

Hilfreiche Fragen für die Ausgestaltung «Sonor»

Marco Feltmann

6. November 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Aussehen	2
2	Soziales Umfeld	2
3	Beziehungsstatus	3
4	Freund und Feind	3
5	Religion	3
6	Magie	3
7	Schicksal	4
8	Antrieb	4
9	Ängste	4
10	Moral	4
11	Frustrationstoleranz	5
12	Macken	5
13	Humor	5
14	Aufgeschlossenheit	5
15	Top Secret	6
16	Splitter	6

1 Wie sieht der Abenteurer aus, wie wirkt er auf Fremde?

Sonor ist ein Varg mit sandfarbenem Fell. Trotz seiner 2,27 Metern Größe wirkt er mit seinen knapp 125kg Körpergewicht verhältnismäßig schmal. Sein Gesicht hat schmale lange Linien, während seine dunkelbraunen Augen und seine Ohren unverhältnismäßig groß sind. Tatsächlich besteht sein Gesicht zu knapp der Hälfte aus Ohren, so dass die verhältnismäßig kleine, kurze und schmale Schnauze kaum auffällt.

Auch ist sein Gebiss eher zierlich für einen Varg. Zwar sind die Zähne scharf und spitz wie bei anderen Vertretern, allerdings hat er weniger und sie sind ziemlich kurz. Seine Krallen hingegen sind durchaus beachtlich und gut geschärft. Er kann sie im Gegensatz zu den meisten anderen Varg nicht einziehen, da sie fest an den Knochen verwachsen sind, was sie allerdings etwas widerstandsfähiger macht.

Gekleidet ist er in braune Wollstoffe mit dunklen Lederapplikationen. Auffällig sind die riesigen Waffen, die er mit sich herumträgt. Sowohl die Glefe als auch die Speerschleuder sind jeweils über 2 Meter lang und umso eindrucksvoller, da Sonor für einen Varg eher schwächling wirkt.

Vor allem abends und in der Nacht fällt dem geneigten Beobachter auf, dass aus einem Lederbeutel an seiner Hose ein kleiner kurzer Kopf herauslugt, der ein wenig wie ein abgerundetes Dreieck aussieht. Er gehört zu der knapp 35cm kurzen und schlanken Begleiterin Wadjet, deren rotbraunes Schuppenkleid durch einige sandfarbene Flecken unterbrochen wird. Vor ihren Ruhezeiten ertönt meist ein seltsames Gerassel aus dem Beutel, das durch die übereinander gleitenden schräg angeordneten und gekielten Seitenschuppen Wadjets verursacht wird.

Sonor selbst wirkt ob dieses bedrohlichen und giftigen Bewohners seines Beutels in keinsten Weise besorgt. Auf die Frage, ob er keine Angst vor Bissen habe, antwortet er nahezu gleichgültig, dass sie das schon oft gemacht hat. Es gäbe also nichts zu befürchten. . .

Bei spirituellen Anlässen wie der gemeinsamen Jagd mit seinem Stamm wählt er immer Kreidestaub und Kohle aus, um sich sein Antlitz im Stile seines Schädels zu bemalen: Der Bereich um die Augen, Lefzen und Ohren schwarz (die Nasenspitze ist es ja schon), der Rest weiß mit angedeuteten Zähnen auf den Lefzen und zusätzlichen schwarzen Verzierungen um die Augen und Nase.

2 In welchem Umfeld ist der Abenteurer aufgewachsen?

Sonor stammt aus der Wüste Surmakar, der 'Sonnenweite' und ist das einzige Kind einer Familie von Schwarzkamelzüchtern. Bei jedem Zug durch die Wüste durfte seine Familie in direkter Nähe von Oasen oder Wasserlöchern hausen, da die Kamele ja mit Wasser versorgt werden mussten - die Kamelversorgung zählte zu seinen Hauptaufgaben im Stamm.

Die Oasen waren auch immer die heiligen Stätten des Stammes, da ihre Entstehung und Existenz für das Leben in der Sonnenweite essentiell, ihr Austrocknen dagegen ein untrügliches Zeichen des Vergehens ist.

Sowohl Geburten wie Lebensbundschießungen als auch Einäscherungen wurden immer an diesem heiligen Ort in zeremonienartigen Ritualen durchgeführt.

3 Hat der Abenteurer eine eigene Familie oder eine große Liebe?

Sonor hat weder Geschwister noch eine Partnerin. Lediglich seine Eltern in Surmakar und sein Stamm sind in seinem Leben wichtig.

4 Hat der Abenteurer einen besten Freund und/oder einen ärgsten Feind?

Zu seinem Mentoren pflegt Sonor eine freundschaftliche Beziehung. Wadjet hingegen kann als treuer Kamerad angesehen werden.

Feindschaften pflegt er keine.

5 Zu welchen Göttern betet der Abenteurer?

Die Religion Sonors Stammes ist kompliziert. Im Prinzip beten sie die Geister ihrer Ahnen an und führen ihre Rituale an ihrer Meinung nach magischen Orten durch.

Sonor selbst scheint manchmal Fragen zu murmeln und angestrengt auf Antworten zu warten. Ob es sich um eine Art von Gebet handelt oder er einfach nur introvertiert ist, kann von Dritten schwer unterschieden werden.

6 Wie geht der Abenteurer mit Magie um?

Sonor führt die Gepflogenheiten seines Stammes fort. Magie wird in Ritualen zur Kampfvorbereitung genutzt, um Ausrüstungen zu verbessern, die eigenen Kampfreflexe zu stärken oder die erlegten Tiere haltbarer zu machen.

Es ist allerdings sehr verpönt, bei der Jagd direkt mit Elementar- oder ähnlicher Magie zu hantieren. Dies erzürne die Ahnen, die den Akt der Jagd an sich als Handwerk ansehen, der nur und ausschließlich durch die physischen und psychischen Fähigkeiten des Varg vollzogen werden darf. Nachweisbare Zuwiderhandlungen werden mit Ausschluss aus dem Stamm geahndet.

7 Wie kam der Abenteurer zum Abenteuerleben?

Bei den Sandläufern der Tarr ist es seit je her Tradition, dass der älteste Geistheiliger des Stammes sie aus ihrem Lehrlingsstand enthoben hat. Wie viele vor ihm hat auch Sonor die Wüste auf der Suche nach einem Tier durchstreift, das seinen Geist erwachsen machen sollte.

Nach vielen Jagden, auf deren auch Wadjet ihm begegnete und ihn seither beim Erkunden winziger Höhlen und Gänge unterstützt, musste er entmutigt feststellen, dass sein Geisttier sich außerhalb der Wüste befindet.

Sein Mentor gab ihm den Hinweis auf den Weg, dass es die Ahnen erzürne Magie zum Aufspüren des Wesens einzusetzen denn das Tier kommt zum Tarr, wenn es ihn für würdig hält.

Die Worte seines Mentoren auf die Goldwaage legend beschloß Sonor, das Orakel von Ioria nach dem Gebiet zu befragen, in dem dieses Tier sich aufhält.

8 Was ist der sehnlichste Wunsch des Abenteurers?

Sonor möchte endlich seinen Lehrlingsstatus hinter sich bringen, um seinen Stamm sicher durch die Sumarkar leiten und sie mit Nahrung versorgen zu können.

9 Wovor fürchtet sich der Abenteurer am Meisten?

Seine größte Angst ist es, das Tier welches seinen Geist erwachsen machen soll nicht aufzuspüren. Jeden Tag bittet er seine Ahnen, schützend ihre Hände über jenes Wesen zu legen, damit es nicht durch unwürdige Lebensformen oder widrige Umstände den Tod findet bevor Sonor ihm beget ist.

10 Wie sehen die Moralvorstellungen des Abenteurers aus?

Sonor hat kurz nach seinem Aufbruch aus der Surmakar festgestellt, dass die Moralvorstellungen seines Stammes nicht unbedingt dem entspricht, das andere Völker ausleben.

Er ehrt das Leben an sich und als solches, was immer er bekommt teilt er unter den Stammesmitgliedern auf, er respektiert das Eigentum Anderer und setzt sich nach seinen Kräften für das Wohl seines Stammes ein.

11 Wie steht der Abenteurer zu Gewalt und dem Töten von Lebewesen?

Leben nehmen um Leben zu erhalten ist in Sonors Welt der einzig richtige Umgang mit diesem einmaligen Naturschauspiel. Dies spiegelt sich auch den Jagdritualen wider, in denen nach erfolgreichem Beuteschlag den Geistern der Ahnen zu Ehren und Dank ein Fest abgehalten wird.

Doch auch im Verteidigungsfall, sollte die Auseinandersetzung dem Gegenüber das Leben kosten, wird der Leichnam fürsorglich der Obhut der Geister der Ahnen übergeben.

Körperliche Auseinandersetzungen an sich sind allerdings etwas ganz Anderes. Sie gehören zum Leben dazu wie das Essen und das Schlafen. Wer sich im Recht fühlt und nicht darum zu kämpfen versteht, ist als Varg nicht ernst zu nehmen. Wer einer Auseinandersetzung entflieht, ist sich auch seiner Worte nicht sicher und demnach ein Aufschneider.

Allerdings musste Sonor auf seinen Reisen feststellen, dass das Leben außerhalb der Surmakar ein Anderes ist. Die letzte körperliche Auseinandersetzung mit einem gnomischen Händler, der ihm überteuerte und welke Heilkräuter verkaufen wollte, zeigte Sonor deutlich, dass dünne Haut seinen Pranken nicht so gut Stand hält wie festes Tarrfell. Die Tatsache, dass er zu den wenigen Varg gehört, die **unfähig** sind ihre Klauen einzufahren, lässt ihn Auseinandersetzungen auf sich zu kommen statt ihnen entgegenzurrennen.

12 Pfl egt der Abenteurer seltsame Verhaltensweisen oder Macken?

Sonor wirkt einerseits sehr stoisch und phlegmatisch. Mitunter hat man das Gefühl, er führe Selbstgespräche und warte angestrengt auf eine Antwort.

Ist er sich allerdings einer Sache sehr sicher, kommt der Varg in ihm durch. Blitzartige, schnelle und kraftvolle Bewegungen lassen einen ganz anderen Sonor zum Vorschein kommen.

13 Versteht der Abenteurer Spaß?

Sein Humor ist ungefähr so trocken wie die Surmakar. Bei der Kommunikation mit anderen Völkern ist dies nicht immer von Vorteil.

14 Ist der Abenteurer aufgeschlossen gegenüber Neuem?

Sonor ist interessiert an allem Natürlichem, dass er auf seinen Reisen durch die Sonnenweite noch nicht gesehen hat. Egal ob Vegetation oder Tiere, selbst Architektur findet er sehr interessant.

Ebenso hat er ein gehobenes Interesse an Sagen, Mythen und Legenden. Alles, das irgendwie mit Geistern, Ahnen, Göttern oder Ähnlichem zu tun hat, saugt er auf wo immer er Erzählungen darüber lauschen kann.

15 Was ist das tiefste Geheimnis des Abenteurers?

Geister. Sie reden mit ihm. Schon als junger Welppe saß er abends lange an den jeweiligen Oasen um seiner Eltern Lagerplatz, hielt sich bei Bestattungsstätten auf und fühlte sich zu magischen Orten hingezogen.

Oft ging er zu diesen Orten und fragte die Orte, welchen Schritt er als nächstes gehen sollte. Dann stellte er sich vor, wie seine Ahnen geantwortet hätten, hätte er sie gefragt.

Mit der Zeit brauchte er immer weniger Vorstellungskraft, und irgendwann fiel ihm dann auf, dass er sich überhaupt nichts mehr vorstellte. Er hörte, aber nicht mit den Ohren sondern direkt hinter der Stirn. Nach mehreren Erlebnissen berichtete er es seinem Mentor. Dieser riet ihm Achtsamkeit und Verschwiegenheit. Es gäbe Wesen in der Welt, die verstünden nicht und würden vernichten was sie nicht verstehen. Es gäbe Wesen in der Welt, die verstünden nicht aber würden trotzdem haben wollen. Es sei besser für Sonor, diese Gabe für sich zu behalten.

Nachdem auch ein verstorbener Geistheiler, ein ehemaliger Stammesführer und sein gefallener Großvater diesem zustimmten, schwor sich Sonor, seine Gabe geheim zu halten.

16 Weiß der Abenteurer, dass er ein Splitterträger ist, und wie beeinflusst ihn das?

Nein. Er weiß, dass er eine besondere Gabe besitzt, doch er weiß nichts vom Splitter. Er kennt die Legenden um den Splittermond und auch einigen Erzählungen über die vom Splittermond Auserwählten, trotz allem hält er sich für einen Erwählten der Geister seiner Ahnen.

Dieses Wissen gewährt ihm eine Ruhe und Gelassenheit, die es ihm erst ermöglichte ein Sandläufer der Tarr zu werden. Was kann einem Varg schon passieren, zu dem die Geister reden?