Gesichter Aventuriens

Vorgefertigte Charaktere für - DSA 5 -

Fanprodukt

Inhaltsverzeichnis

Impressum 2
Vorwort 3
Vielfalt und Varianz 3
AVESSA SPINNENHAAR DIE GRABRÄUBERIN 4
Über mich 4
Die Heldin im Spiel 4
Werte 5
KORWIN BORNLÄNDER DER KOPFGELDJÄGER. 6
Über mich 6
Der Held im Spiel 6
Werte 7
ROHAJA LAUTERBIER DIE SCHARLATANIN 8
Über mich 8
Die Heldin im Spiel 8
Werte 9
Community Credits 10

Impressum

Dezember 2020

Autor
Sirius

Korrekturleserin & Layout
Derya Eulenhexe

Illustrationen
ArtemColoria, Fenia Winterkalt, Jennifer S. Lange, Ulisses Spiele, Verena Biskup

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

"Sie ahnen es noch nicht, aber Sie haben soeben die Tür zu einer neuen Welt aufgestoßen: Zu einem Leben voller Abenteuer. Sie werden wackeren Kämpen begegnen und hinterhältigen Schurken, wunderschönen Prinzessinnen und geheimnisvollen Magiern, fröhlichen Elfen und grauenvollen Monstern. Sie werden oft um Ihr Leben zittern, aber Sie werden unsterblichen Ruhm an Ihre Waffen heften und ihre Taschen werden schwer von blinkenden Dukaten sein."

Ulrich Kiesow (1984)
Das Buch der Abenteuer

Vorwort

DSA zu spielen ist einfach, aber die Erstellung eines Charakters stellt für manche Menschen eine Hürde dar. Hier möchte diese Spielhilfe Abhilfe schaffen, um Einsteigerinnen und Wiedereinsteigern diesen Schritt abzunehmen. Zusätzlich können die vorliegenden Spielfiguren genutzt werden, wenn es schnell gehen muss, also beispielsweise auf Conventions.

Es gibt natürlich bereits die "Archetypen" des Grundregelwerks, aber diese werden mitunter als zu generisch empfunden. Mit den drei hier vorliegenden Figuren habe ich versucht, Charaktere mit Profil, also echte Typen mit Ecken und Kanten zu präsentieren, die gleichzeitig fast überall in Aventurien auftauchen könnten. Ich hoffe, dass dieser Mittelweg gelungen ist.

Um den Figuren mehr Profil zu geben, enthalten sie im Bereich der Vor- und Nachteile relativ viele Informationen. Falls hier regeltechnische Fragen offenbleiben, empfehle ich dringend *ulisses-regelwiki.de* - hier kann alles kostenlos und legal nachgelesen werden. Schließlich habe ich allen drei Figuren prägnante kurze Beschreibungen beigefügt, welche hoffentlich für die eine oder andere Inspiration sorgen.

Die drei Figuren würden auch als Dreierpack eine stimmige Heldengruppe abgeben. Sie ergänzen sich sinnvoll und decken alle wichtigen Bereiche ab, wie beispielsweise Kampf, Wissen und Gesellschaft. Sowohl Stadt- als auch Wildnisabenteuer können mit dieser Truppe gut bespielt werden. Gleiches gilt für Dungeon-Abenteuer. Denkbar wäre auch, dass alle drei denselben Geburtsort haben, z.B. Havena, Greifenfurt, Ferdok oder Donnerbach.

Vielfalt und Varianz

Das Bildmaterial, welches zur Illustration der Figuren dient, ist als exemplarisch zu verstehen. Alle vorliegenden Charaktere können natürlich auch ganz anders aussehen. Zudem ist es selbstverständlich möglich, nur das regeltechnische Paket zur Figur zu nehmen, um sich anschließend eine eigene Hintergrundgeschichte auszudenken. Der hier vorgestellte Kopfgeldjäger könnte zum Beispiel auch eine Söldnerin sein. Schließlich eignen sich alle hier vorliegenden Figurenkonzepte für weibliche und männliche Charaktere. Lediglich die Figurennamen müssen dann modifiziert werden. Um dies Neulingen leichter zu machen, folgt bereits an dieser Stelle zu jeder Figur ein alternativer Namensvorschlag:

Avessa Spinnenhaar	Ancoron Spinnenhaar
Korwin Bornländer	Leonida Bornländer
Rohaja Lauterbier	Rondrian Lauterbier

Avessa Spinnenhaar die Grabräuberin

Über mich

Ich wuchs als Waisenkind auf und erfuhr sofort: Kinder können grausam sein, vor allem Straßenkinder. Manche beleidigten mich als Spinnenhaar, andere verprügelten mich. Mittlerweile glaube ich, es lag daran, dass sie mein elfisches Aussehen fürchteten. Eines Tages schnitt eine Bande Halbstarker sogar eins meiner Ohren ab, was mich bis heute in der Seele schmerzt.

Doch ich lernte schnell, wo ich mich verstecken konnte. Oft zog es mich dorthin, wo die Toten ruhen. Ich schlief hinter Grabsteinen oder in Krypten. Eines Tages, als mich ein Büttel verjagen wollte, brüllte ich ihn an und es brach Magie aus mir hervor. Da floh der Büttel und kam nie wieder, um mich zu behelligen. In einer anderen Nacht scharrte sich tatsächlich ein Toter aus seinem Grab, um mich zu beschützen, doch das ist eine andere Geschichte.

Ein halbes Jahrhundert ist seitdem vergangen und ich habe meinen Weg gefunden. Mein Gold verdiene ich als Grabräuberin, als Schatzjägerin, die dort hingeht, wo normale Menschen sich fürchten. Beim Plündern war mir das Glück stets hold. Mein größter Fund war ein faustgroßer Gwen-Petryl-Stein, der mir seitdem gute Dienste leistet, wenn ich Höhlen und Tunnel erkunde.

Mit meiner elfischen Abstammung konnte ich Frieden schließen und nehme dies als Gabe an. Die elfische Magie hilft, mich schneller zu bewegen und Wunden auch ohne Verbandszeug zu heilen. Bäume, Steilwände und Schluchten erklettere ich geschickter als jeder Mensch, den ich kenne. Doch gerade in Höhlen und uralten Grabstätten bin ich vorsichtig. Stets trage ich ein Windhager Drachenmesser bei mir. Es soll gegen böse Feen, gegen Drachen und angeblich sogar gegen Dämonen wirksam sein. Mein wichtigster Besitz ist allerdings mein treuer Kampfstab, mit dem ich hervorragend umgehen kann. Er hat schon manch einem Halunken gezeigt, was in mir steckt.

Die Heldin im Spiel

Avessa wirkt auf den ersten Blick eher zierlich, ist aber stärker als sie aussieht. Sie verbirgt allerhand unter ihrem Mantel, wie zum Beispiel eine leichte Stoffrüstung sowie einen Wurfstern und eine Wurfscheibe. Avessa kann sich aber auch im Nahkampf mit ihrem Stab gut durchsetzen. Sollten die Gegner in Überzahl sein, so wird Avessa den Zauber *Horriphobus* wirken, den sie dank ihrer Begabung sehr effektiv einsetzen kann. Wenn es die Situation erlaubt, wird sie sich nicht scheuen, Skelette oder Zombies zu erwecken, damit sie ihr beistehen. Generell sucht Avessa allerdings keine Konflikte, sondern versucht, diesen mit viel Geschick aus dem Weg zu gehen. Sie kann nämlich mit dem Zauber *Spinnenlauf* selbst glatte Felswände und steile Mauern überwinden. Auch vor verbotenen Orten schreckt Avessa nicht zurück und mit ihrem Dietrich-Set kann sie sich fast überall Zugang verschaffen.

Werte

Profession: Magischer Taugenichts
Kultur: Mittelreich
Spezies: Halbelfe
Sozialstatus: Frei
Alter: 67
Augenfarbe: grün
Haarfarbe: weiß
Größe: 1,92
Gewicht: 89

LeP 31	AsP 20	INI 14	AW 7
SK 2	ZK 0	GS 8	SchiPs 2

Eigenschaften:

MU 14	KL 12	IN 12	CH 12
FF 12	GE 14	KO 13	KK 11

Ausrüstung:
- Stoffrüstung (RS 2)
- Kampfstab (AT/PA 15/11)
- Windhager Drachenmesser (AT/PA 14/7)
- Wurfstern (FK 13)
- Wurfscheibe (FK 13)
- Wasserschlauch
- Gwen-Petryl-Stein, faustgroß
- Mantel
- Kleidungsset
- Seidenseil, 10 Schritt
- Umhängetasche
- 16 Dukaten

Vorteile:
Begabung (Horriphobus), Dunkelsicht I, Große Zauberauswahl II, Herausragende Kampftechnik (Stangenwaffen), Reich III, Zauberer

Nachteile:
Instabiler Zauberer, Körpergebundene Kraft, Pech I, Verstümmelt (Einohrig), Wahrer Name, Zauberanfällig

Sonderfertigkeiten:
Fertigkeitsspezialisierung (Verbergen: Schleichen), Ortskenntnis, Belastungsgewöhnung I, Lieblingszauber (Hexenspeichel), Zaubererweiterung (Spinnenlauf wirkt durch Kleidung), Tradition (Intuitive Zauberin)

Fertigkeiten:
Klettern 7
Körperbeherrschung 4
Kraftakt 10
Schwimmen 7
Selbstbeherrschung 4
Sinnesschärfe 7
Verbergen 7
Gassenwissen 4
Menschenkenntnis 4
Überreden 4
Willenskraft 4
Fesseln 4
Orientierung 7
Tierkunde 4
Wildnisleben 4
Geschichtswissen 7
Götter & Kulte 4
Magiekunde 4
Sagen & Legenden 7
Handel 4
Malen und Zeichnen 4
Schlösserknacken 7

Sprachen:
Garethi (ms), Isdira (II)

Kampftechniken:
Dolche – Ktw 12 – AT 14 – PA 8
Stangenwaffen – Ktw 13 – AT 15 – PA 9
Wurfwaffen – Ktw 12 – FK 13

Zaubertricks:
Eiskalter Blick, Heilsame Berührung

Zauber:
Spinnenlauf 10
Axxeleratus 10
Hexenspeichel 10
Horriphobus 10
Skelettarius 10

KORWIN BORNLÄNDER DER KOPFGELDJÄGER

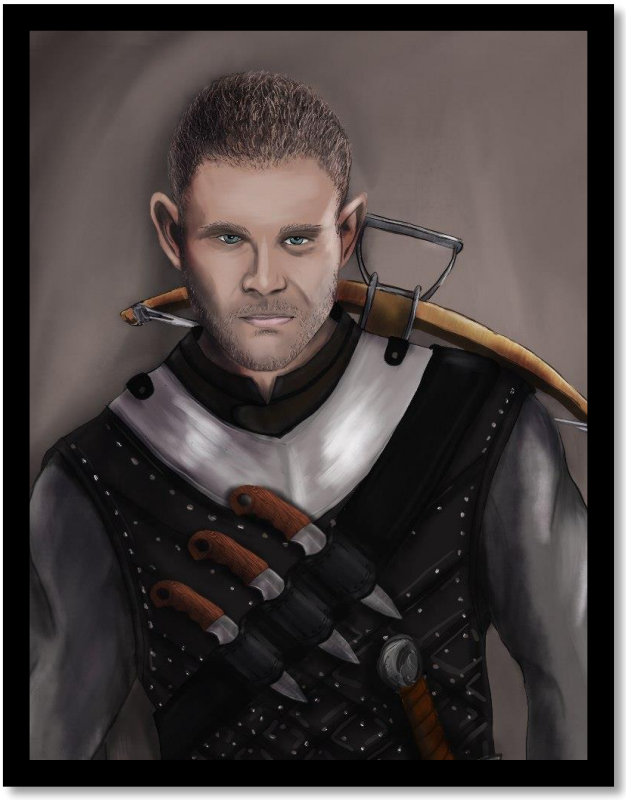
Über mich

Die Menschen kennen mich als „Bornländer“ und ich bin Kopfgeldjäger. Viel mehr will ich nicht dazu sagen, außer vielleicht, dass ich Ungeheuer jage. Ungeheuer auf zwei, auf vier und auf sechs Beinen. Ich bin ein harter Hund, aber nicht grausam.

Bezahlt man mich, um Schurken zu jagen, erledige ich das meist ohne Blutvergießen. Oft reicht der Anblick meines Waffenarsenals und die Sache ist erledigt. Mir entkommt niemand, denn ich finde jede Fährte, sei es im Gebirge, im Sumpf oder in der Stadt. Selbst in den finstersten Gassen der übelsten Viertel finde ich mich zurecht.

Der Schutzgott meiner Familie ist Kor, der Gnadenlose, der schwarze Mantikor. Seit meiner Geburt weiß ich: Ich bin kein Ritter, kein hünenhafter Thorwaler, aber ich bin zäh, widerstandsfähig und furchtlos. Das Gesetz des guten Goldes achte ich und stehe worttreu zu Absprachen und Verträgen. Manchmal wirke ich gefühlskalt, doch in Wahrheit achte ich darauf, so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Ich wurde auch schon als Leibwächter engagiert. Das ist eine Arbeit, die mir gefällt, wenn der Preis stimmt und die Menschen, die ich schütze, es verdienen. Ich habe einen starken Beschützerinstinkt und das Herz am rechten Fleck.

Der Held im Spiel



Korwin verfügt über herausragende Kampffertigkeiten, verschiedene Waffen sowie über eine schwere Rüstung. Je nach Situation kann er seine Armbrust, seine Wurfdolche oder sein Schwert einsetzen, gegebenenfalls sind hier auch Kombinationen möglich. Bei einem einzelnen Schurken wird Korwin allerdings zuerst versuchen, diesen einzuschüchtern, wobei ihm sein *Stechender Blick* helfen kann. Das Talent *Einschüchtern* kann er auch bei Befragungen und Nachforschungen einsetzen.

Detektivarbeit liegt Korwin, denn mit seiner *Menschenkenntnis* und seinem *Gassenwissen* kann er Spuren oder Hinweisen gut nachgehen. Auch in der Wildnis kennt er sich aus und könnte die Rolle des Wildnisführers übernehmen. Lediglich Zauberei ist ihm mit all ihren Spielarten fremd. Begegnen ihm magische Phänomene, überlässt er soweit wie möglich anderen die Problemlösung. Korwin besitzt zwar viele Lebenspunkte, hat aber außer dem Heiltrank (W3 LeP) keine Möglichkeiten, sich oder andere zu heilen.

Werte

Profession: Kopfgeldjäger
Kultur: Mittelreich
Spezies: Mensch
Sozialstatus: Frei
Alter: 24
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: dunkelblond
Größe: 1,76
Gewicht: 80

LeP 38	AsP 0	INI 14	AW 7
SK 1	ZK 1	GS 9	SchiPs 3

Eigenschaften:

MU 14	KL 11	IN 11	CH 11
FF 12	GE 14	KO 15	KK 12

Inventar:
- Wildnispaket (laut Regelwerk, S. 365)
- Leichte Armbrust (FK 14)
- Schwert (AT/PA 15/9)
- Dolch (AT/PA 14/8)
- zwei Wurfdolche (FK 13)
- Schuppenrüstung (RS 5)
- Heiltrank (W3 LP)
- 40 Silbertaler

Vorteile:
Flink, Herausragende Kampftechnik (Armbrüste, Schwerter), Hohe Lebenskraft, Reich I

Nachteile:
Niedrige Zähigkeit, Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Jähzorn), Unfähig (Magiekunde)

Sonderfertigkeiten:
Fertigkeitsspezialisierung (Tierkunde: Ungeheuer), Ortskenntnis, Stechender Blick, Belastungsgewöhnung II, Einhändiger Kampf, Klingensturm

Fertigkeiten:
Klettern 8
Körperbeherrschung 5
Kraftakt 5
Schwimmen 8
Selbstbeherrschung 6
Sinnesschärfe 10
Verbergen 10
Einschüchtern 2
Fährtensuchen 10
Fesseln 4
Orientierung 7
Pflanzenkunde 6
Tierkunde 5
Wildnisleben 10
Götter & Kulte 3
Sagen & Legenden 4
Heilkunde Gift 4
Heilkunde Wunden 6
Holzbearbeitung 6
Lederbearbeitung 3
Steinbearbeitung 3

Sprachen:
Garethi (ms), Rogolan (I)

Kampftechniken:
Schwerter – Ktw 13 – AT 15 - PA 9
Dolche - Ktw 12 – AT 14 – PA 8
Armbrüste– Ktw 13 – FK 14
Wurfwaffen - Ktw 12 – FK 13

Rohaja Lauterbier die Scharlatanin

Über mich

Schon als Mädchen liebte ich die Sagen von uralten Zauberinnen und mächtigen Hexen. Mit dreizehn Jahren merkte ich, dass sich meine Haarfarbe täglich veränderte: mal blau, mal rot, dann wieder violett. Ich spürte damals, wie die Magie wild und ursprünglich in mir erwachte. Leider konnte ich niemals an einer Akademie studieren, stattdessen ging ich bei einem reisenden Quacksalber in die Lehre. Er besaß ein uraltes Zauberbuch, so dass ich mir vieles selbst beibringen konnte.

Heute ziehe ich eigenständig von Dorf zu Dorf, um das Volk mit meinen Zaubertricks und Illusionen zu erfreuen. Ich nenne mich „Meisterin der Telepathie“ und weiß, wie man Menschen beeindruckt. Besonders Kinder staunen Bauklötze, wenn ich einen *Dämonling* herbeirufe, der genauso wild lachen kann wie ich. Auch das Jonglieren und Possenreißen liegt mir im Blut. In manchen Dörfern bewundert man mich aus anderen Gründen, denn auch in der Heilmagie bin ich bewandert.

Meine Neugier brachte mich schon in die eine oder andere Klemme. Mit Hilfe meines Lieblingszaubers *Bannbaladin* konnte ich mich aber meist aus der Affäre ziehen. Somit kann mir niemand lange böse sein. Im Notfall kann ich aber auch ganz schnell verschwinden, denn kaum ein Türschloss ist meiner telepathischen Kraft gewachsen.

Ich bin eine mutige Frau und stolz, zur Zunft der Scharlatane zu gehören. Auf Kritik an der Zunft reagiere ich aufbrausend bis jähzornig. Ich bin durchaus wohlhabend und falle auf Reisen stets auf, doch ich fürchte weder Räuber noch wilde Tiere. Für solche Fälle habe ich stets den Zauber *Duplicatus* vorbereitet. Mein Zauberstecken dient mir als Kampfstab, mit dem ich schon ein oder zwei Strauchdieben eine Abreibung verpasst habe. Ich mag Tiere und würde nie Wölfe oder Bären verletzen. Diese lassen sich ohnehin viel leichter mit dem Zauber *Kusch* in die Flucht schlagen.

Die Heldin im Spiel

Rohaja hat in ihrer Umhängetasche einen Heiltrank und einen Zaubertrank der Qualitätsstufe 1. Sie besitzt mit 49 Dukaten relativ viel Geld und kann dies gegebenenfalls zu ihrem Vorteil nutzen. Konflikte mit Menschen und Tieren lassen sich oft mit Hilfe der verschiedenen Zauber vermeiden. Gleichzeitig ist zu beachten, dass Rohaja keine Rüstung trägt, aber Kämpfe nicht fürchten muss. Im Fall eines Gefechts aktiviert sie die Zauberkugel, in der ein *Duplicatus* gespeichert ist. Dies kostet keine Astralenergie und erschafft 3 illusionäre Doppelgänger, welche 24 Kampfrunden bestehen bleiben. Nach dem Kampf kann Rohaja erneut einen Illusionszauber in der Kugel speichern.

Werte

Profession: Scharlatanin
Kultur: Mittelreich
Spezies: Mensch
Sozialstatus: Frei
Alter: 28
Augenfarbe: grün
Haarfarbe: blau / rot / weiß
Größe: 1,77
Gewicht: 76

LeP 27	AsP 32	INI 14	AW 7
SK 1	ZK 1	GS 8	SchiPs 3

Eigenschaften:

MU 14	KL 13	IN 13	CH 12
FF 14	GE 12	KO 11	KK 12

Inventar:
- Wildnispaket (laut Regelwerk, S. 365)
- Kampfstab (AT/PA 14/9)
- Heiltrank (W3 LeP)
- Kleidungsset
- Proviant (1 Tag)
- Umhängetasche
- Wasserschlauch
- Amulett aus Silber
- Zauberkugel
- 49 Dukaten

Vorteile:
Zauberer

Nachteile:
Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier), Unfähig (Fährtensuchen), Wilde Magie

Sonderfertigkeiten:
Ortskenntnis, Bindung der Zauberkugel, Illusionsspeicher, Lieblingszauber (Bannbaladin), Tradition (Scharlatanin)

Fertigkeiten:
Klettern 5
Körperbeherrschung 6
Kraftakt 5
Schwimmen 5
Selbstbeherrschung 6
Singen 4
Sinnesschärfe 7
Verbergen 8
Betören 3
Etikette 3
Menschenkenntnis 7
Überreden 7
Verkleiden 4
Willenskraft 2
Fesseln 4
Orientierung 4
Pflanzenkunde 8
Wildnisleben 4
Götter & Kulte 5
Sagen & Legenden 7
Alchimie 4
Lebensmittelbearbeitung 6
Lederbearbeitung 3
Stoffbearbeitung 4

Sprachen:
Garethi (ms), Tulamidya (II), Bosparano (I)

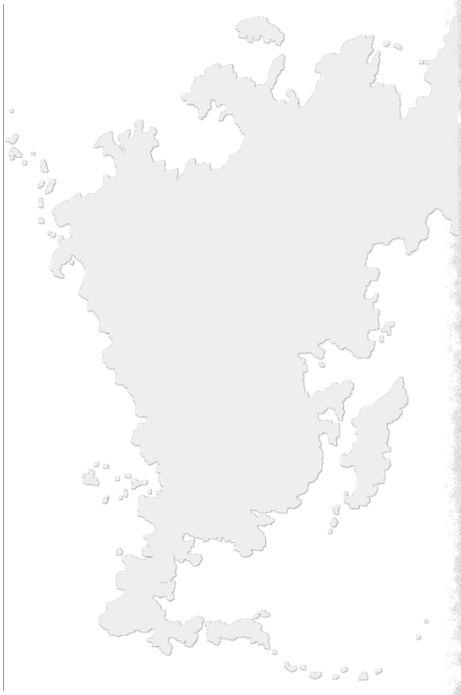
Kampftechniken:
Dolche - Ktw 12 – AT 14 – PA 7
Raufen – Ktw 12 – AT 14 – PA 7
Stangenwaffen – Ktw 12 - AT 14 - PA 7

Zaubertricks:
Bauchreden, Dämonling, Haarpracht

Zauber:
Attributo (Charisma) 6
Auris Illusionis 6
Balsam Salabunde 10
Bannbaladin 10
Duplicatus 10
Foramen 8
Kusch 10
Manus Miracula 7
Menetekel 5
Oculus Illusionis 8

Community Credits

Diese Spielhilfe ist ein Gemeinschaftsprojekt. Daher sollen hier alle, die etwas beigetragen haben, gewürdigt werden. Dabei möchten wir bewusst auch anderen Projekten die Referenz erweisen.



Regel-Design/Texte

Sirius ist ein Blogger aus dem Ruhrgebiet. Manchmal nennt er sich auch *Mo_Boeger*. Er liebt Karten-, Rollen- und Strategiespiele. Das Schreiben ist für ihn ein Ausgleich zum Berufsleben, manchmal fast eine Art Parallelleben. Wenn es darum geht, lebendige Stories oder außergewöhnliche Charaktere auszutüfteln, ist er in seinem Element. Seit 2018 ist er Redakteur bei Nandurion und verfasst vor allem Rezensionen und Kolumnen.

Illustrationen

Verena Biskup ist eine freiberufliche Illustratorin aus Süddeutschland. Sie ist primär im Fantasy-Bereich zu Hause, illustriert aber auch andere Settings. 2011 steuerte sie zum Heldenatelier-Fanpaket 17 Illustrationen bei, die bis heute für nicht-kommerzielle Spielhilfen aus der Welt des Schwarzen Auges genutzt werden dürfen. Zu diesen Kunstwerken zählte die elfische Abenteurerin, welche auf Seite 4 zu sehen ist. Mittlerweile gehören zu ihren Kunden der Uhrwerk Verlag, Ulisses Spiele sowie weitere Verlage.

Jennifer S. Lange ist eine Künstlerin der Science-Fiction und Fantasy, die auch viele DSA-Publikationen mit ihrer Arbeit zeichnerisch bereichert und beim Heldenatelier-Fanpaket mitgearbeitet hat. Weiterhin hat sie sich um den zeichnerischen Bereich des DSAForums gekümmert. Sie entwickelte und illustrierte auch die rätsel- und märchenhafte Welt *Genius Loci*. Die hier vorliegende Spielhilfe nutzt ihr Kunstwerk mit dem Titel „Beschwörer“ als Cover.

Auch *ArtemColoria* bereichert so einige DSA-Publikationen mit ihren Illustrationen und steuerte für das Nandurion-Fanpaket den in dieser Spielhilfe genutzten Balken bei.

Fenia Winterkalt hat das Portrait des Kopfgeldjägers (S.6) sowie die Illustration der Scharlatanin (S. 8) beigesteuert. Sie ist als Administratorin des DSAForums tätig und war früher auch als Redakteurin bei Nandurion aktiv. Layout und Design der beliebten Spielhilfe „Wir sind Orks“ stammen ebenfalls von Fenia. Auch das Fanwerk „Zaubertänze vergessener Zeiten“ colorierte und illustrierte sie.

Layout

Derya Eulenhexe wird auch über den Namen *Milena* gerufen und durchstreift seit 2010 Aventurien. Dabei war der nanduriatische Bote ihr ständiger Begleiter und seit Anfang 2016 ist sie als Schreiberin bei Nandurion aktiv. Hier verfasst sie Rezensionen und präsentiert zudem monatlich eine Übersicht über die aktuellsten Artikel aus der Welt des Schwarzen Auges. Auch zu der ein oder anderen Spielhilfe auf Simias Werkbank hat sie als Autorin oder Layouterin beigetragen. Im wahren Leben verdient sie ihre Hartwurst als Bibliothekarin.