*, nachdem einer glückliche Ehe in jungen Jahren mit seiner Auserwählten Asilana Graustein nicht viel Zeit vergönnt gewesen war. Nach kaum zwei Jahren leerte Asilana aus Durst ein unbeschriftetes Glas im Arbeitszimmer ihres Mannes, dessen Inhalt sie fälschlicherweise für Apfelsaft hielt und trat als Flammensäule aus seinem Leben.
Heute ist seine schwergewichtige Haushälterin die einzige Frau in Fredolyns Leben, deren mütterliches Gemüt sich täglich in Schimpftiraden über den *‚Saustall'* des Magiers manifestiert.

Anekdoten und Artefakte

Der Mittelpunkt von Fredolyn Erpelgriebs Leben ist das Hantieren mit Artefakten und Rezepturen, die er oftmals zu günstigem Preis anbietet. Daher verwundert es kaum, dass in dem muffigen Laden des alternden Garethers einige wunderliche Erfindungen zu entdecken sind, um die sich zum Teil ebenso merkwürdige Gerüchte ranken. Auch das ab und zu eines der Experimente fehlschlägt ist kein Geheimnis. Einmal soll eine Regenwolke sieben ganze Tage lang nur über dem Haus des Magiers geschwebt und auf ihn niedergeregnet haben. Ein anderes Mal war es ein Dunst des puren Gestanks, schlimmer als Schwefel, faule Eier und der Essenz des Stinktieres zusammen, der sich einen Tag lang hartnäckig in und um Erpelgriebs Häuschen festgesetzt hatte.
Hier seien nun einige der nennenswertesten Werke des Erfinders aufgeführt, die neben einer weitreichenden Palette von alchimistischem Gebräu möglicherweise zu erstehen sind.

- **Die fütternde Gabel**

  Eine frühe Erfindung des Magiers ist die Gabel, die ihren Besitzer auf Kommando füttert. Einmal abgesehen davon, dass die Sinnhaftigkeit eines solchen Artefakts vermutlich in Abrede zu stellen wäre, ist auch die Thesis des Objekts fehlerhaft. Zwar reagiert das Instrument auf den Befehl *Mjam!* und das sogar

sehr zügig, allerdings ist die Treffsicherheit mehr als dürftig.
Seit seinem ersten Testlauf vor etwa zwanzig Jahren trägt Erpelgrieb daher ein Auge aus Glas.
Natürlich hat sich schon mehr als nur einer seiner Kunden überwunden und den Garether auf das falsche Auge angesprochen, doch verhinderte bis heute eine hartnäckige Schwerhörigkeit, dass Erpelgrieb den Themenansatz verstand. Der wunderliche Greis hat sich bereits vor Jahren dazu entschlossen schwerhöriger denn je zu sein, sobald jemand auf sein Auge zu sprechen kommt, um keinesfalls zugeben zu müssen, dass eine seiner Erfindungen für diese Verstümmelung verantwortlich ist.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Ladungen
Auslöser: Schlüsselwörter (‚Mjam' und ‚Satt')
Wirkende Sprüche: 1x ANIMATIO
Wert: 1 Silber/65 Dukaten

- **Die Wetterelfe**

Etwas sinnvoller erscheint dagegen eine Wetterkugel, die – ein wenig frivol – das Wetter des morgigen Tages anzeigen soll. Als Skala für die Messung dient dabei eine unbewegte, weibliche Elfenillusion, die je nach zu erwartendem Wetter splitternackt, in durchnässter, eng anliegender Kleidung oder frierend im Mantel in der Glaskugel zu sehen ist. Unglücklicherweise dachte der alte Kauz während der gesamten Erschaffung an den Spruch: *„Kräht der Hahn heut auf dem Mist, ändert sich das Wetter – oder es bleibt wie es ist."* Die Genauigkeit der Vorhersage liegt daher bei ungefähr 50%.
Drei dieser einmal täglich anwendbaren magischen Kugeln soll Erpelgrieb dennoch bereits verkauft haben – und das ausschließlich an Junggesellen.
Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), täglich nutzbar
Auslöser: Schütteln der Kugel
Wirkende Sprüche: 3x AURIS, NASUS, OCULUS
Wert: 3 Dukaten/220 Dukaten

- **Die klingenden Schlüssel**

Einer der bisher größten, finanziellen Erfolge Erpelgriebs stellt ein aus Metall bestehender Schlüsselbund dar, der bei Anrufung seines Namens, den man bei Bestellung vergeben darf, wie in Angst zu zittern beginnt. Der tatsächlich praxistaugliche Gedanke hinter diesem Artefakt ist, dass etwaige Schlüssel an diesem Bund bei der Nennung des Namens zu klirren beginnen, was äußerst nützlich ist, wenn man ein Talent dazu hat seine Schlüssel zu verlegen. Der Schlüsselbund des Magiers hört auf den Namen Hal, was bereits mehr als einmal zu Missverständnissen führte.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen
Auslöser: Rufen des Namens
Wirkende Sprüche: 1x ANIMATIO
Wert: 2 Silber/179 Dukaten

- **Der cholerische Kessel**

Nützlich – wenn auch ein wenig unkonventionell – ist Erpelgriebs persönlicher Teekessel, den er für den Eigenbedarf im Haus hat. Ursprünglich war vorgesehen, dass der Kupferkessel sich von allein erhitzt, wenn man Wasser hinein füllt. Durch eine Aneinanderreihung von Zufällen (Beispielsweise die zu dem Zeitpunkt vorherrschende Sternenkonstellation) hat sich jedoch während des Schaffensprozesses ein Bewusstsein manifestiert, so dass der beseelte Kessel sich nur erhitzt, wenn man die innewohnende Wesenheit mit derben Beschimpfungen wütend macht.
Auslöser: Beleidigungen
Wert: unverkäuflich

- **Die Leckermaul-Tinte**

  Fredolyn ist der festen Meinung, dass sich handschriftliche Rechnungen, Drohungen und Mahnungen besser verkraften lassen, wenn der Brief unterschwellig köstliche Gerüche ausströmt. So erfand er wohlriechende Tinte, die nach leckerem, frischem Backwerk duftet und ließ damit geschriebene Werbezettel in Gareth verteilen. Noch Tage später soll man besonders die Kinder der ärmeren Viertel mit tintenverschmierten Mündern durch die Gassen stromern gesehen haben.
  Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung
  Auslöser: Auftragen der Tinte auf Pergament
  Wirkende Sprüche: 1 x WEIHRAUCHWOLKE WOHLGERUCH
  Wert: 7 Heller/55 Dukaten

- **Die fadenlose Stopfnadel**

  Kein lästiges Einführen des Zwirns in das Nadelöhr mehr! Dachte sich der Artefaktmagier aus Tempelhöhe und belegte eine einfache Stopfnadel mit Zauberei, so dass sich das zerstörte stoffliche Gewebe durch das die kleine Nadel geschoben wird von selbst wieder repariert. Auch wenn der Gedanke an sich nützlich erscheint, das Preis-Leistungs-Verhältnis hat bisher dafür gesorgt, dass sich nur sehr wenige Exemplare verkauft haben.
  Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 3 Ladungen
  Auslöser: Führen der Nadel durch Stoff
  Wirkende Sprüche: 1 x ACCURATUM ZAUBERNADEL
  Wert: 1 Heller/95 Dukaten

- **Die Schüssel der Köstlichkeiten**

  Jede Ehefrau, die das Zubereiten von Hausmannskost in arge Bedrängnis bringt, kann Dank des Artefaktkrämers aufatmen. Ganz gleich welch versalzene und ranzige Brühe man in diese Steinschüssel füllt, dem Herren des Hauses wird das Gericht ganz vorzüglich schmecken, zumindest zweimal die Woche.
  Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), zweimal wöchentlich nutzbar
  Auslöser: Einfüllen von Speise
  Wirkende Sprüche: 1 x DELICIOSO GAUMENSCHMAUS
  Wert: 5 Silber/250 Dukaten

- **Die Tiefschlafspieluhr**

  Keine Mutter würde es freiwillig zugeben, wenn sie ihr brüllendes Kleinkind Nächtens friedlich mit der Tiefschlafspieluhr aus dem Hause Erpelgrieb ruhigstellt, um endlich selbst einmal gegen die düsteren Augenringe anzukämpfen und trotz des Nachwuchses durchzuschlafen. Doch besonders den um ihre Jugend besorgten Damen aus besserem Hause wird nachgesagt, dass besagte Spieluhr hier und da eines der Kinderzimmer zieren soll.
  Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), täglich nutzbar
  Auslöser: 10 Sekunden nach Starten der Spieluhr
  Wirkende Sprüche: 1 x SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF
  Wert: 10 Dukaten/340 Dukaten

Szenariovorschläge

- Ein Dieb ist bei *Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen* eingestiegen und hat eine Tiefschlafspieluhr gestohlen. Seitdem geht der Langfinger jede Nacht erfolgreich ans Werk und lässt die Opfer seiner Einbrüche schlichtweg einschlafen. Die Helden müssen versuchen dem Täter auf die Spur zu kommen und ihm das Artefakt abjagen.

- Ein wildgewordener, aggressiver Stuhl, der ein Eigenleben entwickelt hat, rennt durch Gareth und muss gefasst werden ehe jemand auf den Magus aufmerksam wird (Wohlmöglich noch die Bannstrahler). Um Letzteres zu verhindern müssen die Helden das Artefakt fangen und diejenigen ablenken, die ein Interesse daran haben könnten, Erpelgriebs Geschäft schließen zu lassen – wozu auch mögliche Konkurrenten zählen.

- Der alte Kauz ist untröstlich: Versehentlich hat er seine Haushälterin bei einem alchimistischen Versuch geschrumpft und kann sie nicht wiederfinden. Die Helden werden ebenfalls mit der schuldigen Flüssigkeit in Berührung gebracht und haben die Mission zwischen Stuhlbeinen, Staub und dem chaotischen Urwald von Erpelgriebs Heim nach der dicken Haushaltshilfe im Kleinformat zu suchen.

Zitate

„Ja ja, Frau … ähm … äh …- wie auch immer, habe ich Euch schon meine neueste Erfindung gezeigt?“
„Warum genau haltet Ihr Tinte die nach Backwerk riecht nicht für sinnvoll, wenn ich fragen darf?“
„Natürlich könnt Ihr einen Tee bekommen, ja ja! Das Wasser ist schon im Kessel. Ich werde es nur rasch heiß machen. ORKENFRESSE!“

Werte (anpassbar)

Name: Fredolyn Erpelgrieb
Haarfarbe: grauweiß **Größe:** 1,61 Schritt **Augenfarbe:** blau
Herausragende Eigenschaften: KL 18, FF 16
Herausragende Talente: Alchimie 17, Pflanzenkunde 17, Magiekunde 19, Malen/Zeichnen 11
Herausragende Zauber: ANIMATIO +20, APPLICATUS +18, ARCANOVI +24, DESTRUCTIBO +10, FORAMEN +8, MOTORICUS +8, ANALYS +11, CUSTODOSIGIL +7, FLIM FLAM +11, OBJECTO OBSCURO +7, ODEM +15, AURIS NASUS OCULUS +8, WEIHRAUCHWOLKE +9, ACCURATUM +7, DELICIOSO +10, SOMNIGRAVIS +8
Wichtigste Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen, Semipermanenz I
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration I, Astralmacht 2, Feste Matrix/Neugier 9, Festgefügtes Denken 2, Stubenhocker, Einäugig, Eingeschränkter Sinn (schwerhörig)

Autorin: Diana Rahfoth
Bilder: Seitenzierränder © Ulisses Spiele GmbH aus Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen/ Portrait Erpelgrieb © Diana Rahfoth