

# DER GARETISCHE FORSCHER

Knirschend schob sich der zentnerschwere Steinquader beiseite und gab den Blick in einen Gang frei, der so schmal war, dass keine zwei Menschen nebeneinander gehen konnten. Spinnweben hingen von der Decke herab und tanzten wie silbriger Nebel im Schein der Laterne.

„Ein Luftzug“, murmelte Trautmann vor sich hin. „Sie haben einen zweiten Ausgang gebaut, genau wie ich es mir gedacht hatte.“

Gerade wollte er einen der Laterne war bis auf klüger, sie auszuwechseln.



„ICH HAB'S  
GEWUSST! ICH  
HAB'S IMMER  
GEWUSST!“

vorsichtigen Schritt in den Gang wagen, da hielt er inne. Die Kerze in einen schmalen Wachsstreifen niedergebrannt, es war bestimmt Trautmann kramte mit fliegenden Fingern in seinem Rucksack nach einer neuen Kerze, die aber, kaum dass er sie hervorgezogen hatte, seinem Griff entglitt und über den abschüssigen Boden in den Gang hinein rollte. Mit einem Fluch auf dem Lippen sprang der Forscher ihr nach: noch drei Schritte, zwei, einer – da gab mit einem leisen Klicken die Bodenplatte nach, um nicht mehr als einen halben Fingerbreit. Doch schon hatte Trautmann die Kerze erreicht und warf sich zu Boden, während eine rasiermesserscharfe Metallscheibe über seinen Kopf hinwegsauste. „Sie kannten also doch schon Fallen, die mit Bodensteinen gekoppelt sind, interessant“, huschte es ihm durch den Sinn; erst dann fiel ihm auf, wie knapp er dem Tode entronnen war. Doch er hatte keine Zeit, sich auf diesen düsteren Gedanken näher einzulassen – dort hinten, vom Ende des Ganges her, drang ein Blinken an sein Auge. Jede Vorsicht außer Acht lassend, stürmte er vor und hielt schließlich am Eingang zu einer Halle inne, die so groß ist, dass der Laternenschein sich in fernster Höhe im Dunkel verlor. Nun sah Trautmann ganz deutlich, was da geblinkt hatte. „Ich hab's gewusst!“, murmelt er. „Ich hab's ja immer gewusst! Es gibt ihn doch, den Goldenen Drachen von Han'Shapur.“

## HINTERGRUND

Forscher stammen meist aus einem gut behüteten Elternhaus, wo großer Wert auf Bildung gelegt wurde und sie sich schon in jungen Jahren in den hesindianischen Disziplinen üben konnten. Seltener schon handelt es sich um einstige Straßenkinder, die durch ihre Pffiffigkeit der Hesinde-Geweihtenschaft auffielen und in der Tempelschule unterrichtet wurden, für das Priesteramt jedoch nicht geeignet erschienen. Zum Forscher mag jedoch auch jemand werden, dem Zufall und Glück genügend Gold beschert haben, dass er sich nun seinem Steckenpferd widmen kann – etwa dem versteinerten Muschelgeld der Waldmenschenvorfahren auf Benbukkula. Wer immer sich den Wissenschaften verschreiben will, braucht dazu viel freie Zeit, die er nicht dazu verwenden muss, sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Zumindest zu Beginn seiner Laufbahn wird der Forscher also für aventurische Verhältnisse einigermaßen wohlhabend sein, doch das mag sich rasch ändern – zum Beispiel, wenn er all seine Barschaft in eine Expedition gesteckt hat, die fehlgeschlagen ist. Dann wird er keine Fundstücke verkaufen können (die von gehobenerem wissenschaftlichem Wert hätte er ohnehin nie feilgeboten) und findet auch keinen Gönner, der ihn aushält, weil er sich mit einem ‚Weltenentdecker‘ schmücken möchte. Ein verarmter Forscher ist nur allzu gern bereit, sich sein Wissen in Geld aufwiegen zu lassen, sprich, er wird in einer Schenke einen Auftraggeber suchen.

Stellvertretend für eine Vielzahl unterschiedlicher Organisationen und Bünde, denen ein Forscher aus dem Mittelreich angehören könnte, sei hier die Kaiserlich Derografische Gesellschaft genannt, die sich die Erforschung und Kartographierung aller bekannten und unbekanntem Ländereien zum Ziel gesetzt hat.

## DER FORSCHER AUS DEM MITTELREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 26 AuP 26 MR 3 MU 11 KL 14 IN 13  
CH 12 FF 13 GE 9 KO 11 KK 10 SO 7

**Vor- und Nachteile** • Gutes Gedächtnis, Richtungssinn,  
Neugier 6, Höhenangst 6

**Talentspiegel** • Armbrust +4, Dolche +1, Hieb Waffen +0,  
Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Säbel +0, Stäbe +5, Wurfmesser  
+0, Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen  
+0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken  
+0, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zehen +0,  
Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +2, Überreden  
+6, Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage  
+2, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +7, Rechtskunde +5,  
Sprachkunde +3, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2,  
Geographie +5, Götter und Kulte +8, Heraldik +4, Magiekunde  
+5, Mechanik +5, Rechnen +6, Sagen/Legenden +4, Schätzen  
+8, Sternkunde +2, Sprachen kennen [Garethi] +12, Sprachen  
kennen [Bosparano] +9, Sprachen kennen [Tulamdiya] +9,  
Sprachen kennen [Ur-Tulamdiya] +6, Sprachen kennen [Isdira]  
+2, Sprachen kennen [Mohisch] +4, Sprachen kennen [Rssahh]  
+5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben  
[Tulamdiya] +7, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5, Lesen/Schreiben  
[Nanduria] +3, Ackerbau +1, Boote fahren +1, Heilkunde Gift  
+1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +0, Kartographie  
+5, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zichnen +4, Schlösser  
knacken +1, Schneidern +0

**Kampfwerte** • Armbrust 11, Dolche 7/6, Hieb Waffen 6/6, Infan-  
teriewaffen 6/7, Raufen 7/6, Säbel 6/6, Stäbe 9/8, Wurfmesser 7

**Ausrüstung** • stabile Wollhose, Leinenhemd, Lederweste, feste  
Schuhe, Regenmantel, Schwerer Dolch, Kampfstab, Rucksack,  
wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen,  
Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Essbesteck, kleines  
Hämmerchen, Staubpinsel, Pinzette, Lupe, 22 Heller

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der Forscher bevorzugt bequeme, strapazierfähige Reisekleidung, vorzugsweise in Erdfarben: Lederstiefel, wollene Hose und Hemd, einen Umhang, den man auch als Decke benutzen kann, und üblicherweise noch einen Hut. Um sich seiner Haut zu erwehren, benutzt er meist einen Dolch. In einem voluminösen Rucksack, an dessen Außenseite meist noch Pfannen und eine Schutzplane aus gewachstem Leinen festgeschnallt sind, trägt der Forscher seine umfangreiche Ausrüstung mit sich: optische Instrumente, etwa ein Vergrößerungsglas oder Fernrohr, alchimistische Lösungen wie den Äther zum Betäuben von Krabbelgetier, den Alkohol zur Konservierung der Fundstücke oder eine hölzerne Pflanzenpresse. Ebenso wichtig sind das Schreibzeug, ein Skizzenbuch, eine mehr oder weniger genaue Karte des zu bereisenden Gebietes (sofern erhältlich, versteht sich) – und natürlich der Südweiser.

## ZITATE DES FORSCHERS

„Ich hab's gewusst! Ich hab's immer gewusst!“

„Faszinierend!“

„Dieser Fluss mündet in den Mysob. So glaubt mir doch, es kann gar nicht anders sein!“

