

1W20 Helfershelfer von verrückten Zauberern

1. Eine hyperintelligente, gelangweilte Meerkatze, die alle Aktionen der Charaktere kritisch beäugt und mit Zähnefletschen, keckerndem Gelächter oder Zungenschnalzen kommentiert. Bisher hat sie noch niemand sprechen gehört, aber ob das physisch unmöglich, eine Gnade der Götter oder nur eine weitere Finte des „Tieres“ ist (das seine Stimme vielleicht nur für Auserwählte erklingen lässt), ist schwer zu sagen.

2. Ein antimagischer Einsatztrupp. Alle 3W6 Mitglieder dieser Söldnertruppe sind von Natur aus „magieresistent“, also zum Beispiel Zwerge, die einfach zu stur sind, Trolle oder Steingolems, die zu wenig Grips haben oder Tentakelwesen, die zu fremdartig sind, um bezaubert oder hypnotisiert werden zu können. Gerne auch Barbarenkrieger, die zwar abergläubisch aber mit kaltem Stahl, pantherhafter Geschmeidigkeit und übernatürlichem Glück ausgestattet sind. Dieser Einsatztrupp kommt vor allem im Kampf gegen andere Zauberer zum Einsatz, manchmal auch bei Drachen, Einhörnern, Fae usw.

3. Eine mächtige Herrscherin, der er ewige Liebe und Schönheit versprochen hat. Dieser Zauberer ist ebenso verrückt, wie er als Illusionist begabt ist.

4. 5W20 schnatternde, geflügelte Wasserspeierwesen, ca. 50 bis 70 cm lang (mit Schwanz). Sie sind Geister des Wahnsinns, die der verrückte Zauberer beschworen und in diese Körper gezwungen hat, um seinen Wahnsinn zumindest zeitweise in den Griff zu bekommen. Völlig schmerzfrei stürzen sie sich selbstmörderisch und unter freudigem Gejohle auf die angewiesenen Feinde des Magiers. Dabei wird jeder Verlust in ihren eigenen Reihen von irrem Gelächter begrüßt, wissen sie doch, dass es endlich wieder einer von ihnen zurück in seine heißgeliebte Heimatebene geschafft hat.

5. Eine Familie aus Steinen. Es sind wirklich einfach nur Steine, oder etwa nicht? Zumindest sehen Sie wirklich schön aus und du willst Sie besitzen. Nachdem du sie in der Hand hast, kleben sie daran fest und fangen an zu weinen.

6. Ein gewaltiger Baum, der in der Mitte der Zauberwerkstatt aus dem Boden wächst. Grrrrnhrrmm ist uralte, seine Kinder, Enkel und Urururenkel wachsen

überall im Großen Wald. Er kann viele Fragen beantworten, hat aber nur zu wenigen eine Meinung. Auf Wunsch kann er in kleinen Mengen Blüten und Früchte aller Art wachsen lassen. Grrrrnhrrrrmm leistet dem Zauberer geduldig Gesellschaft bei seinem Werk und manche sagen, dass nur seine beruhigende Gegenwart den Wahn noch im Zaum hält.

7. Der Geist seiner allerersten Schülerin. Von der Erscheinung her noch ein junges Mädchen begleitet sie ihn bereits seit Jahrzehnten und hat selbst einen reichen Erfahrungsschatz gesammelt. Sie kann selbst keine Magie wirken, ist aber eine ausgesprochen aufmerksame Beobachterin. Auch wenn ihr tragischer Tod bereits lange her ist, weicht sie dem Zauberer nicht von der Seite. Ob das wahre Liebe ist? Oder ungebändigte Eifersucht auf alle anderen Menschen im Leben des Zauberers?

8. Ein äußerst seltsames Zwillingsspaar, das niemals laut kommuniziert aber seine Handlungen immer genau aufeinander abstimmt, als wären sie eine Person.

9. Iagro, ein niederer Teufel und Ex-Prügelknabe aus der 13. Ebene der hinreichend verdorbenen Höllensümpfe. Seit er eher zufällig aus einem Portal des wahnsinnigen Magiers gefallen ist, dient er ihm freiwillig, um nicht mehr zurück zu müssen.

10. Ein Wasserelementar, das ihm beim Betreiben der sanitären Anlagen seines Turmes behilflich ist.

11. Ein überaus unauffälliger, überhaupt nicht verrückter Lehrling von auffällig normalem Auftreten und Aussehen. Schon kurz nach Beginn seiner Lehre hat er festgestellt, dass sein Meister komplett wahnsinnig und eine Gefahr für den Fortbestand der Welt ist. Aber dieser Lehrling ist ein pragmatischer Charakter: Er versucht, das Beste aus seiner Situation zu machen, möglichst viel zu lernen, einen klaren Kopf zu bewahren und... am Leben zu bleiben.

12. Der untote Schädel seines Meisters, der in einer Schale mit brodelndem Kräutersud am Leben gehalten wird. Der Meister hasst seinen Schüler, weil er von ihm ermordet wurde, doch er muss ihm die Wahrheit sagen, wenn er eine Frage stellt. Er würde aber mit jedem einen Pakt eingehen, der ihn von seinen Qualen zu erlösen verspricht.

13. Ein Homunculus. Ein Diener. Ein ekelhaftes Zerrbild eines Lebewesens.

Gebunden durch die abscheulichsten magischen Rituale, die es gibt, wurde die Seele einer schönen Fee in einem zusammengenähten Flickwerk von Körper gefangen. Die Hände eines Menschen. Der Kopf eines Gnoms. Die Arme und Beine eines Orks am Körper eines Zwerges, aus eitrigen schorfigen Wundnähten läuft Blut, während es innerlich schreit und schreit und schreit, gebunden und gezwungen, seinem Herren zu dienen

14. Eine flauschige weiße Katze. Tatsächlich seine ehemalige Geliebte, die der Zauberer nach einem tragischen Unfall angeblich nicht wieder zurück verwandeln konnte. Inzwischen haben sich ihre Gefühle für ihn deutlich verändert, aber er ist immer noch ihre beste Hoffnung, wieder ein Mensch zu werden. Solange aber rächt sie sich bei jeder sich bietenden Gelegenheit an ihm und lässt ihn ihr Missfallen spüren - sie ist also kaum von einer echten Katze zu unterscheiden.

15. Ein Frostwurm, der - um seinen Magierturm im Inneren eines Vulkanschlots gewickelt - trotz der aufsteigenden Hitze immer für ein angenehmes Klima sorgt.

16. Urias, ein Engel der absoluten Ordnung, dem man immer alles zweimal erklären muss. Der verrückte Zauberer konnte ihn davon überzeugen, dass er ein Sendbote des Wahnsinnigen Gottes ist, Urias' Gottheit und Vorgesetztem.

17. Ein Haushofmeister, dessen Hauptaufgabe es ist, das Thema zu wechseln, sobald jemand versucht, auf den Geisteszustand des Magiers zu sprechen zu kommen. Zur Not kann seine Stimme so laut werden, dass er alle anderen Anwesenden mit den Lobpreisungen des großen und mächtigen Magiers (und seiner, wenn ich das betonen darf, überaus ungetrübten Verstandesleistungen) übertönt.

18. Nebukadnezar, ein Höllenhund-Barghest-Mischlingsrüde, der den Eingang zum Magierturm bewacht und auch geworfene Halblinge und Zwerge apportiert.

19. Schorsch und Gisela, die Eltern des Magiers. Sie kümmern sich um die Wäsche und das Dach, verstehen nichts von „dem ganzen Zauberkrampf“, sind aber mächtig stolz darauf dass „der Junge studiert hat“. Sie verbinden die Anwesenheit von Abenteurern mit der Hoffnung „dass Klaus endlich doch ein paar Freunde findet“, dem entsprechend ist „Tee, Kuchen und Verhör“ ihr Eröffnungszug.

20. Niemand. Der Zauberer hat sich in seinem Irrsinn und seiner Einsamkeit Gefährten und Diener ausgedacht, mit denen er seine Abenteuer und

Forschungen teilt, die aber nur in seiner Vorstellung existieren, manchmal unterstützt von unbewussten telekinetischen Effekten. Sollte man die Wahnvorstellungen konfrontieren oder lieber nicht?

Autoren: Don Kamillo, Daicorion, Lukas, Midnigher, Moonmoth, Scimi.