

AVENTURIEN

STÄTTEN OKKULTER GEHEIMNISSE

DIE MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS, BAND III

AVENTURISCHE MAGIERAKADEMIEN



Das Schwarze Auge

I2074PDF

Das Schwarze Auge

STÄTTEN OKKULTER GEHEIMNISSE

VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARJO TRUANT

GESAMTREDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

FRANZ JANSON, SARAH SCHIRMER,
ALEX SPOHR, JOHANNES VON VACAPO

COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, MIRIAM CAVALLI, TRISTAN DEPECKE,
JENNY HARDER, MELANIE MAIER, JULIA METZGER,
ANJA DI PAOLO, MELANIE PHILIPPI, LUISA PREIBLER,
DÍANA RAHFOTH, JANÍPA ROBBEN, VEREPA SCHPEIDER,
ELIF SIEBENPFEIFFER, PATRICK SOEDER, MIA STEINGRÄBER,
SEBASTIAN WAGNER, KARIN WITTIG

KARTEN

MARKUS HOLZUM, DANIEL JÖDEMANN,
JENNIFFER LANGE

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in Poland 2012

ISBN 978-3-86889-241-3

Das Schwarze Auge

STÄTTEN OKKULTER GEHEIMNISSE

DIE MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS, BAND 3

REDAKTION: FRANZ JANSON, ALEX SPOHR

Mit Texten von

ADRIAN PRAETORIUS, ALEX SPOHR, ANTON WESTE,

CHRISTIAN MERTENS, DANIEL BRUXMEIER, EEVIE DEMIRTEL, FRANZ JANSON,
GERO EBLING, HEIKE KAMARIS, JÖRG RADDATZ, LENA KALVNER, MARTIN JOHN,

MATTHIAS FREUND, MICHAEL MASBERG, STEPHAN FRINGS

TEILWEISE BASIEREND AUF TEXTEN VON FRANK W. BARTELS

Mit freundlichen Dank an

ANDRÉE HACHMANN, ASKIP-HAYAT DOGAN, BOB, DAVID ZWADLO,

DIETRICH BERNHARD, JAN-HEPPING MAXIM, JOHANNES WOHLSCHLÄGEL,

FRANK W. BARTELS, JEAN G. KEPERT, JUDITH C. VOGT, KAI LEMBERG,

KATJA REIPWALD, LARS REIBIG, LUTZ BERTHOLD, LYDIA SPOHR, MAGNUS ERPING,

MARCO HAMMER, MARIE MÖPKEMEYER, SEBASTIAN LOTZ, SELINDES PERSONAL,

STEFAN UPTEREGGER, SVEN BURSCHE, UWE MECHEPBIER SOWIE DIE DISKUTANTEN IN

DEN „IDEEEN UND ANREGUNGEN“-FORENTHREADS UND DEM AKADEMIESIEGELPROJEKT

UND ULI LINDNER FÜR DIE INITIIERUNG DIESER SPIELHILFENSERIE

EINE DSA-SPIELHILFE





INHALT

Vorwort	5	Die Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak	134
Die aventurischen Magierakademien	5	Ein Rundgang durch die Heptagonakademie	137
Derographische Verteilung der Magierakademien Aventuriens	7	Die Helden an der Heptagonakademie	143
Die Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa	8	Die Bannakademie Ysilia	146
Ein Rundgang durch die Halle der Erleuchtung	11	Ein Rundgang durch die Bannakademie	149
Die Helden an der Halle der Erleuchtung	16	Die Helden an der Bannakademie	152
Die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana	20	Fernab der Akademiemauern:	
Ein Rundgang durch die Halle des Vollendeten Kampfes	23	Magische Lehrmeister	154
Die Helden an der Halle des Vollendeten Kampfes	26	Aventurische Lehrmeister	162
Die Schule der Schmerzen zu Elburum	30	Neue Professionen	193
Ein Rundgang durch die Schule der Schmerzen	33	Index	202
Die Helden an der Schule der Schmerzen	39		
Die Halle der Antimagie zu Kuslik	42		
Ein Rundgang durch die Halle der Antimagie	46		
Die Helden an der Halle der Antimagie	51		
Die Halle der Macht zu Lowangen	53		
Ein Rundgang durch die Halle der Macht	57		
Die Helden an der Halle der Macht	62		
Die Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer zu Mendena	66		
Ein Rundgang durch die Vorhalle des Sieges	69		
Die Helden in der Vorhalle des Sieges	72		
Die Halle des Lebens zu Norburg	75		
Ein Rundgang durch die Halle des Lebens	78		
Die Helden an der Halle des Lebens	82		
Die Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin	87		
Ein Rundgang durch die Akademie der Hohen Magie ..	92		
Die Helden an der Akademie der Hohen Magie	97		
Das Informations-Institut zu Rommilys	100		
Ein Rundgang durch das Informations-Institut	103		
Die Helden am Informations-Institut	108		
Die Schule des Wandelbaren zu Tuzak	112		
Ein Rundgang durch die Schule des Wandelbaren	115		
Abenteuer an der Schule des Wandelbaren	119		
Die Anatomische Akademie zu Vinsalt	122		
Ein Rundgang durch die Anatomische Akademie	126		
Die Helden an der Anatomischen Akademie	132		





VORWORT

Herzlich Willkommen zum düstersten Band unserer Reihe zu den Magierakademien Aventuriens: Nach Brabak und Fasar in **Hallen arkaner Macht** und Mirham in **Horte magischen Wissens** finden Sie in diesem Buch neben den schwarzmagischen Schulen von Lowangen und Al'Anfa auch schwarzmagische Lehrmeister und die finsternen Lehranstalten von Yol-Ghurmak und Mendena sowie die untergegangene *Schule der Schmerzen* zu Elburum.

Wir haben uns bei der Erstellung von **Stätten okkultur Geheimnisse** jedoch nicht allein vom Dunkelsinn leiten lassen, sondern stellen in bewährter Weise die noch fehlenden Akademien Aventuriens vor, von der altehrwürdigen *Halle des vollendeten Kampfes* zu Bethana, über die bodenständige Heilerschule in Norburg bis hin zur legendären Puniner *Akademie der Hohen Magie*. In gewohnter Art werden die Beschreibungen von Bodenplänen visuell gestützt.

Zusätzlich widmen wir uns in diesem Band aber auch den untergegangenen Magierschulen und beschreiben die Institute, deren Absolventen die gildenmagische Welt (und auch die Spieltische) heute noch bevölkern, in einem ähnlichen Detailgrad.

Im letzten Teil geht es dann um die magischen Lehrmeister, die sich dazu entschieden haben, ihre Scholaren außerhalb der Akademiemauern auszubilden. Nach einigen allgemeinen Vorbemerkungen, haben wir viele bislang schon publizierten – oder auch nur erwähnten – Lehrmeister ausführlich beschrieben. Außerdem stellen wir Ihnen einige weitere Magier vor, die die Ausbilder Ihres Lehrlings sein könnten.

Ganz am Ende finden Sie den gemeinsamen Index für alle drei Bände der Serie.

Bei allen Texten haben wir uns wieder vom Ziel leiten lassen, jeder Akademie und jedem Lehrmeister ein klares, unverwechselbares Profil zu verleihen und in der Beschreibung zahlreiche Aufhänger für den Einsatz am heimischen Spieltisch bereitzustellen.

Wir hoffen, Sie haben bei der Lektüre dieses Bandes ebenso viel Freude wie wir bei der Vollendung der Spielhilfenreihe und verbleiben mit arkanen Grüßen.

Mainz, im Oktober 2012

Franz Janson

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Efferd	Efferds Wogen
Gemeinsame Pfade	Auf gemeinsamen Pfaden
Gemeinschaften	Verschworene Gemeinschaften
Gewalten	Elementare Gewalten
HaM	Hallen arkaner Macht
Herz	Herz des Reiches
HmW	Horte magischen Wissens
Horas	Reich des Horas
Licht und Traum	Aus Licht und Traum
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas
Raschtul	Raschtuls Atem
Schattenlande	Schattenlande
Schild	Schild des Reiches
Tractatus	Tractatus contra Daemones
WdA	Wege der Alchimie
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
Untote	Von Toten und Untoten

DIE AVENTURISCHEN MAGIERAKADEMIEN

Nach **Hallen arkaner Macht** und **Horte magischen Wissens** stellt Ihnen nun der dritte Band um die Magierakademien Aventuriens die noch nicht beschriebenen Zauberschulen und Institutionen vor.

Alle Akademien folgen dem einheitlichen Beschreibungsschema der ersten beiden Bände, die privaten Lehrmeister folgen einer leicht abgewandelten Struktur, die an späterer Stelle noch beschrieben ist. Es folgt nun für Sie ein kurzer Überblick zum Aufbau der Beschreibungen:

Akademien in **Hallen arkaner Macht**

- 👁 Die Akademie der Geistreisen zu Belhanka
- 👁 Die Dunkle Halle der Geister zu Brabak
- 👁 Das Seminar der natürlichen Heilung und elfischen Verständigung zu Donnerbach

- 👁 Die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
- 👁 Die Halle des Quecksilbers zu Festum
- 👁 Die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth
- 👁 Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth
- 👁 Die Halle der Metamorphosen zu Kuslik
- 👁 Die Akademie der Verformungen zu Lowangen
- 👁 Die Akademie des Magischen Wissens zu Methumis
- 👁 Die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed
- 👁 Die Schule der Austreibung zu Perricum
- 👁 Das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva
- 👁 Die Schule der Hellsicht zu Thorwal
- 👁 Die Schule des Seienden Scheins zu Zorgan



Akademien in Horte magischen Wissens

- ☞ Das Kampfseminar Andergast
- ☞ Das Konzil der Elemente zu Drakonia
- ☞ Die Akademie der Herrschaft zu Elenvina
- ☞ Die Bannakademie Fasar
- ☞ Die Schule des direkten Weges zu Gerasim
- ☞ Die Akademie der Erscheinungen zu Grangor
- ☞ Die Drachenei-Akademie zu Khunchom
- ☞ Die Sulman al’Nassori
- ☞ Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik
- ☞ Die Schule der variablen Form zu Mirham
- ☞ Die Schule der Beherrschung zu Neersand
- ☞ Die Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria
- ☞ Die Halle des Windes zu Olport
- ☞ Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul
- ☞ Die Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

☞ Zu Beginn jeder Akademiebeschreibung befindet sich ein **Einleitungskasten**, der die wichtigsten Fakten über die Schule auflistet. Die meisten dieser Stichpunkte bedürfen keiner weiteren Erklärung, einige andere jedoch schon:

Die *Größe* der Akademie entspricht der in **WdZ 268** vorgenommenen Klassifizierung. Der Punkt *Einfluss* ist deckungsgleich mit dem in WdZ aufgeführten Begriff *Beziehungen*, die Kategorie *Ressourcen* wurde hingegen in die Bereiche *Finanzkraft*, *Ausstattung* und *Bibliothekbestand* unterteilt.

Finanzkraft bezeichnet die Geldmittel und Rücklagen der Akademie, *Ausstattung* hingegen die Zahl und Qualität der Lehrutensilien, die Räumlichkeiten und weitere Verbrauchsgüter (alchemistische Materialien, Paraphernalia etc.). Der *Bibliothekbestand* ist eine Übersicht über Zahl und Qualität der Bücher und Werke der Schule. Eine riesige, aber schlechte Bibliothek wird keineswegs automatisch als *groß* klassifiziert, eine kleine, aber feine Büchersammlung auch nicht zwangsläufig als *gering*. Die Einteilung der Kategorien findet in der bekannten 7er-Skala statt.

7ER-SKALA

minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens

☞ Neben dem Einleitungskasten befindet sich – sofern vorhanden – die Abbildung des **Akademiesiegels** der Zauberschule.

☞ Anschließend folgt ein kurzer **Einleitungstext**, der die Stimmung und das Spielgefühl an der Akademie widerspiegeln soll.

☞ Der nächste Punkt behandelt die **Historie** der Zauberschule. Hier werden konkrete Daten und Ereignisse aufgeführt, die bedeutsam für die Akademie sind. Gerade länger zurückreichende Ereignisse sind in der Regel Meisterinformationen oder zumindest nur wenigen Aventurieren bekannt.

☞ Das Kapitel **Leben an der Akademie** umfasst unterschiedliche Punkte, die je nach Akademie voneinander abweichen können. Neben der obligatorischen Übersicht über die *Ausbildung* der Studiosi können z.B. Themen wie *Spezialgebiete* der Schule, *Abschlussprüfung*, *Finanzierung* der Akademie oder *Tages- und Jahresabläufe* aufgeführt sein.

☞ Der **Überblick über die Ansichten** beinhaltet kurze Informationen, was ein typischer Vertreter der Akademie über andere Organisationen denkt (und umgekehrt).

☞ Im Abschnitt **Rundgang durch die Akademie** wird das Akademiegebäude beleuchtet und die wichtigsten und interessantesten Räume innerhalb der Akademie beschrieben. Der Fokus liegt hierbei bei den spielrelevanten Örtlichkeiten. Ergänzt wird dieser Teil um eine Karte des Schulgeländes und -gebäudes.

☞ Bei dem Abschnitt **Personen der Akademie** wird die Spektakularität der Zauberschule vorgestellt und einige weitere herausragende Persönlichkeiten, nicht aber zwangsweise das ganze Lehrpersonal. Auf die Angabe von Werten wird dabei verzichtet.

☞ **Helden an der Akademie** widmet sich Themen, die für Abenteurer – insbesondere auch Spielermagier – von größerem Interesse sein können. Dazu gehören beispielsweise Informationen zum *Zweistudium* eines Magiers, angebotene *Dienstleistungen* der Akademie und welche Werke man in der *Bibliothek* finden kann.

Angaben zu Qualität, Preis und Verfügbarkeit von Dienstleistungen finden Sie in **HaM** ab Seite 43, Informationen zu dem Bestand der Bibliotheken ab Seite 17.

☞ **Abenteuer an der Akademie** ist ein Abschnitt, der kurze Szenarioideen vorstellt, die man als Meister nutzen kann, um seine Runde direkt in Geschehnisse an der Akademie zu verwickeln. In der *Asservatenkammer* wird ein Blick auf die ungewöhnlichsten und gefährlichsten Artefakte der Akademie gewährt, der Punkt *Geheimnisse* behandelt weitere Abenteueranhänger. Abgerundet wird das Kapitel von ein bis drei ausführlicheren *Szenarioideen*. Bei allen Punkten dieses Abschnitts handelt es sich grundlegend um Meisterinformationen!

Ein Wort zu BORBARADIANISCHEN MAGIEREN

In diesem Band werden mit den borbaradianischen Magierakademien von *Yol-Ghurmak* und *Mendena* sowie dem *Beschwörererkreis des Karasuk* Magierprofessionen für Helden vorgestellt, die sich den finstersten Spielarten der Magie verschrieben haben. Die Abgänger dieser Schulen gelten als Dämonenverehrer, Nekromanten und Paktierer und sind dementsprechend nur schwierig in die meisten Heldengruppen zu integrieren. Für sie gelten die Anmerkungen zu Exoten in **WdH 297**. Zudem ist es diesen Magiern gestattet, ihre GP und Start-AP zu Beginn ihrer Laufbahn für einen *Minderpakt* oder den *1. Kreis der Verdammnis* (**WdZ 236ff.**) einer passenden erzdämonischen Wesenheit auszugeben.

Allerdings muss nicht jeder Magier dieser dunklen Institutionen ein Schurke sein. Gerade jene, die sich des finsternen Weges den sie eingeschlagen haben bewusst werden und nun wieder auf den Pfad der göttergewollten Ordnung zurückkehren möchten, eignen sich als (tragische) Spielerhelden.



DEROGRAFISCHE VERTEILUNG DER MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS

Auf dem nachfolgenden Plan finden Sie eine Übersicht über die Verteilung der aventurischen Magieakademien. Dabei geben die Symbole auch Aufschluss über die Gilde und es wird angegeben, in welchem Band die Schule zu finden ist.





DIE HALLE DER ERLEUCHTUNG ZU AL'ANFA

Vollständiger Name: Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus

Standort: Al'Anfa

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Seekrieg und Leibwächteraufträge (Merkmale *Hellsicht* und *Schaden*)

Größe: sehr groß (die Universität als Ganzes – die Fakultät ist als groß einzustufen)

Spektabilität: Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion



Bedeutende Abgänger: Rhayano Medellis, Vize-Spektabilität zu Riva (*980 BF); Murak di Zeforika, Mitglied des Warunker Nekromantenrates (*978 BF)

Fachliche Reputation: ob ihres geringen Alters, der Skrupellosigkeit in der Wahl ihrer Mittel und der söldnerhaften Natur eher argwöhnisch beäugt

Einfluss: sehr groß (auf die Universität, die Granden und die Flotte)

Finanzkraft: sehr groß (finanzielle Mittel der Universalschule, Einnahmen durch Studiengebühren)

Ausstattung: sehr groß (luxuriöse Ausstattung)

Bibliotheksbestand: sehr groß

»Wir können dem Schwarzen General nur dankbar sein. Würden wir uns nur und ausschließlich auf die magische Begabung der Granden verlassen, würden bald schon die Zustände herrschen, mit denen wir uns vor Jahren auseinandersetzen mussten und die zum Niedergang des Imperiums geführt haben. Ausgedünntes Blut ist weder in der Politik, noch bei der Zauberei hilfreich. Es ist nicht wichtig woher man stammt, es ist nur wichtig, was man aus sich macht. Ihr und ich wissen das nur zu gut, werter Kollege.«

—aus einer schriftlichen Korrespondenz zwischen Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion, und Salpikon Savertin, 1036 BF

DIE GESCHICHTE DER MAGISCHEN FAKULTÄT AN DER UNIVERSALSCHULE

Während die alanfanische Universalschule im Jahr 501 BF auf Anregung Rohals des Weisen durch Themodates I. von Shoy'Rina, den Vizekönig Meridianas, gestiftet wurde, ist die Magische Fakultät deutlich jünger: Sie wurde erst 970 BF gegründet, nachdem ein großer Brand weite Bereiche im Zentrum Al'Anfas vernichtet hatte, wo sich heute nur noch das ruinierte Stadtviertel *Schlund* ausdehnt. Damals wurde der Mangel an magischen Experten in der Stadt schmerzhaft deutlich und in der Folge suchten alle Granden nach Hofmagiern, die sie vor solchen Gefahren schützen sollten.

Übereilt wurde an der Universalschule eine magische Fakultät gegründet, die jedoch in den ersten Jahren von Stümpfern und Unbegabten überlaufen wurde: Wie an der übrigen Universität konnte sich jeder für ungefähr 100 Dublonen pro Jahr einen Lehrstuhl und damit einen Professorentitel kaufen, an einer freien Stelle seinen Lehrstuhl aufbauen und zu unterrichten beginnen. Es wurde kaum überprüft, ob der Professor überhaupt zaubern konnte oder nur seine eigene krude Magietheorie vertrat, geschweige denn, ob er an einer Gildenakademie eine geeignete Ausrichtung gelernt hatte. Die Dekane wurden für jeweils ein Jahr gewählt und taten wenig mehr, als Bestechungsgelder anzunehmen.

975 BF erhielt die Fakultät dann aber eine Dekanin, die als erste ihr Amt viele Jahre lang bekleiden sollte: Die knapp vierzigjährige *Olimonë Rothenfels* war eine ehemalige Leibmagierin und Exorzistin am Hofe Kaiser Bardos, die nach dem Sturz ihres Gönners das Mittelreich verlassen musste und Zuflucht in Al'Anfa suchte. Mit Hilfe ihrer zuvor in Gareth und Perrium erworbenen Kenntnisse und jahrelanger Erfahrung mit Adelsintrigen, zwang sie dem Chaos eine gewisse Ordnung auf und machte die Magische Fakultät zu einer Schule für Leibmagier, die vor allem mit Exorzismen vertraut waren. Die unfähigsten Lehrmeister wurden verjagt, sodass die Qualität der Lehre stieg, vor allem aber konnte sie die Gunst und die finanziellen Zuwendungen der Granden gewinnen, um der Schule die nötigen Bücher und Gerätschaften zuzukaufen. Die Lehrerschaft wurde hingegen notgedrungen vor allem aus jenen aufgebaut, die andernorts in Ungnade gefallen waren. Die fehlende Anerkennung als gildenmagische Lehranstalt ließ Al'Anfa für legitime Magister sehr unattraktiv erscheinen. Solange *Olimonë Rothenfels* die Dekanin war, stellte neben der *Hellsicht* vor allem die Antimagie den Schwerpunkt der Lehre dar. Nach dem Tod der Magierin bei der Zorgan-Pocken-Epidemie von 993 BF verlor die *Magica contraria* jedoch rapide an Bedeutung – sieht man vom Einzelfall des GARDIANUM einmal ab.

In den Folgejahren fehlte der Fakultät eine starke Hand, und erneut litt die Lehrqualität darunter: Die Professoren unterrichteten, wofür sie zahlende Schüler fanden, und die Koordination zu einem sinnvollen Curriculum fiel in manchem Jahr komplett aus. Am einflussreichsten waren in jenen Jahren die Magier *Ragodan der Hellscher* und *Araldo K'Hestofer*, letzterer der persönliche Agent des damaligen Patriarchen *Tar Honak*. Ihre Macht innerhalb der Fakultät benutzten beide jedoch eher zu Zwecken der persönlichen Bereicherung.

Nach dem Scheitern der alanfanischen Pläne im Khômkrieg wurden um 1010 BF Stimmen laut, die als nutzlos empfun-



ne Magische Fakultät aufzugeben. Auf Anraten seiner Spektabilität *Salpikon Savertin* von Mirham wählte man jedoch den anderen Weg: Auf dem Allaventurischen Konvent zu Khunchom wurde im Ingerimm des Jahres **1012 BF** der Antrag gestellt und bewilligt, die Fakultät als eigene Akademie und Teil der Bruderschaft der Wissenden anzuerkennen. Die Entscheidung darüber ist einerseits Salpikons Einfluss, andererseits auch einer erheblichen Bestechungssumme gegenüber den führenden Mitgliedern der Schwarzen Gilde zu verdanken. Am **30. Hesinde 1013 BF** wurde offiziell der gildenmagische Lehrbetrieb aufgenommen. Von Anfang an war innerhalb des Triumvirates der alanfanischen Herrscher die Großadmiralissima *Phranya Yalma Zornbrecht* die entschiedenste Förderin der neuen Akademie – auf sie gehen auch die Schaffung des Seekriegs-Zweiges und die Berufung *Dirions von Zornbrecht-Lomarion* zum Akademieleiter zurück. Dass sich in den ersten Jahren der Akademie in Al'Anfa auch noch verschiedenste geächtete Zauberer zusammenfanden, versucht man heute allerdings gerne mit dem Mantel des Schweigens zu bedecken – so erinnert nichts mehr an den früheren Gastprofessor *Gaius Cordovan Galotta*, den ehemaligen Hofmagus des Mittelreiches und Erzverräter, der hier immerhin seit **1015 BF** mehrere Jahre lang unterrichtete.

In den letzten Jahren wurde die Akademie vom Tod wichtiger Gönner innerhalb der alanfanischen Hierarchie erschüttert: **1030 BF** fiel die Großadmiralissima bei der Niederlage in der *Seeschlacht von Phrygaios*, **1035 BF** starb der einflussreiche Großexecutor und häufige Gastdozent *Irschan Perval*. Nur die Zukunft kann zeigen, wie das die Machtposition der Fakultät innerhalb Al'Anfas beeinflussen wird. Während den Unruhen in Al'Anfa kam auch das alte Gildensiegel abhanden, sodass seine Spektabilität mit Salpikon Savertins Hilfe ein neues entwerfen musste.

HISTORISCHE SPITZENLEISTUNGEN DER AKADEMIE

Die Geschichte der Magischen Fakultät ist, verglichen mit der anderer Akademien, so kurz, dass es kaum zauberische Meisterleistungen gibt, derer man sich rühmen kann – auf dem Gebiet der Forschung sind die Al'Anfaner noch nicht besonders hervorgetreten und ganz gleich, wie erfolgreich die Absolventen als Leibwächter und Schutzmagier waren, es muss eher im Verborgenen bleiben.

Daher bevorzugt der Dekan der Fakultät, die Besucher mit einer möglichst vollständigen Präsentation diverser *Erster Dinge* zu beeindrucken: die erste an der Akademie niedergeschriebene Thesis, die erste offizielle Einladung eines Akademievertreters zum Allaventurischen Konvent von 1012 BF in Khunchom oder ein Gruppenporträt der allerersten regulären Abschlussklasse von 1022 BF sind nur ein paar Beispiele. Stets wird darauf verwiesen, dass so angesehene Akademien wie die in Punin oder in Kuslik dergleichen nicht vorweisen können.

DAS LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Magische Fakultät wird dadurch geprägt, dass sie gleich in zwei Hierarchien steht: Zum einen ist sie eine Fakultät der Universalschule, ihr Dekan ist Mitglied des Universitätsrates und sie untersteht der Aufsicht durch den Rektor der gesamten Institution. Alle Scholaren sind als Schüler der Universität deren Regeln und deren Gerichtsbarkeit unterworfen und unterstehen auch der Universitätsgarde, dem eigenen Schutz- und Wachdienst. Inoffiziell hegen natürlich auch die Grandenhäuser als wichtigste Geldgeber ihre Erwartungen.

Auf der anderen Seite ist sie für sich genommen eine Magierakademie und eigenständiges Mitglied der Bruderschaft der Wissenden und der gesamtaventurischen Magierschaft.

Während die Universität Nandus gewidmet ist, spielt im Alltag nicht zuletzt Phex eine zentrale Rolle – denn alles hat seinen Preis. So ist das Schulgeld sehr hoch; 500 Dublonen (1.000 Dukaten) sind der übliche Betrag. Dazu kommen noch offizielle Zusatzkosten für die verschiedensten Sonderwünsche, von besserem Bettzeug bis zu einem Einzelzimmer und nächtlichen Besuchen durch Lustsklaven. Inoffiziell gibt es noch viele weitere Wege, wie der Scholar sein Geld loswird – jede Extrastunde, jedes Tutorium muss unter der Hand bezahlt werden, viele Magister erheben Gebühren für die Federn, Tinten und Papyrusbögen, die sie zur Verfügung stellen – und auch von Korrekturabgaben für Hausarbeiten hat man schon gehört. Angeblich soll hier Freigiebigkeit dafür sorgen, dass die Arbeiten von einem Lehrer korrigiert werden, bevor er zur Benotung schreitet.

Doch auch die Lehrmeister sind Druck ausgesetzt – denn der Dekan erstellt die Curricula, in denen steht, welche Vorlesungen, Übungen und Vorführungen für welchen Ausbildungszweig verbindlich sind. Wer den Dekan nicht durch Geschenke gewogen stimmt, mag erleben, dass seine Lehrangebote zu unmöglichen Zeiten angesetzt und als unwichtig eingeschätzt werden. Nur wenige Magister sind solche Koryphäen auf ihrem Fachgebiet, dass ihre Lektionen unverzichtbar sind.

Die Zahl der Lehrmeister liegt bei ungefähr 15. Sie sind in der Regel für bestimmte Zauber und Fachgebiete zuständig und nicht fest einem der beiden Studiengänge zugeordnet. Die Magier der Fakultät sind viel zu eigenständig und freisinnig, um einer festen Kleiderordnung zu folgen, verbreitet ist jedoch die Kombination aus Kampfmagiestiefeln aus rotem Iryanleder und dem silberbestickten *Leichten Gewand* in Blau, Rot oder Grün mit einer Widderhornkappe oder einem Kegelhut. Doch auch der Grandenmode Al'Anfas in Form von hochgeschlitzten Kleidern oder offen getragenen langen Mänteln kann man sich nicht entziehen.

AUSBILDUNG

Die Schüler stammen größtenteils aus der Stadt Al'Anfa selbst – nur wenige auswärtige Familien schicken ihre Sprösslinge hierher, wo sie zu Dienern der Schwarzen Perle und ihrer Granden ausgebildet werden. Der durchschnittliche Jahrgang umfasst sieben bis neun Schüler, sodass die Gesamtzahl der Scholaren bei etwa 70 liegt.

Der Unterricht an der Magischen Fakultät ist sehr praxisorientiert und nicht auf das Heranziehen neuer Forscher und Wissenschaftler ausgerichtet. Die Eleven werden noch in



größeren Gruppen im Lesen, Schreiben, Rechnen und den üblichen Grundlagen unterwiesen, wobei in Al'Anfa Garethi mit Brabaci-Akzent als Unterrichtssprache dient. Die Novizen werden dann in Wissenschaften wie Alchimie, Medizin, Naturkunde (Botanik, Zoologie, Geographie), Juristerei, Mathematik oder Philosophie (Historie, Religion, Himmelkunde und Fremdsprachen) unterrichtet, oft in Zusammenarbeit mit den entsprechenden anderen Fakultäten der Universität; dazu kommen der Unterricht in Etikette, Magiekunde und erstes praktisches Zaubern. Die Studiosi werden dann weitgehend auf einen der beiden Ausbildungszweige festgelegt und erhalten einen entsprechenden Studienplan – die angehenden Seekrieger erlernen die Kriegskunst, die Seefahrt und Navigation sowie bei praktischen Übungen am Wasser das Schwimmen. An magischen Künsten lernen sie sowohl ihre eigenen, oft am an der Schadensmagie ausgerichteten Hauszauber, als auch die Fernzauberei. Dazu werden kleine Holzplanken mit Fahnen auf die See gelassen und dienen als Ziele für die angehenden Magier – eine Technik, die sich die Al'Anfaner von den erfahrenen Zauberern aus Bethana abgeschaut haben.

Zukünftige Leibmagier hingegen befassen sich neben ihrer eigenen, helllichtorientierten Magie auch oft mit der Schaffung einer magischen Kugel und widmen sich gesellschaftlichen Fertigkeiten wie der Mode und Galanterie, dem Tanz, der Schreib- und Dichtkunst, der Rhetorik und dem Brett- und Kartenspiel. Die *Examinatio* ist von unterschiedlicher Strenge, ja nachdem, wie viele Geschenke der Prüfling zuvor den Prüfern macht; alle Hürden können jedoch nicht weggekauft werden. So gehört zur *Demonstratio* der Leibmagier traditionell der Genuss zuvor vergifteter Nahrung, die sie selbst mit einem KLARUM PURUM gereinigt haben.

Das akademische Jahr dauert an der Magischen Fakultät wie an der übrigen Universalschule jeweils vom 30. Hesinde bis zum 30. Travia des Folgejahres. Im Boronmond, der Zeit des Schweigens, finden niemals Vorlesungen oder andere Veranstaltungen statt. Der Hesindemond wiederum ist der Prüfungen vorbehalten – sowohl der Tauglichkeitsprüfung für künftige Eleven wie auch der *Examinatio* der Kandidaten.

Typische Unterrichtsstunden: Vorlesung: Wege nach Uthuria – Von dem Zauber einer fremden Welt; Das Wissen um Kryptors Gaben – Gift und Gegengift; Praktische Übungen: effektiver Einsatz von FORTIFEX-Wänden; Schwimmübungen

Höchstes Lob eines Magisters: „Exzellent. Du wirst dir sicherlich nach deinem Abschluss aussuchen können, ob du lieber ein Schiff der Armada begleiten oder dein Leben an der Seite einer Grandessa verbringen willst.“

Größte Furcht der Scholaren: „Dolorita, du hast wirklich bei jeder Übung versagt. Aber daran werden wir arbeiten. Man sagt, ein gesunder Geist steckt in einem gesunden Körper. Und wo kann man seinen Körper besser stählen, als bei einer Expedition ins Regengebirge. Du begleitest die Questadores, die unsere Hilfe wollten, keine Widerrede.“

Die Akademie in den Augen ...

... **der Halle der Macht:** „Söldner und Dienstboten – trotz ihrer Macht und ihres Wissens dienen sie für Geld irgendwelchen Nichtmagiern. Peinlich...“

... **der Granden:** „Sehr praktisch und nützlich, wenn auch recht kostspielig. Aber wohl loyaler als irgendwelche unkultivierten Magier aus anderen Städten.“

... **des Volkes:** „Magier? Von der Universität? Ach, damit habe ich nichts zu tun.“

... **eines Magiers aus Methumis:** „Leider in der falschen Gilde, sonst könnte der Austausch unseres Wissens enorme Fortschritte erzielen.“

Das denkt man an der Akademie über ...

... **die Boronkirche:** „Dazu ist ein ehrfürchtiges Schweigen am ehesten angebracht, nicht wahr?“

... **die Granden:** „Wichtige, bedeutende Persönlichkeiten, deren Schutz uns sehr am Herzen liegt.“



... das Volk: „Nun, solange sie ihre Pflichten erfüllen, muss man nicht über sie nachdenken, oder?“

... Nekromanten aus Brabak: „Sie haben leider das Bild der Menschen über Magier der Bruderschaft geprägt. Doch mit diesen stinkenden Leichenschändern auf eine Stufe gestellt zu werden, ist ungeheuerlich.“

Ein Rundgang durch die Halle der Erleuchtung

Die Halle der Erleuchtung ist nicht nur organisatorisch, sondern auch baulich ein Teil der Universalschule von Al'Anfa. Deren Gelände erstreckt sich im Westen des Universitätsviertels.

Das Bauwerk besitzt zwei Stockwerke und ist im funktionalen Bal-Honak-Stil aus Backsteinen errichtet, jedoch sorgfältig mit Platten und Tafeln aus weißem oder rosafarbigem Eternenmarmor verkleidet. Das Dach ist mit roten Ziegeln gedeckt. Eine zwei Schritt hohe Mauer aus Korallenkalk begrenzt den Innenhof nach Westen und besitzt nur ein Tor – das allerdings Tag und Nacht geöffnet ist, wenn nicht gerade ein Notfall herrscht.

Die drei Flügel des Gebäudes umgeben den **Innenhof (1.1)**, wo sich Schüler und Magister im Tanz der Mada üben, ihre Fähigkeiten im Stockkampf verbessern oder auf sonstige Weise ihre körperlichen und kämpferischen Fertigkeiten schulen. Seit einigen Jahren hat sich auch der Brauch eingebürgert, dass sich die Scholaren nach Unterricht und Übungen in den Brunnen und Becken im Innenhof waschen und dabei stolz oder verlegen kichernd ihre mehr oder minder muskulösen Körper zur Schau stellen.

Während die meisten übrigen Fakultäten der Universalschule ihren eigenen großen Hörsaal besitzen, hat die Magische Fakultät so etwas nicht – denn dafür ist die Zahl von Scholaren mit gleichem Wissensstand zu gering. Für öffentliche Ankündigungen, Ehrungen oder Tadel durch den Akademieleiter versammeln sich Magister und Schüler hier im Innenhof.

Im Osten des Hofes, unter den Fenstern des Zentralflügels, erstrecken sich die Beete des **Blumen- und Kräutergartens (1.1a)**, in dem auch manche giftige Pflanze neben den heilenden oder einfach würzenden Kräutern gedeiht.

Im Nordosten des Hofes breitet sich ein kleiner **Orchideengarten (1.1b)** aus, mitsamt Marmorbänken und einem kleinen Springbrunnen aus Alabaster.

Der Hauptzugang zur Akademie liegt nicht im Zentralflügel, sondern wiederum zur linken Seite – ganz als hätte der Baumeister eine Aussage über die gildenpolitische Ausrichtung der Schule treffen wollen. Hier gelangt man zuerst in die mit zahlreichen Statuetten geschmückte **Vorhalle (1.2)** mit einem Mosaik, das fast den ganzen Boden bedeckt und das neue Akademiesiegel darstellt. Rechts und links führen breite Treppen ins Obergeschoss.

Schon hier riecht man den Duft von glimmendem Räucherwerk, der sämtliche Räume der Fakultät erfüllt. Der Besucher aus dem Norden mag an Geschichten über Rauschkrautpfei-

fen denken, deutlich profaner aber entspringt der Duft jedoch meist dem Versuch, das ansonsten allgegenwärtige Mücken- und Moskitogeschmeiß im Zaum zu halten.

Noch prächtiger als die Vorhalle ist die **Haupthalle (1.3)** ausgestattet: An den Wänden hängen Porträts der Stadtherrscher Al'Anfas, vor seidenen Wandteppichen erheben sich die überlebensgroßen Standbilder der vier bisherigen Dekane der Magischen Fakultät. Das Bodenmosaik mit dem goldenen Kronenwappen der Schwarzen Perle ist mit echtem Blattgold verziert. Wiederum zur linken Hand liegt das **Fakultätssekretariat (1.4)**. In großen Schränken an allen Wänden werden Dokumente über Magister und Studiosi und Gäste aufbewahrt, ebenso aber auch finanzielle und andere administrative Unterlagen. Vom Besucher wird erwartet, dass er sich zuerst hier vorstellt, sein Anliegen vorträgt und gegebenenfalls weiterverweisen lässt. Die hochkompetente Fakultätssekretärin *Hesperanza Rondriguez* und ihre Gehilfen haben ein gutes Gespür entwickelt, wer wichtig zu nehmen ist und wer vertröstet oder abgewiesen werden kann – und das tun sie auch mit der nötigen Diplomatie oder Strenge. Bei den Scholaren ist die energische *Maestra Rondriguez* gefürchteter als viele Lehrmeister. Es wird seit Jahren gemunkelt, dass von wichtigen Verwaltungsakten auch Kopien an Mächtige außerhalb der Fakultät gingen – ab häufigsten fallen die Namen von *Cessario Paligan*, dem Rektor der gesamten Universalschule, und von *Salpikön Savertin*, dem Leiter der Akademie zu Mirham und Förderer der Halle der Erleuchtung innerhalb der Schwarzen Gilde.

Bis vor einigen Jahren lag in diesen Räumen auch die Amtsstube des Dekans, doch inzwischen hat sich seine Spektabilität an einer Stelle eingerichtet, die abgeschiedener vom täglichen Trubel ist und den Besucher zwingt, einen langen Weg vorbei an allen prunkvollen Schaustücken (beispielsweise Götzenstatuen von Affengottheiten, einer magischen Tocamuyac-Trommel, die über Fischschwärme gebieten kann und uthurischen Waffen aus Weißer Jade, die so scharf wie Stahl sind) der Fakultät zurückzulegen. Die übrigen Bereiche dieses Flügels werden von drei **Seminarräumen (1.5)** unterschiedlicher Größe eingenommen, in denen jeweils zehn oder zwanzig Scholaren den Ausführungen eines Lehrers lauschen können. Damit fassen letztere bereits zwei komplette Jahrgänge, sodass sie für grundlegende Lektionen genutzt werden.

Aus der Haupthalle führt der **Lange Gang (1.6)** südwärts, ein ebenso prunkvoller wie repräsentativer Korridor, in dessen westlicher Mauer große Fenster zum Gartenhof weisen, während an der östlichen Seite prächtige Wandgemälde ruhmvolle Szenen aus der Geschichte Al'Anfas darstellen.

Auf dieser Seite öffnet sich auch die Tür zum **Konvents- und Speisesaal (1.7)**. Hier haben sowohl die gut siebzig Scholaren als auch die Lehrmeister Platz, um die luxuriösen Speisen zu verzehren, die den Akademikern aufgetischt werden. Ebenso dient der große Saal als Versammlungsort für zeremonielle und gesellige Zusammenkünfte des Lehrkörpers, auswärtiger Gastmagier und anderer Würdenträger. Spitze Zungen behaupten, diese Doppelfunktion sei nur natürlich, denn in der Halle der Erleuchtung finde ohnehin kein derartiges Ereignis statt, ohne dass zugleich ein anspruchsvolles Festbankett in mehreren Gängen serviert oder zumindest die Veranstaltung jede Stunde unterbrochen werde, um „einen kleinen Imbiss

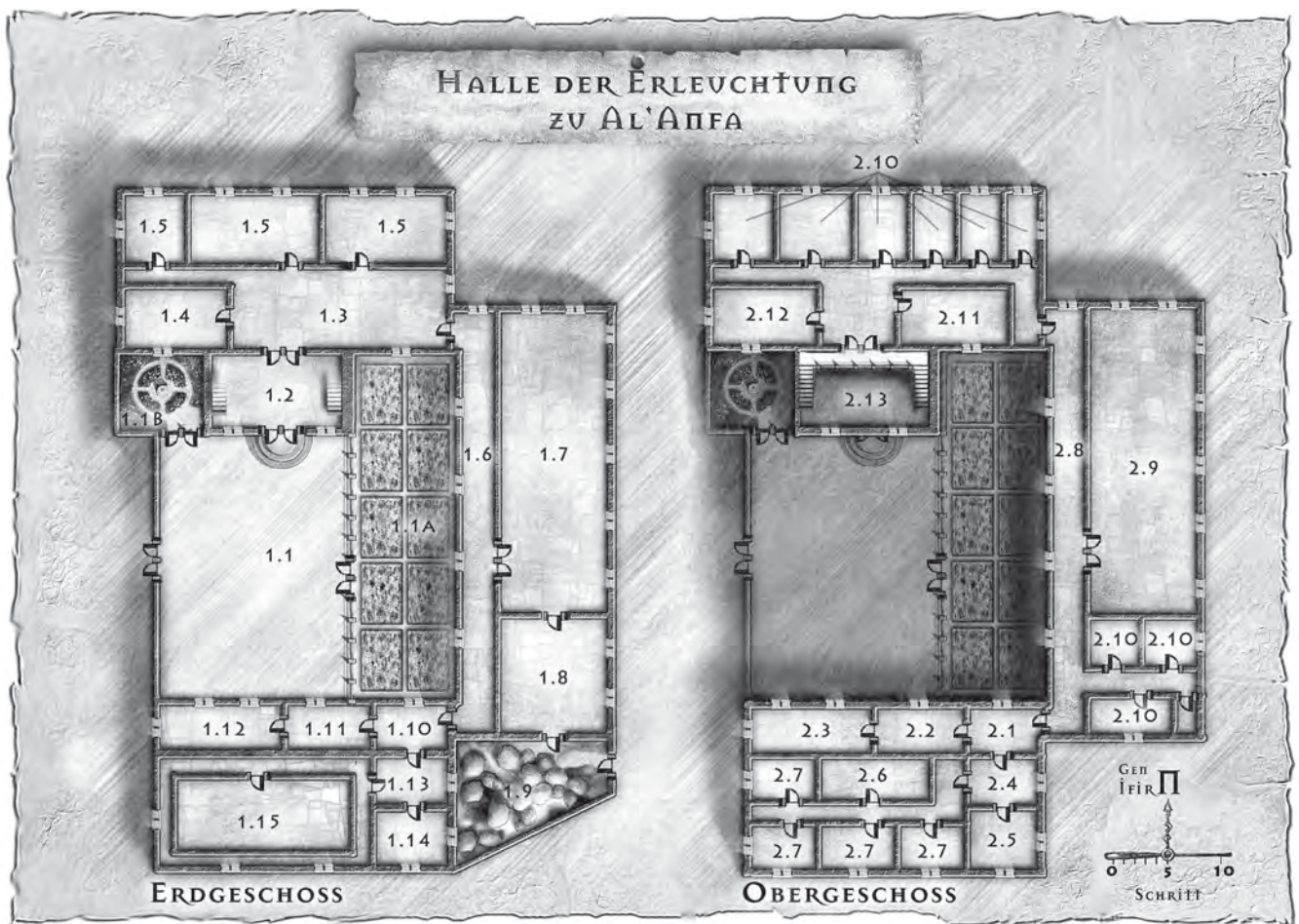


zwischen durch“ zu reichen. Zu derartigen Anlässen sind von den Schülern allenfalls die besten unter den Studiosi und Candidati zugelassen.

Die ganzen Köstlichkeiten der südländischen Kochkunst, die es hier zu genießen gilt, werden in der angrenzenden **Küche (1.8)** zubereitet – die angeblich ein schwacher Abglanz der zusammen mit den übrigen Kellerräumen geschlossenen Gewölbeküche ist. Doch noch immer arbeitet hier eine halbe Kompanie Küchensklaven, die für Magister und Gäste zu jeder Tageszeit die ausgefallensten Speisen zubereiten müssen – denn Magier haben ungewöhnliche Arbeitszeiten und niemand würde es wagen, einem plötzlich von einem Hungergefühl übermannten Kampfzauberer zu sagen, er könne jetzt nicht die Elefantenleber mit Vanillesauce bekommen, nach der ihm gelüftet.

Im Südosten der Anlage liegt unter freiem Himmel die **Tulamidische Arangerie (1.9)** als Obstgarten, der zwar nur einen kleinen Teil der hier verarbeiteten Lebensmittel beisteuert, aber ein Lieblingsprojekt der stellvertretenden Spektabilität darstellt. Durch eine Pforte im Osten verläuft der Weg, auf dem die Massen der übrigen Delikatessen zum Hintereingang der Küche angeliefert werden.

Östlich angrenzend kommt man in den **Lesesaal (1.11)**, wo unter recht beengten Bedingungen begabte Schüler und Gäste Einsicht in Werke aus der Hausbibliothek erhalten können. Die Platzverhältnisse erlauben es bestenfalls acht Besuchern oder Studiosi, hier gleichzeitig zu arbeiten und ausgewählte Lehrbücher zu studieren und zu kopieren – sei es zum Zwecke der eigenen Bildung oder als Leistung für die Fakultät, um ihre drückenden Lehrgeldschulden abzubauen.



LEGENDE

Erdgeschoss

- 1.1 – Innenhof
- 1.1a – Blumen- und Kräutergarten
- 1.1b – Orchideengarten
- 1.2 – Vorhalle
- 1.3 – Haupthalle
- 1.4 – Fakultätssekretariat
- 1.5 – Seminarräume
- 1.6 – Langer Gang
- 1.7 – Konvents- und Speisesaal
- 1.8 – Küche

1.9 – Tulamidische Arangerie

- 1.10 – Treppenraum
- 1.11 – Lesesaal
- 1.12 – Präsenzbibliothek
- 1.13 – Vorzimmer des Prodekans
- 1.14 – Offizium des Prodekans
- 1.15 – Feuerkammer

Obergeschoss

- 2.1 – Obere Treppenkammer
- 2.2 – Vorzimmer des Dekans

2.3 – Dekanat

- 2.4 – Wachstube
- 2.5 – Schlafkammer der Gardisten
- 2.6 – Bleikammer
- 2.7 – Dozentenkammern
- 2.8 – Oberen Gang
- 2.9 – Schlafsaal
- 2.10 – Studentenkammern
- 2.11 – Alchimielabor
- 2.12 – Krankenstation
- 2.13 – Treppenhaus



Die eigentliche **Bibliothek der Magischen Fakultät** ist (wie die anderen Fachbüchereien) in dem dreistöckigen Bau der Philosophischen Fakultät untergebracht. Im eigentlichen Akademiegebäude hingegen gibt es eine relativ kleine **Präsenzbibliothek (1.12)**, die die wichtigsten Grundlagenwerke des allgemeinen Kanons enthält – von der oft nachgefragten *Encyclopaedia Magica* bis zum nur selten genutzten *Codex Albyricus*.

Ebenfalls vom Treppenraum gelangt man in das **Vorzimmer des Prodekans (1.13)**. Hier wacht *Mantrabun al'Amulyati* wie ein Luchs über den Zugang zum Prodekan, dem er treu ergeben ist: Er ist ein langjähriger Gefolgsmann des Fasarer Kampfzaubers und ebenso Leibwächter wie Privatsekretär und Assistent seines Herrn.

Das **Offizium des Prodekans (1.14)** ist entsprechend der Vorlieben des derzeitigen Amtsinhabers eingerichtet, und das bedeutet bei Magister Magnus *al'Terq* schlicht und asketisch. Sowohl Schreibtisch und Bücherregale als auch Sitzmöbel sind aus schlichtem Brabakrohr und an den Wänden sind ein Ölgemälde Fasars und ein paar Erinnerungstücke die einzige Dekoration.

Der größte Schmuck des Raumes ist nach den Worten Magister *al'Terks* ohnehin der Blick aus dem östlichen Fenster auf die üppigen Obstbäume der Arangerie.

Auch der Zugang zur **Feuerkammer (1.15)** ist nur durch das Vorzimmer möglich. Hier werden unter großen Sicherheitsvorkehrungen offensive Kampfzauber wie *DESINTEGRATUS*, *IGNIFAXIUS* und *IGNISPHAERO*, aber auch der *INVOCATIO MINOR* gelehrt und geübt. Ein Gang umgibt die Feuerkammer an allen Seiten. Er liegt einen knappen Schritt unter dem Niveau des übrigen Erdgeschosses und ist mit Wasser gefüllt, sodass man auf dem Weg zum Kampfstudium bis zur Hüfte eingetaucht waten muss. Die Logik dahinter ist eigenartig, aber nachvollziehbar: Die Flammenzauber sind ohnehin eine Domäne der Seekriegsmagier, die sich schon früh daran gewöhnen sollen, auch durchnässt und aufgeweicht ihre Feuerzauberei zu wirken.

Steigt man auf der Wendeltreppe aufwärts, gelangt man in die **Obere Treppenkamer (2.1)**. Auch sie wird wie ihr Gegenstück im Erdgeschoss vor allem zur Präsentation von Prunkstücken genutzt, in diesem Falle besonders kostbaren Einzelstücken von hohem materiellen und magischen Wert.

Von hier gelangt man in das **Vorzimmer des Dekans (2.2)**. Durch das Vorzimmer vom Rest der Akademie abgeschirmt liegt das **Dekanat (2.3)**, das Offizium des Akademieleiters. Hier residiert seine Spektabilität – und schon der wuchtige Schreibtisch aus schneeweißem Eternenmarmor kündigt von der Bedeutung, die er sich zumisst. Aranische Teppiche, Möbel aus Mahagoni und Palisander, bestickte Seidenbehänge an den Wänden und viele andere Einrichtungsgegenstände verraten den verschwenderischen Reichtum, der in diesem Raum steckt. An der rückwärtigen Wand über dem mächtigen Ledersessel prangt der ausgestopfte Kopf eines Einhorn. Diese Trophäe erhielt seine Spektabilität von einer Güldenlandfahrerin, in deren Dienste er einen Seekriegsmagier vermittelte. Von dem großen Fenster in der Nordwand kann der Dekan nicht allein das Treiben auf dem Hof beobachten, sondern bei allgemeinen Versammlungen auch Ansprachen halten.

Die **Wachstube (2.4)** grenzt ebenfalls direkt an die obere Treppenkamer an. Hier ist immer ein Fakultätsgardist anwesend, der für die Sicherheit des Dekans und der Magister sorgen soll. Die **Schlafkammer der Gardisten (2.5)** liegt nebenan. Da die Universalschule eine eigene Garde hat, ist die Wachinheit der Fakultät klein und besteht aus insgesamt sechs Absolventen der Halle der Erleuchtung, alle aus dem Leibwächterzweig hervorgegangen. Ein altes Gerücht besagt, ein Posten in der Fakultätsgarde würde vor allem denen offeriert, die treu ergeben und zauberbegabt, aber zu gesellschaftlich unbeholfen seien, um einem Granden zur Seite gestellt werden zu können.

Nur über die Wachstube gelangt man in den Trakt, dessen Zentrum die **Bleikammer (2.6)** bildet: Hier im Giftschränk der Fakultät werden all diejenigen Bücher und Artefakte aufbewahrt, die als zu gefährlich gelten, um der Zentralbibliothek oder der Hausbibliothek im Erdgeschoss anvertraut zu werden. Die Sicherungen wurden erst 1030 BF geschaffen und entsprechen dem neuesten und höchsten Standard, den man mit Geld kaufen kann – Eisenplatten als Wände, Koschbasaltvertäfelung, Blaubasalt zum Binden freier Astralkraft, dazu Schlösser und Fallen von Zwergenhand. Demgegenüber ist der Inhalt der Bleikammer jedoch eher bescheiden, denn so viele ungewöhnliche und gefährliche Stücke hat man in den letzten Jahrzehnten der Fakultät noch nicht ansammeln können.

Des Weiteren liegen hier die **Dozentenkammern (2.7)**, in denen ausgewählte Lehrmeister an der erhöhten Sicherheit des bewachten Traktes teilhaben können: Ihren Raum können sie nutzen, ganz wie sie wollen, um eigenen Projekten nachzugehen. Der östlichste der vier Räume ist dauerhaft Spektabilität *Salpikon Savertin* zugeteilt, der gelegentlich als Gastdozent an der Akademie weilt; andere Kammern gehörten seinerzeit Prominenten wie dem Großexecutor *Irschan Perval* und *Methelessa ya Comari*. Allgemein zieht es der Dekan deutlich vor, sie jeweils für ein Jahr an den Würdigsten vergeben zu können, der das üppigste Bestechungsgeld gezahlt hat – zusätzlich zu der horrenden regulären Miete, versteht sich.

Aus der Treppenkamer gelangt man auch in den **Oberen Gang (2.8)**, der weitaus weniger aufwändig geschmückt ist als sein Gegenstück im Erdgeschoss. Ansonsten wird das Obergeschoss des Zentraltraktes zum größten Teil vom **Schlafsaal (2.9)** der Eleven und Novizen eingenommen. In 26 Stockbetten kann eine halbe Hundertschaft Scholaren schlafen, ehe sie als Studiosi in den Genuss eigener Zimmer kommen oder auswärts logieren dürfen. Trotz der Enge sind die Betten an sich jedoch betont luxuriös und damit förderlich, seine astralen Kräfte zurückzugewinnen; mit daunengefüllten Seidenkissen und alchimistischem Schutz vor nächtlichen Ungezieferattacken.

Die Lage des Schlafsaals würde allerdings einem Festumer Zauberer die Röte ins Gesicht treiben – nicht nur schlafen hier Jungen und Mädchen bunt durcheinander, auch hat man keinen Gedanken daran verschwendet, den Einfluss *Rahjas* von den Heranwachsenden fernzuhalten. So geht es in dem Raum auch meist recht laut, lustig und manchmal lustvoll zu. Die Fakultätsmedica jedenfalls verdient sich ein stattliches Zubrot mit dem Verkauf von schlaffördernden oder auch empfängnisverhütenden Tinkturen an die Scholarenschaft. Eine Kontrolle des nächtlichen Verhaltens der Scholaren durch einen *Regens* wie an



anderen Akademien findet praktisch nicht statt. Das Amt wird auf ein Jahr vergeben, der nominelle Inhaber dieses Titels betrachtet ihn entweder als Sinekure oder als Mittel, von Zeit zu Zeit von wohlhabenden Scholaren zusätzliches Schutzgeld zu erpressen, weil er sonst mit Schikanen drohen kann.

Des Weiteren liegen im Obergeschoss noch neun **Studentenkammern (2.10)**, die entweder einem, zwei oder drei Scholaren Platz bieten. Sie müssen von den angehenden Magiern eigens gemietet werden, und das zu Sätzen, die die in der alanfanischen Oberstadt üblichen Preise noch übersteigen. Dafür ist die Verpflegung allerdings inbegriffen und man muss sich nicht im Gewühl der Metropole abhetzen, um morgens pünktlich in der Fakultät zu erscheinen.

Die Alchimistische Fakultät der Universalschule liegt direkt im westlichen Nachbargebäude und dort erhalten die Scholaren, vor allem während ihres Noviziates, die entsprechende Grundlagenausbildung Seite an Seite mit den zukünftigen Alchimisten. Das eigene **Alchimiellabor (2.11)** der Fakultät ist eher klein, aber extrem hochwertig ausgestattet; entsprechend werden hier die verschiedensten Ingredienzien und Reagenzien aufbewahrt. Da man sich ganz der magischen Alchimie verpflichtet fühlt, werden hier auch nur Studiosi in denjenigen Rezepten und Prozessen unterrichtet, bei denen magische Begabung und astrale Kraft unverzichtbar sind – und Adept-Lizentiat *Boromeo Maraguez* macht seinen Schülern deutlich, dass sie damit ihren früheren Mitschülern von der anderen Fakultät haushoch überlegen sind.

Die **Krankenstation (2.12)** ist zugleich Apotheke und Notfalllazarett: Zwar gehören Heilzauber wie der BALSAM oder der ABVENENUM zu den Haussprüchen, doch gilt es als ineffizient, bei allen kleineren Blessuren, Wehwehchen und Übelkeiten sogleich mit magischen Mitteln zu reagieren – und angehende Schadensmagier haben oft Kratzer, Verbrennungen, Verstauchungen und ähnliches. Auch gegen magiertypische

Leiden wie Kopfschmerzen, Schlafstörungen und Konzentrationsschwäche hat Medica *Mirabilia „Rahjalieb“ di Zeforika* ihre Mittel – und sie kann auch mit Arzneien gegen andere, ausgefallenerere Zipperlein dienen. Für die schwereren Fälle stehen zwei Liegen bereit, doch die wirklich ernsthaft Erkrankten werden in die Medizinische Fakultät verlegt, sofern sie überhaupt transportfähig sind.

PERSOPEP DER AKADEMIE

DIRION DIRIAL VON ZORNBRECHT-LOMARION, SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNVS CLAROSERVANTIA, DEKAN DER MAGISCHEN FAKULTÄT, KOORDINATOR DES LEIBMAGIER-STUDIENGANGS

Dirion Lomarion (*981 BF; wohlbeleibt, mit verlebtem Gesicht und spitz zugefeilten Fingernägeln), ein Absolvent der alanfanischen Magierschule, verdankt seinen Aufstieg vor allem zwei Faktoren: seiner ausgeprägten Begabung für Diplomatie sowie einem Glücksfall, der ihn als Bordzauberer auf das Schiff der damaligen Großadmiralissima der Schwarzen Armada, *Phranya Yalma Zornbrecht*, verschlug. In ihrem Kielwasser stieg er immer höher auf und durfte schließlich eine Halbschwester seiner Gönnerin heiraten und den Nachnamen der mächtigen Grandenfamilie dem eigenen hinzufügen.



Zornbrecht-Lomarion

DÄMONEP BESCHWÖRUNG UND BORONSGLAUBE

In einer Stadt wie Al'Anfa, wo das kultische Zentrum des Boronsritus Südaventuriens liegt und die Geweihtenschaft immensen Einfluss genießt, mutet es ungewöhnlich an, dass es der Fakultät gestattet ist, Dämonen zu beschwören. Tatsächlich versuchte die Al'Anfaner Boronkirche zwar schon von Anfang an ein Verbot zu erzwingen, doch verdankt die Akademie dem Einfluss der Granden, das nie ein Gesetz erlassen wurde, dass die Beschwörung verbietet, solange die Magier glaubhaft versichern können, dass die Herbeirufung niederhöllischer Mächte einzig zu dem Zweck dient, die Dämonen zu erforschen, um deren Bekämpfung effektiver zu gestalten. Oft wird die Bedrohung durch die Dunkle Halle der Geister in Brabak als Argument angeführt – dass die Granden Dämonen jedoch als effektive Waffen einsetzen wird meist totgeschwiegen. Oderin schweigt sich zu diesem Thema aus, denn obwohl er nichts für Dämonen übrig hat, weiß er, dass sie durchaus ihren Nutzen haben können.



Heute ist von seiner einst gerühmten Attraktivität nur noch wenig zu bemerken: Er ist vom guten Leben behäbig und fett geworden – das hält ihn aber keineswegs davon ab, viel Geld in sein Aussehen zu investieren: Seine Spektabilität bevorzugt Gewänder aus güldenländischer Atlasseide und Kampfmagiestiefel aus rotem Iryanleder. Er pflegt Haut, Haare und Bart mit Kokosfett einzureiben und trägt an allen Fingern mehrere Mondsilberringe.

Trotz der etwas geckenhaften Erscheinung darf er aber nicht unterschätzt werden. Zwar ist er nicht die größte Koryphäe an der Fakultät, dafür aber einer der besten Diplomaten und Intriganten. Als brillanter Gedankenleser weiß er oft genau, was sein Gegenüber denkt und hören will. So kann er gut die Differenzen zwischen den divenhaften Magistern ausgleichen. In Zeiten ernster Krisen allerdings scheut er sich, energisch die Führung zu ergreifen, sondern biedert sich opportunistisch der jeweils erfolgreicherer Seite an. Um Angelegenheiten oder Personen aus dem Weg zu schaffen, die der Akademie oder ihm persönlich gefährlich werden könnten, schreckt er aber letzten Endes vor nichts zurück. Er liebt jedoch die meisten seiner zahlreichen Kinder und versucht ihnen – manchmal auch über Umwege – Gutes zu tun.

**GORYN HAMUKKADIP AL'TERK,
MAGISTER MAGNVS COMBATTIVVS,
PRODEKAN DES SEEKRIEGS-STUDIENGANGS**

Der hagere Tulamide (*998 BF, sehnig, mit einer roten Narbe unter dem linken Auge, rasierter Kopf, graugestrahnter Bart) hat an der Fasarer Akademie der Geistigen Kraft gelernt und gelehrt, ehe er dem Ruf nach Al'Anfa folgte. Sein geheimes Vorbild ist Vize-Spektabilität *Fahrūn al'Horush* von der Al'Achami, dessen asketischer Lebensweise und eiserner Selbstdisziplin Goryn jeder Zeit nacheifert.

Als Koryphäe der Schadensmagie, insbesondere als Meister des IGNISPHAERO, ist Magister Goryn einer der wichtigsten Lehrmeister für die Kunst des Seekrieges. Dabei lehnt er es entschieden ab, die astrale Kraft durch Feuerzauber gegen einzelne Gegner zu vergeuden, wenn ein feindliches Schiff doch ein so viel größeres, hochbrennbares Ziel ist

**MARCHESCA OPHEPOS VON MENGBILLA,
MAGISTRA ORDIPARIA CLAROSERVANTIA
ET CONTROLLARIA**

Ungeachtet ihrer harmlosen Erscheinung ist die Mengbillanerin (*1011 BF, rothaarig, schlank, sanfte Stimme, Sommersprossen) eine Expertin für Einflusszauber. So lehrt sie für gesellschaftliche Situationen den BANNBALADIN und für Gefechte den HORRIPHOBUS, für den sie als echte Koryphäe gilt. Sie ist zugleich eine Kennerin des BLICK AUFS WESEN und betont den praktischen Nutzen dieses Zaubers, um in verbalen wie bewaffneten Konflikten die Opposition korrekt einzuschätzen.

Magistra Marchesca entstammt einer Alchimistenfamilie aus Mengbilla und liebt die Akademie als Hort des schier unbegrenzten Wissens, das ohne Ansehen der Herkunft und Stellung mit allen geteilt wird, die es ausreichend schätzen, um die fälligen Preise zu zahlen: Dass die Bibliotheksnutzung viel kostet, empfindet sie als wünschenswert, denn Wissen ist Macht und Macht gibt es nicht geschenkt. Von den Eltern des



Marchesca Ophenos von Mengbilla

Nandus steht ihr Phex weit näher als Hesinde, und gerade weil sein Kult in ihrer Heimatstadt verboten ist, hat sie sich eine sehr eigene Philosophie der Mond- und Sternenerverehrung in Verbindung mit Schläue und Selbstvertrauen zurechtgelegt.

Als Hellsichtzauberin steht sie eigentlich den Leibmagiern nahe, doch ihr Listenreichtum und ihr sarkastischer Humor machen sie auch beim Seekriegs-Zweig beliebt. Dass sie trotz ihrer Jugend bereits eine Magistra ist, hat ihr Neid unter den anderen Angehörigen des Lehrkörpers eingebracht. Viele Al'Anfener spekulieren, dass sie durch eine Liebschaft mit Dirion so ungewöhnlich schnell aufgestiegen sei.

WEITERE MAGISTER UND LEHRMEISTER

👁 Magister minor phantasmagoricus **Amado de Todos** (*1000 BF, lange goldene Locken, sehr attraktives Äußeres, bei allen öffentlichen Anlässen von blitzenden Lichtern und Fanfarenstößen begleitet), Adeptus maior, versteht sich auch auf einige Schutz- und Schadenszauber, seine eigentliche Begabung aber liegt in der magischen Kosmetik. Der frühere Lieblingsschüler der großen *Methelessa ya Comari* lernte von ihr während ihres Aufenthaltes in Al'Anfa Verschönerungszauber wie den AUREOLUS, den FAVILLUDO oder den WEIHRAUCHWOLKE. So steht der eitle Magus (dessen Geburtsname Rumpo Aalkiemen lautet) im Ruf, vor allem schmücken zu können – doch das kann er fast perfekt: Amado ist unzweifelhaft der größte Experte für Illusionsmagie, den es an der Halle der Erleuchtung gibt. Seiner akademischen Karriere steht dabei vor allem seine massive Selbstverliebt-



heit im Weg. Als der selbsternannte *Custos Libri Methellessae* fordert er seit Jahren die Einrichtung eines den Leibwächtern und Seekriegern gleichgestellten Studiengangs der Illusionisten, wenn nicht gar die Einrichtung eines eigenen Institutes. So manche Collegae verspotten ihn dafür offen als den *Dekān der illusionären Fakultät*.

☞ Magistra ordinaria curativa **Belladonna K'Hestofer** (*1001 BF, schwarze Haare, schneeweiße Haut, dunkle Stimme) gilt als die Meisterin der Gifte: Sie unterrichtet neben dem **BALSAM** auch den **KLARUM PURUM** und den **ABVENENUM**, gibt aber auch Unterricht in der profanen Giftheilkunde – sogar als Gastdozentin an der Medizinischen Fakultät. Es hält sich das Gerücht, sie praktiziere ebenfalls den Lieblingsspruch ihres Großonkels Araldo: den **Reversalis MuruP Muralk** für die gezielte Vergiftung einer Testperson. K'Hestofer ist eine häufige Besucherin des Hesindetempels und dort besonders oft vor dem Schrein des Halbgottes Kryptor anzutreffen, der als Herr über alle Gifte verehrt wird.

☞ **Boromeo Maraguez** (*1005 BF, lange, schwarze Haare, eitel, gepflegtes Äußeres), ein Adept-Lizentiat der Alchimie, unterrichtet die Lehrlinge in magisch-alchemistischen Experimenten – und wettet wo er nur kann gegen die profanen Alchimisten der Universalschule.

WEITERE BEWOHNER DER AKADEMIE

☞ **Asquenzio Zornbrecht-Lomarion** (*1008 BF, ein Anoiha-Mischling, hübsche Zähne) ist der Leibwächter Dirions. Der dunkelhäutige Mann ist der Sohn des Akademieleiters und einer Sklavin, wird aber offiziell immer als der Sohn von Dirions offizieller Gemahlin aus der Familie Zornbrecht vorgestellt. Diese stört es kaum, dass man an der Hautfarbe Asquenzios leicht erkennen kann, dass er nicht ihr und Dirions Kind ist.

☞ **Rosalia** (*1010 BF, Moha, volle Lippen, spricht nur unzureichend Brabaci), die Leibsekretärin seiner Spektabilität, ist eine glutäugige Schönheit mit üppigen Lippen und einer atemberaubenden bronzehäutigen Figur, die nur unzureichend von zartester Seide umhüllt wird. Sie wurde eher aufgrund ihrer optischen und sexuellen Reize ausgewählt, denn ihr Organisationstalent lässt zu wünschen übrig – und bösen Zungen zufolge kann sie nicht einmal recht Lesen und Schreiben. Seit sie 1027 BF ihre Aufgabe übernahm, ist die Terminplanung des Dekans jedenfalls in einem chaotischen Zustand.

☞ Fakultätssekretärin **Hesperanza Rondriguez** (*996 BF, hochgesteckte Frisur, Schlitzkleid, pedantisch) ist absolut zu-

verlässig und kompetent, spioniert jedoch für Cessario Paligan und verkauft heimlich Schriften an auswärtige Zauberer.

☞ **Mantrabun al'Amulyati** (*988 BF, langer schwarzer Bart, murmelt angefangene Sätze gerne sehr leise zu Ende, riecht nach Rosenöl) ist ein Abgänger der Bannakademie von Fasar, was aber nur der Prodekan weiß. Er ist seinem Herrn treu ergeben und absolut loyal.

☞ **Mirabilia „Rahjalieb“ di Zeforika** (*990 BF, trägt Augengläser, sanfte Stimme, Magiedilettantin) ist die Medica der Halle der Erleuchtung. Bei den Schülern ist die verständnisvolle Frau sehr beliebt, bei den Magistern wegen ihrer Verbindung zur brabakischen Familie Zerforika nur geduldet.

DIE HELDEN AN DER HALLE DER ERLEUCHTUNG

Bekanntermaßen herrscht in Al'Anfa eine Freizügigkeit in der Forschung, die man sich anderswo kaum vorstellen kann. Restriktionen in Forschung und Lehre, die sich durch Glaubensgrundsätze einzelner Kirchen ergeben würden, werden äußerst großzügig ausgelegt.

Das lockt immer wieder Gastdozenten an, die hier Dinge unterrichten, für die sie es an anderen Orten Aventuriens schnell mit der Inquisition zu tun bekämen – und es gibt auch keinen so dominanten Akademieleiter, wie ihn andere schwarzmagische Schulen mit einem Atherion, Puschinske, Savartin oder einer Terbysios besitzen.

Im Spiel bedeutet das, dass auch die Magische Fakultät für Abenteurer ein Ort sein kann, an dem sie relativ leicht an Wissen gelangen können, das ansonsten kaum zugänglich ist. Sie müssen nur das Glück haben, dass gerade ein geeigneter Professor anwesend ist. Auch mit den Dublonen dürfen sie nicht geizen, denn letztlich ist in Al'Anfa alles käuflich.

Dienstleistungen

Die allgemeine Bestechlichkeit und Goldgier führt dazu, dass die Magische Fakultät eine sehr breite Palette an Diensten anbietet, so auch solche, für die sie nicht besonders qualifiziert ist. Doch, und das kommt ihr zugute, gibt es auch sonst kaum bessere Anbieter in der Umgebung, sodass die meisten Kunden notgedrungen die hohen Preise bezahlen. Am besten bedient ist der Klient noch bei Leibwächteraufgaben und einigen Formen der Hellscherei.

Dienstleistung	Q	P	V
Analyse von Alchimika	5	9	8
Beratung in magischen Belangen (Schutz und Sicherung)	9	10	14
Beschwörung (Niedere Dämon)	7	10	12
Buchabschrift	8	8	10
Exorzismus (niedere Dämon)	5	8	9
Exorzismus (gehörnte Dämon)	3	8	6
Exorzismus (Geist)	5	8	8
Herstellung von Alchimika	4	8	8
Magischer Lehrmeister	7	9	7
Magischer Leibwächter (Magister)	10	10	4



Dienstleistung	Q	P	V
Magischer Leibwächter (Adept)	8	8	15
Magischer Leibwächter (Studiosus)	5	6	10
Magische Heilung (Gift)	7	9	18
Magische Heilung (Verletzungen)	6	9	18
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	6	9	18
Magische Hellsicht (genaue Analyse)	7	8	8
Magische Hellsicht (sonstige)	4	8	6
Prüfung des magischen Potentials	8	10	8
Sterndeutung, Horoskope und Wahrsagerei	5	8	8
Welle der Reinigung (FULMINICTUS-Variante)	9	9	16
Zauberthesis erwerben (nur Thesis)	4	9	6

DIE BIBLIOTHEK

In dem dreistöckigen Gebäude der Philosophischen Fakultät ist die Zentralbibliothek der ganzen Universalschule untergebracht, wobei letztere sogar den weitaus größten Teil des prächtigen Gebäudes einnimmt. Hier lagern Tausende von Schriftrollen aller Fachgebiete: uralte Schriftrollen aus Papyrus, tulamidische Texte, mit Tusche auf Reispapier geschrieben, die schon vor der Erstürmung H'Rabaals, Gulagals und Nabuleths verfasst wurden, rissige Pergamente und auch neuere Schriftstücke. Die Zahl der hier gesammelten Schriften wird auf ungefähr 26.000 geschätzt.

Immens: Magica combattiva, Götter/Kulte, Philosophie, Sagen/Legenden, Sprachenkunde

Sehr groß: Magica clarobservantia, Alchimie, Anatomie, Boote Fahren, Drucker, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Heilkunde, Hüttenkunde, Kartographie, Magiekunde, Mechanik, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Schiffbau, Seefahrt, Staatskunde, Sternkunde, Tierkunde

Groß: Magica contraria, Magica controllaria, diverse andere Wissensgebiete

Ansehnlich: Magica communicatia, Magica invocation, Magie der Hexen (Spinnen, Schlangen und Katzen), Schamanismus der Waldmenschen, diverse andere Handwerkskünste, Uthuriakunde

Hinlänglich: Magica curativa, Magica invocatio elementarii, Magica mutanda, Magica transformatorica

Gering: Kristallomantie der Achaz, Güldenlandkunde

Minimal: Magie der Druiden, Elfen, Geoden und Schelme

Es ist eine Besonderheit der in Al'Anfa anzutreffenden Originale bedeutender Zauberbücher, dass kein einziges Exemplar davon der Magischen Fakultät gehört, auch wenn sie mehr oder minder zugänglich sind:

Der Archetyp des hochgelehrten „Artefakte und Alchemica oder: Vom Wechsel der Dinge“ ist an der Universalschule zu finden – allerdings in der aufwändig gesicherten Hausbibliothek der Alchimistischen Fakultät, die ihn seit Jahrhunderten hütet

und nicht daran denkt, ihn der Magischen Fakultät zu übergeben. Letztere hat sich nur in zähen Verhandlungen das Recht erkaufen können, jährlich drei Kopien anfertigen zu dürfen.

Ein handschriftlich von Salpikon Savertin verfasstes Exemplar von *Das Buch der Leiber* ist im Besitz der Medizinischen Fakultät (angeblich war das ein Teil der Bezahlung dafür, dass die damalige Dekanin der Chamib al'Etba auf das Recht verzichtete, den magomedizinischen Zweig ihrer traditionsreichen Schule zuerst als alanfanische Akademie bestätigen zu lassen). Als Förderer der Magischen Fakultät hat Meister Savertin allerdings verfügt, dass diese jährlich sieben Abschriften erstellen lassen darf. Insgeheim hofft der Dekan noch immer darauf, dass auch die Magierschule einmal ihr eigenes Originalexemplar bekommt, doch das lässt seit langem auf sich warten.

Das 660 BF auf einer thorwalschen Otta erbeutete und als Basis der 663 BF veröffentlichten, dürftigen Garethi-Übersetzung von *Wind- und Flautenzauberei* genutzte Exemplar existiert noch immer. Der blau gebundene Quartband von 170 Pergamentseiten mit vielen (veralteten) Seekarten ist im Besitz der Seefahrts-Fakultät und wird wegen seines Inhaltes, vor allem aber wegen seiner Bedeutung als Trophäe eifersüchtig gehütet. Alle Verhandlungen mit dem Ziel, eine akkuratere Übersetzung zu erstellen, sind bislang an Eitelkeiten der beiden Fakultäten gescheitert.

Eines der fünf Originale des *Liber Methellessae* befindet sich tatsächlich in der Magischen Fakultät – allerdings im Besitz des ehemaligen Liebblingsschülers der Autorin, Amado de Todos. Zwar verspricht er seit Jahren, es der Fakultät zu schenken, doch sein geforderter Preis gilt allgemein als zu hoch, will er doch die Anerkennung der Illusionsmagie als des dritten Zweiges der Ausbildung erreichen. Bislang muss der Dekan damit leben, dass Magister Amado von Zeit zu Zeit einigen Collegae oder Studiosi Einblick gewährt oder gar schludrig kopierte Einzelpassagen verkauft.

Zuletzt sei noch das *Al-Raschida nurayan shah Tulachim* erwähnt, die urtulamidische Urschrift von Rashman Alis *Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*. Seit 1008 BF, der Eroberung Unaus während des Khômkrieges, ist es im Besitz des Borontempels von Al'Anfa. Als anspruchsvolles Werk tulamidischer Philosophie wurde es bis 1031 BF gelegentlich in der Zentralbibliothek in der Philosophischen Fakultät aus-



gestellt, doch seit einem fast erfolgreichen Diebstahlversuch wird es wieder dauerhaft in der Bibliothek des neuen Tempels aufbewahrt – und wer es einsehen will, benötigt die persönliche Empfehlung des Dekans und die Zustimmung der Boronpriesterschaft, um es in der Stadt des Schweigens anschauen zu dürfen.

ZWEITSTUDIUM

Im Prinzip steht das Zweitstudium in Al'Anfa allen offen, die sich nicht als verblendet durch die Dogmen der Weißen oder Grauen Gilde oder der Kirchen erweisen. Vor allem aber müssen sie den lokalen Regeln gehorchen und sich den Persönlichkeiten der Fakultät gegenüber freigiebig zeigen.

Eine ausgedehnte Bürokratie erfordert das Ausfüllen vieler Formulare, die offiziell dem Zweck dienen, sicherzustellen, dass der Student alle Auflagen der Universitätsleitung wie auch der Schwarzen Gilde erfüllt – in Wirklichkeit ist der hauptsächlichliche Zweck dieser Prozedur, die Taschen aller zu füllen, die irgendein Papier siegeln dürfen: Ohne Unsummen von Bestechungsgeld kommen nur die aus, die ein Empfehlungsschreiben von gildenspolitisch wichtigen Persönlichkeiten mitbringen oder besser noch einen einflussreichen Gönner und Fürsprecher in einer Grandenfamilie besitzen. Auch wer Kenntnisse mitbringt, die ihn als Gastlehrer in einem wichtigen Fachgebiet qualifizieren, wird bevorzugt aufgenommen. Er sollte jedoch sein Licht nicht unter den Scheffel stellen und vor allem gut im Feilschen sein, damit seiner Arbeit ein möglichst hoher Wert beigemessen wird.

ABENTEUER AN DER AKADEMIE

Die Magische Fakultät eignet sich sehr gut für Szenarien rund um Intrigen und Rankenkämpfe zwischen Magistern, wie sie nur an wenigen Magierakademien so offen ausgetragen würden. Bestechung, Spionage und auch Giftanschläge zählen zu den Mitteln der Wahl. Auch die Einbindung in die größere Universität mit ihren eigenen Rivalitäten innerhalb der Fakultäten und zwischen ihnen ist sehr abenteuerträchtig – gerade angesichts der fast völlig freien Forschung und Lehre, bei der Dinge untersucht und unterrichtet werden, die andernorts totgeschwiegen werden (eine Beschreibung der anderen Fakultäten finden Sie in *Meridiana* 63f.).

In der Anthologie *Seelenschatten* kann man in dem Abenteuer *Der Hölle Rache* tief in den Akademiealltag eintauchen und eine Intrige lüften.

DER GIFTSCHRANK

Aufgrund ihres geringen Alters besitzt die Akademie nicht viel an mächtigen und rätselhaften Objekten: Was auch immer in der Region an Schätzen aus der Echszeit oder der Herrschaft der Wudu entdeckt wurde, ist heute in der Obhut der Mirhamer Akademie, der Boronkirche oder privater Sammler. Zu den wenigen Ausnahmen zählen:

☞ **Die Selemmer Fragmente:** Unter diesem Namen kennt man eine Ansammlung von Relikten, die während der Eroberung der Stadt Selem von Araldo K'Hestofer als „potenziell interessant“ in der Bibliothek und einigen Villen zusammengeraubt

wurde: mit uralten Glyphen beschriftete Schlangenhäute und Schildkrötenpanzer, sorgfältig mit Drähten aus einem unbekanntem Metall wiederhergestellte kopfgroße Eierschalen, einige halbverrottete Papyrusrollen, die Herrschermumie eines aufrechtgehenden Krokodils, Alabastervasen, in denen menschliche und echsische Körperteile schwimmen. Die Kollektion wurde bis heute nicht katalogisiert, geschweige denn erforscht. Einer Legende zufolge soll sich kein geringerer als Salpikon Savertin einmal damit befassen und nach nur einer Stunde das Vorhaben abgebrochen haben – ohne Angabe irgendwelcher Gründe.

☞ **Die Schalen der Schwarzen Schlange:** Schon vor etwa fünfzig Jahren entdeckte der mit Al'Anfa verbündete Piratenbund der Schwarzen Schlange weit entfernt im Südmeer eine Inselgruppe, die später als der Archipel der Risso bekannt wurde. Damals kaperten die Seeräuber einen gewaltigen Kattamaran unbekannter Herkunft, der unter anderem mehrere versiegelte Schalen geladen hatte. Diese Objekte, verziert mit tanzenden Glyphen einer fremden und nicht einmal magisch entzifferbaren Schrift, lagern noch heute ungeöffnet in der Magischen Fakultät.

☞ **Die Goldenen Masken:** Als vor einigen Jahren ein Kult des Namenlosen Gottes an der Universität enttarnt wurde, kam die Magische Fakultät in den Besitz zweier ausdrucksloser Vollmasken, die aus einer goldähnlichen, aber weit leichteren Substanz gemacht sind. Passend dazu gibt es goldbestickte Ritualgewänder aus purpurner Seide, goldeingelegte Kampfstäbe und Ritualdolche.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Magister Goryn al'Terks größtes Geheimnis ist seine ausgeprägte Meeresangst, die ihn seit der Anreise nach Al'Anfa quält. So warnt er auch all seine Schüler dringlich, dem Meer niemals zu trauen und sich auf alle Tücken der See vorzubereiten, auch hat er seitdem kein Boot oder Schiff mehr betreten: Er gibt sein Bestes, um seine Scholaren magisch vorzubereiten, die Praxiskurse und den letzten Schliff an Bord einer Galeere der Schwarzen Armada aber sollen den Studiosi andere geben.

☞ Auch wenn die entsprechenden Gerüchte ohnehin hartnäckig sind, sei hier noch einmal bestätigt, dass es an der Magischen Fakultät tatsächlich einige Magister gibt, die den bestenfalls halblegalen SINESIGIL beherrschen und ihn auch gegen ein stattliches Entgelt lehren.

☞ Manche Magister suchen mehr oder weniger offen nach Gönnern aus Reihen der Granden, um sich dann in ihrem Glanz zu sonnen und mit der Macht ihres Förderers anzugeben. Einige schweigen jedoch entschlossen, wenn sie erst einmal einen Granden als Gönner gewonnen haben. Statt mit ihm zu prahlen, sind sie geheime Zuträger ihrer Förderer und versorgen sie mit Berichten, was an der Fakultät vorgeht. Der ein oder andere mag sogar ein regelrechter Doppelagent sein, der nach außen hin als Florios-loyal gilt, während er eigentlich für die Paligan spioniert. Gerade die Fakultätssekretärin *Hesperanza Rondriguez* steht in dem Ruf eine Spionin zu sein. Und tatsächlich verkauft sie Abschriften und Notizen sowohl an Cessario Paligan, als auch an einige Privatgelehrte wie *Sevastana Gevendar* (siehe 188).



☞ Geld öffnet an der alanfischen Universität viele Türen – und der Titelkauf ist immer eine Möglichkeit. Während es jedoch an den übrigen Fakultäten recht einfach (wenn auch teuer) ist, einen Titel als Naturkundiger oder Philosoph zu erwerben, sind die Regeln an der Magischen Fakultät etwas strenger. Denn die Bruderschaft der Wissenden achtet durchaus darauf, dass sich nicht jemand ohne Kräfte oder mit schwächster Begabung den Adeptenrang und ein Gildensiegel kauft. Eine „behutsame“ Anhebung der Bewertung akademischer Leistungen kann jedoch durchaus mittels Geld erreicht werden; etwa um ein oder zwei Schritte von *rite* auf *cum laude* oder gar *magna cum laude*.

☞ Gerade die junge Marchesca steht in dem Verdacht, ihren Titel erkaufte zu haben. Oderins Greifer und Spione beobachten sie schon, doch noch haben sie kein großes Aufsehen gemacht. In Wahrheit ist Marchesca Dirions Tochter, die er fördert und zu seiner Nachfolgerin aufbauen will, da seine anderen Kinder bislang kein magisches Erbe zeigten. Würden die Greifer diese Täuschung jedoch in Erfahrung bringen, würde das Oderin zuspieren, der damit den Akademieleiter in seiner Hand hätte.

SZEPARJOIDEEN

Große Theatralik

Die Selbstverliebtheit des Magister Amado de Todos hat nach mehreren Rückschlägen für seine ehrgeizigen Pläne einen zunehmenden Verfolgungswahn hervorgebracht: Er beginnt, alle Kritiker und Spötter als Mitglieder einer allgegenwärtigen „Verschwörung der Neider“ zu sehen, die nur das Ziel hat, ihn und seine Lehrmeisterin zu diskreditieren. Als den geheimen Kopf dieser Intrige sieht er bizarrerweise den Großen Theatralo, von dem ihm einige abfällige Bemerkungen über Maestra Methessa ya Comari hinterbracht wurden.

Daher fasst er seinerseits den Plan, seinen „Erzfeind“ zu treffen, indem er Questadores auf den Schauspieler ansetzt, die ihn beschatten und belastendes Material über ihn herausfinden sollen.

Das sollte weitgehend scheitern, zumal der Große Theatralo kaum von der Existenz Magister Amados weiß und selbstverständlich keine Verschwörung besteht – doch davon ist Magister Amado natürlich nicht zu überzeugen: Stattdessen wird er als nächsten Schritt die Helden auffordern, ihn zu begleiten und zu beschützen, wenn er die Auftritte des Feindes durch eigene Illusionen sabotiert. Möglicherweise werden sie ja auch vom Dekan oder Prodekan insgeheim angeheuert, um den Illusionsmagier im Auge zu behalten und zu verhindern, dass er durch seine Pläne den Zorn der mächtigen *Shantalla Karinor* auf die ganze Fakultät lenkt.

Die Bauarbeiten im Kellergeschoss

Bis zum Jahr 1028 BF nutzte die Fakultät noch ein Kellergeschoss, in dessen Gewölben verschiedene Räumlichkeiten untergebracht waren: einige profane Werkstätten für Schneider, Schreiner und Schuster, die alte Küche, die großen Waschräume, zahlreiche Vorrats- und Speisekammern, der Karzer für ungehorsame Schüler und vor allem die Asservatenkammer.

Dann wurden alle Zugänge zum Untergeschoss versperrt und für die dortigen Räume mehr oder weniger behelfsmäßiger Ersatz geschaffen. Offiziell wurden nur wortkarg Baumaßnahmen als Grund angegeben

Die Wahrheit wäre für die Fakultätsleitung peinlich, würde sie je publik: Dem Lehrkörper ist die Kontrolle über die Kellergewölbe weitgehend entglitten. Vermutlich kam es zu Wechselwirkungen zwischen einem Objekt in der Asservatenkammer und der Umgebung. In jedem Fall traten überaus unheimliche Spukeffekte auf, die auf unruhige Totengeister zurückgeführt wurden – eine Klasse von Wesenheiten, von denen man an der Fakultät fast gar nichts versteht. Als dann noch die Phantome von einer schlangenleibigen Kreatur wie aus finsternen Legenden gesichtet wurden, entschied sich der Dekan, statt der Ursache lieber die Symptome zu behandeln: Die einzigen Zeugen außerhalb des Lehrkörpers (zum Glück „nur“ einige Sklaven) wurden zum Schweigen gebracht, die Magister zum Schweigen verpflichtet. Die Asservatenkammer wurde geräumt und im Obergeschoss Neubegründet, und die Kellerräume abgeschottet. Vielleicht würde das Problem ja von allein weggehen, wenn man es nur kräftig genug ignorierte. Die unzweifelhaften Experten der Dunklen Halle der Geister zu Brabak um fachkundigen Rat zu fragen, ist politisch unmöglich, zumal immer noch die Vermutung im Raum steht, dass es ein gezielter Sabotageakt der Brabaker war, der das ganze Problem erst hervorgerufen hat.

Ebenso wenig will man die Machtlosigkeit der eigenen Magie eingestehen, indem man sich an die Boronkirche wendet und um einen karmalen Exorzismus bittet.

Als Hintergrundinformation sei dem Spielleiter verraten, dass sich unter dem Gelände, auf dem heute die Universalschule und der Hesindetempel liegen, vor vielen Jahrtausenden ein altehsisches Gräberfeld mit Ritualplatz der Ssrkhrsechim befand, die hier vor allem *V'Sar*, den Herrn über den Tod und die Nacht verehrten und ihm die Herzen von Warmblütern opferten. Was genau das Erwachen der Geister ausgelöst hat, was sie wollen und wie groß die Gefahr ist, die von ihnen ausgeht, sei ganz in die Hände des Spielleiters gelegt – in offiziellen Szenarien werden wir dieses Rätsel nicht wieder aufgreifen.





DIE HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES ZU BETHANA

Vollständiger Name: Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

Standort: Bethana, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes ab 1034 BF; Bund des Weißen Pentagramms bis 1029 BF

Spezialgebiet: Kampfmagie in allen Spielarten, von der Unterstützung der Verbündeten und Schwächung des Feindes bis hin zum direkten Angriff (Merkmale *Eigenschaften* und *Schaden*)

Größe: groß

Spektabilität: Landor Gerrano (*956 BF)

Personen der Historie: Torvon Gilindor, Mitbegründer, in den Magierkriegen verschollen (*534 BF); Sideribus Gurgites der Bärtige, Spekatbilität, Erzmagus und Verschwörer von Baliiri (681-755 BF); Rondriago ya Cravetti, brillanter Magieforscher und Borbaradianer (961-1017



BF); Duridanya Sengedolft, Chimärologin und Borbaradianerin (970-1019 BF)

Bedeutende Abgänger: Bellatrix Aralzin, Comtessa Camerlenga des Horasreichs, designierte Erbin der Grafenwürde Bethanas (*1005 BF), Thiomar Thiolec, Erster Hofmagier Tobriens (* 975 BF), Sagitta da Sambra, Hauptfrau der Pfeile des Lichts (*988 BF)

Fachliche Reputation: Schon immer stark forschende Schule, die nach dem Gildenwechsel zum Teil sehr kritisch beobachtet wird, aber dennoch weithin geachtete Kriegspraktiker ausbildet

Einfluss: sehr groß (viele politischen Kontakte)

Finanzkraft: groß (weitreichende Ländereien in Umland)

Ausstattung: sehr groß (nahezu ein eigenes Stadtviertel, Dutzende Häuser)

Bibliotheksbestand: groß

„Die Unordnung eines Gefechts ist nichts Absolutes, sonst müsste jeder Streiter vom Chaos gelähmt sein. Stattdessen liegt es am Einzelnen seine Umgebung in Ruhe zu erfassen.“

„Niemand fasst willentlich den Entschluss, sich zu ärgern oder wütend zu werden, aber so wie man auch den Hunger bewusst unterdrücken kann, kann man Zorn oder Angst kontrollieren.“

„Es ist dumm seinem Feind mit Worten zu drohen oder ihn zu beleidigen. Denn weder das eine noch das andere schwächt ihn oder seine Position, aber Drohungen machen vorsichtig, und Beleidigungen steigern den Hass.“

„Es gibt zwei Arten des Kampfes: den des Verstand und den der Gewalt. Die erste Art ist uns zu Eigen, die zweite den Tieren; da aber erstere oft unbefriedigende Ergebnisse hervorbringt, muss man zuweilen auf die zweite ausweichen.“

„Habe den Mut dich deines Verstandes zu bedienen“

—Weisheiten des Alltags von Landor Gerrano, Veröffentlichung geplant für 1039 BF

Die jüngste der drei kampfmagischen Akademien genießt in ganz Aventurien und speziell im Horasreich einen exzellenten Ruf. Auch wenn die Schule naturgemäß mit der Halle der Antimagie in Kuslik oder der Akademie von Schwert und Stab in Gareth verglichen wird, hat sie doch einige deutliche Eigenheiten.

So werden hier, anders als an den meisten anderen liebfeldischen Schulen, nicht nur Adelsprösslinge und Kinder des Patriziats im Umgang mit ihrem arkanen Talent unterwiesen. Seit Landor Gerrano, selbst Sohn eines Segelmachers, die Leitung der Schule übernahm, werden auch verstärkt Kinder einfacher Bürger aufgenommen und die vorher sehr begrenzten Stipendien wurden deutlich erweitert. Dass nur die allerwenigsten Novizen überhaupt ein Schulgeld zahlen müssen, gilt generell in Magierkreisen als Sonderfall.

Die horasnahe Schule fördert Körper, Verstand und Charakter ihrer Abgänger gleichermaßen und versucht es ihnen zu ermöglichen auf dem Tanzparkett genauso wie in einer Schlacht oder in einer Debatte Herr der Lage zu sein. Mancher Stratege sieht in der Halle des Vollendeten Kampfes zudem die vielleicht gefährlichste Waffe im Arsenal des Horasreiches, da in den fast 300 Jahren seit der liebfeldischen Unabhängigkeit immer wieder Magier Bethanas entscheidend in seine Konflikte eingriffen. Diese Bannertreue wurde wiederholt mit Besitztümern und Rechten belohnt, sodass man heute nicht mehr auf außenstehende Förderer angewiesen ist, sondern selbst zu den Mächtigen der Grafschaft Bethana zählt.

Die bereits zuvor starke wissenschaftliche Ausrichtung wurde nach dem Wechsel zur Grauen Gilde noch verstärkt.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES

619 v. BF: Unter Haldur-Horas wird die Akademie der Destruktiven und Elementaren Hermetik gegründet und bildet fortan magische Militärstrategen aus.

287 v. BF: Ein durch ein Missgeschick hervorgerufenen arkanen Desaster verheert die Akademie und das umliegende Stadtviertel. Sie wird nicht wieder aufgebaut.

592 BF: Die Halle des Vollendenden Geistes wird durch einige Flüchtlinge der Magierkriege gegründet, die sich an der liebfeldischen Küste, fernab der Schlachten, ganz der Philosophie widmen möchten.

744 BF: Spektabilität Gurgites schließt sich den Verschwörern von Baliiri an. Die Schule erhält ihren heutigen Namen und beteiligt sich am Unabhängigkeitskrieg, wofür der magiefreundliche König Khadan I. ihr das Befestigungsrecht und das Recht auf Grundbesitz einräumt.



800-805 BF: Die Abgänger der Halle des Vollendeten Kampfes unterstützen die Flotte Vinsalts in einer Vielzahl von Seeschlachten und brechen so die Seeblockade der Garether Kaiser. Im Gegenzug erhält der Akademie weitreichende Ländereien und das Recht profane Gewerbe auszuüben.

987 BF: Die erste Ausgabe des *Journals für angewandte Hermetik* erscheint und wird an alle Akademien der rechten Hand verschickt. Das Periodikum ist ein Projekt des jungen Magisters Landor Gerrano.

1012 BF: Die Kampfmagier der Halle des Vollendeten Kampfes beraten die Kaiserliche Armee im Dröl-Feldzug und stellen einige kleine, schnelle Eingreiftruppen. Aus Dankbarkeit verleiht *Amenes-Horas* der Schule das Fehderechts eines Adelshauses.

1013 BF: Eine kleine Gesandtschaft bethanischer Magier hilft den Truppen des neuen Reiches Greifenfurt aus den Klauen der Orks zu befreien und zu halten.

1014 BF: Im *Journal für angewandte Hermetik* wird die Theses des CORPOFESSO veröffentlicht. Es kommt zu Konflikten mit der Führung der Weißen Gilde, die es strikt ablehnt magisches Wissen öffentlich zu verbreiten.

1017 BF: Der Leiter der arkanen Forschung der Akademie *Rondriago ya Cravetti* stiehlt einige Unterlagen aus den geheimen Archiven und läuft zum Dämonenmeister über. In Uhdenberg stellen ihn die *Pfeile des Lichts* und töten ihn in einem spektakulären magischen Kampf.

1029 BF: Im Lauf des Thronfolgekrieges des Horasreichs tritt die Akademie aus dem *Bund des Weißen Pentagramms* aus und beantragt die Aufnahme in die *Große Graue Gilde des Geistes*.

1034 BF: Auf dem Allaventurischen Konvent in Kuslik wird die Aufnahme in die Graue Gilde bestätigt. Der Gildenwechsel ist damit abgeschlossen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Üblicherweise werden in Bethana rund 80 Schüler von einem guten Dutzend Dozenten unterrichtet. Das Personal der Schule ist nur schwer zu beziffern, da oft auch die Schreinerwerkstatt am Ende des Straßenzuges oder der livrierte Kellner im Gasthaus zum Klientel der Magierakademie gehören. Eigene Bedienstete erhalten die Schüler aber nicht.

DER WECHSEL DER MAGIERGILDE

„Ein vorzügliches Exemplum, wie eine kampfmagische Ausbildung in der Grauen Gilde auszusehen hat.“

—*Magister magnus combattivus et transformicus Rhayano Medellis, Vize-Spektabilität zu Riva, nach seiner von der Gilde bestellten Visitation in Bethana*

Im Lauf des Thronfolgekrieges (**1028 bis 1030 BF**), nach dem Tod *Amenes III.*, standen viele Edelleute und Lehensnehmer im Konflikt, wem der beiden Prätendenten sie ihre Treue schwören sollten: der hesinde-geweihten Königin des Lieblichen Felds *Aldare I.* oder ihrem Bruder, dem vom Wahrer der Ordnung zum Horas gekrönten *Timor*.

Die Halle des Vollendeten Kampfes bewahrte Neutralität und berief sich auf ihren Eid dem gesamten Reich treu zu dienen, eine Haltung die von keiner Seite begrüßt, aber zunächst toleriert wurde. Als der Konflikt immer weiter um sich griff, wuchs auch der Druck auf die Akademie sich klar zu einer Fraktion zu bekennen. *Saldor Foslarin* sah gar einen Bruch der Lehenspflicht der Akademie und wies, in seiner Funktion als Convocatus primus der Weißen Gilde, die Liebfelder an ihre Königin zu unterstützen.

Als Reaktion darauf ließ Spektabilität Gerrano mit Unterstützung von *Hesindiane Aralzin*, der Gräfin von Bethana, den Schulkodex ändern, beendete die Zusammenarbeit mit der horasischen Armee, in deren Offizierslaufbahn man immer wieder Abgänger der Halle fand und erklärte am **13. Ronda 1029 BF** den Austritt aus dem Bund des Weißen Pentagramms.

Die geänderte Gelöbnisformel verlangt von den Adepten „mit Ehre und Anstand ihren eigenen Weg zu wählen“, sodass zwar nach wie vor Götterfurcht und Patriotismus gelehrt werden, aber kein politischer Weg mehr gewiesen wird.

Den zahlreichen hitzigen Diskussionen innerhalb der Führung der Akademie über Wohl und Wehe dieses nahezu

beispiellosen Schrittes folgten Dutzende Briefe, Depeschen und Eilboten zwischen Gareth und Bethana bis alle notwendigen Formalia geklärt waren und die Weiße Gilde den Austritt akzeptierte.

Der anschließende Antrag auf Aufnahme in die Große Graue Gilde des Geistes (**Herbst 1029**) wurde sowohl in Lowangen, als auch in Punin freudig aufgenommen. Allerdings kann eine Aufnahme nur auf einem Allaventurischen Konvent beschlossen werden, eine Regelung die auch die *Schule der Vierfachen Wandlungen* zu Sinoda lange in einem Schwebezustand hielt. Außerdem musste erst ein formelles Prozedere durchlaufen werden, das einige Zeit in Anspruch nahm und durch Störung verschiedenster Interessengruppen immer wieder verzögert wurde. Vielerlei bürokratische Hürden mussten überwunden werden, von der Kontrolle der Lehrpläne durch die Gildenführung, über mehrere ausführliche Gesinnungsschreiben der Akademieleitung und einer personellen Überprüfung des Lehrkörpers bis hin zum letztendlich entscheidenden Schritt: der Visitation durch die zukünftige Gilde. Grade dies stellte die Graue Gilde vor ein unerwartetes Problem: Man musste einen Magus finden der sowohl die Berechtigung hatte eine solche Besichtigung durchzuführen, als auch die fachliche Kompetenz besaß eine kampfmagische Ausbildung zu bewerten. Im Frühjahr **1033 BF** konnte schließlich *Rhayano Medellis* für diese gewichtige Aufgabe gewonnen werden. Dem gebürtigen Al'Anfaner war es eine Freude die Halle des Vollendeten Kampfes aufs Genaueste zu untersuchen. Er war durchaus überrascht eine „über die Maßen zufriedendestellende, ganzheitliche Ausbildungsstätte“ vorzufinden. Auf dem Allaventurischen Konvent von Kuslik (**Peraine 1034 BF**) erfolgte schließlich die feierliche Verkündung der Aufnahme in die Graue Gilde; der Gildenwechsel war damit abgeschlossen.



Jedem Jahrgang ist ein eigenes Wohnhaus zugewiesen in denen sich neben Schlaf- und Studierstuben auch ein großer Salon und ein kleiner Fecht- und Tanzsaal befinden. Den Schülern mangelt es selten an etwas; überbordenden Luxus sucht man aber vergebens, stattdessen dominiert die edle Schlichtheit der *Renascantia*. Da man auch kultivierte Edelmänner ausbilden möchte, liegen in den Salons der Wohnhäuser verschiedenste Belletristik oder Zeitschriften wie das *Bosparanische Blatt* oder der *Aventurische Bote* zur freien Verfügung aus. Mit der *Brabaker Bilderpostille*, den *Alrique-Romanen* des *Raiophrast Rosenkorn* oder vergleichbarer Massensliteratur möchte man die Geister der jungen Scholaren hingegen nicht belasten. Auch zur sonstigen Zerstreuung werden Instrumente, Leinwand und Farbe oder Inrah, Garadan und das Kamelspiel gestellt.

Drei wöchentliche Gottesdienste, sollen ebenso wie politische Debatten und die immer wiederkehrenden Mediationen den Scholaren helfen, ihren eigenen Charakter zu formen. Dabei werden den angehenden Gelehrten immer wieder eine absolute Wahrheitsliebe, Ehrenhaftigkeit und eine Verantwortung für sich und andere anempföhlen. Als verantwortungsvollen Umgang mit der Magie sieht man in Bethana, vor allem sich bewusst für und wider ihren Einsatz zu entscheiden und Madas Gabe nur sehr rationiert einzusetzen.

DIE GILDENRECHTLICHEN DISPENSE

Einen großen Stellenwert im täglichen Leben nimmt auch das Kriegshandwerk ein. Neben einer grundlegenden theoretischen Unterweisung im Sandkasten des Noviziums steht vor allem der tatsächliche Kampf Mann gegen Mann über alle Jahrgänge hinweg auf dem Lehrplan.

Da man in Bethana schon immer der Auffassung folgte, dass ein Abgänger sich auch ohne Zauberei zur Wehr setzen können muss, erbat man sich



Ein Besuch beim alle vier Jahre stattfindenden Bardenwettstreit im Hafenviertel gilt als Pflichtveranstaltung, und manche Eleven konnten in den vergangenen Jahren mit kleineren Erfolgen daran teilnehmen.

Um ein Konkurrenzdenken zwischen den Jahrgängen gar nicht erst aufkommen zu lassen, veranstaltet die Akademieleitung, neben dem verpflichtenden Tutorensystem, immer wieder gemeinsame, meist sportliche Aktivitäten wie Wettrudern oder Imman. Die größten Standesdünkel sind auch seit dem Erlass des *Hesinde-Ediktes* von **1000 BF**, das jeden horasischen Universitäts- oder Akademieabgänger in den Rang der *Nobili* erhebt, ausgeräumt.

Die umfangreichen Beschäftigungsmöglichkeiten sollen auch als Ausgleich zum kräftezehrenden Tagesablauf gelten, der vor dem Sonnenaufgang mit einer gemeinsamen Meditation aller Schüler und einem *Tanz der Mada* unter Anleitung der Spektabilität selbst beginnt. Nach einem umfangreichen Frühstück stehen praktische Zauberübungen und körperliche Ertüchtigungen an, üblicherweise bis die Praiosscheibe im Zenit steht. Der Nachmittag und frühe Abend sind ganz den Sprachen, den Wissensfächern und der höfischen Etikette gewidmet. Am späten Abend haben die Scholaren die Möglichkeit freiwillig einzelne Fächer zu vertiefen oder ein wenig Freizeit zu genießen. Bevor die verordnete Nachtruhe beginnt, treffen sich alle Studierenden erneut zu einer gemeinsamen Meditation.

vor Jahrhunderten das Recht, ein als Waffe geeignetes Bannschwert führen zu dürfen. Dieser Dispens wurde nach und nach immer wieder erweitert, sodass man sich bis 1029 BF von der Weißen Gilde das Recht erstritt alle Fechtwaffen, einfache Säbel und die Zweillilien führen zu dürfen, wovon auch reger Gebrauch gemacht wird.

Typische Unterrichtsstunden: Die Idealstadt: Lesung mit anschließender Diskussion im Park; Übung: Zaubern bis zur letzten Grenze – Unitatio und Verbotene Pforten; Vortrag: Argumente gegen das Gareth Pamphlet; Kuslikana und Kavaliersstil – Gemeinsamkeiten von Tanz- und Fechtkunst; IGNISPHAERO und DESINTEGRATUS – Wie besiegt man ein Halbbanner?

Höchstes Lob eines Magisters: „Vortrefflich Simian! Die große Wahrheit deiner These wird sich deinen Mitschülern erst in der Meditation offenbaren.“

Größte Furcht der Scholaren: „Absurd Murak! Die Ausmaße deines Irrtums werden sich dir wohl erst in der Mediation offenbaren.“



Bei der Aufnahme in die Graue Gilde ließ man sich zusichern, dass alle Dispense im selben Status übernommen würden, wodurch auch das schwebende Verfahren über Fernwaffen weitergeführt wird, nur jetzt in Lowangen statt Gareth. In Aussicht eines begünstigenden Ausgangs hat man bereits jetzt einige Schützenstände eingerichtet um den Eleven den traditionsreichen bethanischen Bogen und die moderne horasische Balestra näherzubringen.

Die Halle des Vollendeten Kampfes in den Augen der/des ...

... **Volke:** „Wir können stolz sein, eine solch vortreffliche Schule in unserer Stadt zu haben. Gebildet sind die Herrschaften und moralisch gefestigt, hilfreich und tapfer. Was? Ja, natürlich arbeite ich in Fortezza, und meine Frau und mein Schwager auch und unser Oheim bestellt den Weinberg in Richtung Horasia für die gelehrten Herren ...“

... **Schule der Hellsicht zu Thorwal:** „Die Bethaner sind bei uns Grauen deutlich besser aufgehoben. So können sie sich mit dem Beschäftigen, was sie wirklich interessiert, und alle anderen Magier haben auch was davon. Und bei den Hesindedisputen machen die echt Spaß.“

... **Akademie von Schwert und Stab zu Gareth:** „Man hat viel dort viel Wissen über die Magica Combattiva gesammelt, aber manches davon gehört einfach weggesperrt. Man muss sie dringend unter Beobachtung halten. Wer weiß, wann sie sich der Linken Hand anbiehern werden?“

... **Halle der Antimagie zu Kuslik:** „In Bethana erhält man eine vortreffliche Ausbildung. Jeder Herrscher kann froh sein, einen der Abgänger als Ressource zur Verfügung zu haben.“

Was man in der Halle des Vollendeten Kampfes über ... denkt.

... **Bethana:** „Eine Stadt mit einer ehrwürdigen Geschichte und einer strahlenden Gegenwart. Und mit der Comtessa Camerlenga als Gräfin steht uns ebenso eine grandiose Zukunft bevor.“

... **Arcanes Institut zu Punin:** „Auch wenn Freiheit der Forschung sich schön anhört, muss man sich dennoch seiner Verantwortung bewusst sein. Reine Neugier berechtigt niemanden, sich mit unheiligem Wissen zu beschäftigen.“

... **Weißer Gilde:** „Die Befreiung aus Foslarins Herrschaft war ein notwendiger Schritt aus einer nicht-selbstverschuldeten Unmündigkeit.“

... **das Kampfsseminar Andergast:** „Wir werden ihnen viel Wissen und Methoden vermitteln können. Ihre praktischen Erfahrungen hingegen werden wir zu schätzen lernen.“

Ein Rundgang durch die Halle des Vollendeten Kampfes

„Zur Magierakademie Signora? Da geht ihr am besten vom Pier aus den Elidasstieg gen Süden bis ihr an die großen Wehrmauern kommt. Da verlasst ihr dann den Hafen und seid in Fortezza. Wo in Fortezza die Schule ist, Signora? Den gelehrten Herren gehört doch der ganze Bezirk!“

—neulich gehört im Hafen von Bethana

Im Süden Bethanas erstreckt sich die wohl weitläufigste Akademie Aventuriens (Da die Räumlichkeiten der Akademie über die ganze Stadt verteilt sind, haben wir auf einen Plan der Akademie verzichtet).

Inmitten des trutzig ummauerten Stadtteils *Fortezza* hat sich im Lauf der letzten Jahrhunderte die Halle des Vollendeten Kampfes immer weiter ausgedehnt, einzelne Räumlichkeiten ausgelagert und so nach und nach das Areal, auf dem vor Jahrtausenden angeblich der Sommerpalast von Horas und Lamea stand, zu dem ihren gemacht. Bis auf wenige Ausnahmen sind viele der Mietshäuser, Ladengeschäfte oder Schankstuben im Besitz der Akademie. Das Straßenbild besteht vordringlich aus wuchtigen, weißgrauen Steinhäusern, die an die dreieinhalb tausend Jahre alte Geschichte der Stadt erinnern und teilweise schon vor Bosparans Fall erbaut wurden.

Dadurch, dass auch alte, von Wind und Wetter abgeschliffene Steine immer wieder neu verbaut wurden, wenn ein Bauwerk Satinavs Hörnern zum Opfer fiel, wirken viele Bauten hier also wären sie aus der Klippe über dem Hafenviertel gewachsen.

An der nördlichen Mauer, nahe des Haupttempels der *Bruderschaft von Wind und Wogen*, sind die zentralen Gebäude der Akademie untergebracht. Am auffälligsten ist sicherlich die namensgebende **Halle des Vollendeten Kampfes**. Im dem mit Marmorböden und Goldtäfelungen verzierten Prunkgebäude, das in vergangenen Zeiten einmal als gewaltiger Herrscherpalast diente, werden vor allem die Empfänge und Feiern der Akademie ausgerichtet und einmal im Monat den Scholaren, unter Blicken der Gemälde aller jemals lehrenden Magister, der höfische Tanz näher gebracht. Außerdem sind hier die *Kammer des Legaten*, und die *Schreibstuben der Akademieverwaltung* untergebracht.

Zur rechten Hand des Hauptgebäudes findet man den **Sternenturm**, der wie eine steinerne Nadel fast sechzig Schritt in die Höhe ragt und neben mehreren *Meditationskammern* auch eine kleine *Sternwarte* und einen *Fechtkreis* auf dem Dach beherbergt.

Weiter zur Stadtmitte hin steht der trutzige **Tempel der Schlange**, der auf den ersten Blick wenig mit üblichen Häusern der Herrin der Weisheit vergleichbar ist und eher an einen Rondra-tempel ermahnen mag, aber grade im Lichte seines Umfelds, in dem kaum ein Gebäude zierlich erscheint, durchaus Hesinde wohlgefällig ist.

Auch finden sich in Arkanion einige der **Lehrhäuser**, eine Idee Gerranos die sich seit fast zwanzig Jahren bewährt hat. Die stets ein oder zwei Unterrichtsfächern gewidmeten Häuser haben eine kleine Fachbibliothek, die zugehörigen Hörsäle und sind die Wohnhäuser der jeweiligen Lehrkräfte. Neben einer Ballung fachlicher Kompetenz ist durch dieses Konzept sicher-



gestellt, dass die Scholaren immer wissen wo sie bei einer Frage Hilfe finden können und dass sie zwischen ihren Lernstunden die grundlegende körperliche Bewegung nicht vernachlässigen. Nicht selten sieht man ein Dutzend Eleven von einem Straßenzug zum andren hasten, um rechtzeitig den nächsten Unterrichtsort zu erreichen.

Die große **Zentralbibliothek** liegt ebenfalls im nördlichen Teil Fortezzas. Der dreistöckige Bau, dessen mit Arkaden geschmückter Eingang Fresken der großen Helden des Lieblichen Feldes zeigt, enthält auch eine kleine, durch die Familie Bleywercker betriebene **Druckerei**, die in manchen Dingen schon dem ebenfalls hier gelegenen **Scriptorium** den Rang abläuft.

Richtung Süden, auf dem Weg zur **Silem-Horas-Strasse** werden die Straßen enger, die Gassen verwinkelter und abgesehen von den beiden großen Hauptstraßen die zu den Stadttoren führen, kann Bethana hier beinahe labyrinthartige Züge annehmen. Neben dem Gros der Wohnhäusern der annähernd 800 Einwohner Fortezzas gibt es hier auch viele

der Gasthäuser und Tavernen des Stadtteils. Zu den Mahlzeiten finden sich die zukünftigen Gelehrten Herren und ihre Dozenten oft in Dimora ein, da die Akademie ihren Angehörigen freie Kost in ihren Häusern gewährt, aber sonst keine Speisesäle oder gar eine Mensa unterhält. Die Eleven erhalten üblicherweise ihre Mahlzeiten in **Miwannas Langhaus** (Q5/P7/S8), die Novizen im **Geschlachteten Lamm** (Q7/P7/S14). Die Studiosi und Magister findet man meist in der **Süssen Ruh** (Q8/P6/S-) in der man als Nichtmagier vom Personal selten Beachtung findet.

Gäste der Akademie, sowie Zweitstudenten, werden im **Hotel Zum Blauen Eremiten** (Q8/P9/S40) standesgemäß untergebracht, das auch ein kleines Badehaus betreibt und jedem Gast einen Diensthofen zur Verfügung stellt.

Die neun **Quartiere der Schüler** sind auch Teil des belebten Straßenzugs, wobei jeder Jahrgang ein eigenes Wohnhaus erhält und einem eigenen Regens untersteht. In den niederen Jahren sind Gemeinschaftsschlafsäle noch üblich, mit dem Eintritt ins Novizium erhält jeder Scholar eine eigene Kammer. Treffen zwischen den jüngeren Schüler und ihren Tutoren finden oft im Wohnhaus des älteren Jahrgangs oder in einem der Lehrhäuser statt. Am Beliebtesten ist hier das **Lehrhaus der Magica curativa und Kräuterkunde**, vor allem deshalb weil es recht zentral zwischen den Jahrgangshäusern liegt.

Direkt hinter der Wehrmauer zum Hafenviertel Portus liegt das ehemalige Kasernenviertel, das von einer ruhigen beschaulichen Stimmung getragen wird. Rund um den **Lameapark**, in dem während der Sommermonate die höheren Jahrgänge ins Selbststudium vertieft erblicken kann, finden sich

die **Villa Gerrano**, das recht schlicht gehaltene Anwesen der Spektabilität, ein **Schrein der heiligen Canyeth** und die Schule der Schwertmeisterin **Lutea della Balliguri**, die das albernische Raufen im Sinne von *Scanlail ni Unin* lehrt.

Am mit großen Schaufenstern versehenen **Verkaufshaus Bander ya Merrillias**, dem Patriarch der wohl wichtigsten Schmiededynastie der Septimana, entlang kommt man vom Park aus zur **Asservatenkammer**, einem vergitterten, dunklen pavillionartigen Bau, der nur den Einstieg zu den unterirdischen Gängen und Hallen ermöglicht. Keinen Steinwurf entfernt, und wirklich niemand glaubt daran, dass es sich hierbei um einen Zufall handeln könnte, ist das gemeinsame Haupthaus der Stadtbüttel und der Akademiegarde. Das **Lehrhaus der Historie** und ein kleiner aber rege besuchter **Schrein**



Lantor Geranno

des Nandus liegen direkt am Rand der Klippen über dem Meer der sieben Winde.

Vom Meer abgewandt, und nahe der brüchigen Stadtmauer die das Armenviertel Muros aus Bethana ausgrenzt, liegt der wohl lauteste Straßenzug Fortezzas. Hier finden sich die **Werkstätten der ya Merrillias** die neben lukrativen Einzelanfertigungen auch den mannigfaltigen Bedarf der Akademie bedienen.

Ebenso sind hier die **Laboratorien** in zwei, über eine offene Galerie verbundenen, Gebäuden untergebracht in denen die Scholaren die alchemistischen Grundlagen erlernen können.

Weiterhin findet man hier viele der größeren, von hohen Mauern umschlossenen Übungsflächen der Scholaren, wie den Großen Hof, den Schießstand, oder das Feld des Feuers. Im **Großen Hof** der an den Vorplatz eines Klosters erinnert sammeln sich alle Schüler und Lehrer zum Sonnenaufgang um gemeinsam unter Anleitung der Spektabilität selbst den *Tanz der Mada* zu üben. Direkt daneben findet sich der **Schießstand** auf dem jeweils zehn Kurz- und Langdistanzbahnen für das Erlernen vom Umgang mit Bogen und Balesstra errichtet sind.

Die größte Besonderheit aber ist das **Feld des Feuers**, dass inmitten einiger Ruinen vergangener Tage mit magisch errichteten Mauern und einem Wassergraben vom Rest der Stadt



abgeschnitten ist. Inmitten größerer Geröllhaufen und auf den Überresten der Akademie der Destruktiven und Elementaren Hermetik wurde dieser, an Prüfungstagen auch nach außen magisch abgeschirmte Platz angelegt um speziell zerstörerische und schadende Canti ungestört und ohne Gefahr für die Öffentlichkeit erlernen zu können.

Im hier gelegenen **Lehrhaus der Magica Combattiva** wurde auch einige feuerfeste Kellerräume eingerichtet um die in Bethana so beliebten Sprüche auch bei jeder Witterung üben zu können.

PERSOGEN DER AKADEMIE

LANDOR GERAPPO, MAGISTER MAGNUS COMBATTIVUS, SPEKTABILITÄT

Der ruhige Meistermagus (*956 BF, 1,81 Schritt, weißhaarig, gestutzter Bart, graue Augen, sehnig, bevorzugt schlichte Roben) steht seit fast 30 Jahren der Halle des Vollendeten Kampfes vor und hat sie seitdem in ein neues Zeitalter geführt. Neben konsequenter Veröffentlichungspolitik, verstärkter Forschung und der Öffnung der traditionsreichen Schule für Bürgerliche, war es auch seine Vorstellung, den Körper und die Seele eines angehenden Magiers gleichermaßen auszubilden. Dieses Ziel kann er nun deutlich besser umsetzen, seit er nicht mehr Rücksicht auf die Anforderungen des horasischen Heeres und die Erwartungen an zukünftige Offiziere nehmen muss.

Der würdevolle Magus strahlt eine Aura der Ruhe und Besonnenheit aus, die schon fast übernatürlich scheint und niemand in Bethana kann sich daran erinnern, dass er je eine Partie Inrah oder Garadan verloren hätte.

Seit einigen Jahren, nachdem er die Pflichten der Weißen Gilde abgestreift hatte, verbringt er viel Zeit im Sangreal, um mit seinem Horas philosophische Diskussionen zu führen und ihn in Magie und Strategie zu unterweisen (**Horas 113**).

SULVERO GERRANO, MAGISTER ORDINARIUS THEORETICUS, VIZE-SPEKTABILITÄT

Der vollendete Magiethoretiker (ca. *1000 BF, dunkler Zopf, draufgängerisch, gutaussehend) wurde vor 30 Jahren im Hafen Bethanas angespült und kurze Zeit später der Obhut der Aka-

demie überstellt. Landor und der brillante Junge verstanden sich über alle Maßen und nach der Examinatio adoptierte die Spektabilität ihn. Nach einer vorbildlichen Dienstzeit in der horasischen Armee, die er als Kapitän und mit der König-Khadan-Schärpe ausgezeichnet beendete, kehrte er nach Bethana zurück, um dort die arkane Forschung zu leiten.

Der Thorwal-Veteran steht voller Überzeugung hinter seinem Vater, dem jungen Horas-Kaiser und dem Comto-Protector, an dessen Seite er bereits kämpfte.

THESPIA FALCONIERI, MAGISTRA ORDINARIA CLAROSERVANTIA, LEGATIN

Die überzeugte Prinzipistin (*1000 BF, strenge Gesichtszüge, Pagenschnitt) wurde lange als mögliche Kandidatin für die *Pfeile des Lichts* oder die *Arkane Garde* von Staatsminister Marvinko gehandelt, da ihre Fähigkeiten im Kampf ihrem Eifer kaum nach-

stehen. Als ihr Mentor Gerrano allerdings den Austritt aus der Weißen Gilde ankündigte, entschied sie sich an der Halle des Vollendeten Kampfes zu bleiben und den ihr angebotenen Lehrstuhl anzunehmen, um einem Verfall der Sitten entgegenzuwirken. Die Cavalliera war der größte Gegner des Wechsels im Personal der Akademie und versucht weiterhin den Einfluss des Bund des weißen Pentagramms aufrechtzuerhalten. Sie gilt neben Silvero Gerrano als aussichtsreichste Kandidatin für eine Nachfolge der betagten Spektabilität.



Thespia Falconieri

WEITERE LEHRMEISTER

Die Zentralbibliothek ist das Reich des kompetenten **Debero Bleywercker, Magister ordinarius mutandis** (*982 BF, athletisch gebaut, prahlerisch), das er auch nur selten verlässt. Es gibt wenig,

dass ihn mehr begeistern kann als ein seltenes Buch und gemeinsam mit seinem Vetter Arion Bleywercker junior (**Horas 113**) arbeitet er stets an neuen Methoden die Druckkunst weiterzuentwickeln. Seit auf sein Bestreben hin eine Hausdruckerei eingerichtet wurde, drängt er verstärkt darauf, dass auch andere Dozenten Skripten verfassen und an die Eleven verteilen. Er erhofft sich davon auch eine größere Auswahl an Artikeln für das Journal der angewandten Hermetik, dessen Herausgabe er **1032 BF** übernommen hat.



Die niederadlige Güldenländerin **Axisa serra Partholon** (*995 BF, sehr sportlich, rote Flechtfrisuren, bevorzugt kurze Tuniken) kam erst **1033 BF** mit einem Handelsschiff nach Bethana.

Die Institution einer Magierakademie faszinierte die ehemalige Offizierin und so wollte sie erst einmal in der Hafenstadt verweilen, um mehr über Aventurien zu lernen. Schnell freundete sie sich mit der greisen *Xaviera von Bethana* an, und übernahm gerne den Lehrstuhl für unbewaffneten Kampf als die Maga emeritierte. Die gänzlich nichtmagische Edeldame hat sich an Fragen zu Magie und Militär ihrer Heimat gewöhnt und gilt als wahre Meisterin im Kampf mit den Schwertlanzen des alten Bosporan.

Hesendion dil Codori, Magister ordinarius contraria und Sacerdos (*1007 BF, gepflegt, muskulös, Albino) schloss sich kurz nach seiner Examinatio an der Halle des Vollendeten Kampfs den Draconitern an und hat mittlerweile auch die Weihe der Herrin der Weisheit empfangen. Nach einigen abenteuerlichen Jahren in denen er vom ewigen Eis bis in die tiefen Dschungel *Zze Thas* reiste, unterrichtet der Sammler alt-bosporanischer Relikte nun den Glauben an die Zwölfe und die *Magica contraria*.

Der weltfremde, Garethische Magus **Lucius Altschulz** (*945 BF, vom Alter gebeugt, wirre weiße Haare) wurde vor langen Jahren in Beilunk als Kampfmagier ausgebildet und berichtet auch gerne ungefragt von der ursprünglichen Akademie von Schwert und Stab. Den Gildenwechsel scheint der Greis, den man zu nahezu jeder Zeit in den abgeschirmten Kellern des destruktiven Hermetik finden kann, nicht bemerkt zu haben. Neben dem Unterricht arbeitet er auf eine vollständige Meisterschaft der Hexalogie elementaren Explosionen hin. Der joviale Feuerelementarist ist für seine verwirrenden Reden bekannt und sucht nach dem Wechsel seines Lieblingsschüler *Glacerian* (siehe Seite 150) nach Kuslik einen neuen Forschungspartner.

BEDIENSTETE

Sander ya Merillia, Armatus maximus (*999 BF, rasierter Schädel, Drei-Tagebart, vernarbt, muskulös) hat im horasischen Thronfolgekrieg einige Schlachten auf Seiten der Aldarener erlebt. Der Neffe des bethanischen Meisterschmieds arbeitet eng mit den Stadtbütteln zusammen um den Frieden in „seinem Viertel“ zu sichern.

Limara Kureon (*1010 BF, blonder Dutt, grazil) ist die jüngste Glasbläsermeisterin an die man sich in Bethana erinnern kann. Sie lernte bei Meister Meulenar, und wurde vor zwei Jahren als Vertreterin ihrer Zunft ins *Consortium*, den Stadtrat Bethanas, geladen. Spektabilität Gerrano bot ihr darauf eine Festanstellung und eine hervorragend eingerichtete Werkstatt in *Fortezza* an, wo sie seitdem Kristallkugeln und Laborzubehör für die gelehrten Herren herstellt.

DIE HELDEN AN DER HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES

Auch wenn Reisende in Bethana aufgrund der zahlreichen Efferdpilger und seefahrenden Kaufleute zum üblichen Stadtbild gehören, besucht doch selten jemand nur zufällig die Magierakademie. Gerade da die Optionen was magische Beratung betrifft sehr vielfältig sind (*Grangor* und *Belhanka* erreicht man per Schiff leicht in zwei bis drei Tagen, ebenso *Kuslik* per Postkutsche), sind Besucher doch meist auf der Suche nach militärischen, strategischen oder selten auch philosophischen Antworten. Prinzipiell steht man Jedermann zunächst offen gegenüber, wobei ein unbedingter Glaube an die unteilbaren Zwölf bei dem ein oder anderen Lehrer als Voraussetzung für jedwede Leistung gilt und ein guter Ruf im Horasreich so manche Wartezeit verkürzen kann.

DIENSTLEISTUNGEN

Die Halle des Vollendeten Kampfes kann natürlich als Lehrmeister für viele Spielarten des magischen und profanen Kampfes dienen. Ebenso entwickelt sie sich zu der wichtigsten Anlaufstelle für günstige magische Lehrbücher, so man bereit ist auf niedergeschriebene Thesen zu verzichten, da diese nach wie vor von Hand kopiert werden müssten. Neben der günstigen Beratung in allerlei magischen Dingen, die man an jeder Akademie und im Horasreich auch bei jedem arkanen Barbier, Koch oder Okkultisten erhalten kann, bietet man in Bethana auch strategische oder militärische Unterweisung an. Vor dem Thronfolgekrieg leistete man diesen Beistand nur der kaiserlichen Armee, mittlerweile steht man, sehr zum Ärger Magistra Falconie-

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	2	13
Beratung in militärischen Belangen	8	10	7
Buchabschrift (gedruckte Kopie)	9	80% des üblichen Preises	12
Entzauberung	5	5	10
Herstellung von Alchimika	5	7	10
Magische Heilung	7	8	11
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	6	8
Magischer Leibwächter (Magister)	8	10	5
Magischer Leibwächter (Adept)	7	8	11
Prüfung des magischen Potentials	7	1	14
Verzauberung (Hauszauber)	7	9	14



ris, jedem, der göttergefällig und zahlungskräftig ist, zur Hilfe. Als Leibwächter werden nur ausgebildete Magier zur Verfügung gestellt und auch nur dann, wenn man von den Motiven des Kunden überzeugt ist.

DIE BIBLIOTHEK

Die ordentlich aufgeräumte Bibliothek steht grundsätzlich jedem Besucher offen. Im Erdgeschoss finden sich vor allem profane Werke oder nur solche arkanen Schriftstücke die vor allem weitgefaste Allgemeinbildung enthalten. Hier findet man öfter interessierte Stadtbürger, die mehr wissen wollen als ihnen die Volkslehrer vermitteln können oder auch so manchen Condotierre, der sich weiterbilden will. Tatsächlich sind auch Stücke wie das *Nandusgefälliges Vademecum für den Mercenario*, das *Adersin-Vademecum* oder das seltene Belagerungskompandium *Nur ein Haufen Steine?* einsehbar. Im ersten Stock, der gegen eine Gebühr allen Mitgliedern der Weißen und Grauen Gilde offensteht, sind fast alle magischen Schriften gelagert. Hier findet man die gesammelten Ausgaben des *Journals für angewandte Hermetik*, sowie viele aktuelle und historische Ausgaben von *Magie im Kampf - Kämpfende Magie*. Aufgrund der Bemühungen von Bibliothekar Bleywercker sind viele Werke zumindest in Auszügen als gedruckte Kopien vorhanden, ebenso einige Skripten die auf den Lehrplan Bethanas abgestimmt sind.

Im dritten Stock, der nur den Trägern eines Empfehlungsschreibens des Lehrkörpers offensteht, finden sich schlussendlich alle Werke deren Inhalte man als bedenklich einstuft, die aber gerade nicht in den Gewölben der Asservatenkammer weggesperrt sind. Aber auch solche Schriften kann man sich, eine Berechtigung vorausgesetzt, hierherbringen lassen, um ungestört damit arbeiten zu können. Neben der *Thaumaturgia* oder einem *Codex Dimensionis* sind auch die Originalschrift von *Magie im Kampf* und viele der alten Textfragmente und Schriftrollen, die man aus den Gewölben der altbosparanischen Akademie bergen konnte, hier aufbewahrt.

Immens: Philosophie, Magica combattiva
Sehr groß: Kriegskunst, Götter/Kulte (vor allem Zwölfgötter)
Groß: Staatskunst, Magica mutanda, Geschichtswissen
Ansehnlich: Magica contraria, Rechtskunde, Heilkunde, Magica curativa, Magica theoretica
Hinlänglich: Alchemie, Geographie, Anatomie, Völkerkunde, Magica clarobservantia
Gering: Magica controllaria, Tierkunde, Pflanzenkunde, Magica transformatorica
Minimal: Magica invocatio, diverse andere

ZWEITSTUDIUM

Ein Zweitstudium in Bethana ist nicht nur eine Vertiefung magischer Kenntnisse. Neben umfangreichen Leibes- und Fechtübungen, die in den meisten Fällen gemeinsam mit den Scholaren ausgeübt werden, erhält man hier nah des Meers der sieben Winde auch eine Einführung in die grundlegenden Kenntnisse

des höfischen Zeremoniells und eine humanistische Grundbildung. Schwarzmagier nimmt man ebenso wenig auf, wie offensichtliche Rastullahgläubige, und Zugang zu den alten Ruinen oder seltenen Formeln erhält nur wer sich in einem weitschweifenden Gespräch mit der Spektabilität als ausreichend charakterlich gefestigt zeigt. Eine Studiengebühr wird, entgegen dem Erststudium, wie selbstverständlich erhoben.

ABENTEUER AN DER HALLE DES VOLLENDETEEN KAMPFES

Bethana gilt zwar als die moralisch gefestigte, aufgeklärte Anlaufstation für Kampf magie im Westen Aventuriens allerdings hat ihnen der Gildenwechsel nicht nur Freunde eingebracht und mancher Söldnerführer fürchtet gar um sein Einkommen. Dementsprechend gibt es immer wieder die ein oder andere Intrige in der *Septimana*, die den Ruf der Halle schädigen oder verbessern soll.

Politisch versierte Helden sollten hier ein weiträumiges Betätigungsfeld vorfinden.

Grade während der Prüfungszeiten oder vor großen Feierlichkeiten sucht die Akademie immer nach wehrhaften Personen, die überprüfen, ob es auf den Gehöften und Weinbergen im Umland mit rechten Dingen zugeht, speziell bei solchen die auf einer Kraftlinie liegen.

Abenteuer an Akademie lassen sich jederzeit mit der Erforschung der uralten Ruinen erleben, deren Überreste von jedem Keller aus zu erreichen sind.

In den Abenteuern *Spur in die Vergangenheit* bereisen die Helden die bethanische Akademie.

DER GIFTSCHRANK

☞ In den tiefen Archiven, den Gewölben der Asservatenkammer, liegt so manches Geheimnis verborgen. Zum einen kann man hier beachtliches magisches Wissen vergangener Generationen vorfinden, das in kleinen Teilen rekonstruiert, aber vor allem in Textfragmenten vorliegt.

Vieles davon wurde auch durch die Weiße Gilde unter Verschluss gehalten, die befürchtete, eine stark dämonische Magie, wie sie unter Fran-Horas und seinen Ahnen beliebt war, vorzufinden.

Die fast verblichene Thesis des CORPOFRIGO, die mehr als 800 Jahre in den Kellern darauf wartete, bis die von den Magistern der Akademie gefunden wurde, soll ein weiteres Beispiel für das sein, was hier gänzlich unbeachtet lagern kann.

☞ Eher profane Dinge sind hier ebenfalls unzugänglich archiviert. So finden sich in den Kellern natürlich auch alle Prüfungsarbeiten und halbjährlichen Berichte über die Entwicklung der Eleven, unter denen auch die Akte der zukünftigen Fürstin von Bethana zu finden ist. Ebenso könnte ein Kundiger die Protokolle der magischen Erstuntersuchung und Potentialprüfung von *Gardelan ya Meniona*, dem ersten Hofmagus des Horaskaisers (**Horas 96**) einsehen, dessen mangelndes Talent für die Magie im Kampf ein Grund für die gildeninterne Vermittlung nach Elenvina war. Verständlicherweise liegen weder der Akademieleitung noch ya Meniona etwas daran, dass dies bekannt wird.



☞ Eine weitere Akte, die die Akademieleitung unter Verschluss hält, beinhaltet die Korrespondenz zwischen Bethana, dem Orden der *Grauen Stäbe* und dem *Orden vom Pentagramm zu Vinsalt*, die bereits Jahre vor dem Affront von 1029 BF eine Positionierung der Halle des Vollendeten Kampfes im wehrhaften Flügel der Grauen Gilde auslotet.

☞ Im Nebengebäude der Bibliothek, der Druckerei, befindet sich gut gesichert ein erster arkaner Druckstock. Dieser ist das Ergebnis langjähriger Forschung der Familie Bleywercker, die hoffen zukünftig einmal magische Thesen mechanisch vervielfältigen zu können. Die schwere Mindoriumtafel ist allerdings mitnichten dazu in der Lage, jedoch benötigt sie keine profane Farbe mehr.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Landor Gerrano hat sich nach dem offensichtlichen politischen Rückzug im Krieg der Drachen nicht tatsächlich vom weltlichen Geschehen verabschiedet. Stattdessen sieht der überzeugte Anhänger Rohals in den aktuellen Entwicklungen mit Khadan-Horas auf dem Thron des Reiches und seiner Schülerin *Bellatrix Aralzin* als Verwalterin des kaiserlichen Vermögens sein Utopia einer Magokratie näher rücken. Er selbst hat sicherlich mehr Macht, Besitz und Einfluss als die meisten Barone und mit *Calliane Thaliyim ay Oikaldiki* wird eine Zauberin über Chababien und die Zyklopeninseln herrschen. Natürlich werden diese Ideen durch Geschichten aus dem Gildenland weiter genährt. Der unerschütterliche Philosoph macht in den letzten Jahren immer wieder seinen Einfluss geltend, um Schlüsselpositionen des Reiches mit Zauberkundigen zu besetzen. Sulverro hat diese Idealvorstellungen seines Ziehvaters übernommen, wobei er einen Schritt weiter geht und an die grundsätzliche Überlegenheit der Magiebegabten glaubt. Seine ersten Werke über den *homo superior*, hat er, sich des politischen Aufschreis bewusst, bislang nicht veröffentlicht, allerdings haben sie ihm die Aufmerksamkeit der *Eingeweihten von Kuslik* (**Horas 218**) beschert, die seitdem eifrig um ihn werben.

☞ Durch die immer stärker werdende Präsenz von okkulten Scharlatanen und nichtausgebildeten Kriegsmagiern des Hexagons im Horasreich alarmiert und gleichermaßen von den Geschichten aus dem Gildenland und der Zaubermacht verschiedener Naturzauberer inspiriert begann Sulverro Gerrano, mit Erlaubnis seines Adoptivvaters, eine Lehrgruppe für minder magisch Begabte einzurichten. Auch wenn dies nicht dem Wortlaut des Codex Albyricus entspricht, will man doch nicht so viel arkanes Potential verschwendet wissen und befürchtet außerdem, dass ein unkontrolliertes magisches Talent für den Begabten und sein Umfeld gefährlicher sein könnte.

Bis ausgebildete Magiedilletanten die Halle des Vollendeten Kampfes verlassen, werden sicherlich noch einige Jahre ins Land gehen, aber so manches magische Talent, dass durch Spectatio, Arkanatio oder Examanatio seiner Heimatakademie fiel könnte hier eine zweite Chance erhalten.

☞ Im tiefen Archiv (s.o.) liegen, sehr zum Missfallen Salvador Foslarins, einige versiegelte Notfalldossiers der Pfeile des Lichts. Diese befassen sich im Wesentlichen mit dem Vorgehen der Weißen Gilde und der Pfeile im Fall einiger Schreckensszenarien wie der Vernichtung Gareths oder einem Sieg Haffax' in der für 1037 BF angedrohten Schicksalsschlacht.

Da der oberste weiße Gildenmagier hier auch einige moralisch fragwürdige Methoden formuliert hat, könnten diese Papiere seine schon vor Kurzem in Frage gestellte Position weiter ins Schwanken bringen.

DIE DUNKLE PFORTE UND KRAFTLINIEN

Tief unter dem Sternenturm, weit unter dem Fundament des modernen Bethanas, liegt ein achteckiger Kellerraum, der tags wie nachts von zwei Gardisten geschützt wird. In jeder der Außenwände befindet sich ein fast drei Schritt hohes Steinportal, das jeweils von einer großen, dunklen Tür aus einem unbekanntem Material verschlossen ist. Abgesehen von der Eingangstür handelt es sich hierbei um Sphärentunnel oder *Dunkle Pforten* die Bethana mit den Akademien in Fasar (Akademie der geistigen Kraft), Kuslik (Halle der Metamorphosen), Khunchom, Punin, Rashdul und den Überresten der Accademia Arcomagica Horasiensis Imperatrique in den Katakomben unter dem Ordenshauses des OPV in Vinsalt verbinden. Die verbleibende Pforte soll ins Gildenland führen, wobei jede Benutzung der transkontinentale Pforte verboten wurde, da bisher noch jeder wagemutige Forscher der sie durchschritt im endlosen Grau des Limbus verloren wurde.

Da nach den Statuten der Weißen Gilde jegliche Sphärenmagie sehr kritisch beäugt wurde, nutzte man die Tore nur sehr sporadisch und stellte nach der *Invasion der Verdammten* jede Nutzung ein.

In der jüngsten Zeit versucht man jedoch verstärkt wieder, eine sichere und regelmäßige Nutzung der Pforten zu ermöglichen, und bemüht sich daher um die Unterstützung des *Instituts der Arkanen Analysen*, und der *Akademie der Geistreisen* in Belhanka.

Der Sternenturm wurde auf einem Nodix zweier regionaler Kraftlinien errichtet. Der *Pfad des Lichts* verbindet Bethana mit Horasia und Silas bevor er nach der Spiegelstadt in Shafirs Hort endet. Die kraftaffine *Septima* fließt von Kutaki bis Grangor und schneidet dabei den *Atem der Äonen*, den *Fächer der Macht*, den Feenflügel, die *Kette der Zyklopen* und den *Strick des schwarzen Mannes*.

Zu den (optionalen) regeltechnischen Besonderheiten von Kraftlinien in Magierakademien siehe **HaM 16**.

SZENARIOIDEEN

☞ **Vom Vermächtnis einer gefallenen Schlange:** Von 1019 bis 1029 BF agierte im Horasreich die *Arkane Garde*, eine magische Eingreiftruppe des Staatsministers *Abelmir von Marvinko*, die ursprünglich zum Schutz der Horaskaiserin gegründet wurde. Mit Abelmirs zunehmender Machtgier und Skrupellosigkeit, die manche auf namenlose Einflüsterungen zurückführen, änderten sich auch die Aufgaben der Spezialeinheit. Insbesondere während des Drachenkrieges wurde so manches Verbrechen im Namen der Staatsräson begangen, bis zu dem Tag an Hesinde selbst ihren *Erzwissensbewahers* verstieß und er den Tod fand (**Masken der Macht**). Die Arkane Garde wurde aufgelöst.



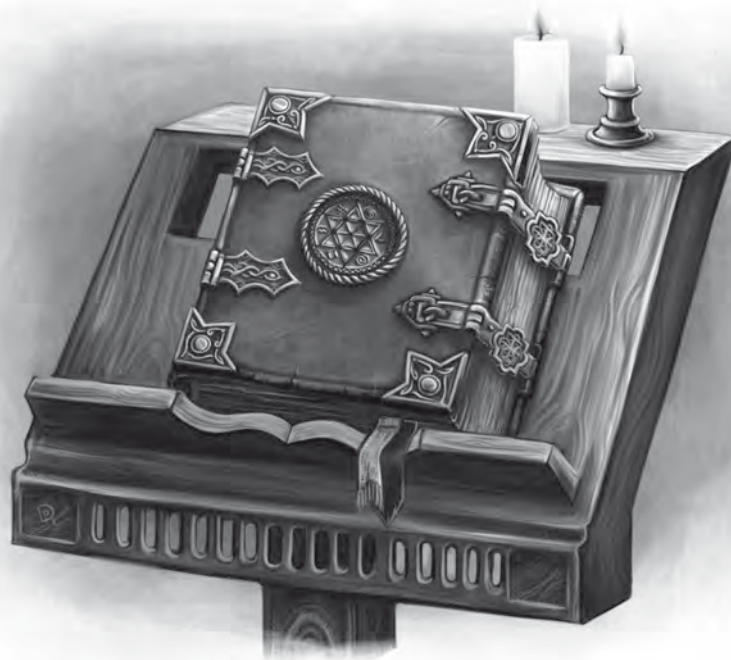
Einige der brutalsten und linientreuesten Magier dieser Truppe wurden an der Halle des Vollendeten Kampfes ausgebildet und Landor Gerrano möchte sich von diesem Makel wieder reinwaschen. Er bittet einige *erfahrene* Helden die Magi aufzuspüren, die sich durch falsche Namen oder Reisen in andere Reiche der Gerichtsbarkeit entziehen konnten. Hinweise deuten auf eine Offizierin des Hexagons, ein Mitglied des *Zirkels der freien Wissenschaften* in Gareth und einen neuen Lehrmeister an der *Halle der Erkenntnis* in Al'Anfa.

👁️ **In den Schatten Bethanas:** An der Dracheneiakademie in Khunchom hat man von den Forschungen der Familie Bleywercker gehört, und befürchtet, dass diese bald in der Lage sein könnten arkane Werke zu drucken. Da ein solches Geheimnis fast unbezahlbar wäre, und Spektabilität Okharim sich kaum vorstellen kann, wie viel Profit man mit gedruckten *Zauberzeichen* erwirtschaften könnte, beauftragt er eine Handvoll vertrauter *Experten* ihm die Forschungsergebnisse zu beschaffen.

Die Aufgabe der Helden ist es nun, in einer phexgefälligen Aktion zunächst die Aufbewahrungsorte der Forschungsunterlagen (in der Schreibstube des Custos im Hauptgebäude), des Druckstock-Prototypen (in einer magischen gesichertem Truhe in der Bibliothek) und der magischen Farben (einige mit *Seemond* markierte Tiegel in den Laboren) ausfindig zu machen und diese zu entwenden. Sollten sie dabei einen Alarm auslösen, werden sie die meistgesuchten Personen innerhalb eines schwerbefestigten Stadtteils sein, der von fast einhundert (angehenden) Kampfmagiern und ihren loyalen Untertanen beherrscht wird.

Nach dem diebischen Meisterstück muss eine Flucht oder ein Rückzug vorbei an profanen und arkanen Wachen gelingen.

Optional kann die Helden ein lächelnd meditierender Landor Gerrano in ihrem Quartier erwarten, um sie zur Rede zu stellen.





DIE SCHULE DER SCHMERZEN ZU ELBURUM

Vollständiger Name: Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet zu Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase

Standort: Elburum, Moghulat Oron (Aranien)

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (betrachtet sich selbst zur Bruderschaft der Wissenden gehörig)

Spezialgebiet: Erforschung des Leibes durch Ausloten der Schmerzgrenzen und genaue Untersuchung im Wachzustand (Merkmale *Heilung* und *Einfluss*)

Größe: klein

Spektabilität: Maryan di Shumir

Personen der Historie: Donation Alrik von Terilia, Magiergraf von Edas, Akademieheiliger (zur Zeit der Magierkriege)



Bedeutende Abgänger: Khelbara ay Baburia, private Lehrmeisterin (*1007 BF)

Fachliche Reputation: Sadistische Folterknechte, ein Großteil der Magier haben mit Belkelel paktiert, um an ihre bahnbrechenden Erkenntnisse zu gelangen.

Einfluss: hinlänglich (oronischer Adel, ansonsten minimal)

Finanzkraft: ansehnlich (durch die Moghuli selbst gefördert)

Ausstattung: groß (auf dem Gebiet der Anatomie)

Bibliotheksbestand: minimal (zu Beginn, gering kurz vor dem Untergang)

„Härte und Präzision – so sinnbildlich für eine oronische Herrin, sind jene Eigenschaften auch für diese Gerätschaft unabdingbar, um den Kopf des vitalen Objectums auch bei vollem Bewusstsein sicher zu fixieren. Und ebenso sind nun auch Skalpell und Knochensäge zu führen. Wer wagt den ersten Schnitt?“

—Spektabilität Maryan di Shumir bei einer Vivisektion am offenen Schädel, um 1025 BF

In der kurzen Zeit ihres Bestehens hat es die berühmte Schule der Schmerzen zu Elburum geschafft, ein Sinnbild für Grausamkeit und abschreckendes Beispiel für grenzenlosen Forscherdrang zu werden. In der Hauptstadt Orons ansässig, wo die Erzdämonin Belkelel als Staatsgottheit offen verehrt wird, versteht sie sich als reguläre Magierschule und kämpft um ihre Aufnahme in die Schwarze Gilde.

Während der Ausbildung untersuchen die Schüler den menschlichen Körper, auch und vor allem im funktionstüchtigen (will heißen: lebendigen) Zustand, wobei der Schwerpunkt auf der Betrachtung des Schmerzes liegt, der mit nahezu jeder Heilung einhergeht und daher als Indikator für den Heilerfolg gilt. So werden die Reaktionen der Sklaven während der Vivisektionen ebenso gründlich aufgezeichnet wie die Beobachtungen von Funktion und Zusammenspiel der offenliegenden inneren Organe. Auch den Rotmänteln leisten die Erkenntnisse der Schule gute Dienste in ihrem Bestreben, die Effektivität der peinlichen Befragung zu verbessern. Durch diese Gesinnung geprägt, verlassen die Abgänger die Akademie als zumindest kaltherzige, meist zudem grausame Wesen. In einer zwölfgöttergefälligen Ordnung finden sie sich nur schwer zurecht, müssen dies nach dem Fall Orons jedoch im Untergrund lernen. Dessen ungeachtet handelt es sich bei ihnen um überragende Anatomen, wobei sich den aventurischen Gelehrten allerdings die Frage aufdrängt, ob die auf eine solch schändliche Weise gewonnenen Erkenntnisse überhaupt genutzt werden sollten.

DIE GESCHICHTE DER SCHULE DER SCHMERZEN

Während der Dunklen Zeiten (564–162 v.BF) bildete in Elburum bereits die *Schule des Erhabenen Blicks*, welche später als Verwandlungsschule die Heimatakademie des „Magiergrafen von Edas“, *Donation Alrik von Terilia* war, Lehrlinge aus. Nach 580 BF kehrte er aus dem Exil zurück und stand der Schule schließlich vor. Während der *Magierkriege* stellte er sich auf Seiten Borbarads und beteiligte sich an der Zerstörung der *Sernentor-Akademie* der *Niobara von Anchopal*. Nach Ende der Magierkriege wurde die Schule des Erhabenen Blicks im Jahre 598 BF aufgelöst, es kam zum *Aranischen Exodus*. Seitdem gab es für lange Zeit in ganz Aranien keine Magierakademie mehr (mit Ausnahme der Schule von Zorgan).

Über vier Jahrhunderte später befahl *Dimiona von Zorgan* – seit ihrer Machtergreifung Ende 1021 BF / Anfang 1022 BF die Moghuli des Schwarzen Landes Oron – im Spätsommer 1022 BF der ihr verpflichteten Vinsalter Magierin *Maryan di Shumir* die Gründung einer belkelelgefälligen Heilkunstschule, sodass bereits Ende Efferd 1022 BF die *Schule der Schmerzen* eröffnet wurde.

Die Qabalya *Sâli el'Mayyadah*, eine Erbin der nun legendären Schule des Erhabenen Blicks, sah die Gründung der ersten aranischen Magierakademie seit dem Exodus als große Chance und offenbarte sich Dimiona und Maryan, um sich am Aufbau zu beteiligen.

Sechs Jahre lang entwickelte sich die Schule nun zu einer Zuflucht zwielichtiger Lehrmeister, während Spektabilität di Shumir versuchte, die Institution in jeglicher Hinsicht zu etablieren. So bemüht sie sich um die zeitnahe Aufnahme der Akademie in die Bruderschaft der Wissenden, was ihr jedoch nie gelang, sowie um den Ausbau der Bibliothek.

Dimiona ersucht 1028 BF den Strategen *Helme Haffax* um Unterstützung bei einem Feldzug gegen Aranien. Im *Krieg-der-35-Tage* hintergeht sie der Heptarch jedoch, plündert Elburum samt der Schule der Schmerzen und zieht sich anschließend



wieder nach Maraskan zurück, begleitet von einigen Magiern der Akademie. Den Verbliebenen bleibt allein die Flucht in den Untergrund, um ihrer Strafe durch die siegreichen Aranier zu entgehen. Während dieses Überfalls auf die Stadt stirbt Spektabilität di Shumir unter ungeklärten Umständen bei einem Sturz vom Akademieturm.

Nachdem die Schule der Schmerzen geschlossen wurde, gründet Mhaharani *Eleonora Shahi von Aranien* entgegen dem Wunsch der Sultana *Iphemia von Narhuabad* im selben Gebäude das *Haus der rettenden Hand*, ein Spital, das sich verzweifelt vom Geruch der Vergangenheit reinzuwaschen versucht. So wurden auch einige Räume umgestaltet, der durch den Krieg zerstörte Brunnen neu aufgebaut und weitere Maßnahmen ergriffen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Als Institution des Moghulats und örtlich direkt neben dem Pfauenpalast gelegen, ist die Akademie von oronischem Gedankengut durchdrungen. Dazu gehören die Verehrung der Staatsgöttin Belkelel inklusive dazugehöriger Moralvorstellungen sowie beinahe willkürliche Auslegungen von Recht und Gesetz. Die Spektabilität bekleidet nominell das Amt einer *Sheika* und herrscht über ihre Akademie im Rahmen der hiesigen Gepflogenheiten mit der Akribie einer horasischen Gelehrten. Der oronischen Willkür steht somit eine peinlich genaue Befolgung des *Codex Albyricus* gegenüber, mit dem Ziel, Mitglied der Bruderschaft der Wissenden zu werden. Maryan weiß von dieser Gilde wenig, außer dass sie den *Codex im Besonderen* achtet – was sie leichtfertig als übermäßige Genauigkeit interpretiert. Zusammengenommen wird also ein Verstoß gegen ihn von Maryan wahlweise als Rufmord oder als Verrat den zuständigen Stellen gemeldet, sodass man als Forscher an dieser Schule während seiner menschenverachtenden Experimente tunlichst das sich ziemende Gewand tragen sollte.

ZU KURZES BESTEHEN DER AKADEMIE?

Die Schule der Schmerzen wird Anfang 1022 BF gegründet und ziemlich genau sechs Jahre später schon wieder geschlossen, während eine durchschnittliche akademische Ausbildung mindestens neun Jahre dauert (**HaM 30ff.**). Dennoch bringt die Schule auf zwei Arten Absolventen hervor: Auf der einen Seite gliedert manch ein Dozent mit Antritt der Lehrtätigkeit bis dato privat unterrichtete Schüler ein, zudem haben auch die *Sâli el'Mayyadah* bei der Gründung einige Schüler mitgebracht. Auf der anderen Seite sind kurz vor dem Abschluss stehende Schüler beim Fall Orons mit ihren Lehrmeistern geflohen und von diesen fertig ausgebildet worden, wobei nicht mehr als der letzte Schliff nötig war, sodass sie noch deutlich vom Profil der Akademie geprägt sind. Mit den Start-AP können dann eventuelle Besonderheiten des Lehrmeisters, die der Schüler übernommen hat, entsprechend abgebildet werden.

AUSBILDUNG

Die Schüler an der Akademie entspringen den unterschiedlichsten Schichten, die meisten von ihnen sind jedoch Kinder von Unfreien, deren Eltern sich damit für sie einen Weg in die Freiheit erhoffen. Die adligen Besitzer erlauben dies für gewöhnlich, manchmal geben sie sogar magiebegabte Sklavenkinder an die Akademie, wenn ihnen die Auslösesumme angemessen erscheint. Freie schicken ihre Kinder zur Ausbildung hierher, um sich der Oberschicht anzubiedern oder schlicht einen Gelehrten in der Familie zu haben – im Glauben, auf diese Weise gewissermaßen den Status als Freie rechtfertigen zu können. Magiebegabte Kinder von Unfreien und Sklaven der Magister werden grundsätzlich an die Akademie gebracht; und sollte einwerbender Magister ein Auge auf ein solches bei einem Freien geworfen haben, würde es auch nicht helfen, sich zu weigern – notfalls würden die Eltern mitsamt Kind wegen Verrats verklavt. Einzig ein konkurrierender Anspruch einer einflussreichen Hexe könnte ein magiebegabtes Mädchen dann noch davor bewahren, an der Schule der Schmerzen verdorben zu werden.

Der Ausbildungsweg verläuft getreu den üblichen Gildenregularien. Neue Schüler erleben ein vergleichsweise normales Elevium, wobei in den „Göttinnendiensten“ sowie im Geschichtsunterricht der Weg für die oronischen Irrlehren bereitet wird. Die Schüler werden allmählich an die Tätigkeitsfelder der Akademie herangeführt, indem sie Operationsräume und benutzte Instrumente reinigen oder die Räucherschalen auffüllen. Dabei gehen die Lehrkörper jedoch nicht immer behutsam vor, sodass die jungen Schüler zunehmend mit immer schauerlicheren Anblicken und ekelregenderen Substanzen, die sie entsorgen sollen, konfrontiert werden. Spätestens im Noviziat, wenn sie den Magistern bei ihren Experimenten zur Hand gehen müssen, sollten die Schüler hieran gewöhnt sein, denn Schwächlinge werden nun zunehmend ausgesiebt, der Strafkatalog reicht von der *Observation* – das erzwungene Betrachten zweifelhafter Handlungen – über die (zeitweilige) Verklavung bis hin zu einem Ende als magisches Versuchsobjekt.

Ältere Schüler, die von persönlichen Lehrmeistern übernommen wurden, legen eine Prüfung über die Grundkenntnisse ab, die im ihrem Alter entsprechenden Ausbildungsabschnitt erwartet werden, und werden dann gemäß ihres Kenntnisstandes, vor allem bezüglich der Heilkunde, entsprechenden Lerngruppen zugeteilt. Es wird erwartet, dass Defizite vor allem hinsichtlich der oronischen Lehren selbstständig durch zusätzlichen Besuch des Unterrichts der jüngeren Schüler ausgeglichen werden. Wer dies versäumt, fällt meist schnell auf – und niemand möchte in den Verdacht der Ketzerei geraten.

Wer das Studium erreicht, erhält einen Schulsklaven zur eigenen Verfügung, an dem die Unterrichtseinheiten durchgeführt und in der Freizeit geübt werden können. Die Schüler dürfen sich ihren Sklaven frei wählen, wobei spätestens die Reihenfolge der Wahl, die Hierarchie innerhalb der Schülerschaft offenlegt. Da Liebeleien unter den Schülern als rahjagefällig gelten und daher nicht gern gesehen sind, wird der Aufgabenbereich der Leibsklaven als „anatomische Übungsobjekte“ von vielen Schülern auch gerne einmal großzügig ausgelegt.



Die Indoktrination durch belkelelgefällige Unterweisung sowie eine fast unabdingbare Abstumpfung durch die alltäglichen Schreckenstaten im Rahmen der Ausbildung fördern bei den angehenden Magiern das Selbstbild, über anderen Men-



DIE HEXE UND DIE ZAUBERER

Weshalb veranlasste Dimiona als Tochter Satuaris die Gründung einer Magierakademie? Diese Frage stellen sich auch ihre Feinde in den zwölfgöttlichen Landen. Die Spektabilitäten von Perricum und Zorgan, *Olorand von Gareth-Rothenfels* und *Khorena saba Merisa*, haben gemeinsam einige mögliche Lösungsansätze zusammengetragen: So war Dimiona einst hesindeggläubig und ist außerdem eine Hexe von der Schwesternschaft des Wissens. Außerdem möchte sie sich augenscheinlich von Araniern abheben und sich eher auf urtulamidische Werte aus Zeiten lange vor dem *Aranischen Exodus* besinnen, als die Magierschaft in Araniern noch stark war, wofür auch die Wahl der Bezeichnungen Moghulat und Oron spricht. Möglicherweise bezieht sie sich auch bewusst auf *Donation Alrik von Terilia*, dessen Werke sie während ihrer Zeit in Perricum verschlungen haben soll.

Ein weiterer Grund, den die Spektabilitäten kaum ahnen können, ist dieser: Dimiona möchte die „nüchterne Gelehrte und Medica“, für die sie ihre Schwägerin Eleonora hält, verzerrt karikieren.

schen, gar über dem Leben selbst zu stehen. Sie sehen sich folglich als Herren, nicht als Sklaven. Daher wird ein Schüler normalerweise auch nicht gefoltert, zumindest nicht von den Magistern, vielmehr wird er zu Strafzwecken einem anderen Schüler „zur Obhut“ gegeben, der dann über den Unglücklichen gebieten darf – ein Machtspiel, das einen doppelten Lern- und Abstumpfungseffekt ganz im Sinne der Lehre bewirkt.

Doch auch wenn die meisten der fertigen Adepten als der oronischen Oberschicht zugehörig angesehen werden, ist dem nur scheinbar so: Abgänger zählen mitnichten automatisch als adelig, und auch wenn sie nunmehr als frei gelten, können familiäre oder wirtschaftliche Verwicklungen sie weiterhin in Abhängigkeiten gefangen halten. Von der Möglichkeit nachträglicher Versklavung ganz zu schweigen ...

Typische Unterrichtsstunden: Die komparative Tortur mittels des leiblichen CORPOFESSO versus des seelischen EIGENE ÄNGSTE; Versuchsreihe: Brechung der erhöhten Schmerztoleranz unter Einfluss des RUHE KÖRPER; Schauprozess zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase an einem Delinquenten unter Zuhilfenahme des SENSIBAR, dabei: Übung BALSAM sowie REVERSALIS; Vorzüge und Schwächen der Sektion im Vergleich zum schrittweisen VISIBILI; Die korrekte Entnahme von Humanmaterial zur weiteren Verwendung in der *Al-Kimiva*.

Höchstes Lob eines Magisters: „Eine wahre Kunst, die Leidensfähigkeit so weit ausreizen zu können. Sein Schmerz dürfte der Einen und Einzigen als gebührendes Donarium gegolten haben.“

Größte Furcht der Scholaren: „Dieses weinerliche Zögern ist unangemessen. Ich werde dich für neun Tage in die Obhut eines Tutors geben, der dir am eigenen Leibe aufzeigen wird, wie sich ein wahrhaft Mächtiger zu verhalten weiß.“

DIE EINE UND EINZIGE LEHRE

Neben den obligatorischen Andachten wird regelmäßig die Nähe zu Belkelel betont – vor allem dort, wo es leicht fällt. Die tatsächliche Verbreitung des wirklichen Glaubens und der wahrhaftigen Verehrung dieser Entität ist je nach Lehrmeister höchst individuell, was sich auch auf die Intensität des Glaubens der Schüler auswirkt. So ist etwa *Rasulan* eigentlich ein glühender Anhänger des urtulamidischen Khelevatan-Kults, nennt dasselbe Wesen nun jedoch der Einfachheit halber Belkelel, solange jemand hinhört. *Lucan Cantone* hingegen ist insgeheim Magierphilosoph und dehnt dies auch auf Belkelel aus. Die meisten Lehrmeister sind irgendwo dazwischen anzusiedeln, wobei einige unter ihnen auch tatsächlich Belkelel anbeten. Grundsätzlich wird die Verehrung der Erzdämonin aber eher plakativ betrieben: Tätigkeiten, die sowieso durchgeführt werden, werden zu Ehren der Belkelel ausgeschrieben und gegebenenfalls etwas drastischer dargestellt, damit jene, die nach Blut lechzen, zufrieden sind – solange es den wissenschaftlichen Betrieb nicht aufhält.



Die Schule der Schmerzen in den Augen der/des ...

... **oronischen Volkes:** „Ich bete täglich zur Einen und Einzigen, niemals dort zu landen. Ich bin mir nicht sicher, ob deren oberstes Ziel wirklich ist, die Patienten zu heilen.“

... **Schule des Seienden Scheins zu Zorgan:** „Wir haben den Aranischen Exodus, die Verbannung der Gildenmagie aus unserem Land, nie wirklich begreifen können. Doch wenn wir uns diese Unmenschen betrachten, die sich Magier schimpfen, können wir unsere Ahnen verstehen.“

... **Salpikon Savertin:** „Die Bruderschaft kann es sich nicht leisten, offen Dämonenbündler und Paktierer in ihren Reihen willkommen zu heißen – und erst recht keine Borbaradianer. Nur über meine Leiche!“

... **Oswyn Puschinske:** „Fähige Heiler, die sich nicht von überflüssigen Moralvorstellungen beschränken lassen, fehlen der Gilde, ja, der Magierschaft. Allein um das dumme Gesicht des alten Elcarna zu sehen, würde es sich schon lohnen, sie aufzunehmen.“

Was man in der Schule der Schmerzen über ... denkt.

... **das Anatomische Institut zu Vinsalt:** „Wie will man eigentlich seine Forschungen in einem solchen Umfeld ungestört und ernsthaft betreiben? Als Mitglied der Weißen Gilde von ihren eigenen Leuten bespitzelt und von der Kirche dieses Boron beschränkt, die Vivisektionen verbietet. Die Verantwortlichen dort wissen einfach nicht, was sie wollen. Zustände sind das!“

... **die Schwarze Gilde:** „Dass wir noch immer nicht Mitglied in der Bruderschaft der Wissenden sind, haben wir lediglich der impertinenten Ignoranz und geradezu infantilen Abhängigkeit vom Kult der zwölf falschen Götter auf Seiten der Entscheidungsträger zu verdanken. Doch irgendwann werden sie nicht mehr auf unsere Expertise verzichten können.“

... **Sklaven:** „Humanoides Arbeitsmaterial.“

Ein Rundgang durch die Schule der Schmerzen

Die Schule der Schmerzen hat sich in einem weitläufigen tulamidischen Prachtbau eingerichtet, der im Stadtviertel *Shorioth* direkt gegenüber dem Pfauenpalast steht. Einst die Heimstatt der Wesire von Elburum, erscheint das Gebäude viel zu überdimensioniert für seine jetzige Belegschaft und den aktuellen Verwendungszweck. Vier goldgekrönte Minarette an den Ecken zeugen von ehemals zumindest teilweise kultischer Nutzung des Bauwerks. Die schmucke Fassade ist weiß getüncht, einige Fenster wurden jedoch notdürftig zugemauert, was sich mit der hoch aufragenden Prachtpforte beißt, durch die man Zutritt zum Inneren des Gebäudes erhält. Der herrschaftliche Eindruck wird dabei von einer schwarzen Wolke aus Fliegen getrübt, die zumindest in den ersten Jahren über den Akademiemauern schwebt, und dem allgegenwärtigen Gestank nach Blut und Schlimmerem, der auf den Besucher alles andere als einladend wirkt.

Hauptgebäude

Hat man die Schwelle dennoch überschritten, werden Geruch und Fliegenplage noch stärker, obwohl zu deren Bekämpfung allenthalben Räucherschalen aufgestellt wurden. Die **Flurwände (A1)** sind bis zu den hohen Decken mit anatomischen Darstellungen übersät und zeigen den menschlichen Körper in verschiedener Zergliederung. Sie dienen als bleibendes Anschauungsmaterial und dämmen somit zumindest ein wenig den Sklavenverschleiß ein. Sowohl Magister als auch Studiosi bemalen die Wände im Laufe der Zeit immer weiter, sodass starke Unterschiede in Detailgrad und Kunstfertigkeit erkennbar sind. Seit Magister *Neriman* an der Akademie ist, mischen sich Zauberzeichen unter die Malereien, sodass durch die zunehmende Verwendung von *Schutzkreisen gegen Ungeziefer* die Fliegen irgendwann verschwunden sind. In den späten Jahren des Bestehens der Schule werden die Bilder nach und nach durch naturgetreue Reliefs ersetzt, die mittels *HARTES SCHMELZE* aus

der Wand geformt werden, einige besonders lebensrechte Figuren basieren jedoch eher auf dem *GRANIT UND MARMOR*.

Der Flur im Erdgeschoss führt neben verschiedenen Behandlungs- und Krankenzimmern sowie den Lehrräumen auch zum Bibliothekstrakt. Das Regal, das sich im **Bücherturm (A9, B9, K5)** über insgesamt vier Stockwerke erstreckt, wirkt mit der vergleichsweise bescheidenen Auswahl an dort vorhandenen Büchern geradezu leergefegt. Die Tatsache, dass die jeweilige Lieblings-Studiosa *Maryans* (selten einmal ein *Studiosus*) als *Famula* im Obergeschoss ihr eigenes **Gehilfenzimmer (B7)** besitzt und die Akademieleitung gleich zwei Räume großzügig als **Scriptorium (A10)** einrichten ließ, zeugt jedoch von den Ambitionen, daran schnellstmöglich etwas zu ändern. So sind hier tagein, tagaus versklavte Kalligraphen und Schreiber damit beschäftigt, Abschriften von bereits vorhandenen oder frisch erworbenen Werken anzufertigen.

Der drei Stockwerke hohe **Belkelelschrein (A23, B21)** mit angeschlossenen Räumlichkeiten zur belkelelgefälligen Zerstreung liegt wie selbstverständlich zwischen Speisesaal (**A19**) und **Behandlungszimmern des Adels (A4)**. Der hohe **Sternenturm (A28)** ist bis zum **Observatorium (C3)** vollkommen leer.

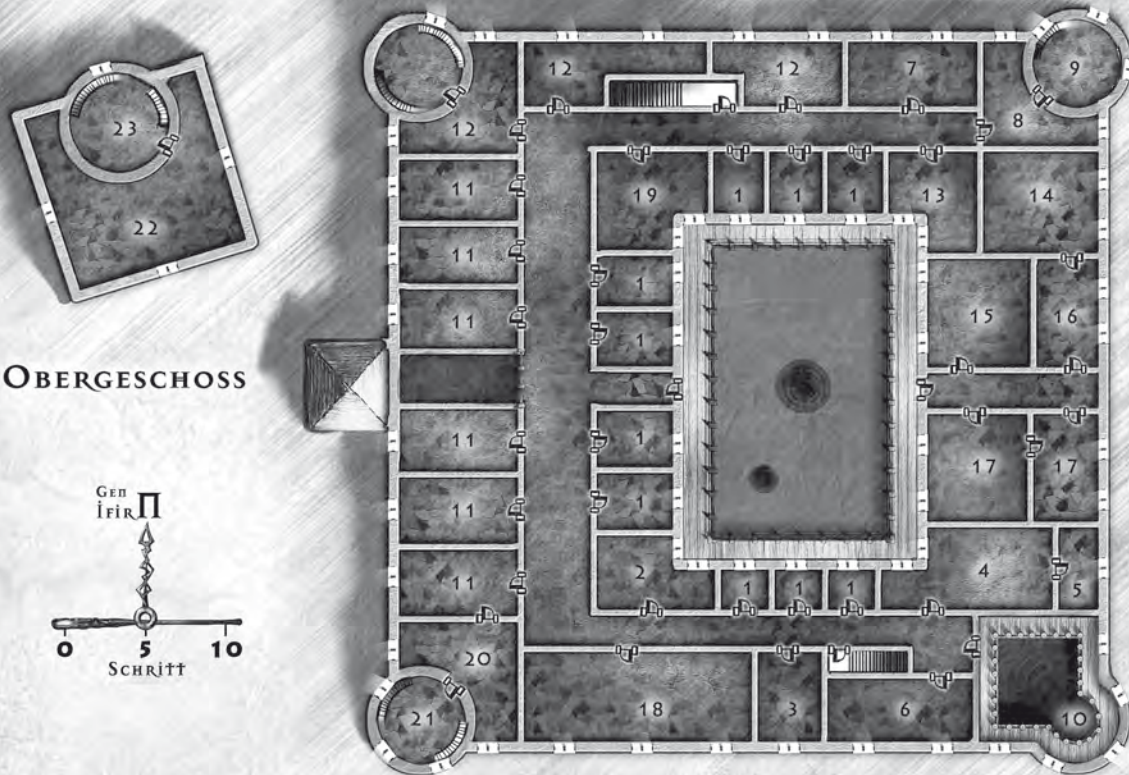
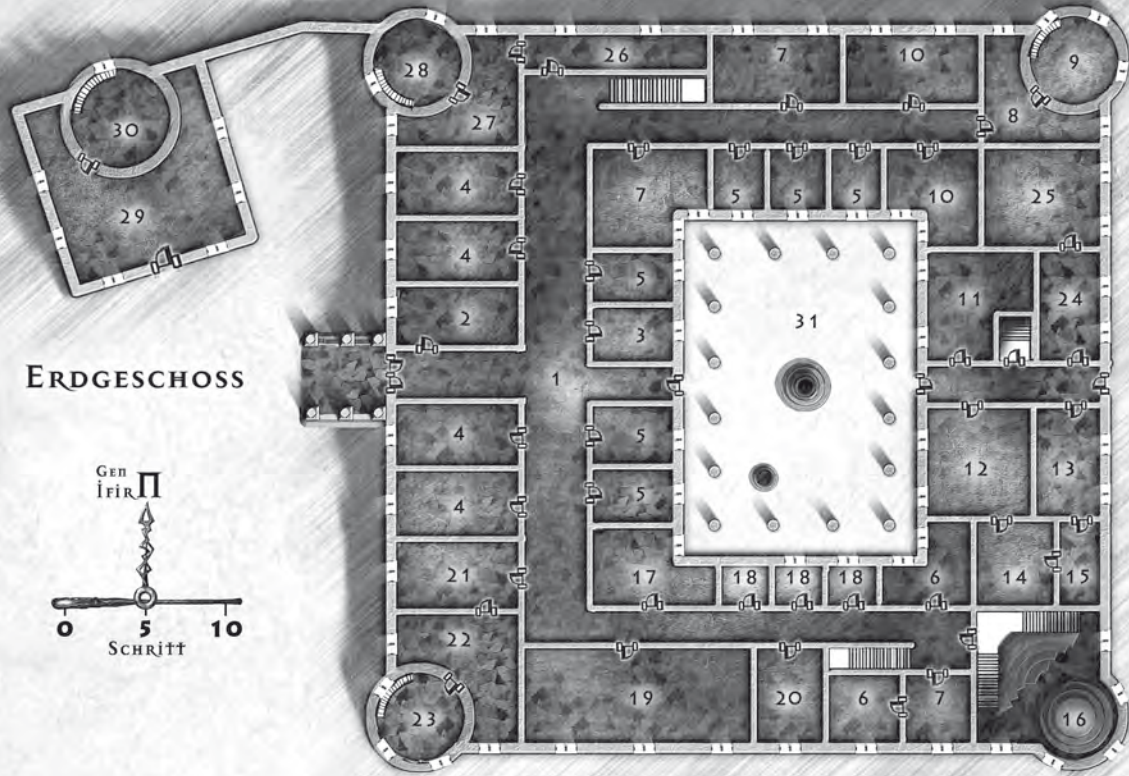
Der ganze Stolz der Akademie ist das dreistöckige **Anatomische Theater (A16, B10, K3)**, aus dem sämtliche Zwischendecken entfernt wurden und sogar sein *Vinsalter* Vorbild in den Schatten stellt: Betritt man das Theater im Erdgeschoss, steht man auf einer **Empore (A16)** oberhalb einiger Sitzreihen. Im Obergeschoss befindet sich eine **Galerie (B10)**, von der man den Blick bis zum **Kellerraum (C3)** frei hat, wo die Schauaktionen vorgenommen werden.

Im Obergeschoss befinden sich neben sämtlichen an einer ordentlichen Akademie zu findenden (und tatsächlich meist ungenutzten) **Konvents- und Gildenhallen (B18, B19)** auch die Schlaf- und Arbeitsräume der Schüler und Lehrer.

Das flache Dach ist kahl und lädt zum ungestörten Verweilen ein, zumal hier oben der Geruch beinahe erträglich ist. Auch dient es als Landeplatz für Besucherinnen, die zuweilen auf *Muwallaraanim* oder seltener *Karakilim* anreisen.

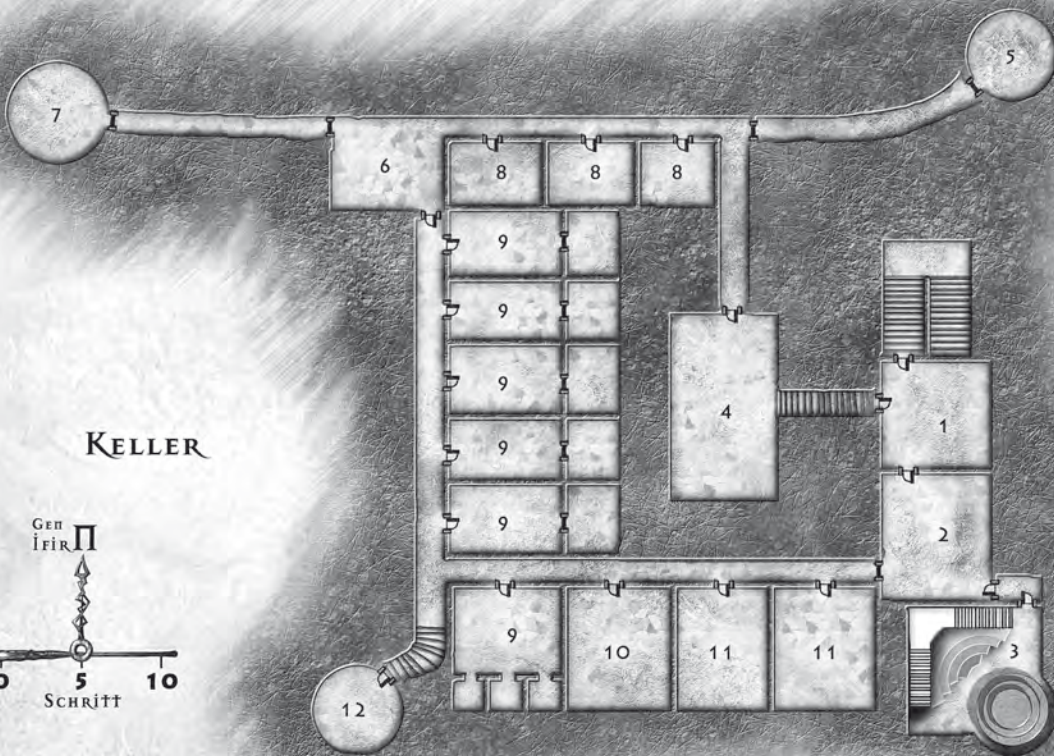
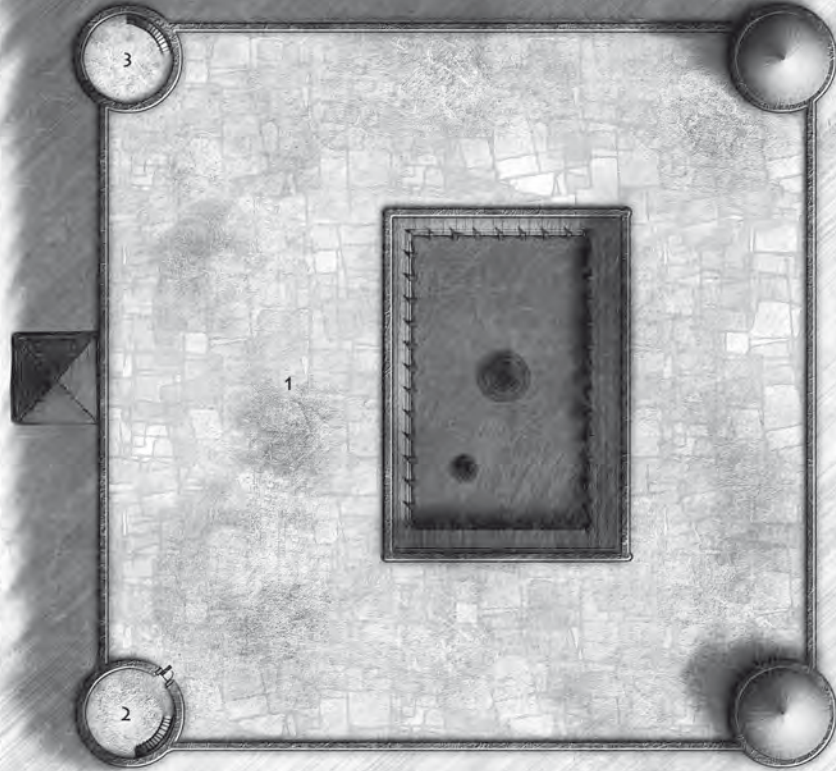


SCHULE DER SCHMERZEN
ZU ELBURUM





DACH



KELLER





LEGENDE

A Erdgeschoss	26 Werkstatt	20 Meditationsraum
1 Flur	27 Forschungs- & Arbeitsraum	21 Belkelelschrein
2 Vorderer Empfangssalon	28 Sternenturm	22 Sklavenunterkunft
3 Untersuchungszimmer	29 Wäscherei	23 Raum der Aufseherin
4 Behandlungszimmer des Adels	30 Waschräume	
5 Behandlungszimmer der Oberschicht	31 Innenhof	
6 Krankenzimmer für Mittelschicht	B Obergeschoss	C Dach
7 Lehrraum	1 Schülerzimmer	1 Flachdach
8 Lesesaal	2 Schlaflsaal	2 Belkelelschrein
9 Bibliotheksturm	3 Abort	3 Observatorium
10 Scriptorium	4 Gemeinschaftsraum	4 Schlafräum der Aufseherin
11 Zauberkammer	5 Lager	5 Trockendach
12 Alchimistisches Labor	6 Zimmer des Tutoren	
13 Kleines Labor	7 Zimmer des Famulus	K Keller
14 Dunkelkammer	8 Lesesaal	1 Lehrsezierzimmer
15 Materiallager	9 Bibliotheksturm	2 Kältekammer
16 Empore für Anatomisches Theater	10 Galerie für Anatomisches Theater	3 Anatomisches Theater, Sezierbereich
17 Küche	11 Dozentenzimmer	4 Pumpenanlage
18 Vorrats- und Lagerraum	12 Arbeitsraum	5 Giftschränk
19 Mensa	13 Wartezimmer	6 Ausstellungsraum
20 Abort	14 Zimmer der Spektabilität	7 Geheimkeller
21 Spiel- und Orgienzimmer	15 Schlafraum der Spektabilität	8 Arbeitsraum
22 Andachtsraum	16 Studierstube der Spektabilität	9 Experimentierraum mit Zellen
23 Belkelelschrein	17 Gästetrakt	10 Transplantationsraum
24 Hinterer Salon	18 Aula & Konventshalle	11 Experimentierraum
25 Konferenzraum	19 Kammer für Gildenangelegenheiten	12 Daimonaion

EXPERIMENTE UND FORSCHUNGSFELDER

Neben ihren offiziellen Tätigkeitsbereichen hat jeder einzelne Lehrmeister sein persönliches, häufig makabres Forschungsgebiet. Einige dieser Projekte sollen folgend exemplarisch vorgestellt werden:

👁 **Todesalchimie:** Versuche der Alchimistin Morinari mit Körperteilen in verschiedenen Zuständen als Substitute für diverse Ingredienzien (beispielsweise die Leber einer Versuchsperson, die eine Vergiftung überlebt hat, für ein *Antidot*; schon mehrmals abgetrennte und wieder nachwachsen gelassene Gliedmaßen für den *Heiltrank* anstatt des Eidechschwanzes; Urin eines sich vor Furcht eingenästen SCHWARZER SCHRECKEN-Opfers für *Angstgift*); Suche im Hirn von Zauberkundigen nach Karfunkeln; Forschung an einem Mittel gegen Schmerzempfinden für die Armee; und natürlich *Oronische Traumsteine* sowie *Traumgänger-Pulver* für Logenplätze.

👁 **Dämonische Krankheitsbehandlung:** Mangels Zugang zum FLUCH DER PESTILENZ, mit dem in reversalisierter Form Krankheiten geheilt werden könnten, nutzt man hierzu in Ausnahmefällen einen *Duglum*.

👁 **Nadelsetzen:** Hakim *Dschadir al-Faraj* führt diese uralamidische Kunst mit gewöhnlichen Nadeln bei Adligen und mit Dornrosenstacheln bei Sklaven durch – mit recht unterschiedlichen Ergebnissen.

👁 **Permanente Mnemosynthese:** Auf Anraten der Qabalya *Sâli el'Mayyadah* ist die Kombination der MEMORABIA-Varianten *Permanenz* und *Mnemosynthese* das persönliche Forschungsgebiet von Dottora di Shumir, um Wissen ohne Aufzeichnungen weitergeben zu können. Dazu sind auch Öffnungen von Schädeln und Untersuchungen des Gehirns in den verschiedenen Phasen des Lern- und Transferprozesses nötig.

👁 **Übertragung von Schönheit:** Gastdozentin *Sabeth* vermisst die Proportionen von Körperteilen und Gesichtern herausragend schöner Menschen (und Elfen, wenn sie an solche gelangt) punktgenau, um mittels IMPERSONA und TRANSMUTARE schließlich ein makellostes Aussehen verleihen zu können. Ihre bisherigen Ergebnisse wirken zu ihrem Leidwesen jedoch stets ein wenig künstlich.



KATAKOMMEN

Im nur grob gemauerten Keller, der neuerdings zwar mittels *Leuchtender Zeichen* erhellt wird, aber dennoch rußgeschwärzt ist, befinden sich die **Arbeitskammern (K8, K9)** für die wahren Experimente der hiesigen Forscher. In der **Kältekammer (K2)** werden Leichen mittels einer CALDOFRIGO-Kristallkugel gekühlt und zur späteren Verwendung eingelagert – falls der Zustrom an frischen Sklaven einmal abreißen sollte.

Das Kellergeschoss des Bibliotheksturms dient als **Giftschrank (K5)** der Akademie, der jedoch bis auf eine Geheimtür (*Sinnenschürfe-* und *Schlösser Knacken*-Proben jeweils +6) erst spät, und das eher pro forma, von Magister *Neriman* per *Ungesehenem Zeichen* (7 RkP*) getarnt wird. Einen Schlüssel hierzu hat nur Dottora *Maryan di Shumir* und händigt ihn höchstens an ihre Famula auf deren Nachfrage hin aus. Den gut verborgenen **Geheimkeller (K7)** kennen hingegen ausschließlich die Spektabilität sowie einige Mitglieder der *Sâli el'Mayyadah*. Er ist von Nichteingeweihten lediglich mit einer *Sinnenschürfe*-Probe +12 zu entdecken, wobei die antike magische Sicherung einen HORRIPHOBUS (14 ZfP*) auf jeden auslöst, der nicht unter der Wirkung von *Feuerschlick* steht.

Unter dem Belkeleschrein befindet sich das **Daimonaion (K12)** der Akademie, in dem jedoch eher einmal ein *Duglum* denn ein Diener aus der Domäne der Einen und Einzigen beschworen wird.

Im **Transplantationsraum (K10)** werden die einschneidendsten Manipulationen am menschlichen Körper durchgeführt. Die hiesigen Operationen sollen nicht nur zerstörte Organe und Gliedmaßen wiederherstellen, sondern auch bestehende zu verbessern versuchen. So kann man sich hier als oronischer Adliger für Unsummen die guten Augen oder die geschickten Finger seines Lieblingssklaven selbst aneignen, einem untergebenen Perlentaucher eine voluminösere Lunge einpflanzen lassen oder einem Arbeitssklaven gar ein zweites Paar Arme annähen lassen. Als Spender dienen jedoch nicht nur Sklaven: Halb in der Wand verwurzelt hängt eine armselige daimonide Kreatur, ein Mischwesen aus Mensch und *Cthllanogog* (*Tractatus* 77), an der recht kurzfristig gewünschte Züchtungen vorgenommen werden können und deren mehrfach vorhandene Körperteile für den neuen Besitzer verträglicher sein sollen als die des ursprünglichen Dämons.

Die **Pumpenanlage (K4)** befördert das Blut aus sämtlichen Experimentierkammern nach oben in den **Garten im Innenhof (A31)** zu den Blutrosenbüschen, die prächtig gedeihen.

PERSOGEN DER AKADEMIE

MARYAN DI SHUMIR, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA ORDINARIA CURATIVA, CUSTORA, DOTTORA

Dimiona fand die körperlich und geistig geschundene Maryan di Shumir als Lustsklavin der Ban Uludh, einer Ferkinahorde unter *Yabman Pascha*, forderte sie ein und richtete sie wieder auf. Einst respektable Lehrmeisterin am Anatomischen Institut zu Vinsalt, erschien die Dottora (*986 BF, seriös, auffallend unauffällig) der Moghuli wie geschaffen zur Leitung einer



Maryan di Shumir

belkelelgefälligen Heilkunstschule. Früher als Weißmagierin schon derart obrigkeitstreu, dass sie Aussagen von Autoritäten wortgetreu als unumstößliche Wahrheiten ansieht, ist sie ihrer Retterin Dimiona nun beinahe hörig.

Doch wo die körperlichen Verletzungen schon lange gerichtet sind, haben die seelischen Qualen tiefe Narben hinterlassen: Die verlebte Mittdreißigerin wirkt genauso zugeknöpft wie ihre sich in jeglicher Hinsicht geziemende Robe. Verbissen klammert sie sich an ihre Experimente sowie die Leitung der Schule, verfolgt den Ausbau der Akademiebibliothek mit allen denkbaren Mitteln und strebt krampfhaft nach Anerkennung durch die Schwarze Gilde. Sie versucht, die Gräueltaten um sie herum geflissentlich zu ignorieren, indem sie sich auf die Resultate beruft – und dabei an den neuen Forschungsmöglichkeiten, welche die Ergebnisse erst ermöglichen, insgeheim zunehmend Gefallen findet. Denn wie schrecklich ihr Umfeld auch erscheinen mag: Solange der *Codex Albyricus* eingehalten wird, mag schon alles seine Richtigkeit haben.

PERIMAN AL'OMAR AY FASAR, MAGISTER ORDINARIUS CONTROLLARIUS

Der Beherrscher aus Fasar (*990 BF, durchdringender Blick, schwarzer Haarkranz, hager) gehört zur Qabalya *Sâli el'Mayyadah*. Nach der Rückkehr des Dämonenmeisters interessierte er sich für die borbaradianische Vergangenheit seiner Heimatakademie und ist hierdurch zu einem klassischen Borbaradianer geworden. Der herrschsüchtige Machtmensch würde das Moghulat am liebsten zu einem Magiermoghulat nach uraltem



Vorbild umgestalten. Die Schule der Schmerzen sieht er dabei als ersten Schritt auf seinem Weg nach oben und beteiligt sich darum, unter vorgeblichem Gehorsam, an ihrer steten Verbesserung. Hierzu gehört für ihn mittelfristig auch eine Neuausrichtung der Akademie auf Beherrschungsmagie und Chimärologie, weshalb er Rasulan für seine Ansichten zu gewinnen sucht.

RASULAN, MAGISTER ORDINARIUS MUTANDUS ET INVOCATIVUS

Rasulan (*987 BF, dunkles Charisma, ungezügelt, eitel) ist ein baburischer Dämonologe von der *Pentagramm-Akademie* zu Rashdul, der sich die Chimärologie, genauer: die Daimonidenforschung, als Schwerpunkt erwählt hat. Der sadistische Magier ist in seinem Hass gegen alles Garethische ein glühender Verehrer von Dimiona und ihren Zielen, in seinen Augen ist sie die rechtmäßige Herrscherin Araniens. Rasulan brachte *Khelbara* (siehe 168) mit an die Akademie, nachdem er sie vor der Gründung einige Jahre privat unterrichtet hatte.



Rasulan

WEITERE DOZENTEN

☞ **Valeria Darclajés Morinari, Magistra ordinaria clarobservantia et curativa, Licentiata alchimicae** (*988 BF als *Rayadés Valeria Florios*, dunkelhäutige Schönheit, genussüchtig) hat viele Jahre ihres Lebens an der Universität von Al'Anfa verbracht. Nach ihrem Abschluss als Adepta der Magie folgte ein Studium an der Alchimistischen Fakultät und zuletzt an der Chamib al'Etba, dem medizinischen Zweig. Während dieser Zeit genoss sie das Leben in vollen Zügen, erst in den letzten Jahren widmete

sie sich eher widerwillig dem Familiengeschäft. Sie ließ sich früh im neu ausgerufenen Moghulat nieder und findet nun mit dem Schmuggel oronischer Sklaven ihr zweifelhaftes Auskommen. Die wahren Vorlieben der Grandessa sind aber noch immer Forschung, Lehre sowie vor allem Müßiggang und Orgien, weshalb sie mit Abstand die meisten Leibsklaven unterhält. Widerworte straft sie gerne mit einem kleinen Schnitt ihres Skalpells, das sie anscheinend immer zur Hand hat.

☞ **Dschadir al-Faraj, Magister mundanus anatomicus** (*982 BF, gesetzt, freundlich) erforscht die alte Kunst des Nadelsetzens und gibt sein daraus hervorgegangenes Wissen über die Besonderheiten der Reizreaktionen sämtlicher Körperstellen weiter. Der Hakim ist als nicht magiebegabter Lehrmeister umstritten, die Spektabilität steht jedoch hinter ihm, da sie profane Lehrmeister an Magierakademien noch vom Vinsalter Institut gewöhnt ist

☞ **Beli Ayshamandra saba Pasira, Magistra viatoris h.c. Elburumiensis** (*991 BF, Schöne der Nacht), ersucht als Gesandte an den Akademien der Schwarzen Gilde vor Ort um Aufnahme der Schule der Schmerzen in die Bruderschaft.

ALCHIMISTEN VON DER SCHULE DER SCHMERZEN

Stellt sich während der Ausbildung heraus, dass ein Schüler nur minder magisch begabt ist, muss dies nicht zwangsläufig bedeuten, dass er auf dem Seziertisch landet. Magistra Morinari hat die Akademieleitung vom Nutzen einer zweiten Ausbildungsstufe überzeugt, sodass auch anatomisch gebildete Alchimisten von der Schule der Schmerzen stammen können. Orientieren Sie sich bei den Werten an der Alchimistischen Fakultät der Universität von Al'Anfa (**WdH 156**) mit dem zusätzlich empfohlenen Nachteil *Gesucht II* und steigern Sie mit Start-AP vorrangig die *Heilkunde*-Talente sowie *Anatomie*.

WEITERE PERSONEN

☞ **Azizelis saba Nazmeya** (*997 BF, einnehmendes Wesen, tiefend sarkastisch) ist eigentlich eine Scharlatanin, hat sich jedoch vor einiger Zeit ihrer Wurzeln besonnen und möchte nun das Erbe ihrer Hakimya-Dynastie antreten, indem sie die Kunst der Heilung erlernt. Sie verspricht sich, hier mehr zu lernen, als sie zuhause jemals könnte, und als beste Hakimya der Sippe heimzukehren. Ihre Mitbringsel, einige Abschriften von Schriftrollen aus dem Familienarchiv, finanzieren dabei ihr Studium.

☞ **Lucan Cantone** (*996 BF, wirkt älter, über 2 Schritt groß, schlaksig) wird von seinem unersättlichen Forscherdrang tage- und nächtelang in die Katakomben getrieben. Dort trachtet er, die Funktionsweisen des menschlichen Körpers zu ergründen, während er echten Menschen meist schroff gegenübertritt. Gleichwohl ist sein Rat begehrt, kennt er als weitgereister Heilmagier doch so manch exotischen Kniff. Einen der ersten



Plätze für das Zweitstudium hat er sich mit der neuen Per-takis-Edition von *Menschen und Nichtmenschen* erkaufte, die er komplett memoriert hatte.

👁️ **Faldrion Lerchensang, Magister viatoris Lowangensis, Licentiatius iuri magicae** (*821 BF, silbernes Haar, unterlaufene Augen, arrogant) steht im Auftrag von *Oswyn Puschinske* der Akademieleitung auf deren Drängen hin in gildenrechtlichen Angelegenheiten zur Seite.

DIE HELDEN AN DER SCHULE DER SCHMERZEN

Nicht zu Unrecht als 'Hort der Dämonenbuhlen' beschimpft, ist die Schule der Schmerzen normalerweise kein favorisierter Ort für Magier mit aufrechter Gesinnung. Dennoch kann es Helden, die aus anderen Gründen in Oron unterwegs sind, an die Akademie verschlagen: Sei es, weil sie nach einer gescheiterten Mission von einer gehässigen Beli als Versuchsobjekte zur Verfügung gestellt werden; sei es, weil sie während einer Queste in Elburum keine andere Möglichkeit mehr haben, ihre Verletzungen behandeln zu lassen. Helden mit moralischen Grauzonen finden hier brillante Lehrmeister für sämtliche denkbare Arten der Heilkunst vor, die auch den ein oder anderen passenden seltenen Spruch beherrschen.

Die Schule selbst ist Besuchern gegenüber aufgeschlossen, solange diese nicht offen die Zwölfe anbeten. Gildenmagier müssen während ihres Aufenthalts selbstverständlich jederzeit als solche zu erkennen sein.

DIENSTLEISTUNGEN

Aus Sicht der oronischen Herrscherkaste dient die Akademie – neben der Erforschung neuer, für die Opfer noch bizarrer und schmerzhafterer und damit noch lustbringenderer Foltermethoden – dazu, die Herrschenden nach ihren Eskapaden zu heilen, sie mit alchimistischen Tinkturen zu verjüngen und mit magischen Sprüchen zu verschönern, sprich: Sie betrachten die Magier als willkommene Dienstleister, deren Aufgabe es ist, hinter ihnen aufzuräumen.

Wenigstens finanziert diese Erwartungshaltung die Schule aus den Geldsäcken der reichen Oberschicht, sodass bei den wenigen Reisenden, die durch Blutige See und Dornenwall ihren Weg hierher finden, zuvörderst ihr Wissen als Tauschgut gefragt ist. Ein seltenes magisches Buch im Gepäck oder im Gedächtnis zu haben, kann hier Tür und Tor öffnen. Angehörigen fremder Rassen wird schamlos angeboten, ihre Rechnung mit einer angemessenen Anzahl an Stunden als Untersuchungsgegenstand zu begleichen. Lehnen sie dies ab, werden sie häufig neugierig mit Blicken gemustert, die bereits abzuschätzen scheinen, wo man am besten den ersten Schnitt ansetzen könnte.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Heilung)	4	7	9
Artefakterstellung (ARCANOVI, Einfluss)	4	8	7
Beratung in magischen Belangen	6	6	12
Beschwörung (BKL-, BLZ- und ASF-Dämonen)	5	6	5
Buchabschrift	8	7	5
Exorzismus (Dämonen)	3	7	3
Herstellung von Alchimika	7	9	13
Magische Heilung	9	9	15
Magische Hellsicht	5	5	8
Magischer Lehrmeister	7	6	10
Profane Heilung	10	8	18
Prüfung des magischen Potentials	6	9	13
Sterndeutung und Horoskopstellung	3	3	3
Verzauberung (Eigenschaften)	5	7	9
Zauberthese erwerben	6	8	11

DIE BIBLIOTHEK

Die Akademiebibliothek musste mit der Gründung von Null an aufgebaut werden. Die Zielstrebigkeit der Spektabilität hat dazu geführt, dass über mehr oder weniger verschlungene Wege bereits ein gewisser Grundstock aufgebaut werden konnte. Doch noch immer wirkt der prunkvolle Bibliotheksturm vollkommen überdimensioniert und leer, obschon er einige Perlen bereithält. So findet man hier etwa den Zweiteiler *Die beiden Brüder* des Magiergrafen von Edas sowie *Die Schwarze Magie – ihre wichtigsten Rituale* und *Die Philosophie im Lehrsaal* vom selben Autor, außerdem das *Al-Raschida nurayan schah Tulachim* (*Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*), ein *Chimaeren &*

Hybriden und natürlich ein *Heiliges Testament des Borbarad*. Als 'wohlwollende Spende' der Halle der Macht erhält die Akademie zwischenzeitlich eine Ausgabe von *Die Angst*.

Ansonsten dient der Turm als Archiv für Versuchsprotokolle und Patientenakten, was nicht immer eindeutig voneinander zu unterscheiden ist.

Es wird gemunkelt, in Wahrheit suche die Spektabilität lediglich nach einem Buch: dem sagenumwobenen *Kitab ash Shifa* der untergegangenen *Schule des Immerwährenden Lebens* zu Baburin, über das Dschadir al-Faraj einige Hinweise in mehreren Büchern aus beschlagnahmten Bibliotheken elburischer Hakimya gefunden hat.



Immens: –

Sehr groß: –

Groß: Magica curativa, Heilkunde

Ansehnlich: Magica clarobservantia, Magica mutanda, Anatomie, Alchimie

Hinlänglich: Götter/Kulte (Dämonologie), Magiekunde, Pflanzenkunde, Tierkunde

Gering: Magica theoretica, Geographie, Geschichtswissen

Minimal: diverse, darunter Magica controllaria, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst

ZWEITSTUDIUM

Skrupellose Magier, die hier ein Zweitstudium antreten möchten, werden mit offenen Armen empfangen, besonders dann, wenn sie Bücher mitbringen oder sich bereit erklären, zu lehren. Es werden sowohl Grundlagen wie Sprachen und Rechnen als auch spezielle, zur Akademie passende Fachbereiche wie Alchimie, Verwandlungsmagie, Chimärologie, Dämonologie oder gar Artefaktmagie benötigt. Gemäß Protokoll wird man bei der Ankunft außerdem gefragt, ob man sich schon einmal ein Buch mittels MEMORANS eingepägt hat. Ist dies der Fall, kann mit der Niederschrift dieses Werks häufig bereits das eigene Zweitstudium abgegolten werden.

Dafür können die Studenten hier frei von moralischen Schranken forschen – nicht nur für Heil- und Einflussmagie, auch für ihr eigenes, vermutlich eher zwielichtiges Gebiet haben sie an der Schule der Schmerzen ein Refugium.

Doch von denen, die hierher kommen, geködert durch die erträumten Möglichkeiten uneingeschränkter Forschungsfreiheit, wenden sich viele recht schnell wieder ab, angewidert von den tatsächlichen Vorgängen innerhalb der Akademie-mauern.

ABENTEUER AN DER SCHULE DER SCHMERZEN

Die Akademie eignet sich insbesondere als Schauplatz von Spionagemissionen gegen Oron, da sie bereitwillig Studenten aufnimmt und dabei dem Pfauenpalast direkt gegenüber liegt. Über die unterschiedlichen Dozenten und Besucher können zahlreiche Mächtigkeitsgruppen ins Spiel gebracht und miteinander verwoben werden.

Darüber hinaus ist die Schule geradezu prädestiniert für Ausbruchsszenarien aus dem Horrorgenre, wenn gefangene Helden sich, ihre Lieben oder andere Zielpersonen vor den Experimenten eines verrückten Wissenschaftlers retten müssen. Beispielhaft hierfür können die Helden *Magistra Morinari* im Abenteuer *In Sklavenketten* in der Anthologie *Schwarze Splitter* begreifen.

Nach dem Fall Orons kann man in den Abenteuern *Chalwens Thron* (in der Anthologie *Strandgut*) und *Schleiertanz* mit Hinterlassenschaften der Akademie konfrontiert werden.



DER GIFTSCHRANK

Im untersten Stockwerk des Bibliotheksturms lagern einige Artefakte, die versklavten Personen gehörten und kurzerhand beschlagnahmt wurden, das meiste davon typischer Zaubertand aus dem tulamidischen Raum. Doch auch einige besondere Schätze vorheriger Generationen warten hier auf weniger turbulente Zeiten, zu denen jemand die Muße finde, sich mit ihnen eingehender zu beschäftigen:

👁️ Eine *Oronische Skalpelle (Schleiertanz 30)*, welche die magische Matrix des Körpers verletzen und somit Heilmagie unterbinden. Werden während einer mit einem zweiten Skalpell durchgeführten Operation Geschwüre mit einer solchen Klinge entfernt, wachsen diese nach Verschließen der Operationswunden durch BALSAM nicht nach.

👁️ Die Reliktsammlung des geplünderten benachbarten Hesindetempels: einige koptanische und mudramulische Ritualgegenstände, ein alhanisches ZauberpPENDEL, ein permanent geweihter Ouroboros mit HESINDES FINGERZEIG, eine umfangreiche Quellsammlung zu Chalwens Thron (*Efferd 178*) sowie alte Tontafeln mit einem ECHSEN-BANNFLUCH (*Schwur des letzten Sultans 50*).

👁️ Zwei Artefakte aus dem geplünderten ehemaligen Peraietempel: eine permanent mit *Kornfäule* verfluchte Vogelscheuche, die einst dort verwahrt wurde, und eine niemals faulende, mit den FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜN gesegnete Feige.

👁️ Ein *Bart des Erhabenen Blicks*, der künstliche, geflochtene Zeremonialbart eines Kopta, der als Matrixgeber für den BLICK AUFS WESEN (21 ZFP*, auch Variante *Schillernde Persönlichkeit* mit 14 ZFP* möglich) dient.

👁️ Eine Schriftrolle mit dem Wahren Namen des *Cthllanogog*.



GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Bei *Lucan Cantone* handelt es sich in Wahrheit um *Giavan Migaele ya Cerrano* (siehe 131), der hier ein dunkles Kapitel seines Lebens verbracht hat. Als Anhänger der Magierphilosophie kann er seine Abneigung gegen kultische Handlungen nicht immer komplett verbergen und flieht irgendwann vor dem Druck der Belkelelpriesterschaft, bevor er als Ketzler verurteilt würde.

Als Haffax' Truppen plündernd durch die Stadt ziehen, versucht Maryan, um jeden Preis ihre Bibliothek, ihren Schatz zu bewahren. Sie schleppt zunächst alles, was sie tragen kann, in den Geheimkeller (K7), und besinnt sich dann ihres Aufenthaltsortes. Aus panischer Angst, hier gefoltert zu werden, um die Lage des Verstecks zu verraten, stürzt sie sich vom Sternenturm in den Tod. So können nach der Befreiung Araniens die meisten Aufzeichnungen der Akademie geborgen und im Hesindetempel ausgewertet werden. Der Geist der ehemaligen Spektabilität spukt jedoch bis heute im *Haus der rettenden Hand* und trägt somit zur ungebrochen beklemmenden Aura dieses Gebäudes bei.

ΣΖΕΠΑΡΙΟΙΔΕΕΠ

Die Aufschneiderin

Khorena saba Merisa, zu dieser Zeit Spektabilität zu *Zorgan*, hat an der Schule der Schmerzen eine Agentin eingeschleust, um mehr über ihre Tochter *Reshemin* zu erfahren. Einige Zeit war die Berichterstattung zwar unregelmäßig, aber stetig, doch nun hat *Khorena* bereits seit ein paar Monaten nichts mehr von ihrer Kontaktfrau gehört. Die Vorsteherin der *Schule des Seienden Scheins* bittet nun die Helden, nach dem Rechten zu sehen. Als kompetente Organisatorin kann sie den Helden bei der Planung ihrer Ermittlungen behilflich sein. Wenn Sie möchten, kann auch die *Mada Basari* ein Interesse am Gelingen dieser Mission bekunden und den Helden mit weiterreichenden Mitteln unter die Arme greifen.

Die Spionin, die sich selbst in allen Unterlagen nur „die Aufschneiderin“ nennt, ist eine *Zorganer* Trickbetrügerin und Hochstaplerin namens *Sefira Ausrufer*. In *Elburum* tritt sie als die ehemalige Quacksalberin *Azizelis saba Nazmeyya* auf, die

nun vorgibt, ihre Leidenschaft für die wahre Heilkunst entdeckt zu haben.

Die denkbaren Gründe, weshalb sie sich nicht mehr meldet, sind vielfältig: Sie könnte schlicht entlarvt worden und schon lange tot sein, reizvoller wäre jedoch, wenn sie gerade dabei ist, korrumpiert zu werden und überzulaufen droht. Seit jeher ist sie es gewohnt, ihren Willen zu bekommen, und angestachelt von *Traumsteinen* könnte sie schwelenden Allmachtsphantasien erlegen sein. Nun ist es an den Helden, sie wieder auf den Pfad der Tugend zurückzuführen – idealerweise ohne sie dabei auffliegen zu lassen, sonst müssten sie sich selbst und die Betrügerin aus *Oron* retten. Womöglich gelingt es ihnen jedoch auch nicht mehr, die Spionin zu überzeugen, sodass letzten Endes verhindert werden muss, dass die *Oronier* von den Spionagetätigkeiten erfahren.

Begehrte Notizen

Dottore *Giavan Migaele ya Cerrano*, Dozent an der *Anatomischen Akademie* zu *Vinsalt*, möchte im Druckhaus seiner Familie ein neuartiges *Handbuch der Anatomie & Chirurgie* herausgeben. Hierin sollen nicht bewährte Techniken wiederholt, sondern bisher ungekannte Behandlungsmethoden präsentiert werden. Er verspricht sich, diese aus den Manuskripten und Akten der Schule der Schmerzen extrahieren zu können. Also beauftragt er die Helden für gutes Geld, ins befreite *Elburum* zu reisen und nach schriftlichen Überresten zu suchen.

Bei ihren Recherchen machen die Helden im dortigen Hesindetempel die Hohe Lehrmeisterin *Deliah Alama* ausfindig, die von den Aufzeichnungen zunehmend fasziniert ist. Auf diese Weise können Sie die Gruppe an das *Oron hinter dem Schleier* heranführen oder erste Hinweise für **Schleiertanz** streuen. Auch können sich die Helden im Gebäude der ehemaligen Akademie umsehen und in alten Arbeitszimmern bisher unentdeckte Geheimfächer finden. Befassen sich die Helden weiter mit den Schriftstücken und versuchen etwa, die Geweihte dazu zu überreden, ihnen Einsicht zu gewähren, können sie auf Hinweise und/oder Gerüchte stoßen, die einen zeitweiligen Aufenthalt von *Magister ya Cerrano* persönlich an der Schule der Schmerzen vermuten lassen.





DIE HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK

Vollständiger Name: Accademia Contramagica Cusliciensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von Seiner Majestät König Khadan I. Firdayon

Standort: Kuslik, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Ausbildung magischer Leibwächter für den horasischen (Hoch-)Adel, die bisweilen aufgrund ihrer Verbindungen selbst zu höchsten Würden aufsteigen (Merkmal *Antimagie*)

Größe: mittelgroß

Spektabilität: Parisanthea Kaucis

Personen der Historie: Anselmo Castracane, Kriegsheld und erste Spektabilität des Instituts (702-778 BF); Praiodan Weißblatt, Praiosgeweihter und Spektabilität (753-824 BF); Polinaro von Hussbek, Vize-Spektabilität und Vertrauter Fürstin Kusminas (977-1019 BF); Orchit von Hirschfurten, Hesindengeweihter und Leiter des IAA (*985 BF, verschol-

len); Fadrillion Fünfstern, Vizespektabilität und Güldenlandfahrer (*954 BF, verschollen); Abelmir von Marvinko, Erzwissensbewahrer und Erster Minister des Lieblichen Feldes (978-1029 BF)

Bedeutende Abgänger: Larissa Uchakbar, ehemalige Spektabilität und erfolglose Kandidatin der Basiliusprüfung (*973 BF); Darian Olivari, Leibmagus Fürst Ralmans (*987 BF); Varigo di Costalanza, Zweiter Hofmagus des Horasreiches (*991 BF); Zyrasia von Kuslik, Consiliatorin des Pentagrammordens (*996 BF), Avessandra ya Lionessa, Baronin von Dalvretta (*1002 BF)

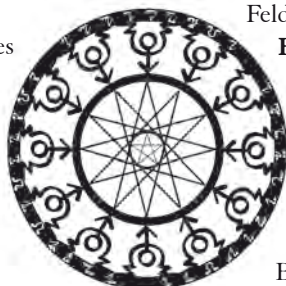
Fachliche Reputation: Eliteschule für Leib- und Hofmagier, die vorwiegend magiebegabte Adelsprösslinge ausbildet

Einfluss: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: groß

Bibliotheksbestand: ansehnlich



„In der Tat, o mein Gebieter, die Halle der Antimagie versucht nach Kräften, sich aus der Politik herauszuhalten. Allerdings – und genau das ist das Problem – hält sich die Politik selten aus den Angelegenheiten der Akademie heraus.“

—Finandenia del Maricelle, Erzkuratorin der Draconiter an den jungen Horas, in einer Lektion über die gildenmagischen Schulen seines Reiches, neuzeitlich

Seit den Tagen ihres Stifters, König Khadan Firdayon, bildet die Kusliker *Halle der Antimagie* Leibmagier für die horasischen Fürsten- und Adelshöfe aus. Das graumagische Institut gilt als Eliteschule, deren Absolventen nicht nur eine fundierte magische Ausbildung genossen haben, sondern sich auch in den höchsten gesellschaftlichen Kreisen zu bewegen wissen. Daher gilt die Akademie für viele Adelshäuser und Patrizierfamilien als erste Adresse, um dort ihre magiebegabten Kinder in den arkanen Künsten unterweisen zu lassen.

Angesichts der Schülerschaft, die sich in erster Linie aus Sprösslingen der höchsten Häuser des Lieblichen Feldes zusammensetzt, nimmt es nicht Wunder, dass verschiedenste Interessengruppen ihren Einfluss am Institut geltend machen wollen und Intrigen innerhalb des Kollegiums und des Akademiemagistrats, aber auch unter den Scholaren an der Tagesordnung sind. Durch Disziplin, kompetentes Lehrpersonal und strenge Prüfungen gelingt es dennoch, stets die hohen Ansprüche an die Ausbildung zu befriedigen.

Traditionell pflegt man eine enge Verbindung zum Praioskult, was für eine Akademie der Grauen Gilde zunächst verwunderlich erscheint – gerade angesichts der übermächtigen Präsenz der Hesindekirche in Kuslik. Doch durch die starke Konzentration auf Antimagie, die vielfältigen Adelskontakte und nicht zuletzt die räumliche Nähe des Akademiegebäudes zur großen Praiossakrale Kusliks lässt sich dies leicht erklären.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DER ANTIMAGIE

Bereits zu Zeiten Rohals gab es in Kuslik das *Seminar für Gegenmagie*, einen kleinen Zirkel von Antimagiern, der im Schatten der traditionsreichen *Halle der Metamorphosen* Scholaren zu kompetenten Schutzzauberern ausbildete. Unter diesen war sogar der junge *Tharsonius von Bethana*, der später unter dem Namen Borbarad gefürchtet werden sollte.

Im Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes 744-752 BF waren es ebendiese Antimagier, die an der Seite des charismatischen Grafen *Khadan Firdayon* standen und ihn und seine Getreuen gegen die magischen Angriffe der Garethher Kaiserlichen verteidigten. Gerade der Einsatz der Elenviner Magier, die *Eslam III.* entsandt hatte, um den Aufstand mit ihrer Beherrschungsmagie im Keim zu ersticken, geriet dadurch zu einem völligen Fehlschlag und legte den Grundstein für eine Fehde zwischen den beiden Akademien.

Zum Dank für ihren Beistand stiftete der im *Frieden von Kuslik* zum König ernannte Khadan Firdayon 764 BF die Halle der Antimagie und ernannte seinen treuen Leibmagier *Anselmo Castracane* zur ersten Spektabilität der Akademie. Zur Erinnerung an ihre Verdienste im Unabhängigkeitskrieg überließ der König den Magistern ein großes Gebäude in der Trutzburg Kusliks, die als ein Symbol für das letztlich abgeschüttelte Garethher Joch galt. Die Akademie sollte darüber hinaus der Stärkung der Firdayon-Hausmacht in Kuslik dienen.

In der Folgezeit gelang es recht bald auch anderen Mächtegruppen, ihre Interessen im Bezug auf die Akademie geltend zu machen. So wurde von Beginn an eine enge Zusammenarbeit mit dem immer noch stark mittelreichisch geprägten Praioskult betrieben, wodurch unter anderem das Haus Galahan



mit seinen guten Kontakten ins Raulsche Reich einigen Einfluss auf die Akademieführung gewann.

In den folgenden zwei Jahrhunderten entwickelte sich eine Balance zwischen den Förderern der Akademie, zu denen neben den großen Adelshäusern und der Praioskirche auch das aufstrebende Patriziat, der Landadel und der einflussreiche Hesindekult gehörten. Die gesamte Zeit über standen Kusliker Hofmagier an der Seite der verschiedenen Machthaber und stiegen aufgrund ihrer Verbindungen nicht selten selbst in Machtpositionen auf.

Unter Königin *Amene III.*, die als Amene-Horas in die Geschichtsbücher eingehen sollte, wurden dann wieder verstärkt Bemühungen unternommen, die Akademie auf einen patriotischen Kurs zu bringen. Gerade Amenes Erster Minister *Abelmir von Marvinko* – selbst ein Absolvent der Halle der Antimagie – tat sich dabei hervor, den mittelreichischen Einfluss zurückzudrängen, sehr zum Unwillen seiner einstigen Lehrerin, der almadanischstämmigen Spektabilität *Larissa Uchakbar*.

Nachdem **1019 BF** auf dem *Blutkonvent von Arivor* das Haus Galahan in Ungnade gefallen war und die mittlerweile in hohe Würden der Hesindekirche aufgestiegene Kronprinzessin *Aldare Firdayon* **1024 BF** die Ablösung Uchakbars durch die ihr ergebene *Parisanthea Kaucis* durchgesetzt hatte, stand die Akademie wieder beinahe vollständig unter dem Einfluss des Hauses Firdayon.

Als nach dem Tod Amenes der Thronfolgekrieg losbrach und **1028 BF** der exilierte *Romin Galahan* im Handstreich Kuslik nahm, bildete die Akademie daher auch ein Bollwerk gegen den Usurpator und hielt zusammen mit den Truppen des Stadtvogts die Alte Burg, bis Entsatz eintraf. In Folge spaltete sich allerdings das Kollegium wie das gesamte Reich in Timoristen und Aldarener, was letztlich dazu führte, dass nach dem Friedensschluss **1029 BF** wieder verschiedene Fraktionen ihren Einfluss auf die Akademie geltend machen konnten.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Bereits bei der Aufnahme an die Halle der Akademie müssen hohe Hürden überwunden werden, denn nur vier *Probanden* werden jedes Jahr an diesem Eliteinstitut aufgenommen und müssen zuvor bei der *Spectatio* vor dem gesamten Collegium höchsten Anforderungen an Auffassungsvermögen und magischer Begabung gerecht werden. Im Gegensatz zur ansonsten ähnlich ausgerichteten *Garethher Akademie der Magischen Rüstung* ist es jedoch nicht zwangsläufig erforderlich, Fürsprecher aus höchsten Kreisen vorzuweisen, auch begabte Kinder der Popoli werden hin und wieder aufgenommen. Fast immer adoptiert sie dann aber rasch ein Adelshaus oder Patrizier, der fortan für die Ausbildung aufkommt, aber später auch Anspruch auf die Dienste des Adepten erhebt. Es soll nicht verschwiegen werden, dass ein angenehmes Erscheinungsbild für eine solche Rekrutierung sehr zweckdienlich ist und auch generell die Chancen zur Aufnahme an die Akademie erhöht.

Auch wenn wenig überraschend die Streitigkeiten und Konflikte der horasischen Oberschicht innerhalb der Akademiemauern ihre Fortsetzung finden, legt das Institut großen Wert auf eine exzellente Ausbildung und treibt seine Scholaren zu immer

neuen Spitzenleistungen an. Auch das Gebiet der magischen Forschung wird unbeachtet gelassen, auch wenn man sich hier teilweise eher unorthodoxer Methoden bedient – unvergessen die *INVERCANO-Spionage* der Kusliker an der Bannakademie *Ysilia*, die in der Gildenwelt für Aufsehen sorgte.

AUSBILDUNG

Üblicherweise haben die Eleven bereits vor ihrer Ausbildung an der Akademie eine hervorragende häusliche Ausbildung genossen, sodass elementare Kulturtechniken wie Lesen und Schreiben, Rechnen, Zeichnen, aber auch grundlegende Bospitano-Kenntnisse von den Magistern vorausgesetzt werden. Für die wenigen Stipendiaten, denen eine solche Erziehung nicht zuteilwurde, werden während des Eleviums ergänzende Kurse angeboten, die von jungen Priestern der Hesinde gehalten werden.

Der Unterricht konzentriert sich dementsprechend schon recht früh auch auf höfische Umgangsformen, historische und politische Zusammenhänge sowie natürlich Magietheorie und erste magische Konzentrationsübungen. Im Novizium kommen dann Magierecht, Alchimie und weitere theoretische Fächer hinzu. Natürlich werden nun auch die ersten Zauberformeln erlernt und erprobt. Der Unterricht im Studium dient dann in erster Linie der Vervollkommnung der magischen Fähigkeiten, während die Studiosi ansonsten weitgehend eigenständig arbeiten müssen: Beinahe jede Woche sind schriftliche Ausarbeitungen zu verschiedenen Themen zu erstellen oder mündliche Abfragen werden fällig. Beliebt sind die regelmäßigen Rhetorikseminare bei Spektabilität Kaucis, an deren Ende stets Debatten vor der versammelten Akademiegemeinschaft geführt werden müssen.

Neben den Magistern der Universität sind auch Kleriker der einflussreichen Kulte in die Lehre eingebunden: Praiosgeweihte halten Moralseminare und unterrichten Argelionsrecht sowie alte Sprachen. Der wöchentliche Besuch des Hesindedienstes ist für alle Scholaren obligatorisch, und viele grundlegende Vorlesungen zur Magietheorie werden von Hesindegeweihten gehalten.

Auch die Leibesertüchtigung spielt eine wichtige Rolle in der Ausbildung der zukünftigen Hofmagier. Tägliche körperliche Übungen sollen verhindern, dass die Scholaren zu ungelenkten Stubenhockern werden sollen. Hinzu kommen regelmäßige Ausritte, Rudern auf dem *Yaquir* und Lektionen in der Ballspielhalle, wo sich die Zöglinge im Federball üben. Zudem ist Fechtunterricht mit Stock und Magierdegen sowie der waffenlose Kampf ein wichtiger Teil der Ausbildung, denn kein horasischer Edelmann sollte einem dahergelaufenen Strauchdieb im Kampf unterliegen.

IM SALON UND BALLSAAL

Bereits während ihrer Studienzeit sind die Kusliker Studiosi beliebte Gäste auf Veranstaltungen der Kusliker Gesellschaft – allerdings dient der Besuch von Bällen und privaten Salons nicht allein dem Vergnügen, sondern ist institutionalisierter Teil der Ausbildung. Gerade auswärtige Patrizier machen gerne von der Möglichkeit Gebrauch, sich einen jungen Kusliker als Leibmagier zu mieten, wenn er auf Empfängen der Kusliker Oberschicht Gast ist. Den Lohn dafür streicht selbstver-



ständig die Akademie ein, jedoch profitiert der Scholar auch in erheblichem Maße. Neben der praktischen Erfahrung auf dem gesellschaftlichen Parkett ist es eine vorzügliche Möglichkeit, Kontakt zu einflussreichen Persönlichkeiten zu knüpfen, und es halten sich Gerüchte, dass einige athletische Studiosi ihren Auftraggebern auch auf andere Weise zu Diensten sind, um sich Vorteile zu verschaffen. Die Akademie dementiert solche Vorwürfe aufs Schärfste, doch wenn sie sich bewahrheiten sollten, wäre der Skandal im pruden Kuslik sicher groß.

UNTERBRINGUNG

Die Unterbringung eines Scholaren entscheidet an der Halle der Antimagie in hohem Maße über seinen weiteren Werdegang, denn die vier Flure sind traditionell den verschiedenen Mächtigkeitsgruppen zugeordnet, die die Akademie beeinflussen und fördern. In jedem Jahr werden die vier neuen Eleven in einer feierlichen Zeremonie auf die Flure verteilt. Offiziell wird die Zuordnung erst zu diesem Zeitpunkt festgelegt, doch im Regelfall wurde dies durch familiäre Bindungen und alte Absprachen schon lange im Vorfeld festgelegt.

Jeder der Flure wird von einem eigenen *Regens* betreut, der ein geräumiges Gemach am Ende des Flurs bewohnt. Den übrigen Magistern stehen mehr oder weniger komfortable Räumlichkeiten im ersten Obergeschoss zur Verfügung, wenngleich einige auch eigene Stadtwohnungen in Kuslik nutzen.

Grundsätzlich wird in den meisten Räumlichkeiten die Zweckmäßigkeit dem Luxus vorgezogen, bei genauem Hinsehen bemerkt man jedoch, dass sämtliche Einrichtungsgegenstände hervorragend verarbeitet und aus edlem Material hergestellt sind. Diese elegante und subtile Form, den eigenen Reichtum zu zeigen, entspricht dem horasischen Ideal der *Sprezzatura* und setzt sich auch beim Personal fort: An der Akademie herrscht kein Überfluss an Gesinde und Dienstpersonal, aber die hier Beschäftigten sind exzellent ausgebildet und verstehen es, die Magister und Scholaren vor allen unangenehmen Pflichten und unstandesgemäßen Tätigkeiten zu bewahren.

ABSCHLUSSPRÜFUNG

Die *Examinatio* an der Halle der Antimagie ist aufgrund ihres hohen Anspruchs in Magierkreisen geradezu legendär. Bereits das gesamte letzte Jahr des Studiums über müssen Traktate zu verschiedenen Themen verfasst werden, die in die Abschlussbewertung eingehen. Zur *Disputatio* gehört neben mehreren mündlichen Prüfungen dann aber vor allem die *Rigorosa*, eine mehrstündige Klausur, in der die *Candidati* jeweils eine anspruchsvolle Problemstellung aus dem Gebiet der Magietheorie, der Magiehistorie oder dem Magierecht schriftlich bearbeiten.

Im praktischen Teil werden wie üblich die vermittelten Zauberfertigkeiten abgeprüft, den Höhepunkt der *Demonstratio* bildet jedoch die *Fürstenprüfung*: Mit zahlreichen Statisten wird im akademieeigenen Thronsaal die Audienz eines Herrschers nachgestellt; die Aufgabe des *Candidatus* ist es dabei, den Fürsten – einen Studiosus eines anderen Flurs – vor allen Angriffen zu beschützen. Das Kollegium beweist jedes Jahr erneut eine böartige Kreativität bei der Entwicklung immer neuer Bedrohungsszenarien, die das Können und die schnelle Reaktion der Prüflinge auf die Probe stellen.

Die *wahre Abschlussprüfung* beginnt allerdings erst nach der offiziellen Verleihung der Adeptenwürde: Zu den Entlassungsfeierlichkeiten kehren jedes Jahr unzählige Alumni der Akademie nach Kuslik zurück und richten verschiedene Wettkämpfe aus, bei denen sich die frischgebackenen Magier im Rudern, Ballspiel, Reiten und Fechten messen müssen. Der Verlierer ist traditionell verpflichtet, für das anschließende Gelage im Gasthaus *Ferdoquer Magister* aufzukommen.

DIE AKADEMIE ALS SPIELBALL DER MÄCHTE

Wie schon mehrfach erwähnt, versuchen verschiedene Mächtigkeitsgruppen ihren Einfluss an der Akademie geltend zu machen. Das hauptsächliche Schlachtfeld der Auseinandersetzungen zwischen diesen Gruppierungen ist der Akademiemagistrat, in dem Magister der Akademie, die Gönner und Förderer, Giltenvertreter sowie Geweihte von Praios und Hesinde vertreten



DIE FLURE DER AKADEMIE – ENGE KAMERADSCHAFT UND HARTE RIVALITÄT

Die Zugehörigkeit zu einem der vier Flure prägt die Ausbildungszeit eines Scholaren an der Halle der Antimagie mehr als jeder andere Faktor. Bereits bei der Aufnahmefeier erhält jeder neue Eleve eine edle blaue Robe, auf deren Brust das Emblem seines Flures eingestickt ist.

Die Ausbildung erhält er zwar meist zusammen mit den anderen Eleven seines Jahrgangs, doch bereits nach kurzer Zeit hat jeder verinnerlicht, dass die Mitschüler der anderen Flure Rivalen sind, die es stets und in jeder Disziplin zu übertreffen gilt – nicht zuletzt, um dem eigenen Flur Ehre zu machen.

Dementsprechend gibt es ein starkes Tutoren-System auf den Fluren, bei dem jeweils ein Studiosus für die Betreuung eines neuen Eleven zuständig ist und ihm gerade in den ersten Wochen des Eleviums eine große Hilfe ist. Es ist keine Frage, dass ein Eleve seinem Tutor dann auch während der *Examinatio* zur Seite steht und eine Vielzahl kleiner Hilfsarbeiten für den Candidatus erledigt.

Im Folgenden sollen die Flure kurz vorgestellt werden. Zwar haben sich teilweise die Förderer und Sponsoren im Laufe der Jahrhunderte geändert, aber die besonderen Charakteristika und gewachsenen Traditionen sind meist bestehen geblieben. Zudem wird der jeweilige Flur-Regens kurz vorgestellt. Jeder der Regenten zeigt großen Ehrgeiz, seinen Flur zu Spitzenleistungen anzuspornen, und schreckt häufig auch nicht davor zurück, in seinen Lehrveranstaltungen und Zuständigkeitsbereichen den Scholaren der anderen Flure das Leben schwer zu machen.

Der Schlangenflur

Lage: Erdgeschoss

Förderer: Hesindekirche, dadurch mittlerweile auch recht Firdayon-nah, früher auch verstärkt Bindungen an das Haus Marvinko oder die Stadt Kuslik

Werte und Traditionen: Der Schlangenflur gilt als äußerst bildungsbeflissen. Seine Scholaren verbringen viel Zeit in der Bibliothek und gehören häufig zu den besten Theoretikern der Akademie. Traditionell obliegt den *Schlangen* auch die Pflege des Bootshauses, sodass es nicht verwunderlich ist, dass sie den anderen Fluren bei den Ruderwettkämpfen oft überlegen sind.

Regens: **Richeza von Punin, Custora, Magistra ordinaria clarobservantia** (*994 BF, asketisch, aufgeschlossen) hat ihren Abschluss an der Akademie der Hohen Magie gemacht und ist seit Studientagen Akoluthin der Hesindekirche. Sie behandelt die Scholaren der anderen Flure stets gerecht, bietet für ihre *Schlangen* jedoch zusätzlich freiwillige Übungsstunden an.

Der Adlerflur

Lage: 1. Obergeschoss

Förderer: Patriziat der Stadt Kuslik, aber auch andere Stadtherrschaften; früher Traditionalisten und Galahanisten

Werte und Traditionen: Schon immer war der Adlerflur ein Sammelbecken für Zöglinge verschiedenster Förderer, die sich als Rückgrat des Reiches sehen. Auch ist hier der Anteil von Stipendiaten am höchsten. Die *Adler* legen großen Wert auf die gesellschaftliche Erziehung und üben sich eifrig in kultivierten Zeitvertreiben wie dem Federballspiel.

Regens: **Medwin von Kuslik, Celebrans, Magister magnus contraria** (*979 BF, untersetzt, eitel) entstammt der einflussreichen Kusliker Patrizierfamilie *Pechstein*, ist selbst Absolvent der Akademie und hat seinen Lehrstuhl bereits seit über zwanzig Jahren inne. Der gewieft Intrigant versteht es, seine Scholaren stets im besten Licht erscheinen zu lassen.

Der Drachenflur

Lage: 2. Obergeschoss

Förderer: das Haus Firdayon und verbündete Familien – seit Jahrhunderten

Traditionelle Werte: Die *Drachen* standen in der Geschichte des Instituts stets loyal zum Kaiserhaus, auch und gerade in Zeiten galahanistischer Vorherrschaft. Angesichts dieser unverbrüchlichen Treue kann jeder Absolvent fast sicher mit einer Anstellung in höchsten Kreisen rechnen und man gibt sich dementsprechend elitär. Häufig tun sich die Studiosi des Drachenflurs als ausgezeichnete Redner und Diplomaten hervor, gelten aber auch als die besten Reiter unter den Scholaren.

Regens: **Irian Ardismôr, Ephorus Magicae, Magister minor** (*1003 BF, unauffällig, übereifrig) ist erst seit kurzem auf seinem Posten. Ohne regulären Lehrstuhl und nur durch familiären Einfluss in seine Stellung gelangt, sucht er nach Möglichkeiten, sich zu profilieren.

Der Greifenflur

Lage: Dachgeschoss

Förderer: die Praioskirche, Haus Garlischgrötz, Kontakte ins Mittelreich, früher galahanistisch

Traditionelle Werte: Schon immer hegt man im Greifenflur eine Vorliebe für eine direkte, offensive Herangehensweise und übt sich daher verstärkt in den kämpferischen Disziplinen profaner wie magischer Natur. Darüber hinaus glänzen die *Greifen* häufig auf dem Gebiet des Magierechts, gelten aber auch als besonders streitsüchtig.

Regens: **Dragontina Forca, Legata, Magistra ordinaria contraria** (*987 BF, attraktiv, aufbrausend) wurde nach der Entmachtung des Hauses Galahan zur Regenta ernannt. Die erfahrene Bannmagierin ist Mitglied des Pentagrammordens und wurde auch vom OPV ausgebildet. Sie ist gefürchtet ob ihrer strengen Unterrichtsmethoden und kreativen Strafen.

Hinweis zur Generierung: Sie können die freien Start-AP nutzen, um das Werteprofil ihres Helden an die Besonderheiten des jeweiligen Flurs anzupassen.



sind. Dem Gremium obliegt die eigentliche Führung der Akademie, während die Spektabilität aus der Mitte des Magistrats für jeweils fünf Jahre berufen wird und überwiegend repräsentative Aufgaben wahrnimmt.

Neben den üblichen Reibereien der verschiedenen Adelsfraktionen ringen auch die Kirchen hier um Einfluss auf die Ausbildung der Akademie, wobei der Praioskult – gerade nach seiner Hinwendung zum Prinzipismus – meist die Oberhand behält. Obendrein ist auch die Gildenpolitik Teil des komplizierten Machtgeflechts: Seit der Gründung stellen die *Grauen Stäbe* die kleine Akademiegarde, die traditionell vom Magister für Kampfmagie angeführt wird. Doch der *Pentagrammorden* unterhält ebenfalls seit alten Zeiten gute Verbindung zur Akademie – nicht zuletzt aufgrund seines Ordensgründers, des legendären Bannmagiers *Drakhard*.

Typische Unterrichtsstunden: Seminar: Titel und Privilegien des Hochadels; Diskretion im Schriftverkehr: der CRYPTOGRAPHO; Geschichte der Contramagie II: Von Drakhard bis Rohal; Fakultative Übung: das Garadanspiel – eine Parabel für die Politik; Cursus: Aureliani in historischen Dokumenten; Semper paratus – INVERCANO für Fortgeschrittene
Höchstes Lob eines Magisters: „Das war einer Jandora würdig!“ (Die legendäre *Jandora von Bosparan* wird als Ideal einer vollendeten Leibmagierin verehrt.)
Größte Furcht der Scholaren: „Doch, mein Sohn, du hilfst dem Berflinghan-Balg, damit er die Arkanatio besteht. Wir brauchen die Unterstützung seines Vaters im Kronkonvent.“

EIN RUNDGANG DURCH DIE HALLE DER ANTIMAGIE

Die Zwingfeste des Protektors *Gorben von Rommilys* war über Jahrhunderte ein Symbol der neureichischen Unterdrücker, doch nach dem Unabhängigkeitskrieg wurde die *Alte Burg* wie viele andere Gebäude einer neuen Nutzung zugeführt und so kam es auch zur ungewöhnlichen Nachbarschaft zwischen der neu gegründeten Halle der Antimagie und der altehrwürdigen *Praios-Sakrale*.

Noch heute trennt nur das *Residenztheater* im alten Lustschloss der Erzherzöge den Tempel des Götterfürsten vom eindrucksvollen Eckhaus, in dem die Akademie residiert. Das alte Gebäude erweckt aufgrund des beim Bau verwendeten schwarzen Basalts auf den ersten Blick einen bedrohlichen Eindruck, zudem ist es über und über mit Efeu bewachsen, sodass die rätselhaften arkanen Verzierungen der Außenmauer kaum noch zu erkennen sind. Über dem Portal steht auf Bosparano und – deutlich kleiner – auf Horathi in goldenen Lettern der Name der Akademie.

ERDGESCHOSS UND KELLERRÄUME

Das **Eingangsportale (E8)** liegt am Scheitelpunkt der beiden Gebäudeflügel und wird von einer hohen Tür aus Eichenholz verschlossen, die so meisterhaft verfugt ist, dass einzig der goldene Türklopfer erkennen lässt, dass sich die zwei mächtigen

Die Halle der Antimagie in den Augen der/des ...

... **Akademie der magischen Rüstung:** „Die verzärtelten Schnupftuchwedler können es niemals mit einem unserer Leibwächter aufnehmen. Und dann bilden sie sich ein, mit uns auf einer Stufe zu stehen.“

... **Bannakademie Fasar:** „Wie wirkungsvoll kann man seine Herrin schützen, wenn jeder weiß, dass der mit der prunkvollen Robe der Leibmagier ist?“

... **Adels:** „Habt Ihr einen *Kusliker* in euren Diensten, ist die größte magische Gefahr, die euch droht, dass er eines Tages Euren Platz einnimmt.“

... **Volkes:** „Die regieren über die Magier, so wie der Adel über uns.“

Was man in der Halle der Antimagie über ... denkt.

... **Absolventen anderer Flure:** „Es sind Rivalen, aber wenigstens sind es Kusliker!“

... **Akademie der Herrschaft Elenvina:** „Euer Handelspartner hat einen Elenviner in seinen Diensten? Wir werden uns darum kümmern – nein, diesmal keine Bezahlung, das tun wir zum Vergnügen.“

... **Akademie der magischen Rüstung:** „Sie stehen hinter den Herrschenden, wir sitzen an deren Seite.“

... **die (liebfeldische) Praioskirche:** „Der Schutzherr der Antimagie steht uns allezeit bei und seine derischen Diener sind uns wichtige Ratgeber.“


Türflügel öffnen lassen. Durch einen schmalen Gang kommt man in eine hohe, auffallend hell gestaltete **Eingangshalle (E9)**. An den Wänden sind Bänke aufgereiht, für Licht sorgen zahlreiche Lämpchen, zumeist in versteckten Nischen eingelassen. Stets anwesend ist hier einer der ODL-Gardisten, der vom **Wachraum (E6)** aus ungebetene Besucher bereits im Flur abfangen kann.


Zur Rechten Hand kommt man in den **Schlangenflur**: In den beiden **Schlafsälen (E5)** sind die Eleven und Novizen untergebracht. Jeder neue Scholar bezieht hier einen der Ruheplätze, die mit eigenen Kleidertruhen und sogar einem kleinen Schreibpult großzügig ausgestattet sind, und bleibt für die kommenden sechs Jahre hier, bis er nach der *Prima Novizia* seinen Platz für einen neuen Eleven räumt und in eines der geradezu luxuriös ausgestatteten **Studiosi-Zimmer (E3)** umziehen darf. Eher unbeliebt ist das durch den **Waschraum (E4)** separierte Zimmer direkt neben der **Stube des Flur-Regens (E1)**, da man hier unter seiner ständigen Kontrolle steht. Aus diesem Grund ist die Zimmerverteilung oft ein Gegenstand flurinterner Rankämpfe und Wetten, in die sich der Lehrkörper tunlichst nicht einmisch. Der **Aufenthaltsraum (E2)** steht allen Scholaren des Schlangenflurs offen und jeder bemüht sich, diesen Salon mit Schenkungen seiner Eltern besonders schön auszustaffieren. Eine beliebte Disziplinierungsmaßnahme des Regens ist die Belegung der Tür mit einem CLAUDIBUS in der *Schlüsselmeister*-Variante, mit dem er einzelnen Scholaren den Zutritt zum Gemeinschaftsraum verwehrt.

(Adler-, Drachen- und Greifenflur sind bis auf die individuelle Raumgestaltung der Schüler nahezu baugleich zum Schlan-



Halle der Antimagie zu Kuslik

N  0 10 Schritt

 Geheimtür



- II-1 Zimmer des Flur-Regens
- II-2 Aufenthaltsraum
- II-3 Studiosi-Zimmer
- II-4 Waschraum
- II-5 Schlafsäle
- II-6 Abort
- II-7 Arbeitsräume
- II-8 Balkon
- II-9 Scriptorium
- II-10 Seminarräume
- II-11 Aula

Zweites Obergeschoss



- I-1 Zimmer des Flur-Regens
 - I-2 Aufenthaltsraum
 - I-3 Studiosi-Zimmer
 - I-4 Waschraum
 - I-5 Schlafsäle
 - I-6 Abort
 - I-7 Audienzzimmer
 - I-8 Vorzimmer
 - I-9 Balkon (ehemaliger Wehrgang)
 - I-10 Balkon
 - I-11 Zimmer der Magister
- Räume der Spektabilität:*
- I-12 Wohn- und Empfangszimmer
 - I-13 Studiolo
 - I-14 Schlafzimmer
 - I-15 Wohnungen der Magister

Erstes Obergeschoss



- E-1 Zimmer des Flur-Regens
 - E-2 Aufenthaltsraum
 - E-3 Studiosi-Zimmer
 - E-4 Waschraum
 - E-5 Schlafsäle
 - E-6 Wachraum
 - E-7 Ruheraum der Wachen
 - E-8 Eingangportal
 - E-9 Eingangshalle
 - E-10 Werkstätten
 - E-11 Schreibstube des Legaten
- Bibliothek:*
- E-12 Lesesaal
 - E-13 Bibliothek
 - E-14 Conservum
 - E-15 Magistratssaal
 - E-16 Schrein
 - E-17 Mensa
 - E-18 Übungsräume
 - E-19 Küche
 - E-20 Seiteneingang

Erdgeschoss



tert wurde und einen atemberaubenden Ausblick auf die Küste bietet. Selbstverständlich ist auch die Tür zur Wendeltreppe aus besonders dickem Holz gefertigt und zudem gepolstert, damit kein Geräusch aus den Räumlichkeiten über und unter ihren Gemächern die Ruhe der Spektabilität stören kann.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Die *Drachen* haben häufig die kürzesten Wege zu ihren Lehrveranstaltungen, denn viele **Arbeits-** (II7) und **Seminarräume** (III0) liegen auf ihrem Stockwerk.

Vor allem ist aber auch das geräumige **Scriptorium** (II9) hier angesiedelt. Durch eine lange und enge Wendeltreppe ist es mit einem direkten Zugang zur Bibliothek ausgestattet. Besonders wohlhabende Scholaren ziehen teilweise die neidischen Blicke ihrer Mitschüler auf sich, wenn sie ihre Kopien von einer selbstschreibenden *Magischen Feder* anfertigen lassen, die der stolze Vater für seinen Sprössling zum letzten Tsatag eigens von einem sündhaft teuren Artefaktmagier anfertigen ließ.

Direkt benachbart ist eine ganze Zimmerflucht, die den Studiosi und vor allem den Candidati in ihrer Prüfungszeit für eigenständige Studien zur Verfügung steht. Jeder hat hier seinen festen Arbeitsplatz, an dem er seine Unterlagen und Materialien lassen kann. Nachdem es vermehrt zu Vorfällen kam, bei denen nachts die Besitztümer einzelner Studiosi verschwanden, wurden die Tischplatten kurzerhand durch OBJECTIFIXO-Artefakte ausgetauscht, die zentral am Abend aktiviert werden, um in Zukunft solche Beschwerden und die ständigen Verdächtigungen der *Drachen* zu verhindern.

Die **Aula** (III1) am Ende des östlichen Korridors dient verschiedenen Zwecken: Hier werden große Lehrveranstaltungen und Gastvorträge gehalten, Ehrungen vorgenommen sowie Festlichkeiten und Empfänge für die Gönner und Förderer des Instituts ausgerichtet. Vor allem aber müssen die Candidati hier die theoretische Abschlussklausur schreiben. Jeder Prüfling sitzt dabei vor einem der großen Banner mit den Emblemen der Flure, die die Stirnseite des Saals schmücken. Das ganze Gewicht der jahrhundertealten Tradition seines Flures lastet dadurch auf den Schultern eines Candidatus, während er hier über den Aufgaben und Fragestellungen der *Rigorosa* brüht.

DACHGESCHOSS

Unter dem Dach sind die *Greifen* untergebracht. Neben weiteren **Seminarräumen** (D10) befinden sich hier zwei **Arbeitsräume** (D12), die einzelne Magister zeitweise für private Projekte und Forschungen anmieten können. Auch die **Meditationskammer** (D11) und das **Alchemistische Labor** (D13) sind hier zu finden, allerdings werden beide Räumlichkeiten eher selten genutzt und da gerade die alchemistische Ausbildung bei den Kuslikern ein eher stiefmütterliches Dasein fristet, sind die Gerätschaften hier oben nicht auf dem neusten Stand der Wissenschaft, teilweise unvollständig und nicht immer intakt.

Der östliche Flur bietet außerdem Zugang zu einem Balkon, der sich zur Aula hin öffnet und von dem aus die Prüfungen der Candidati beaufsichtigt werden.

Den Kusliker Absolventen bleibt das Dachgeschoss auch Jahre nach ihrem Abschluss aber vor allem wegen anderer Räume in Erinnerung: Hier auf dem **Fechtboden** (D8) mussten sie

viele schmerzhaft Lektionen mit dem Magierdegen oder beim Stabfechten über sich ergehen lassen und so mancher heute angesehene Hofmagus musste in seinen Ausbildungsjahren wegen schlechter Leistungen in diesen Disziplinen häufiger die **Waffenkammer** (D9) aufräumen und ausfeigen, als sein Ego vertragen konnte. Aber auch die **Räume für Leibesübungen** (D7), die eigentlich nur zum Aufwärmen vor den Fechtlektionen gedacht sind, entwickeln sich in den Anekdoten der *Alumni* häufig zu regelrechten Folterkammern, in denen man früher in ungezählten Stunden voll schweißtreibender Übungen seinen Körper stählen musste.

PERSOPEN DER AKADEMIE

PARISANTHEA KAUCIS, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA MAGNA THEORETICA

Als die damalige Regenta des Drachenflurs, Parisanthea Kaucis (*994 BF, gepflegtes Äußeres, wortgewandt), 1024 BF auf Betreiben *Aldare Firdayons* überraschend zur Spektabilität ernannt wurde, rechnete niemand damit, dass sie sich lange auf diesem Posten würde halten können. Die Abwahl von der renommierten Forscherin Larissa Uchakbar war schließlich aus rein politischen Gründen erfolgt und die junge Zyklöpäerin war nur aufgrund einer früheren Affäre mit der Kronprinzessin als Kompromisskandidatin genannt worden.

In den folgenden Jahren sollte Parisanthea jedoch alle Kritiker überraschen: Obgleich nur eine mäßige Antimagierin, konnte



Parisanthea Kaucis



sich die erstklassige Rhetorikerin stets an der Spitze der Akademie behaupten und mittlerweile zweifelt keiner mehr daran, dass sie auch 1038 BF ihre Position behaupten kann. Kaum einer beherrscht es wie sie, die unterschiedlichen Fraktionen im Akademiemagistrat gegeneinander auszuspielen und dennoch ausgleichend auf eine gemeinsame Entscheidung hinzuwirken. Den Lehrstuhl für Magietheorie hat sie eher aus Prestige-gründen inne, die eigentliche Lehre in diesem Fach überlässt sie den Hesindegeweihten oder ihren Lieblingsschülern und widmet sich lieber den Debattierseminaren oder wohnt exklusiven Salons in Kuslik bei.

ARIOSTO YA GALETTA, CVSTOS LVMINI, SACERDOS

Der alte Praiosgeweihte Ariosto ya Galetta (*969 BF, wohlbe-
liebt, nachdenklich) lehrt bereits seit beinahe einem halben Jahr-
hundert Bosparano und Argelionsrecht an der Halle der Anti-
magie. Als kompetenter Kenner von kirchlicher Dogmatik, dem
Magierecht, aber auch den inneren Abläufen der Magiergilden,
gehört er zu den engsten Vertrauten *Staryun Lorianos* und war
maßgeblich an der Formulierung vieler Lehrsätze des Prinzi-
pismus beteiligt, wobei ihm die lange Zusammenarbeit mit den
Magistern der Akademie von großem Nutzen war.

Zum Dank wurde er vom Wahrer der Ordnung zum persön-
lichen *Legaten* im Rang eines Praetoren ernannt und ist seitdem
für die praiosgefällige Betreuung der gesamten horasischen Ma-
gierschaft zuständig. Diese Aufgaben lassen ihm nur selten Zeit,
noch seine Lehrtätigkeit an der Akademie wahrzunehmen, so-
dass er sich dabei oft schweren Herzens von seiner jungen Assis-
tentin *Horanthe Ponziani* (*1008 B, dunkelhaarig und glutäugig,
warmherzig) vertreten lassen muss. Den Sitzungen des Akade-
miemagistrats wohnt er jedoch stets persönlich bei.

GLACERIAN, MAGISTER ORDINARIUS COMBATTIVUS, ARMATUS MAXIMUS

Der für sein Amt außerordentlich junge Glacerman (*1012 BF,
athletisch, schalkhafter Humor) gilt als kampfmagisches Wun-
derkind: Nachdem er bereits in seiner Scholarenzeit in Bethana
einige Ausbildungsjahre überspringen konnte, gewährte man
ihm darüber hinaus einen Dispens, um vorzeitig seine Magus-
Arbeit am renommierten *Institut der Arkanen Analysen* zu be-
ginnen. Nach der Verleihung des Magustitels im Jahre 1035 BF
bot ihm der Akademiemagistrat der Halle der Antimagie einen
Lehrstuhl als Dozent für Kampfmagie an. Seine erfolgreiche
Verpflichtung wurde als grandioser Besetzungscoup des Elite-
Instituts gefeiert – hätten doch auch die Bethaner Glacerman
gerne wieder gehabt.

Der gut gebaute Kampfmagier erfüllt so gar nicht das Kli-
schee eines verkopften Theoretikers, wenn er allmorgendlich
schweißtreibende Leibesübungen absolviert oder seine ODL-
Gardisten exerzieren lässt. Dennoch brilliert er auf dem Gebiet
der elementaren Transition und beherrscht bereits große Teile
der FAXIUS-Hexalogie. Besonders genießt es der aus einfa-
chen Verhältnissen stammende Glacerman jedoch, den hoch-
näsigen adligen Scholaren bei der Nahkampfausbildung eine
ordentliche Tracht Prügel zu verpassen – vor allem dann, wenn
er wieder einmal auf seine angebliche Affäre mit Spektabilität
Kaucis angesprochen wurde.



Glacerman

WEITERE MITGLIEDER DES AKADEMIEMAGISTRATS

☞ **Madaion Sphyritys** (*967 BF, weißer Kinnbart, streng) ist
der oberste Prätor des Argelianischen Gerichts und vertritt die
Interessen der Hesindekirche, wenn er nicht gerade wieder
einmal auf Reisen ist. Seine theologischen Streitgespräche mit
Ariosto ya Galetta gelten in der Akademie als Lehrstücke der
Debattenkunst.

☞ **Valeria Weyringer, Magistra minora** (*1001 BF, Locken,
ehrgeizig) ist zwar selbst Teil der Lehrkörpers, spricht im Ma-
gistrat aber als Mitglied der angesehenen Familie Weyringer für
die *Notablen* der Stadt Kuslik.

☞ Die Ucuriatin **Lamea Conciliata** (*992 BF, braunes Haar
mit grauen Strähnen, energisch) wurde vom Horashof ent-
sandt, um als Ohr und Stimme des jungen Herrschers an sei-
ner Hofzauberschule zu dienen.

BEDIENSTETE

☞ **Thelonus Ochsenfurt** (*982 BF, ergraute Schläfen,
distanziert) fungiert als Haushofmeister der Akademie. Er
hat eine bessere höfische Ausbildung genossen als so mancher
Landadliger und versteht es, Fürsten standesgemäß zu emp-
fangen.

☞ **Maestra Eronia Crassac** (*979 BF, üppig gerundet, schweigsam)
war in ihren besten Jahren eine der gefragtesten Köchinnen
des Landes, und führt nun das Regiment über die Akade-
mieküche.



DIE HELDEN AN DER HALLE DER ANTIMAGIE

Nur in Ausnahmefällen wird man die Helden an der Akademie mit offenen Armen empfangen. In den meisten Fällen wird ihnen eher vom Haushofmeister oder den ODL-Gardisten diskret aber schnell die Tür gewiesen. Kann jedoch mit Kontakten zu den Gönnern und Förderern des Instituts aufgewartet werden oder befindet sich gar ein Alumnus der Schule unter den Helden, wird man die Gruppe weit höflicher behandeln und ihrem Anliegen eventuell sogar Gehör schenken. Höchsten Respekt hingegen erweist man Geweihten und wird sich bemühen, diesen nach Kräften beizustehen.

Dienstleistungen

Die Aufgaben der Akademie sind recht klar umrissen und Dienstleistungen für das einfache Volk zählen mit Sicherheit nicht dazu. Mitgliedern des Hochadels und des Patriziats stellt man natürlich professionelle Hilfe in magischen Angelegenheiten zur Verfügung, verlangt dafür jedoch auch angemessene – will sagen: horrende – Honorare. Die häufigste Form solcher Dienste ist die zeitweise Vermietung erfahrener Studiosi, doch auch die Magister können für einzelne Gelegenheiten angeworben werden, wenn man es sich leisten kann. Wohlhabende Patrizier werben etwa gerne einen Kusliker hier wieder an, um bei wichtigen Vertragsabschlüssen sicherzustellen, dass alles mit rechten Dingen zugeht. Die Entzauberung frevlerischer Artefakte, Exorzismen von Dämonen und auch anderweitige Bekämpfung finsterner Magie sieht man hingegen als Gebot der Göttergefälligkeit und stellt dafür höchstens einmal notwendige Auslagen in Rechnung.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	9	9	10
Entzauberung (Artefakt)	7	8	12
Entzauberung (andere)	6	5	13
Exorzismus (Dämonen)	7	3	16
Magische Heilung (Wunden)	3	7	9
Magische Heilung (Gift)	7	8	12
Magische Hellsicht (Person)	6	8	9
Magischer Leibwächter (Magister)	10	10	6
Magischer Leibwächter (Adept)	8	9	11
Magischer Leibwächter (Studiosus)	4-7	6	14
Prüfung des magischen Potentials	7	8	16
Sterndeutung und Horoskopstellung	3	10	5
Verzauberung (Hauszauber)	8	10	12
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	3-8	7	9

Die Bibliothek

Die Schriftensammlung der Halle der Antimagie ist nicht beeindruckend groß, bietet den Magistern und Scholaren jedoch stets gute Arbeitsbedingungen für ihre Studien. Besonders hervorstechend ist die gute Ausstattung mit Büchern eher profaner Fachgebiete, die sich mit Politik, Redekunst oder der Rechtskunde (magisch wie profan) beschäftigen. Natürlich ist man auch auf dem Gebiet der Antimagie gut aufgestellt und nach längerem Schriftverkehr, Diskussionen mit der Garethr Akademieleitung und der Übersendung einer dreistelligen Dukatensumme, kann man auch endlich ein Exemplar der *Magischen Schilde* sein Eigen nennen. Sollte ein nicht vorhandenes Werk einmal dringend gebraucht werden, werden die Magister häufig dennoch im Stadtgebiet fündig, sei es in den beiden anderen Kusliker Akademien, mit denen man dementsprechende Absprachen getroffen hat, der Bibliothek der Praios-Sakrale oder natürlich der *Gelehrsamten Stube*, der größten Bibliothek Aventuriens im hiesigen Haupttempel der Hesinde. Gefährliche Schriften wie die Werke zu Herrschaftsmagie oder Beschwörungspraktiken lagern im *Conservum*, einem tiefen

Gelass in den alten Burgmauern, das mit Koschbasalplatten ausgekleidet ist. Die von Schradoker Zwergen gefertigte Panzertür weist ein kompliziertes mechanisches Schloss auf, dessen Schlüssel nur die Spektabilität und Custora Richeza besitzen.

Immens: –

Sehr groß: Magica contraria

Groß: Etikette, Magierecht, Staatskunst, Rhetorik

Ansehnlich: Kryptographie, Götter/Kulte, Magica clarobservantia, Magica combattiva, Magica theoretica, Magiehistorie, Heraldik, Rechtskunde (profan)

Hinlänglich: Geographie, Magica communicatia, Magica curativa

Gering: Alchimie, Magica controllaria*, Magica invocantia*, Magica mutanda, Magica phantasmagorica, Magica transformatoria, diverse andere

Minimal: diverse

*im Conservum



ZWEITSTUDIUM

Die Halle der Antimagie lässt traditionell nur wenige Adepten zu einem Zweitstudium zu, da man als exklusive Gemeinschaft unter sich bleiben möchte und jeder Eindringling von außen das diffizile Gleichgewicht der Mächtegruppen stören könnte. Die beste Chance, sich dennoch hier weiterbilden zu lassen, hat man, wenn man guten Kontakt zu einem der Förderer der Akademie besitzt. Gerade der Praioskirche sagt man hier großen Einfluss nach, doch welcher Magier ist dort schon gut gelitten? Sollte man alle Hürden überwunden haben, müssen neben den üblichen Gebühren für das Zweitstudium auch die Kosten für ein angemessenes Quartier aufgebracht werden, denn die Akademie stellt für diesen Zweck grundsätzlich keine Räumlichkeiten zur Verfügung. Und auch der Unterhalt eines standesgemäßen Lebensstils wird ein ansehnliches Sümmchen verschlingen, wenn man nicht bereits von den Novizen abschätzig gemustert werden will. In jedem Fall wird der Aufenthalt an der Halle der Antimagie für jeden Auswärtigen eine intensive Einführung in die Wirrungen der horasischen Politik sein.

ABENTEUER AN DER HALLE DER ANTIMAGIE

Die Akademie selbst wird wohl eher selten Schauplatz eines Abenteuers sein, zu penibel wird darauf geachtet, dass keine ungebetenen Gäste die Ausbildung der teilweise hochadligen Zöglinge stört. Wahrscheinlicher ist es, dass die Helden in das Intrigenspiel der konkurrierenden Flure und der dahinterstehenden Machthaber hineingezogen werden, möglicherweise als Gefolge eines hochstehenden Gastes bei einer der akademischen Feierlichkeiten. Vielleicht werden die Helden aber auch ausgesandt, um einen entlaufenen Scholaren zurückzubringen, der aus dem strengen Korsett der Erziehung in Elternhaus und Akademie ausbrechen will. Es gilt, ihn schnell zu finden, bevor seine einflussreichen Eltern das Institut für diese Schmach verantwortlich machen können – oder sind die Helden dem jungen Ausbrecher gar behilflich?

DER GIFTSCHRANK

Es mag einen erstaunen, aber die Halle der Antimagie hat keine dezidierte Asservatenkammer und besitzt auch kaum Artefakte oder andere Objekte, die potentiell dort gelagert werden müssten. Gefährliches Zauberwerk wird direkt entzaubert oder der Praiosgeweihtenschaft im benachbarten Tempel übergeben, wie etwa ein verwünschenes Flaschenschiff, das vor gut zwanzig Jahren für einige Aufregung an der Akademie sorgte. Einige wenige bemerkenswerte Objekte werden allerdings im Conservum der Bibliothek gelagert:

☞ Ketten aus Mindorium aus der Fertigung des legendären Zauberschmieds Draxhard, die mit mächtigen Bannsprüchen belegt sind und auch mächtigste Dämonen binden können. Diese potenten Hilfsmittel wurden viele Jahre strengstens unter Verschluss gehalten, da auf ihnen Gravuren praiotischer Hymnen zu finden sind und die Enthüllung eines Artefakts auf dem magisches und karmales Wirken sinnfällig zusammenwirkt vor dem Entstehen des Prinzipismus innerhalb des Praioskultes kirchenpolitisch zu heikel gewesen wäre.

☞ Die meisten verborgenen Geheimnisse sind allerdings vermutlich in den Archiven der Akademie zu finden. Unter den hier gelagerten Dokumenten befinden sich zahlreiche vertrau-

liche Briefwechsel mit Fürsten und Kronräten des Reiches, aber auch Protokolle, die den Streit zwischen Aldare Firdayon und der ehemaligen Spektabilität Larissa Uchakbar dokumentieren und die Kronprinzessin nicht im besten Licht erscheinen lassen. Hier findet sich auch ein umfangreiches Planungspapier, das den Ausbau der von Abelmir von Marvinko gegründeten *Arkänen Garde* umreißt, die unter Führung der Kusliker als regulärer Heeresteil fungieren sollte. Pikanterweise gleichen einige Organisationsstrukturen verblüffend dem *Hexagon*, der magischen Söldnertruppe unter *Calliope da Tovalla*.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Innerhalb der Praioskirche ist es ein offenes Geheimnis, dass *Saryum Loriano* ohne die Vorarbeiten seines Vertrauten Ariosto ya Galetta niemals das Lehrgebäude des Prinzipismus hätte entwerfen können. Kaum einer ahnt jedoch, dass der Keim dieser Philosophie von einem ganz anderen bewusst gelegt wurde: In seiner Zeit als Erster Minister des Reiches spielte Abelmir von Marvinko seinem einstigen Lieblingsdozenten Dokumente aus dem Praioskult frühbosparanischer Zeit zu, die so manche Fehlinterpretation des Garethes Kultes nahelegen. Dadurch wollte er alt- und neureichische Praioskirche entzweien und somit den mittelreichischen Einfluss auf die Akademie und die Stadt Kuslik eliminieren – ein Plan, der jedoch erst zur Entfaltung kam, nachdem Abelmir ein Opfer seiner eigenen Ränke geworden war.

☞ Das Gerücht von der geheimen Liebesbeziehung zwischen Parisanthea und Glacian könnte nicht weiter von der Wahrheit entfernt sein: Der brillante Magietheoretiker und die in erster Linie aus politischen Gründen gekürte Spektabilität und eher mäßig befähigte Magiekundelehrerin hassen sich zutiefst, verbergen ihre Abneigung allerdings hinter einer Fassade ausgesuchter Höflichkeiten. Die subtilen Spitzen in Bemerkungen über den jeweils anderen werden gerade von den jüngeren Scholaren nicht verstanden. Wenn die Gehässigkeiten Parisantheas über die Herkunft Glacians oder dessen Kommentare zur fachlichen Unzulänglichkeit der Spektabilität sich jedoch verstärken, scheint ein offener Konflikt unausweichlich.

SZENARIOIDEE

Nicht dieser!

Das Haus Tegalliani gehörte stets zu den treuesten Gefolgsleuten der Firdayon, doch im horasischen Thronfolgekrieg musste es einen hohen Blutzoll zahlen und sein Stern ist seitdem am Sinken. Seit in jungen Jahren seine magische Gabe festgestellt wurde, ist vereinbart, dass der junge *Pirtho della Tegalliani* (*1026 BF, pausbäckig, begriffsstutzig) seine Ausbildung im Drachenflur der Halle der Antimagie erhalten soll, um dann in den Dienst der Kaiserfamilie zu treten wie seine Mutter Isdara, die als Leibmagierin für Königin Aldare ihr Leben gab.

Das einflussreiche Haus ya Strozza ist seit langem mit den Tegalliani verfeindet und beauftragt die Helden, dafür zu sorgen, dass Pirtho in einem anderen Flur landet, um Argwohn zwischen den Tegalliani und der Herrscherfamilie zu erwecken. Die Helden müssen nun alle Register ihres Könnens ziehen und meisterhafte Intrigen spinnen, um die alte Absprache ungültig zu machen und das Kollegium dazu zu bringen, einen anderen bereits zugesagten Platz für Pirtho zu räumen.



DIE HALLE DER MACHT ZU LOWANGEN

Vollständiger Name: Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle der Macht zu Lowangen

Standort: Lowangen, Sveltland

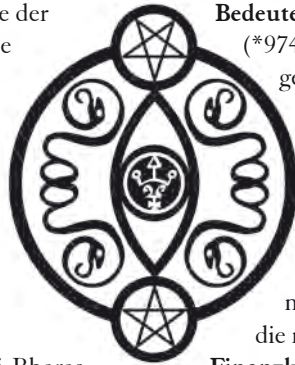
Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Ausbildung skrupelloser Beherrschungsmagier (Merkmale *Herrschaft* und *Einfluss*)

Größe: klein

Spektabilität: Oswyn Puschinske

Personen der Historie: Meister Eldor Verani Bharaspis, Verfasser der Bharaspis-Ausgabe von *Druidentum* und *Hexenkult* (Magister um 950 BF)



Bedeutende Abgänger: Gerinbold Perkun, Abenteurer (*974 BF), Quanon Finsterfold, fettleibiger Zwergenforscher im Garether Zirkel der Freien Wissenschaft (*991 BF)

Fachliche Reputation: trotz des relativ geringen Alters in Fachkreisen unumstrittene Kompetenz in Herrschafts- und Einflussmagie – vor allem wegen des Fehlens von Lehrverboten

Einfluss: gering (in Lowangen respektiert, aber nicht beliebt, groß in Fachkreisen, vor allem durch die mannigfaltigen Beziehungen Puschinskes)

Finanzkraft: gering (aufstrebend)

Ausstattung: ansehnlich

Bibliotheksbestand: ansehnlich

„Eines Tages werde ich sterben und jemand anderes wird die Leitung der Schule übernehmen müssen. Doch ich fürchte diesen Tag nicht, denn ich weiß, dass mein Werk in guten Händen liegen wird. Wer auch immer den Titel der Spektabilität erhalten wird: Er wird sich durch Stärke, Entschlossenheit und eisernen Willen auszeichnen. Manche würden behaupten durch Skrupellosigkeit, Machtstreben und Überlebenswille. All jene Eigenschaften sind Grundvoraussetzungen, um der Leiter einer Schule von Beherrschungsmagiern zu werden.

Aber bis dahin wird noch viel Zeit vergehen. Mein Körper mag zwar alt und gebrechlich wirken, doch er wird von meinem Geist am Leben erhalten – und dieser ist so jung und vital wie vor hundert Jahren.“

—Spektabilität Oswyn Puschinske zu einem seiner Schüler, 1034 BF

Die noch keine hundert Jahre alte Halle der Macht zu Lowangen hat sich in der kurzen Zeit ihres Bestehens zu einer der unumstritten kompetentesten Akademien der Geisteskontrolle entwickelt. Ursache hierfür ist die konsequente und seit ihrer Gründung andauernde Führung durch Spektabilität *Oswyn Puschinske*. Der skrupellose Schwarzmagier schaffte es wie kaum ein anderer, trotz widriger Umstände – unter anderem fehlender Finanzmittel und einer offenen Feindschaft mit der Inquisition und der Weißen Gilde – sein Lehrinstitut zu etablieren und stetig voranzutreiben.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DER MACHT

Vorgeblich als Dank für seine Dienste als Hofmagus stiftet **939 BF** Kaiser Perval dem scheidenden Oswyn Puschinske die Halle der Macht zu Greifenfurt. Tatsächlich will sich Perval eine Elite an skrupellosen Magiern ausbilden lassen, die vor keiner seiner Grausamkeiten zurückschrecken. Schon bald machen Gerüchte um Verschwundene und grausam Gefolterte die Runde, die dazu führen, dass die Inquisition eine Untersu-

chung einleitet. Puschinske setzt sich daraufhin nach Lowangen ab.

Nach zweijährigem Prozess verurteilt ihn die Inquisition **941 BF** in absentiam zum Tode und veranlasst die Zwangsschließung der Akademie, wegen diverser – aber kaum zu beweisender – Verstöße gegen den *Codex Albyricus*. Kaiser Perval und die Bruderschaft der Wissenden laufen gegen das Urteil Sturm und erwirken die Änderung in eine reichsweite Verbannung der Akademie. Puschinske lässt die Halle der Macht nach Lowangen verlegen, wo der Einfluss von Inquisition und Weißer Gilde sich in Grenzen hält und trotzdem die Möglichkeit besteht, mit und für Kaiser Perval zu arbeiten.

947 BF wird Puschinske aufgrund einer Intrige für die Basiliusprüfung zum Erzmagier vorgeschlagen. Er akzeptiert die Herausforderung und besteht überraschend.

Mit der Zusammenstellung und Veröffentlichung einer gekürzten Ausgabe des in weißmagischen Kreisen verbotenen *Druidentum* und *Hexenkult* zieht sich die Halle der Macht und speziell der verantwortliche Magister *Bharaspis* **948 BF** erneut den Unwillen der Inquisition zu. Außerdem stirbt mit Kaiser Perval der größte Gönner der Akademie.

988 BF grassieren in Lowangen die Zorgan-Pocken. Obwohl die Stadt glimpflich davonkommt, erkranken Puschinske und etliche andere Angehörige der Halle der Macht. Durch den aufopferungsvollen Einsatz *Elcarnas von Hohenstein* werden sie gerettet.

Während des *Dritten Orkensturms* von **1010 bis 1012 BF** wird Lowangen von den Schwarzpelzen eingeschlossen und belagert. Ohne zu zögern ändert Puschinske das Curriculum der Akademie und lässt seine Schüler vermehrt in Kampfmagie ausbilden. Durch den tatkräftigen Einsatz gegen die Belagerer erwirbt sich die Halle der Macht den Respekt der Lowanger Bevölkerung.

Als wenige Jahre später, zwischen **1015 und 1021 BF**, Borbarad zurückkehrt, liebäugelt Oswyn Puschinske mit einer Allianz



mit dem Dämonenmeister. Auf dem 829. Consilium Sinistrae vom 7. bis 10. Hesinde 1019 BF führt diese Haltung zur Spaltung der Schwarzen Gilde. Letztlich bleiben jedoch konkrete Verhandlungen mit Borbarad aus.

Gerüchte vom Ableben Puschinskes auf einer seiner Forschungsreisen im Jahr 1028 BF führen zu erbitterten Machtkämpfen unter den Magistern um den Posten der Spektabilität. Tatsächlich handelt es sich um einen Versuch des Erzmagiers, einen würdigen Nachfolger zu finden – doch niemand kann seinen hohen Anforderungen gerecht werden.

Der Sternenregen über dem Svelltland am 18. Efferd 1029 BF lässt auch die Halle der Macht aktiv werden. Sie schickt etliche Expeditionen aus, um vor allem die seltenen Madamanten und Sternengold zu bergen.

Nach langjährigen Intrigen gelingt es Puschinske schließlich 1034 BF *Salpikon Savertin* die alleinige Kontrolle über den Bund der Schatten, den Schwertarm der Schwarzen Gilde, zu entreißen. Einzig Bedenken seiner Mitverschwörer im Consilium Sinistrae verhindern, dass er sogar ihren Sitz nach Lowangen verlegen kann.

LEBEN AN DER HALLE DER MACHT

Alle Bereiche der Halle der Macht, von der Lehre über Forschung und tägliche Arbeit bis hin zum Leben der Scholaren und Dozenten sind vom Wirken Puschinskes geprägt. Der Akademieleiter erwartet von Lehrern und Schülern Beharrlichkeit, einen aufgeweckten Geist und vor allem Härte gegen sich selbst und andere.

QUAL AN KÖRPER UND GEIST

Die Lehre an der Halle der Macht ist unerbittlich und könnte auch als unmenschlich bezeichnet werden. Sie zeigt deutlich die Lebensphilosophie Puschinskes: Magiebegabte sind zum Herrschen geboren, doch nur wer sich selbst beherrscht, kann

anderen befehlen! Schwäche, Unfähigkeit und Undiszipliniertheit sind inakzeptabel, Züchtigungen an Leib und Seele an der Tagesordnung. Schläge mit dem Brabaker Rohr gelten dabei noch als harmlos. Viel gefürchteter sind die Torturen, mit denen Puschinske den Geist seiner Scholaren abhärtet. Dazu gehören tagelanges Ausharren in der Dunkelkammer, einem lichtlosen Gelass, in dem kaum genug Platz zum Liegen ist, oder das Bad in allerlei ekligem Krabbelgetier. Auf diese Weise sollen sich die Zöglinge von ihren inneren Ängsten und Gieren befreien, denn sie verderben den Charakter. Diese Einsicht stammt wohl aus Puschinskes Zeit als Hofmagier – ließ sein ausgeprägter Verfolgungswahn Perval doch zu einem der grausamsten Herrscher der Geschichte werden.

Auch wenn diese Abhärtungen einem Perricumer Seelenheiler im besten Fall wohl als bedenklich für die geistige Gesundheit erscheinen, geben die Erfolge – zumindest jener, die die Lehrzeit durchstehen – der Halle der Macht Recht: Nicht einer ihrer Adepten leidet an Phobien oder anderen seelischen Gebrechen. Mehr noch erlangen die Schüler Einblicke in den menschlichen Geist, die ihre Fähigkeiten als Seelenheiler denen der Perricumer Magier in nichts nachstehen lassen!

KONSERVATIVE LEHRE

In der Vermittlung theoretischen Wissens ist man an der Halle der Macht dagegen konservativ. Von Fasarer Freigeistigkeit hält man überhaupt nichts und beschäftigt sich ausgiebig mit den Zöglingen. Das zeigt sich auch am Verhältnis von Schülern und Lehrern: Um insgesamt 25 Scholaren kümmern sich gleich sechs Magister. Das ermöglicht sehr intensive Beziehungen in kleinen Arbeitskreisen, bei denen die Schüler schon recht früh in die Arbeiten ihrer Mentoren einbezogen werden.

Daneben finden zahlreiche Unterweisungen im größeren Rahmen statt, bei denen die Scholaren mehrerer Jahrgänge – meist alle Eleven, alle Novizen oder alle Studiosi – den Ausführungen der Dozenten folgen. Sie sitzen dabei hinter Pulten und führen akribische Notizen, die sie zum Repetitorium des Stoffes vor den Prüfungen verwenden. Umfassende Aufzeichnungen über Be-





obachtungen und Sachverhalte schärfen den Blick für das Wesentliche, üben das Erkennen wissenschaftlicher Zusammenhänge und ermöglichen später das Nachvollziehen der Arbeit. Lehrsprache der Eleven ist Garethi, ab dem Noviziat erfolgt der Unterricht in Bosparano. Studiosi dürfen sich sogar mit Vorlesungen in Ur-Tulamidya und Veranstaltungen in Zhayad herumquälen.

CURRICULUM

Sowohl die profane als auch die arkane Ausbildung erscheint auf den ersten Blick ungewöhnlich für eine Akademie, deren Spezialgebiet die Geistkontrolle ist. Neben den zu erwartenden Unterweisungen in entsprechenden Zaubern und Fertigkeiten, legt die Halle der Macht großen Wert auf körperliche Übungen und die Vermittlung von kampftauglichen Zaubern. Zwar hat sich diese Ausrichtung durch die mehrjährige Belagerung der Orks noch verstärkt, doch gehörte sie schon vorher fest zum Lehrplan. Hier findet sich wieder die Handschrift Puschinskes, der der festen Meinung ist, nur in einem gesunden Körper könne ein gesunder Geist wohnen. Als Beweis seiner These führt er gern den ehemaligen Hofmagus G.C.E. Galotta oder den buckligen Xeraan an, deren körperliche Schwächen seiner Meinung nach zwangsweise zur geistigen Umnachtung führen mussten. Damit hebt sich die Lehre deutlich von der tulamidisch geprägten Schule in Fasar ab, in der den Schülern „Dekadenz und Hybris mit der ersten Stunde des Studiums eingeflößt werden“. Entsprechend legt man in Lowangen auch wenig Wert auf die Ausbildung gesellschaftlicher Fähigkeiten – im rauen Svelltland ist es ohnehin nicht üblich, mehr als einen Satz Besteck bei Tisch zu nutzen.

Jeder Tag beginnt noch vor dem Sonnenaufgang mit einstündigen Ertüchtigungen im Tanz der Mada, an denen auch die Magister teilnehmen. Ebenso ist die Teilnahme an den Übungen der Bürgerwehr für Schüler und Lehrer obligatorisch. Praiostagsunterricht und regelmäßige Hesindedienste gehören – entgegen der Annahme der Weißen Gilde und der Kirchen – ebenfalls zum Unterricht der Scholaren: Ein fester Glaube ist eine gute Barriere gegen Beherrschungen und Gebete sind

Typische Unterrichtsthemen: Vorlesungen: Eiserner Wille I – Angst tötet den Geist; Rationalität und Logik – Profaner Schutz vor Beherrschung; Angst als Hilfsmittel zur Kontrolle; Goldene Zeiten – Die Regierungsjahre Kaiser Pervals; Praktische Übung: Fortgeschrittene Hermetik – IGNIFAXIUS und die moderne Schlachtfeldmagie; BAND UND FESSEL-Anwendung (Objekt: Ork); RESPONDAMI – Gute Fragen, schlechte Fragen; Konzentrationsübungen II – Von den Ablenkungen in Gold und Silber; Meditationsübungen; Exkursion 5. Lehrjahr: Tiere und Pflanzen der Altsvellt-sümpfe

Höchstes Lob eines Magisters: „Deine Gedanken bleiben mir verschlossen. Hervorragend, du lernst schnell!“

Größte Furcht der Scholaren: „BANNBALADIN – melde dich bitte umgehend bei Spektabilität Puschinske und berichte ihm von deinem Vergehen.“

wunderbare Konzentrationsübungen, um den Geist gegen Hellsicht abzuschirmen. Auch an den kostenlosen Unterweisungen in der Lowanger Volksschule müssen sich die Scholaren mit Beginn ihres Elevationen beteiligen – wo sonst könnten sie ungestört so viele verschiedene Menschen und deren Verhalten auf einmal studieren.

Die Abschlussprüfung an der Halle der Macht ist vergleichsweise unspektakulär. Neben der Anfertigung des eigenen Zauberstabes müssen die Zöglinge vor allem zwei Prüfungen bestehen: Die Probe des Geistes, in der sie einer gezielten Beherrschung widerstehen müssen. Und die Probe der Kontrolle, in der sie eine Person unter ihren Willen zwingen müssen.

SCHOLAREN

Jedes Jahr werden gerade einmal zwei bis vier Novizen aufgenommen, denn das Finden geeigneter Zöglinge gestaltet sich recht schwierig. Im eher dünn besiedelten Svelltland und der näheren Umgebung bemühen sich insgesamt fünf Akademien darum, vielversprechende Scholaren zu finden.

Auch diesem Problem begegnet Puschinske mit gewohntem Pragmatismus: Den Abgängern werden bis zu 200 Dukaten ihres Lehrgeldes erlassen, wenn sie der Schule einen geeigneten Zögling verschaffen. Darüber hinaus bietet die Halle der Macht die Prüfung des magischen Potentials besonders günstig an, um möglichst viele hoffnungsvolle Eltern anzulocken.

AUF VERLORENEM POSTEN?

Als einzige Akademie der Bruderschaft der Wissenden nördlich des Raschtulswalls, abgeschottet durch das mittelreichische Bollwerk der Weißmagie und umgeben von diversen rohalistischen Schulen, erweckt die Halle der Macht oftmals den Eindruck, auf verlorenem Posten zu stehen. Tatsächlich unterhält sie nur wenige Beziehungen zu den anderen Schulen der Linken Hand – entweder, weil die Spektabilitäten von Fasar und Mirham immer noch verschnipft sind über Puschinskes Entscheidung, Verhandlungen mit Borbarad anzustreben, oder weil die Forschungen Brabaks in völlig andere Richtungen zielen. Einzig mit der Universität Al'Anfas tauscht man seit einigen Jahren regelmäßige Magister für Gastlesungen aus. Ähnlich ist das Verhältnis zu den Akademien der näheren Umgebung. Deren Lebens- und Lehrphilosophien sind dem pragmatischen Oswyn Puschinske oftmals ein Graus. Überdies halten sie sich von sich aus von den verrufenen Schwarzmagiern fern.

Regelmäßigen Kontakt unterhält man immerhin mit dem Kampfsseminar in Andergast, aus dem *Magister Magnus Combativus Borcken* stammt. Auch zu den Hesindedisputen nach Thorwal entsendet Puschinske jedes Jahr eine kleine Delegation – wobei die Lowanger eher als Beobachter, denn als Akteure auftreten. Mit den Perricumer Antimagiern, die als einzige weiße Schule die profunde Kenntnis des menschlichen Geistes an der Halle der Macht anerkennen, herrscht reger Erfahrungsaustausch. Vor allem auf dem Gebiet der Seelenheilkunde profitieren beide Schulen von der streng geheim gehaltenen Beziehung.

Abseits der Gildenmagie finden hin und wieder Druiden ihren Weg an die Lowanger Schule. So gehört der berühmt-berüchtigte Archon Megalon zu ihren regelmäßigen Gastdozenten und nutzt die Räumlichkeiten für seine eigenen Forschungen zur menschlichen Angst.



FINANZEN UND RESSOURCEN

Lange Zeit hatte die Halle der Macht mit einer äußerst schlechten finanziellen Lage zu kämpfen. Mehr als einmal war sie dem Ruin und der Schließung nahe. Zwar wurde sie von Kaiser Perval mit umfangreichen Mitteln ausgestattet, doch fraß die Zwangsumsiedlung nur zwei Jahre nach der Gründung einen großen Teil davon fast vollständig auf. Bis zu Pervals Tode 948 BF erhielt die Schule von ihm zwar unregelmäßig weitere Zuwendungen, doch waren die kaum hoch genug, um die Ausgaben für den Bau der Akademiegebäude zu decken.

Als schwarzer Herrschaftsschule schlägt ihr auch heute noch großes Misstrauen entgegen, weshalb ihre Abgänger eher selten ihren Weg als Berater an einen Adelshof finden. Immerhin nahmen vor allem im Svelltland ansässige Handelshäuser häufig die skrupellosen und hochgradig loyalen Beherrscher als Berater in ihre Dienste und finanzierten damit die Halle der Macht. Mit der Gründung des Stoorrebrandt-Kollegs in Riva und dem Ende des Städtebundes brach dieses Standbein der Schule jedoch fast völlig ein. Auch der Borbarad-Krieg und die Gerüchte um eine Allianz Puschinskes mit dem Dämonenmeister trugen nicht gerade zum Vertrauen in die Beherrscher bei. Dennoch sind sämtliche Abgänger in der Lage, ihre Schulden bei der Schule innerhalb weniger Jahre abzutragen. Wie genau sie das bewerkstelligen, interessiert die Akademie dabei wenig.

DIE AKADEMIE UND DIE STADT

Seit dem Orkensturm hat sich das Verhältnis zwischen Stadt und Akademie merklich gebessert. Wurde sie vorher mehr geduldet und argwöhnisch beobachtet, genießt sie heute zumindest den Respekt der meisten Einwohner. Das liegt vor allem am Einsatz bei der Verteidigung Lowangens gegen die Schwarzpelze. Dennoch sind die Schwarzmagier vielen Lowangern nach wie vor unheimlich, umgeben sie sich doch gern mit dem Nimbus des finsternen Zauberers: Schwarze Roben, tief ins Gesicht gezogene Kapuzen und stechende Blicke sorgen für so manche Gänsehaut. Die disziplinierten Zöglinge der Halle der Macht fallen dagegen eher wenig auf. Das macht sie vor allem in *Eydal* und *Alt-Lowangen* zu gern gesehenen Gästen der Schenken und Tavernen, während ihnen in *Bunte Flucht* der Ruf von Miesepetern anhängt.

Zur Akademie der Verformungen besteht seit vielen Jahren eine innige Hassliebe, deren Ursache heute kaum noch jemand kennt. Sie wird vor allem von den Schülern beider Seiten mit Inbrunst gepflegt. Schlagen dabei angehende Schwarzmagier so über die Stränge, dass es zu Klagen kommt, sind die Strafen hart und unerbittlich: Ohne Zögern übergibt man sie der städtischen Gerichtsbarkeit, sodass sie schon einmal am Pranger landen oder öffentlich geächtigt werden. Nur bei wirklich schweren Vergehen, deren Bestrafung die körperliche Unversehrtheit des Zöglings gefährden, bezahlt die Schule eine Auslöse – die natürlich auf das Lehrgeld aufgeschlagen wird. Das sorgt nicht etwa für weniger Streiche und Reibereien, sondern dafür, dass die Scholaren ihre Aktivitäten ordentlich planen und lernen, ihre Spuren zu verwischen.

DAS KABINETT DER HERRSCHAFT

Wenig ist über das Kabinett der Herrschaft bekannt. Viele Magier halten es für einen bedrohlichen oder aber lächerlichen Mythos. Unter ihnen geht das Gerücht um, Puschinske habe schon vor über hundert Jahren einen geheimen Zirkel der Beherrscher gegründet und sein Ziel sei es, eine Aventurien umspannende Magokratie zu errichten.

Ganz Unrecht haben sie damit nicht: Angesichts des Chaos, das nach Kaiser Valpos Tod für mehrere Jahrzehnte im größten Reich der bekannten Welt ausbrach, rief Puschinske das Kabinett der Herrschaft ins Leben. Der kleine Zirkel mit ihm als *spiritus rector* verfolgt einen Weg der *ultima ratio*, der letzten Vernunftlösung. Dahinter steht die Überzeugung, dass Beherrschungszauberer die Kontrolle über die Geschehnisse Aventuriens übernehmen müssen, sollten Reiche, Kirchen und auch Magiergilden nicht in der Lage sein, die Menschen auf einen Weg der Logik zu führen.

Natürlich kommen nur ausgewählte Magiebegabte von besonderer seelischer Stabilität in Frage, diese Kontrolle zu übernehmen. Sie dürfen sich nicht von eigenen Ängsten oder Gelüsten leiten lassen, da diese die Logik aushöhlen und korrumpieren. Seit Jahrzehnten scharft Oswyn daher eine kleine Gruppe brillanter Beherrscher um sich, die mit Hilfe von Beeinflussung oder Beherrschung von wichtigen oder mächtigen Persönlichkeiten insgeheim in die Spiele der Macht eingreifen.

Das Kabinett im Spiel

Puschinskes Geheimzirkel ist klein. Er zählt kaum mehr als zehn Mitglieder. Sie sind samt und sonders magiebegabte Beherrscher, aber nicht zwangsläufig Gildenmagier. Besonders druidische Mehrer und Hüter der Macht verfolgen oft ähnliche Denkmuster wie Puschinske und selbst stark verweltlichte Elfen gehörten dem Kabinett an.

Das Kabinett tritt auf keinen Fall offen in Erscheinung, daher wird es häufig die Rolle eines Antagonisten einnehmen: eine Gruppe, die aus dem Verborgenen heraus die Fäden zieht und durch äußerst geschickte und subtile Einfluss- und Beherrschungszauber glänzt. Hin und wieder mag sich das Kabinett auch mit einem Auftrag an eine Heldengruppe wenden, es wird sich dabei allerdings nicht zu erkennen geben. Es könnte die Helden zum Beispiel ausschicken, um Artefakte zu bergen oder den Fall eines unfähigen Adligen vorzubereiten.

Helden, deren Handlungsweise und Charakterstärke (keine schlechten Eigenschaften) erkennen lässt, dass sie die Ziele des Kabinetts vollkommen unterstützen würden, werden von Puschinske für eine Rekrutierung in Betracht gezogen.



Die Halle der Macht in den Augen der/des ...

... **Akademie der Magischen Rüstung:** „Folterknechte und Ketzer allesamt! Kein Wunder, wurde deren Spektabilität doch schon vor hundert Jahren von der Inquisition zum Feuertod verurteilt!“

... **Akademie der Verformungen:** „Wer hätte gedacht, dass dieser Puschinske solange durchhält?! Seine Arbeit ist beachtlich, nur schade, dass er seine Schüler zu arroganten Machtmenschen erzieht.“

... **Schule der variablen Form:** „Lowangen wer? Ach so ... die Hinterwäldler ... ja, die leben da irgendwo im ewigen Eis und haben gefrorenen Rotz an der Nasenspitze.“

... **Lowanger:** „Das sind ruhige und anständige Leute. Haben der Stadt schon mehr als einmal gegen die verdammten Schwarzpelze geholfen und grüßen immer höflich. Trotzdem bekomme ich eine Gänsehaut, wenn ich an ihrer Schule vorbei gehe.“

... **Volkes:** „Diese Schwarzmagier sind alle seltsam! Und dieser Puschinske ist mit den Dämonen im Bunde – niemand wird ohne Hilfe so alt.“

Was man in der Halle der Macht über ... denkt.

... **die Schule der Austreibung:** „Regeln, Korsette und Daumenschrauben. Wie kann man unter solchen Bedingungen überhaupt forschen ... oder seine Magie verwenden?“

... **das Stoerrebrandt-Kolleg:** „Heuchler und Krämerseelen. Sie binden sich an Prinzipien wie Sklaven und verkaufen sie, wenn es ihnen dienlich erscheint oder keiner hinsieht.“

... **die Al'Achami:** „Ein Haufen Geheimniskrämer, die sich von ihren Ängsten und Gelüsten leiten lassen. Wenigstens unterwerfen sie sich nicht auch noch dem Diktat anderer Mächte.“

... **das Mittelreich:** „Unter Perval hatte das Reich Potential. Nun sieh es dir heute an: Gutmenschentum und Götterkatzbuckelei haben es förmlich zerfressen und zerstreut!“

... **die Orks:** „Ein altes Volk, das seinen Weg kennt! Wir müssen es genau im Auge behalten.“

Ein Rundgang durch die Halle der Macht

Für eine Magierakademie bemerkenswert ist das Fehlen von Zierrat oder beeindruckenden Schaustücken. Grund hierfür ist Puschinskes Abneigung gegen Gepränge und Pomp: Die Fähigkeiten eines Magiers müssen für ihn sprechen, nichts anderes.

Entsprechend ist der dreistöckige Backsteinbau im Stadtteil *Bunte Flucht* eher unscheinbar.

ERDGESCHOSS

Durch ein ungewöhnlich großes Tor aus eisenbeschlagener Steineiche, über dem eherne Lettern den Namen der Akademie verkünden, gelangt man in eine nahezu schmucklose **Eingangshalle (E2)**. Einzig eine beeindruckende Marmorstatue Kaiser Pervals mustert Eintretende mit durchdringendem Blick. Hartnäckig halten sich Schauergeschichten, die Statue gehe des Nachts in der Stadt um und ermorde auf pervalische Art Menschen. Pförtner *Jago Gorn* (*988 BF, stark kurzsichtig, beginnende Senilität), der alle Gäste an seinem wuchtigen Schreibtisch empfängt, glaubt fest an ein Eigenleben der Statue. Er behauptet, sie schon häufiger des Morgens blutbeschmiert vorgefunden zu haben. Zwischen großen, gepflegten Topfpflanzen steht eine harte Holzbank, auf der wartende Besucher Platz nehmen können. Nicht wenige Besucher beschleicht bei seinen Erzählungen ein äußerst mulmiges Gefühl.

Im Nordteil des Gebäudes findet sich linker Hand die **Bibliothek (E3)**. Dicht an dicht stehen Bücherregale in dem verhältnismäßig kleinen Raum. Auf der anderen Seite des Flures liegt die **Aula (E6)**, die als Speise-, Lese- und Versammlungssaal dient.

Direkt nebenan, hinter einer schlichten, schweren Steineichtür, befindet sich die **Schreibstube (E5)**. Obwohl der Raum nominell Arbeitsplatz Puschinskes und seiner Assistentin *Semirhija Jushibi Al'Kasim* ist, trifft man hier meist nur Semirhija an. Das Büro ist bis auf einen gewaltigen Schreibtisch nahezu kahl. Einziger Schmuck ist eine knorrige Miniatur-Bosparanie, die Puschinske seit hundert Jahren pflegt und auf der Größe einer Topfpflanze hält.

Im südlichen Teil des Erdgeschosses liegen die Seminarräume. Während im **großen Seminarraum (E1)** jahrgangsübergreifende Unterweisungen stattfinden, werden die beiden **kleinen Seminarräume (E4)** für den Unterricht in einem oder zwei Jahrgängen genutzt. Alle drei Räume sind ausgesprochen kahle Räume. Ihre Wände werden jedes Jahr neu gekalkt und Risse im Putz umgehend entfernt. Tische und Bänke sind frei von Schmierereien oder Einritzungen – kein Wunder, müssen Schüler, die bei solchen Verunstaltungen erwischt werden, sämtliche Lehrmöbel abschleifen und neu beizen. Nichts soll die Schüler in diesen Räumen von den Lektionen ablenken, nicht einmal Risse im Putz!

Eine unauffällige Tür führt in den Ostflügel des Gebäudes. Einst als eigenes Haus errichtet, wurde er mit einem Durchbruch mit dem Akademiegebäude verbunden und beherbergt die Versorgungsräume. Hier befinden sich die **Schlafräume (E7)** des Gesindes und des Hauswartes. Meist bleiben sie jedoch ungenutzt, da die Bediensteten ansässige Lowanger sind und in der Stadt wohnen. Daher werden die beiden kleinen Räume, in denen nicht mehr als zwei Betten und Truhen, sowie ein kleiner Tisch und zwei Schemel stehen, als Unterkünfte für Gäste genutzt.

Ansonsten findet man im Ostflügel eine **kleine Werkstatt (E9)**, einen **Lagerraum (E8)** für Bettwäsche, Roben und Tischdecken, die **Küche (E12)** und die **Waschküche (E11)**. Eine Treppe führt in den Keller.

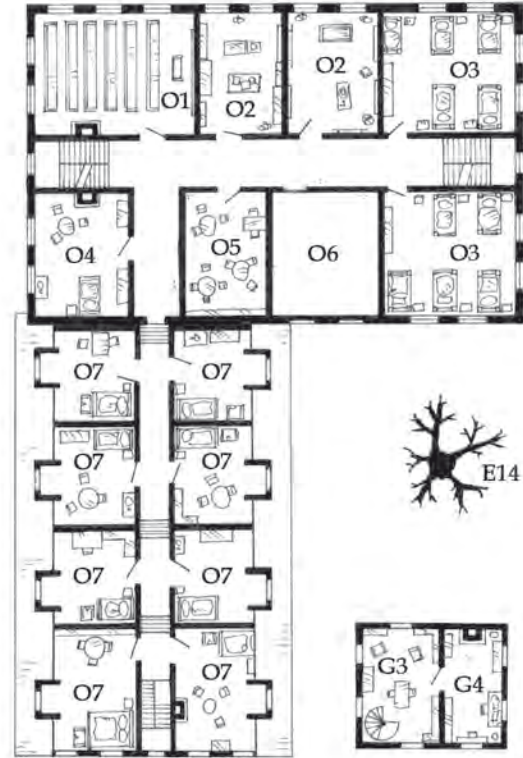
Durch den Wirtschaftstrakt führt eine Kutschdurchfahrt in den Innenhof des Gebäudes. Heute liegt hier ein gepflegter **Garten (E15)**. Vom Frühling bis zum Herbst entfaltet sich



Salle der Macht zu Lowangen



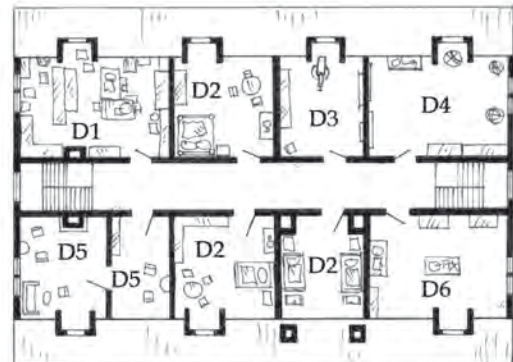
Erdgeschoss



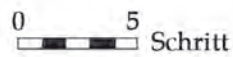
Obergeschoss



Kellergeschoss



Dachgeschoss





darin eine sinnenverwirrende Pracht aus Farben, Gerüchen und Formen unzähliger Pflanzen. Im Winter hingegen verwenden Schüler wie Lehrer viel Zeit darauf, grazile und vor allem detailreiche Skulpturen aus Eis zu erschaffen. Eine Ecke des Gartens ist einem **Kräuterbeet (E15)** vorbehalten, auf dem allerlei Rauschkräuter wie Tigermohn oder Thonnys gezogen werden. Der knorrige **Walnussbaum (E14)** in der Mitte des Gartens ist so dick und verwachsen, dass er hier wohl schon stand, bevor Lowangen gegründet wurde. Seine Äste dienen den jungen Adepten als Material für ihre Zauberstäbe. Wie der Baum in diese Gefilde gelangte und das raue Klima überdauert, ist fortwährender Grund zu Spekulationen.

OBERGECHOSS

Im ersten Stock liegen weitere **Seminarräume (O2)**, in denen ausschließlich theoretische Unterweisungen stattfinden. Zwei davon sind mit allerlei Anschauungsstücken wie Skeletten, einem mit UNBERÜHRT VON SATINAV behandelten, aufgeschnittenen Leichnam, ausgestopften Tieren, Kästen voll getrockneter Pflanzen sowie Karten, Globen und verschiedensten Anschauungstafeln vollgestopft. Der dritte, fensterlose Raum ist als die **Weißer Kammer (O6)** bekannt. Für sie wurde eigens ein zwergischer Baumeister angeheuert. Sie ist völlig leer. Boden, Decke und Wände sind reinweiß und absolut konturlos. Selbst die Tür verschmilzt mit der Wand. Durch ausgeklügelte Schächte wird Sonnenlicht in den Raum gelenkt, sodass die gleißende Helligkeit förmlich in den Augen beißt. Indem sie hier schwierige Aufgaben erledigen, lernen die Schüler eiserne Konzentration.

Am Nordende des Hauptflügels befinden sich die beiden **großen Schlafsäle (O3)**. In ihnen sind die Jungen und Mädchen aller Jahrgänge in überaus bequemen und großen Doppelstockbetten untergebracht – nach Meinung Puschinskes ist ein erholsamer Schlaf absolut unabdingbar für einen gesunden Körper und Geist. Bei den Schülern besonders begehrt sind die **privaten Schlafräume (O7)**. Eigentlich waren sie für die Un-

terbringung der Lehrkräfte gedacht, doch ziehen diese es geschlossen vor, eigene Wohnungen in der Stadt zu unterhalten. So vergibt man die Räume seit etlichen Jahren als Belohnung an besonders begabte Studiosi oder vermietet sie an betuchtere. Einzig im **Aufsichtszimmer (O4)** nächtigt ein wöchentlich wechselnder Dozent, der die Schüler nach dem Unterricht beaufsichtigen soll. In einem recht großen, fensterlosen Zimmer ist der **Aufenthaltsraum der Scholaren (O5)** eingerichtet. Hier können sie sich bei einer Partie *Rote und Weiße Kamele* oder am Boltantisch Ablenkung verschaffen.

Der **Große Hörsaal (O1)** ist die meiste Zeit verschlossen und wird nur für Vorlesungen von berühmten Gastdozenten – wie dem Druiden Megalon – genutzt, bei denen bekanntermaßen großer Andrang herrscht.

DACHGESCHOSS

Steigt man eine weitere Treppenflucht nach oben, gelangt man in das Dachgeschoss des Haupthauses.

In einem großen Ecksaal ist das **sternkundliche Kabinett (D4)** der Halle untergebracht. Hier werden die Eleven in der Sternkunde unterrichtet: Bewegungen des Sternhimmels, Sterndeutung und astrologische Berechnungen. Dafür gibt es eine Reihe von Himmelsgloben, Sternkarten und komplizierte Himmelspeilgerätschaften, deren Handhabung die Schüler im Schlaf beherrschen müssen. Direkt nebenan ist das **Observatorium (D3)**. Hier merkt man schnell, dass die Sternenbeobachtung nicht zu den Steckenpferden der Schule gehört: Einzig ein altes, verbeultes Teleskop, wie es beinahe jeder zweite Magier in seinem Türmchen auf dem Lande besitzt, steht hier für die Beobachtung der Gestirne.

Interessanter ist da schon der große **Lehrsaal der Kraftlinien (D6)**. Auf das Betreiben Puschinskes, der großes Interesse an den vor anderthalb Jahrzehnten wiederentdeckten Kraftlinien hat, wurde hier alles erhältliche Wissen über die Madabahnen zusammengetragen. Warum Puschinske ein so großes Interesse an den Kraftlinien hat, ist nicht bekannt, doch hat er schon

ЛЕГЕНДЕ

Gartenhaus

- G1 – Schlafstube
- G2 – Wohnstube
- G3 – Studierstube
- G4 – Labor

Erdgeschoss

- E1 – Großer Seminarraum
- E2 – Eingangshalle
- E3 – Bibliothek
- E4 – kleine Seminarräume
- E5 – Schreibstube
- E6 – Aula
- E7 – Schlafräume des Gesindes
- E8 – Lagerraum
- E9 – Werkstatt
- E10 – Kutschendurchfahrt
- E11 – Waschküche

- E12 – Küche
- E13 – Garten
- E14 – Walnussbaum
- E15 – Kräuterbeet

Obergeschoß

- O1 – Großer Hörsaal
- O2 – Seminarräume
- O3 – Große Schlafsäle
- O4 – Aufsichtszimmer
- O5 – Aufenthaltsraum
- O6 – Weiße Kammer
- O7 – Private Schlafräume

Dachgeschoß

- D1 – Memorabium
- D2 – Größere Räume
- D3 – Observatorium

- D4 – Sternkundliches Kabinett
- D5 – Behandlungszimmer
- D6 – Lehrsaal der Kraftlinien

Keller

- K1 – Alchimistische Labore
- K2 – Alchimistisches Lager
- K3 – Karzer
- K4 – Dunkelkammer
- K5 – Ritualkammer
- K6 – Geheimer Kerker
- K7 – Asservatenkammer
- K8 – Schatzkammer
- K9 – Lagerkeller
- K10 – Kaltraum
- K11 – Trockenkeller
- K12 – Sezierkeller



so manchen Fund aus dem Sternenregen hierher verbringen oder Frick verschiedene Apparaturen daraus fertigen lassen.

Drei **größere Räume (D2)** stehen für Gastdozenten und Besucher der Akademie zur Verfügung. Meist hält sich hier jedoch niemand auf, was dazu führt, dass allerlei heimliche Studententreffen in ihnen stattfinden.

Im Südtteil des Geschosses liegen die **Behandlungszimmer (D5)** für die Kundschaft der Akademie. Die Räume sind einfach und bequem eingerichtet, sollen sie doch eine der Behandlung und Heilung möglichst förderliche Atmosphäre erzeugen. Sind gerade keine Patienten anwesend, werden sie als **Meditationskammern** genutzt – auch wenn viele Angehörige der Halle dafür den Ritualraum im Keller bevorzugen.

Auf der anderen Flurseite gleicht das **Memorabium (D1)** eher einer großen Abstellkammer als einem Hort der Errungenschaften und Erinnerungswürdigkeiten. Nur selten verirrt sich jemand hierher. Dennoch gibt es eine ganze Reihe wertvoller Stücke und Gaben ehemaliger Schüler und Lehrmeister: Büsten und Statuen aus wertvollen Gesteinen oder Metallen, Denkschriften und gar die eine oder andere Kuriosität elfischer, orkischer oder goblinischer Herkunft.

KELLER

Vom Haupthaus aus geht es hinab in den Keller, der überraschend klein gehalten ist. Nur sechs Türen zweigen vom kühlen Zentralgang in fensterlose Kellerräume ab.

Gleich zu Beginn gelangt man in die beiden gut ausgestatteten **alchimistischen Labore (K1)**. Hier werden die Eleven an Retorte, Aludel und Salamanderofen unterrichtet und alle Gebräue angefertigt, die die Akademie oder ihre Lehrkräfte für Forschungen oder Behandlungen benötigen. Tief in den Felsen unter Lowangen gehauen und teilweise mit Koschbasalt verkleidet, bieten die Räume die größtmögliche Sicherheit für allerlei explosive Experimente.

Das **alchimistische Lager (K2)** enthält alles, was für die Arbeiten im Labor benötigt wird, oder dort hergestellt wurde. Ein großer, verschlossener Schrank birgt eine umfangreiche metallurgische Ausrüstung, mit der man das Metall des Sternenregens untersucht und verarbeitet. Ein Stahlschrank von *Argasch und Irgasch* aus Punin beherbergt die unverarbeiteten, minderen Fundstücke aus Eisen, Silber und Gold.

Die **Dunkelkammer (K4)** ist der Schrecken vieler Schüler und Patienten der Halle. Ihre tiefschwarzen Wände schlucken jedes Licht und Geräusch. Wer hier eingeschlossen wird, soll sich auf nichts anderes als seine Ängste und Zwänge konzentrieren. Schaurige Geschichten ranken sich um den Raum: Geister sollen hier hausen, die ihre Opfer mit ihren Urängsten wie krabbelndem Getier, drückender Enge oder unendlicher Weite quälen. Tatsächlich werden all diese Empfindungen durch den Eingesperrten selbst ausgelöst. Hat der Geist nichts zu tun, ersinnt er die merkwürdigsten Dinge. Für viele Insassen ist diese Auseinandersetzung mit ihren Ängsten heilsamer, als jahrelange therapeutische Sitzungen. Doch gilt es vorsichtig zu sein: Nicht jeder ist dem Druck der Dunkelkammer gewachsen. Daher ist vorher gründlich zu prüfen, ob ein Patient dafür geeignet ist oder nicht.

Im **Karzer (K3)** befinden sich links und rechts eines kleinen Ganges sechs winzige, nur durch offene Gitter getrennte Zellen. In ihnen ist gerade Platz für eine einfache Klapppritsche, die tagsüber am Gitter hochgeklappt wird, und einen halbvollen Wassereimer für die Notdurft des Insassen. Neben Scholaren landen hier auch spezielle 'Gäste' der Akademie, sofern sie nicht in Puschinskes geheimem Kerker verschwinden.

Die Wände der lichtlosen **Ritualkammer (K5)** sind mit auswechselbaren Stofftapeten bespannt, auf denen allerlei Zhayadglyphen unheilvoll prangen. Dieses geschickt ausgeklügelte System ermöglicht es, den Raum mit unterschiedlich bestickten Stoffbahnen verschiedenen Zwecken anzupassen. Im Boden wurde mit Onyxsplittern ein großes Pentagramm eingelassen. Kundigen der Kraftlinienmagie dürfte auffallen, dass damit eine schwache lokale Kraftlinie kanalisiert und beachtlich verstärkt wird.

Vom Akademiekeller strikt getrennt ist der Wirtschaftskeller, in den man nur vom Wirtschaftstrakt aus gelangt. Ein kurzer Gang führt in den großen **Lagerkeller (K9)**. Hier stehen einige Bier- und Weinfässer und mehrere Regale mit Amphoren. Letztere sind gefüllt mit Öl, Wein und Essig, aber auch einigen Spezialitäten wie eingelegten Oliven oder gesäuerten Zwiebeln, Gurken und Eiern sowie hochprozentigen Getränken. Über eine steile Rampe können Fässer und Schüttgüter wie Kartoffeln und Kohlrüben direkt von der Straße in den Keller gebracht werden. Links des kleinen Gangs liegt der **Kaltraum (K10)**. Etliche Blöcke Eis, die mit dem Wagen aus dem Finsterkamm gebracht werden, sorgen stets für frostige Kälte. Neben tiefgekühltem Kleingetier warten hier Schweine, Rinder- und Schafshälften darauf, in der Küche zu einer Mahlzeit verarbeitet zu werden. Im **Trockenkeller (K11)** gegenüber lagern Mehl, Hirse und andere Nahrungsmittel, die möglichst trocken gelagert werden müssen.

Ein offenes Geheimnis ist der geheime Keller, dessen Hauptzugang unter Puschinskes Gartenhaus liegt. Eine steile Treppe führt zuerst in den **Sezierkeller (K12)**. In dessen Mitte steht ein großer, glatt polierter Steintisch. Rinnen sorgen für den Abfluss von Blut und anderen Körperflüssigkeiten, während eiserne Hand- und Fußschellen klar machen, dass nicht jeder tot ist, der hier landet. Wer sich etwas genauer umschaute, findet nicht nur vorzügliches medizinisches Gerät, sondern alle Gerätschaften, die das Herz eines Foltermeisters höher schlagen lassen. Das Meiste ist allerdings mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Ein schmaler Gang hinter einer gut versteckten Geheimtür führt zur **Asservaten- und Schatzkammer (K7&8)**. Neben Puschinske haben hier nur seine Assistentin sowie Hartmann Borken Zutritt. Beiden ist der Weg durch Puschinskes Sezierkeller unbekannt. Sie benutzen die große Geheimtür, die vom Akademiekeller hierher führt und nur durch zwei Personen gleichzeitig zu öffnen ist.

Im **geheimen Kerker (K6)** werden Studienobjekte und gefährliche Patienten untergebracht. Dicke Koschbasaltplatten schirmen die Zelle völlig ab und schwere eiserne Hand- und Fußfesseln sowie bei Bedarf eine Praioshaube stellen selbst mächtige Magiebegabte ruhig und halten sie sicher an Ort und Stelle.



DAS GARTENHAUS

Schon vor Jahren ließ Puschinske das kleine Häuschen im Garten für seine Bedürfnisse umbauen. Besonderen Wert legt er auf seine Privatsphäre: Bei seinen Studien möchte er ungerne gestört werden.

Im Erdgeschoss liegt eine gemütliche **Wohnstube (G2)**. Gegenüber befindet sich eine **kleine Schlafstube (G1)**, die im Sommer durch ein Zeichen der Elementaren Attraktion Eis ausgesprochen kühl, im Winter sogar frostig ist. Eine kleine Wendeltreppe führt in das Obergeschoss. Nur wenigen Eingeweihten ist der Mechanismus bekannt, der hier außerdem einen geheimen Weg in den Keller der Akademie freigibt.

Das Obergeschoss wird von einer vollgestopften **Studierstube (G3)** und einem gut ausgestatteten **Labor (G4)** eingenommen. Während in ersterer deutliche Spuren aktueller Arbeit zu erkennen sind – fein säuberlich sortierte Notizen, Akten und mit Randbemerkungen versehene Bücher – ist das Labor von einer Staubschicht bedeckt. Nur noch selten nutzt Puschinske die Gerätschaften, hat er doch zunehmend mit zitternden Händen und anderen Alterserscheinungen zu kämpfen. Um sich und seine Behausung nicht zu gefährden, greift er lieber auf die Dienste seiner Untergebenen und die Labore in der Akademie zurück.

PERSOPEP DER AKADEMIE

OSWYN PUSCHINSKE, ERZMAGIER, MAGISTER MAGNVS CONTROLLARIA, SPEKTABILITÄT

Der weit über hundertjährige Oswyn Puschinske (*913 BF, kahl bis auf einige weiße Haarbüschel, Zorgan-Pockennarben) regiert die Halle der Macht nach wie vor unangefochten mit eiserner Hand. Seine potentiellen Nachfolger rechnen seit fast einem halben Jahrhundert tagtäglich mit dem Ableben des gebrechlich wirkenden Greises – doch nicht wenige von ihnen hat er lange überlebt. Anscheinend ist an den Gerüchten, in seinen Adern fließe mehr als nur ein Schuss elfisches Blut, mehr dran als manch einer glaubte. Allerdings ist seine Lebensspanne selbst für einen Halbelfen inzwischen ungewöhnlich

lang – vor allem, wenn man bedenkt, wie vielen Fährnissen er schon ausgesetzt war. Er wurde schon vor Jahrzehnten von der Inquisition zum Tode verurteilt, stellte sich der Basilius-Prüfung und praktiziert noch heute die barbarianischen Formeln.



Oswyn Puschinske

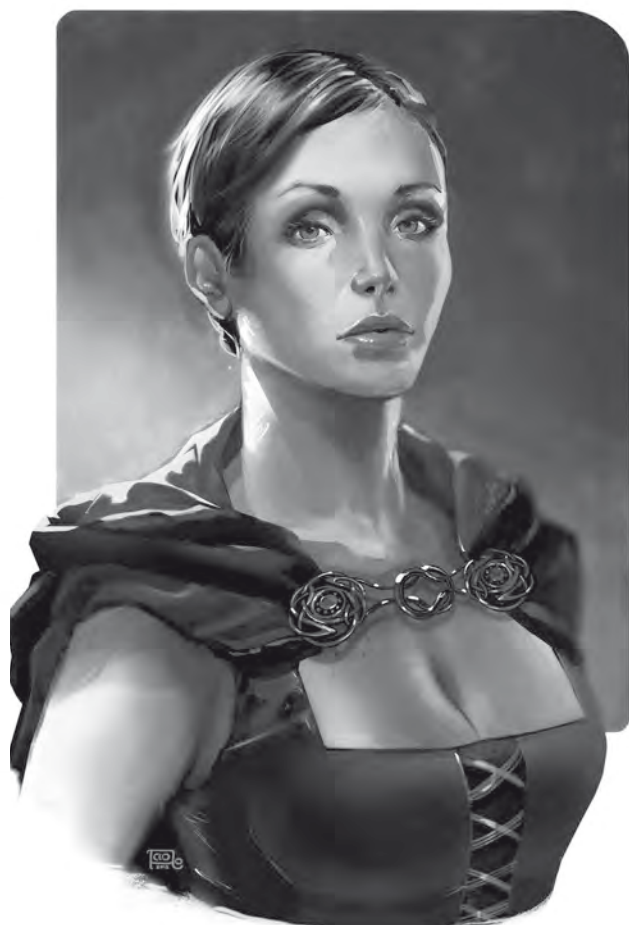
Wichtig sind ihm vor allem das Wohl seiner Akademie, die Errichtung einer Herrschaft der Magier und die öffentliche Bloßstellung Elcarnas von Hohenstein. Beim Verfolgen seiner Ziele kennt Puschinske keine Skrupel, ungehemmt schmeichelt oder kollaboriert er, wo es ihm nützlich erscheint. Ja selbst vor der Unterstützung des Dämonenmeisters während der Invasion der Verdammten soll er nicht zurückgeschreckt sein. Auch als Erschaffer (oder Wiederentdecker) aller Zaubersformeln hat sich Oswyn einen Namen gemacht. So arbeitet er schon seit Jahren an dem PERSEQUANDO, einem Zauber, um seine Gegner einzufangen.

HARTMANN BORKEN, MAGISTER MAGNVS COMBATTIVA

Hartmann Borken (*985 BF, hager und hochgewachsen, sehr förmlich) ist der Schleifer an der Halle der Macht. Ihm obliegt die Ausbildung der Zöglinge im weltlichen Kampf und in der Kampf magie.

Ihm obliegt die Ausbildung der Zöglinge im weltlichen Kampf und in der Kampf magie. Als frisch gebackener Adept des Kampfseminars Andergast wurde er 1008 BF nach Lowangen geschickt, um seine schwere Klaustrophobie kurieren zu lassen. Als der Orkensturm zwei Jahre später losbrach, beteiligte sich Borken mit großem Enthusiasmus an der Verteidigung der Stadt. Schon bald führte er die Zauberer der Halle der Macht und unterrichtete sie auf Wunsch Puschinskes in der dringend benötigten Kampf magie.

Die Schüler fürchten den Endvierziger, ist er doch bei Verfehlungen sehr schnell mit dem Brabaker Rohr zur Hand und schreckt auch vor drakonischeren Strafen nicht zurück. Das Zusammenleben mit den Schwarzpelzen betrachtet Borken als Schwäche der Menschen, wären sie seiner Meinung nach doch durchaus in der Lage, die untereinander zerstrittenen Orkhauen hinwegzufegen. Häufig sieht man ihn daher bei der Gesandtschaft Kaiser Renos I. ein und aus gehen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass er Oberst Otho immer wieder vielversprechende Scholaren und Adepten für Aufgaben im Kampf gegen die Orks vermittelt.



Amalia Westfal

AMALIA WESTFAL, MAGISTRA CURATIVA, MEDICA

Amalia (*1009 BF, kurze blonde Haare, hübsch, einfühlsam) würden wohl die Wenigsten für eine Schwarzmagierin halten. Mit sanfter Stimme und viel Empathie ist die junge Frau die Verantwortliche für die Seelenheilkunde an der Halle der Macht. Doch sollte man sich vom ersten Eindruck nicht täuschen lassen: Sie verordnet ohne mit der Wimper zu zucken Bäder in Käfern oder zwingt Höhenängstliche auf das Dach der Akademie, wenn sie glaubt, ihren Patienten damit helfen zu können. Geschickt intrigiert sie gegen ihre Kollegen und würde selbst vor der Verführung des alten Puschinske nicht zurückschrecken, wenn sie dadurch dessen Nachfolge antreten könnte.

WEITERE MAGISTER UND LEHRMEISTER

☞ **Semirhija Jushibi Al'Kasim, Magistra controllaria** (*967 BF, grau, streng zurückgebundene Haare, gefühllos) ist Assistentin und seit fast fünfzig Jahren persönliche Schülerin Puschinskes. Sie entstammt der almadanischen al'Kasim-Familie und ist in der Akademie vor allem für ihre rein logische Denkweise berühmt-berüchtigt. Noch nie hat jemand gesehen, dass sie sich von Gefühlen leiten ließ oder Sentimentalitäten ihr Urteil beeinflusst hätten. Die meisten Angehörigen der Halle nennen sie daher nur den *Eisblock*. Puschinske hingegen weiß sie genau wegen dieser Eigenart zu schätzen und hat ihr vor allem im Verwaltungsbereich viel Macht anvertraut.

☞ **Dorota Wenzelin, Magistra controllaria** (*993 BF, dunkle Locken, zierlich, leichter Buckel) verbringt viel ihrer Zeit mit dem Studium arkaner Schriften, dem sie auch ihre gebeugte Haltung verdankt. Wegen ihrer Statur wird sie häufig unterschätzt. Die Meisterin der Beherrschung ist eine große Verehrerin des Akademieleiters. Für ihn würde sie sogar vor Mord nicht zurückschrecken. Puschinskes persönliche Assistentin Semirhija betrachtet Dorota als unliebsame Konkurrentin, gegen die sie bei jeder Gelegenheit intrigiert. Puschinske weiß um ihre Gefühle und nutzt sie gnadenlos aus.

WEITERE PERSONEN AN DER AKADEMIE

☞ **Reto Westfal** (*988 BF, Glatze, untersetzt, naiv) ist der Hauswart der Halle der Macht und setzt stolz die Tradition der Westfals fort, die diese Position seit der Gründung der Schule innehaben. Ihm obliegt die Aufsicht über die Bediensteten der Akademie sowie das Anheuern von Tagelöhnern für anfallende Arbeiten. Sein größter Stolz ist seine Nichte Amalia, die es bis zur Magistra der Halle der Macht gebracht hat. Leider ist Reto etwas naiv – was ihn häufig zum Ziel von Schabernack der Studiosi macht.

☞ **Hal Westfal** (*1011 BF, dichtes schwarzes Haar und Vollbart, aufbrausend) ist Retos Ziehsohn, ein Halbork, den er eines Morgens in einem Korb auf der Schwelle der Akademie fand. Dem Jungen ist sein orkisches Erbe deutlich anzusehen und schon früh musste er sich gegen Spott und Drangsal zur Wehr setzen. Hal ist ausgesprochen intelligent und aufmerksam, sodass er inzwischen so manches Geheimnis der Akademie entdeckt hat, das Puschinskes sicher verborgen glaubt.

☞ **Koch Wilbur Gulmond** (*990 BF, untersetzt und dicklich, gezwirbelter Schnauzbart, stottert) ist ein Feigling, der vor zwanzig Jahren von Oswyn nach dem Tod des letzten Kochs der Akademie eingestellt wurde. Vor Angst gegenüber *dieser großzügigen Geste* der Spektabilität arbeitet er freiwillig unter dem ausgehandelten Lohn.

☞ **Frick Rotpelz** (*1018 BF, dichtes kupferrotes Fell, gebückter Gang, diensteifrig) ist eines der vielen Forschungsprojekte der Akademie. Der Goblin wurde an die Schule gebracht, um zu studieren, in wie weit die Rotpelzigen zivilisierbar sind und zu welchen Geistesleistungen man sie anspornen kann. Inzwischen spricht Frick fließend Garethi, Tulamidya und etliche Brocken Rogolan. Seine freie Zeit verbringt er mit dem Bau mechanischer Apparaturen im Keller der Akademie. Außerdem geht er häufig den Magistern als Assistent zur Hand.

DIE HELDEN AN DER HALLE DER MACHT

Für Schwarzmagier ist die Halle der Macht einer der wenigen Anlaufpunkte nördlich des Raschtulswalles, wenn es darum geht neue Formeln zu erlernen, sich wissenschaftlich auszutauschen oder anderweitig Informationen einzuholen. Auch etliche Graumagier lenken ihre Schritte zur Halle, wenn sie auf Pfaden wandeln, die gegen starre Gildenregularien verstoßen. Wer aber glaubt, hier problemlos geächtete Zauber lernen zu können, wird enttäuscht. Puschinske ist äußerst wählerisch dabei, Akademiefremden seltene und mächtige Sprüche weiterzugeben.



Daneben locken vor allem die umfangreichen Kenntnisse über Zaubertemperaturen abseits der gildenmagischen Lehre immer wieder Gelehrte und Wissensdurstige an die Halle. Gildenfremden und Nicht-Magiebegabten begegnet man mit Interesse – selbst wenn man kein magisches Wissen von ihnen erlangen kann, stellen sie als Personen doch interessante Studienobjekte dar. Neben magischem Wissen könnten auch die seelenheilenden Fähigkeiten die Helden zur Schule führen. Anders als in Perrium oder in einem Kloster der Hl. Noiona fragen die Lowanger nicht danach, warum man einen Teil seines Gedächtnisses gelöscht haben will. Einzig die gepfefferten Preise dürften so manchen vor einer Behandlung zurückschrecken lassen.

Dienstleistungen

Einen Großteil ihres Einkommens bezieht die Schule aus der Vervielfältigung und Herausgabe geächteter magischer Schriften. Zu nennen wären hier vor allem die Bharaspis-Ausgabe von *Druidentum und Hexenkult* und Archon Megalons Meisterwerk *Die Angst*.

Trotz ihrer Preise gibt es für beide eine lange Liste an Vorbestellungen – pikanterweise nicht wenige von Weißmagiern. Daneben bietet die Schule ihre Dienste zur Behandlung seelischer Schwächen an – mit einer herausragenden Erfolgsquote. Allerdings sind die rigiden Behandlungsmethoden nicht jedermanns Sache.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen*	9	9	16
Entzauberung (Einfluss, Beherrschung)*	9	10	14
Herstellung von Alchimika*	6	7	10
Lohnmagier (Fachbereiche: Einfluss, Beherrschung, Kampf)	6	6	8
Magische Hellsicht*	6	6	13
Prüfung des magischen Potentials	8	4	18
Seelenheilkunde	8	10	16
Sterndeutung*	5	5	12
Verzauberung (Merkmal Einfluss, Herrschaft)*	6	8	8

*) Arbeiten von Studiosi statt Magistern sind zwei Stufen schlechter und billiger als angegeben.

Die Bibliothek

Die Bibliothek der Halle der Macht ist übersichtlich und wohl sortiert. Natürlich finden sich vor allem Schriften über Wohl und Wehe des menschlichen Geistes. Archon Megalons *Die Angst*, das hier vervielfältigt und verkauft wird und Bharaspis' *Druidentum und Hexenkult* gehören zu den Schätzen der Schule. Außerdem verfügt sie gleich über mehrere Kopien von Rashman Alis *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* und über *Magie – Macht der Überzeugung*.

Neben den Büchern zur Geisteskontrolle und des Gedankenschutzes stehen zudem zahlreiche Schriften zur Seelenheilkunde – die zum Teil auf unerklärliche Weise aus den Beständen anderer Akademien verschwanden.

Prinzipiell steht die Bibliothek – es gibt kaum Bücher, die weggeschlossen werden – jedem Besucher offen. Er muss dafür nur eine stattliche Nutzungsgebühr entrichten oder zuvor eine Locke oder etwas Blut hinterlassen.

Immens: –

Sehr groß: Magica controllaria

Groß: Seelenheilkunde, Studien zu animistischen Traditionen Nordaventuriens

Ansehnlich: Magica combattiva

Hinlänglich: Anatomische Studien zu Fremdvölkern (Zwerge, Elfen, Orks, Goblins), Magietheorie, Staatskunst, Geschichte

Gering: Magica contraria, Heilkunde, Geographie

Minimal: alle übrigen

Zweitstudium

Wer ein Zweitstudium an der Halle der Macht absolvieren will, muss vor allem geistige Stabilität mitbringen. Puschinske akzeptiert niemanden als Studiosus, den seine Ängste oder Zwänge beherrschen. Ansonsten ist es dem Schwarzmagier völlig egal, woher der Studiosus stammt oder ob er einen Dispens seiner Gilde für ein Studium an der Schwarzen Schule besitzt.

Es wird erwartet, dass die Zweitstudenten sich am allgemeinen Akademieablauf beteiligen – was körperliche Ertüchtigungen, Wachdienste und Wehrübungen für die Stadt Lowangen sowie den Unterricht an der Hesineschule einschließt. Abseits der Gildenmagie zählt Puschinske zu den letzten Meistern der borbaradianischen Repräsentation, die dem Dämonenmeister nicht anheimgefallen sind und ist durchaus bereit, Zauber und Repräsentation weiterzugeben.

Abenteuer an der Halle der Macht

Oswyn Puschinske und seine Halle der Macht können den Helden als Auftraggeber, Helfer oder auch Antagonisten begegnen. Da der Erzmagus ein äußerst zweckorientierter Mann ist, kann sich das ursprüngliche Verhältnis während des Abenteuers durchaus auch wandeln.

Vor allem die Interessen und düsteren Geheimnisse Puschinskes bringen Helden mit der Halle in Berührung – sei es, weil sie auf der Suche nach verschwundenen Personen oder Artefakten sind, oder weil sie als fähige Problemlöser das Interesse der Spektabilität erregen.



Offiziell trat die Akademie im Abenteuer **Fuchspfoten** aus der Anthologie **Orkengold** in Erscheinung.

DER GIFTSCHRANK

Die Asservatenkammer der Halle der Macht ist gut gesichert. Die stabile Steineichertür ist nicht nur mit einem stabilen Schloss, sondern auch mit einem CLAUDIBUS in der Variante Schlüsselmeister gesichert. Darüber hinaus erklingt ein kreischender VOCOLIMBO, sobald sich jemand am Schloss zu schaffen macht. Den einzigen passenden Schlüssel trägt Puschinske stets bei sich.

☞ **Blut und Haare:** Einen nicht unbeträchtlichen Teil der Asservaten macht eine umfangreiche Sammlung von Phiolen mit Blut oder Haarlocken aus. Viele stammen von den Zöglingen, die bei Eintritt in die Schule eine Probe von sich abgeben müssen. Der Rest wurde Patienten und Personen abgenommen, bei denen Puschinske der Meinung war, dass sich ein gewisses Maß an Kontrolle über sie lohnen könnte. Es heißt, Puschinske sei in der Lage, mit den Proben selbst die Geister von Verstorbenen herbei zu zitieren und zu Aufgaben zu zwingen. Angeblich besitzt er sogar eine Locke Borbarads.

☞ **Sternengold:** Seit dem Sternenregen über dem Svellt- und Orkland hat Puschinske viel Zeit und Geld investiert, große Mengen des Sternenmetalls an sich zu bringen. Inzwischen lagern etliche Stein Sphärenmetall und sogar einige Madamanten in der Akademie und harren ihrer weiteren Bestimmung. Ein Teil davon ist derartig von Sphärenkraft durchdrungen, dass er beständig summt und vibriert. Ein halb fertig gestellter Kompass Fricks liegt zwischen den Steinen und lässt seine Madamantennadel wild kreisen. Der Goblin ist überzeugt davon, dass das Instrument – einmal vollendet – den Weg zu Phexens Orkenhort weisen wird.

☞ **Relikte der Naturvölker:** Weggeschlossen in Truhen und Kisten lagern allerlei Knochenkeulen, Fetische, Steindolche und sogar die konservierten Überreste zweier Goblin-Vertrautentiere. Über die Jahre hat Puschinske eine gewaltige Sammlung an Artefakten der Nivesen-, Goblin- und Orkschamanen angelegt und studiert. In den Artefakten hausen etliche Ahnengeister und zornige Schamanen-Seelen und warten auf eine Gelegenheit, sich zu rächen oder zu ihrem Volk zurückzukehren.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Elcarnas Geheimnis

Längst sind die meisten Lowanger, die die Zorgan-Pocken-Epidemie er- und überlebten, zu Boron gegangen. Doch noch immer hört man in düsteren Stunden Gemunkel, die Halle der Macht sei in jenem verhängnisvollen Jahr 988 BF am Ausbruch der Seuche schuld gewesen. Nur zwei Personen gibt es noch in Lowangen, die die ganze Wahrheit kennen: Elcarna von Hohenstein und Oswyn Puschinske. In jenen Tagen wurde der junge Elcarna von Forschungsdrang und Ehrgeiz – aber auch seinem Wunsch, den Kranken und Versehrten zu helfen – getrieben. Unweit der Stadt stieß er auf einige Nivesen, die an den Zorgan-Pocken litten. Wissend, dass die Schule der Verformungen und auch der Magistrat nicht erlauben würden, dass er die Kranken in die Stadt brächte, wandte Elcarna sich an

den für seine Skrupellosigkeit bekannten Puschinske. Dieser sah in den Kranken die Gelegenheit, die Ängste Todgeweihter zu studieren und stimmte zu, sie in den Kellern der Halle der Macht zu verstecken. Es kam jedoch, wie es kommen musste: Die Pocken waren nicht zu bremsen. Nacheinander starben die Nivesen und infizierten etliche Angehörige der Halle der Macht, die wiederum die Seuche in die Stadt hinausstrugen. Wie durch ein Wunder blieb Elcarna von der Ansteckung verschont, während Puschinske mit dem Tode rang – ein Umstand, den der Schwarzmagier bis heute nicht verwunden hat. Elcarna trägt noch immer schwer an seiner Schuld, weshalb er viele von Puschinskes Intrigen als Teil seiner Buße erträgt. Puschinske wurmt es ungemein, dass der Verwandler nicht nur ungeschoren davorkam, sondern für seinen Einsatz auch noch als eine Art Lokalheiliger verehrt wird.

Während Elcarna insgeheim seit fünfzig Jahren darauf wartet, dass seine Schuld endlich aufgedeckt wird, setzt Puschinske alles daran, jegliche Spuren zu vertuschen.

Der Walnussbaum

Der alte Walnussbaum gibt den Magiern der Halle der Macht schon seit Generationen Rätsel auf. Eigentlich ist es im Svelltland viel zu kalt und unwirtlich für ihn, dennoch gedeiht er prächtig. Er treibt gar so viele Äste, dass alle Abgänger der Schule sich daraus einen Zauberstab fertigen könnten, ohne ihn ernsthaft zu schädigen. Dennoch wählt nicht einmal die Hälfte der Zöglinge sein Holz für ihren Stab, kursieren über ihn doch die wildesten Gerüchte.

Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, der Baum wäre der Grund für Puschinskes langes Leben. Sein eigener knorriger Magierstab soll daraus gefertigt und mit jedem anderen Stab aus dem Holz des Baumes verbunden sein – dadurch könne er auf die Lebenskraft der Träger zugreifen. Mancher behauptet auch, in dem Baum hause eine überderisch schöne Dryade und wer ihr in der Nacht seiner Stableite ein Jahr seines Lebens opfert (natürlich äußerst rahjagefällig), empfängt ihren Segen. Andere hingegen glauben, ein Kobold hätte sein Gold unter den Wurzeln des Baums vergraben. Er soll jeden verfluchen, der danach sucht, aber jene segnen, die seinem Schatz eine ansehnliche Summe beisteuern.

SZENARIOIDEEN

Verschollen in Lowangen

Die Helden werden angeworben, nach Lowangen zu reisen, um dort den Verbleib des Privatgelehrten Melchior Borgenthal zu erkunden. Vor einigen Wochen machte sich der alte Herr auf den Weg in die Svellmetropole, um dort die Schwarzmagier zu konsultieren und kehrte nie wieder. Sein letztes Lebenszeichen war ein kurzer Brief aus Lowangen. Er sei gut angekommen und würde schon bald seine Behandlung erhalten. In Lowangen kann man in Bunte Flucht das Gasthaus aufspüren, wo Borgenthal nächtigte. Er hinterließ dort einen beunruhigenden Eindruck: Mal soll er äußerst liebenswürdig und zuvorkommend, dann wieder zornig und aufbrausend gewesen sein. Einmal war er sogar in eine Schlägerei mit einigen Eydaler Burschen verwickelt. Wohin er verschwunden ist, weiß man nicht. Eines Tages kehrte er einfach nicht zurück,



ließ aber durch einen Boten seine Rechnung begleichen und seine Sachen abholen. In der Halle der Macht will man von dem alten Mann noch nie etwas gehört haben.

Wenn sich die Helden in Eydal umhören, finden sie tatsächlich zwei Burschen, die in eine Schlägerei mit einem Scholaren der Akademie verwickelt waren. Borgenthal erkennen sie als denjenigen wieder, der sich völlig unerwartet einmischte und allen dreien die Tracht Prügel ihres Lebens verabreichte. Die beiden führen die Helden auf die Spur eines Studiosi im Abschlussjahr, der nach einiger mühsamer Überzeugungsarbeit tatsächlich bestätigt, dass Borgenthal an der Schule war. Er befand sich in Obhut von Magistra Westfal.

Haben die Helden die Medica endlich zum Reden gebracht, erfahren sie, dass Borgenthal noch immer in der Akademie weilt: Eingesperrt in einem geheimen Kerker – dessen Zugang die Medica nicht kennt – wird er zu seiner und der Sicherheit seiner Mitmenschen festgehalten. Was der Alte hat, konnte Frau Westfal nicht herausfinden, er widersetzte sich jeder sonst erfolgreichen Behandlungsmethode. Als Puschinske ihn untersuchte, habe sie den alten Erzmagus das erste Mal beunruhigt gesehen, kurz darauf sei Borgenthal verschwunden.

Dringen die Helden zu Borgenthal vor und befreien ihn, müssen sie erkennen, dass er nicht das arme Opfer ist, für das sie ihn womöglich halten: Der Alte wurde während seiner Forschungen von einem Besessenheits-Dämon befallen, der immer häufiger die Kontrolle übernimmt. Kaum ist Borgenthal frei, setzt er sich ab, um seine Kräfte zu erneuern und seine Präsenz in

der 3. Sphäre zu stabilisieren. Schon bald verschwinden Kinder in Lowangen und es liegt an den Helden, den alten Mann erneut zu finden und ihn entweder zu befreien oder zumindest unschädlich zu machen.

Die Exkursion der Ängste

Zur jährlichen Exkursion des 5. Jahrganges werden die Helden als wildniskundige Begleiter der Studiosi angeworben. Gemeinsam mit dem militärischen Expeditionsleiter Hartmann Borken, Frick Rotpelz und acht Scholaren im besten Flegelalter bricht die Gruppe in die Altsveltsümpfe auf. Dort sollen heimische Tiere studiert, Pflanzen gesammelt und magische Phänomene aufgespürt werden.

Neben der üblichen Unbill, die eine solche Exkursion mit sich bringt – schlechtes Wetter, gefährliche Umgebung und bedrohliche Begegnungen – müssen sich die Helden mit allerlei zusätzlichen Problemen herumschlagen: Der Expeditionsleiter trachtet danach, alle unter seinem Kommando zu schleifen, der Goblin ist schlauer, neugieriger und risikofreudiger, als jeder andere Angehörige seines Volkes und die Horde Halbwüchsiger ist entweder merkwürdig steif und beherrscht (Lowanger eben) oder außer Rand und Band (Alkohol enthemmt). Darüber hinaus werden sowohl Helden als auch Scholaren unwissentlich gezielt mit ihren Ängsten konfrontiert. Käfer- und Schlangenplagen brechen über sie herein, Studiosi werden in enge Höhlen gelockt, aus denen sie befreit werden müssen oder schaurige Geräusche hallen nachts durch den Sumpf.





DIE AKADEMIE FÜR BESCHWÖRUNG UND GEMEINSCHAFTLICHE MAGIE IM HEER ZU MENDENA

Vollständiger Name: Akademie für Beschöörung und gemeinschaftliche Magie im Heer (auch bekannt als Vorhalle des Sieges zu Mendena)

Standort: Mendena, Fürstkomturei Tobimora

Gildenzugehörigkeit: gildelos

Spezialgebiet: mago-strategisches Institut zur Schlachtenmagie, zur Ausbildung von kompetenten Einsatzgruppen, Einzelkämpfern und deren Führung (Merkmale *Beschöörung, Form, Hellsicht* und *Umwelt*)

Größe: klein (aber wachsend)

Spektabilität: Ruvana Menriseth

Personen der Historie: Runfried Trioptin, düsterer Mäzen und finanzieller Förderer der Akademie in deren Frühphase (962 BF bis 1032 BF)



Bedeutende Abgänger: –

Fachliche Reputation: noch nicht gefestigt; die Magier der Akademie gelten als flexible, eiskalte und skrupellose Pragmatiker, die wenigen Abgänger sind sehr begehrt in den Schattenlanden

Einfluss: ansehnlich (innerhalb der Schattenlande, ansonsten gering)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: ansehnlich

Bibliotheksbestand: ansehnlich (Plünderung und Übernahme der Bestände der Akademie in Elburum)

„Im Handstreich eine Festung zu nehmen stellt ein extremum der taktischen Herausforderung dar. Die Verbündeten der Verteidiger sind keine geringeren als Zeit und Raum selbst. Satinavs Beitrag: die Bauzeit der Anlage, die Monate der Bevorratung, Schulungszeiten der Wachmannschaft, die Zeit zum Erkennen von eigenen Schwächen. Sumus Beitrag: die planvolle Lage der Festung in der Landschaft, die Reichweite ihres Blickes und ihrer Bewaffnung, ihr Aufbau, ihr Mauerwerk und alle Abwehrsysteme.

Wir erkennen: Alle Umstände stehen Urgöttern und Giganten gleich gegen den Angreifer. Wie kann es also gelingen, allein mit fünf Spezialisten eine veritable Festung zu übernehmen, Scholaren? Das Geheimnis: Perfekte Ausbildung, überlegenes taktisches Wissen und exzellente Planung haben zusammen genommen einen geometrischen Effekt.

Anschauliche Beispiele illustrieren dies vortrefflich. Wir öffnen nun die historia tobriae auf der Seite 248. Es ist das Jahr 1020 BF, der Dämonenmeister überwindet mit geringsten Kräften eine als unüberwindlich geltende Festung nach der anderen, wahrlich eine Zeit der strategischen Kunst in Völlendung...“

—aus einer Einführungsvorlesung, Tariq ur Mesha, Mitglied des Eterniumkorps, 1032 BF

Die Akademie zu Mendena, die zur Ausbildung von treuen und kompetenten Anhängern Helme Haffax' ins Leben gerufen wurde, um dessen militärische Unternehmungen effizient unterstützen zu können, befindet sich immer noch im Aufbau.

Eine Besonderheit stellt das Personal der Schule dar, das sich in weiten Teilen aus den Gefolgsleuten der Heptarchen zusammensetzt. Offene Kritik am Fürstkomtur und andere Unbotmäßigkeiten führen rasch dazu, dass man Rang und Würden verliert und sich vor dessen Handlangern verantworten muss. Dies wird auch durch eine drakonisch-harte Akademieleitung gewährleistet, die vom Geist eines unerbittlichen Soldatenap-

parats nach dem Vorbild Helme Haffax' durchdrungen ist und Disziplin durch harte Machtstrukturen bewirkt. Gehorsam, Treue und emsiges Hochdienen ermöglichen hingegen auch einfachen Leuten einen raschen Aufstieg.

In ihrer Spezialisierung auf Magie als Mittel des Krieges und Kampfes ist die Akademie so etwas wie das tiefschwarze Gegenstück der Akademie *Schwert und Stab* zu Gareth, allerdings liegt ihr Fokus auf Militärtaktik (und in Verbindung mit Haffax Samthandschuhen auch auf Bespitzelung).

DIE GESCHICHTE DER VORHALLE DES SIEGES

Nach der Eroberung Mendenas durch den Dämonenmeister 1022 BF verzichtete Xeraan darauf, eine eigene Magierschule zu errichten oder seine alte Heimatakademie wieder aufzubauen, obwohl die traditionsreiche Illusions-Akademie der Stadt erst vor etwa 40 Jahren niedergebrannt war. In den folgenden Jahren wurde Mendena zum Anlaufpunkt zahlreicher Zauberer, die im Austausch gegen Gold oder treue Dienste einen Rückzugsort suchten.

Nach Xeraans Fall übernahm 1029 BF Helme Haffax die Stadt und errichtete eine Akademie für Strategie und Heerführung, der zunächst nur eine kleine magische Abteilung unter der Führung von Ruvana Menriseth angegliedert war. 1031 BF wurde dann aber ein Gebäude im Stadtteil *Wulfenruh* requiriert und nach und nach zu einer vollwertigen Lehranstalt ausgebaut. Kleinen Einsatzgruppen, die von Mitgliedern der Vorhalle des Sieges – wie die Akademie ob ihres sperrigen Namens mittlerweile in Armeekreisen genannt wird – befehligt und organisiert wurden, gelang in Folge die spektakuläre Versenkung einer Dämonenarche der fünften Tochtergeneration, die Vernichtung einer sich bildenden freien Untotenarmee und die Übernahme einer Grenzfestung aus den Händen von Draconitern im Handstreich.



LEBEN AN DER AKADEMIE

Gestählt durch die langjährigen Auseinandersetzungen in den Schattenlanden, die stets den Fähigeren bevorteilten, haben die Magier der *Vorhalle des Sieges* erkannt, dass es bei Weitem effektivere Möglichkeiten des magischen Kampfes gibt, als bislang an den anderen Magierschulen gelehrt werden, wenn man nur weiß, wie man entsprechend seine Zauberkräfte einsetzen muss.

Wichtig ist vor allem die vollständige Überwindung aller Gegner. Die dabei verwendeten Mittel haben sich diesem Ziel unterzuordnen. Der kreative und effiziente (oder wie Kritiker einwenden würden: der bössartige, hinterlistige und skrupellose) Einsatz von Zaubersprüchen steht an erster Stelle des Ausbildungsplans. Ein Fokus liegt dabei auf dem sinnvollen Einsatz kleinerer Einheiten, die mit magischen Mitteln in der Lage sein sollen, auch gegen eine Übermacht oder aus nachteiligen Situationen heraus den Sieg zu erringen. Die Magier der Vorhalle dienen dabei als Anführer dieser Spezialtruppen, die deren Einsätze vor Ort koordinieren und durch ihre Magie unterstützen.

Dabei erhält die Schulung in offensiven Taktiken und im magischen Angriff regelmäßig den Vorrang vor reiner Theorie. Mit dieser Philosophie geht eine gründliche taktische und strategische Schulung einher. Ein Ergebnis strategischer Analysen ist die Erkenntnis, dass Dämonologie zu oft immens risikobehaftet ist, weshalb ein Teil der Magister gerne auf die Beschwörung von Dämonen verzichten würde. Der andere Teil hingegen hält die Wesen der Niederhöhlen für machtvollere Instrumente, die einen immensen Vorteil in einer Schlacht darstellen und auf die man nicht verzichten darf.

AUFNAHME IN DIE SCHWARZE GILDE?

An der Akademie gibt es unter den Scholaren einige Bedenken, ob sich Haffax mit seiner Kriegserklärung an das Kaiserreich Rohajas nicht etwas übernommen hat. Daher versucht man sich auch für eine Zeit nach Haffax zu rüsten. Die Akademieleitung weiß nur zu gut, dass die Existenzberechtigung der Schule von Haffax' Nachfolger abhängen könnte und hat Maßnahmen entwickelt, um übermäßigen Kontrollen, Repressalien und letztlich einer Auflösung zuvor zu kommen. Der Schutz durch die Magiergilden – und die Bruderschaft der Wissenden ist offensichtlich die einzig infrage kommende – scheint in diesem Zusammenhang ein wichtiger Baustein zu sein. Doch wie auch schon bei der Schule der Schmerzen zu Elburum, hat die Schwarze Gilde es bislang abgelehnt, die Akademie von Mendena aufzunehmen – zu groß sind die Bedenken von Salpikon Savertin und Thomeg Atherion, die als Gegner aller Borbaradianer gelten.

AUSBILDUNG

Da erfolgreiche Absolventen in den Schattenlanden begehrt sind und die bedrückenden Mauern oft nur zu gerne hinter sich lassen, suchen die Angehörigen der Akademie oft nach geeigneten Anstellungen, sofern sie sich nicht in die Dienste Haffax stellen. Potenzielle Rekruten zu finden ist nicht schwierig, bringt die Piratenküste doch zahlreiche Waisenkinder hervor,

auf die niemand ein sorgendes Auge hat. Da sich die Akademie um einen akzeptablen Ruf bemüht, werden durchaus auch einmal Söhne und Töchter vermöglicher Bürger vorbeigebracht. Zudem verspricht die Akademie einen sozialen Aufstieg im Reich des Fürstkomtur.

Die Ausbildung an der Akademie ist vor allem praktischer Natur, verzichtet auf jede unnötige magiethoretische Spielerei und denkt in größeren Maßstäben. Große Teile der Ausbildung kreisen um die viele Jahrtausende alte Fragestellung: Wie kann mit unzureichenden Mitteln oder aus einer abgeschlagenen Position heraus dennoch ein Sieg über einen übermächtigen Feind errungen werden?

Die theoretische Ausbildung umfasst die Ausprägung eines tiefen Verständnisses für Organisationsstrukturen, taktische und strategische Ressourcen, Befehlsketten, Zeit- und Bewegungsabläufe und Kriegsführung. Kurz: Es geht darum, den Gegner in seiner Gesamtheit zu erfassen und seine Schwachpunkte schonungslos offenzulegen. Es ist kein Wunder, dass die Scholaren durch die intensiven Studien häufig der Faszination der Geschichte erliegen und früher oder später zu Experten für historische Schlachten werden – und ihre mittelreichischen Kollegen würden erbleichen, wüssten sie, welche Aspekte sie daran am meisten bewundern oder welche Vorbilder sie sich zu wählen pflegen. Von vielen der am häufigsten diskutierten Auseinandersetzungen (etwa: Schlachten zwischen Hummeriern in der nahen blutigen See) hat außerhalb den Mauern der Akademie auch noch kaum jemand einmal gehört.

Skrupellose Maximierung der zur Verfügung stehenden Fähigkeiten steht dabei ebenfalls im Vordergrund (und sorgt weiterhin für eine Diskussion unter den Magistern, ob Dämoneneinsatz sinnvoll oder zu risikofreudig ist). Aus diesem Grund entwickeln sich die einzelnen Adepten oft zu effektiven Führungspersönlichkeiten. Dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass sie herrisch wären oder keinen Widerspruch zuließen, aber es bedeutet, dass sie ihre profunde Menschenkenntnis dazu nutzen können, auch aus der zweiten Reihe informell zu führen und dass sie ihre Ziele ebenfalls erreichen können, ohne jemandem notwendigerweise den Rang abzulaufen, der sich selbst als Führungspersönlichkeit versteht.

Das Erbe der ehemaligen Elburumer zeigt sich natürlich in der Beherrschung von Heilmagie – im Felde ist ein schneller BALSAM oft lebensrettend –, aber auch in guten Anatomiekenntnissen, die einen wissen lassen, wie ein Gegner am schnellsten auszuschalten ist.

Erwähnenswert ist der breite Einsatz des ATTRIBUTO. Die Strategen des Instituts sind daran gewöhnt, sich durch diesen Zauberspruch Geistesblitze zu verschaffen, Expeditionsleiter verhelfen ihrer Einsatzgruppe damit zu herausragenden Fähigkeiten, Einzelkämpfer stärken sich selbst auf jede erdenkliche Weise, während die Strategen von den Vorteilen eines regelmäßig gewirkten MEMORANS bei der Verinnerlichung von Karten oder historischen Schlachtverläufen stärker profitieren können. In letzter Zeit gewinnt der ADLERSCHWINGE an Beliebtheit, gibt es doch kaum eine Situation, in der die Vogelperspektive keine Vorteile brächte.

Doch auch die Kampfmagie kommt nicht zu kurz: Eines der ersten Forschungsgebiete war die Erweiterung der Standard-Schadenzauber und gerade im Bereich des KULMINIATIO



konnte die Akademie durch dämonische Hilfe und Aufzeichnungen Borbarads und Xeraans einige Fortschritte erzielen. Schlussendlich gibt es noch diejenigen Magier, die sich auch weiterhin mit der Beschwörung und der Erschaffung von Kriegsgolems beschäftigen.

DIE ERSTEN ABSOLVENTEN

Der erste reguläre Jahrgang der Akademie beschließt seine Ausbildung im Jahr 1038 BF, wonach viele Magier die Akademie verlassen, um ihre Fähigkeiten an der Welt zu erproben. Dennoch ist es möglich, schon vorher einen Abgänger der Akademie als Helden zu spielen, da ehemalige Privatschüler der Magister nach ihren jeweiligen Fähigkeiten teilweise direkt in den Stand eines Studiosus versetzt wurden. Dementsprechend können einzelne Absolventen die Akademie bereits im Jahr 1033 BF verlassen.

ALLTAG UNTER STRATEGEN

Regelmäßig bekommen die Schüler taktische Aufgaben gestellt, die sie nur im Verbund oder durch den kreativen Einsatz ihrer Fähigkeiten lösen können. Die Bandbreite der möglichen Übungseinsätze reicht vom Eindringen in ein Patrizierhaus in der Stadt, über den Überfall auf oder die Überlistung einer abgebrühten Wachstreife, bis hin zu Unternehmungen im Um- oder gar im Feindesland. Seine Grenzen zu kennen ist ein zentraler Teil der Ausbildung: Wer sich unnötig in Lebensgefahr begibt, dessen Tod oder Versehrtheit wird achselzuckend zur Kenntnis genommen. Der richtigen Einschätzung der Situation und der zur Verfügung stehenden Fähigkeiten gilt alles, Ehre oder übertriebener Mut gelten nichts.

Typische Unterrichtsstunden: Seminar: Attributo IV, Exkursion: Festungsanlagen- und Brückenkunde; Lectio: Die Schlachten von Helme Haffax im Spiegel der strategischen Analyse; Lectio: Verheißungen und Terror – Von der mentalen Beeinflussung feindlicher Soldaten ohne arkane Kraft; Praxis: Maximaler Effekt – kreative Zauberanwendungen (Wettkampfprojekt); Lectio: Übernahme einer Kleinstadt in 3x7 Stunden (Modellprojekt)

Höchstes Lob eines Magisters: „Alle Umstände sprachen gegen dich. Es ist dir gelungen, dich gegen jede Wahrscheinlichkeit durchzusetzen.“

Größte Furcht der Scholaren: „Stillgestanden, ihr Maden. Seit heute Morgen um zehn Uhr sind Astraltränke auf der Stube strengstens untersagt. Bei den folgenden, hier im Versammlungssaal anwesenden Scholaren wurden die Suchmannschaften vor wenigen Minuten fündig: ...“

FORSCHUNGSFELDER

Die Erforschung der Blutigen See ist eine Passion von Al'Mazarothea, die schon mehrere Expeditionsteilnehmer deshalb in das sichere Verderben geschickt hat. Neben den Geheimnissen der Hummerier, neben charyptiden Magiephänomenen und vielen Dingen, die noch keines Menschen Auge je gesehen hat, gilt ihr Interesse auch der Bergung untermeerischer Schätze, die im Lauf der letzten Jahre mit ihren Schiffen auf dem Meeresgrund gelandet sind.

Das Element Wasser steht sowohl in seiner reinen wie auch in seiner anti-elementaren Form im Hauptaugenmerk der Stadt Mendena, die schon mehrfach am Rand von Wasserknappheit und Verseuchungen stand. Die Destillations- und Filterapparaturen der Akademie sind die besten des Kontinents und destillieren nicht nur Wasser.



☞ Auch neue Varianten des KULMINATIO sind ein Feld für die Magier aus Mendena. Offenbar experimentieren sie gerade mit einigen kleineren, dafür schneller einsetzbaren Blitzen.

IM FELDEINSATZ

Von den Mitgliedern der Vorhalle des Sieges wird erwartet, dass sie auch im Zusammenspiel mit nichtmagischen Personen hervorragende Ergebnisse abliefern. Eine typische Einsatzgruppe (im Sprachgebrauch der Einheiten des Fürstkomturs auch „Hand“ genannt), in der ein derart geschulter Magier zur Hochform aufläuft, besteht bereits in der Grundzusammenstellung aus Spezialisten, etwa: einem Kämpfer, einer Fährtenleserin, einem Feinmechaniker und einer Alchimistin. Die besondere Fähigkeit des Magiers besteht nun in erster Linie darin, die einzelnen Mitglieder in Einklang miteinander zu bringen, wofür im Vorfeld eine überlegene Situationsanalyse und Planung notwendig ist. Wenn dies gelingt, dann sorgt der nächste Schritt dafür, dass die Leistungsfähigkeit der Einsatzgruppe noch um ein Vielfaches erhöht wird: Die gedankliche Schule und das Weltverständnis des Magiers entscheiden nun darüber, ob er eher die einzelnen Kräfte der Gruppenmitglieder auf magische Weise verstärkt, um sie zu Höchstleistungen anzustacheln, oder ob er die Umgebung auf eine Weise manipuliert, die dem Trupp Vorteile verschafft.

Ist es sinnvoller, den eigenen Kämpfer magisch zu ermutigen, oder sollten die Feinde besser magisch eingeschüchtert werden? Ist es effektiver, eine Falle in einem unterirdischen Gewölbe magisch zu blockieren, oder soll stattdessen der Mechanicus mit einer unsichtbaren Rüstung geschützt werden, damit dieser die Falle entschärft? Das sind die Fragen, die ein Mendener gelernt hat, in einem kurzen Augenblick zu beantworten.

AUSRICHTUNGEN

Auf Haffax' Wunsch werden die Scholaren zu Spezialisten unterschiedlicher Bereiche erzogen

Was die Ausbildungsinhalte angeht, so unterscheiden sich drei grundsätzlich verschiedene Herangehensweisen: Die **Inspiratoren** lernen die Adepten unter *Lucinius von Sardosk*, in den großen Zusammenhängen zu denken und werden befähigt, kompetent strategische Entscheidungen für komplette Regimenter und zu treffen und ganze Feldzüge zu planen. Durch magische Unterstützung besitzen sie den entscheidenden Vorteil gegenüber ihren nichtmagischen Kollegen und Konkurrenten. Bei den **Instrukteuren**, geleitet von *Roderick von Perricum*, werden die Scholaren in die Lage versetzt, eine Kleingruppe zu kommandieren und zu koordinieren und deren Fähigkeiten durch geschickten Magieeinsatz zu multiplizieren – worunter auch durchaus die Beschwörung eines geeigneten Dämons fallen kann. Diese Denkschule ist die größte der drei. Die wechselnden Ausbilder der Ausrichtung der **Initiatoren** bilden letztlich hochkompetente Spezialisten für Einzeleinsätze aus.

Die letzte Ausrichtung sind **Invocatoren**, die Dämonen beschwören und Golems erschaffen.

Die Vorhalle des Sieges in den Augen ...

... ein **Mittelreicher**: „Wir ihr Herr, der zwölfmalverfluchte Haffax, sind sie Verräter an Kaiserin und Göttern. Rohaja wird sie zerschmettern!“

... **Thomeg Atherion**: „Haffax Schoßhundmagier wollen in die Bruderschaft? Lachhaft! Allerdings: Es wäre es wert, um das Gesicht Foslarins zu sehen, wenn wir dies zuließen ...“

... **der Magier von Yol-Ghurmak**: Hin und wieder landet ein mendenischer Stümper in unseren Säurebecken, wenn wir ihn von der Außenwand eines unserer Türme gepflückt haben, über die er sich einschleichen wollte. Wir hätten die Akademie längst vom Erdboden getilgt, aber sie haben still und leise unsere wichtigsten Zulieferer unter ihre Kontrolle gebracht: Theriak, Astraltränke, Paraphernalia, Versorgungsgüter und vieles mehr. Ein respektabler Schachzug.“

... **der Truppen des Fürstkomturs**: „Ein Magier aus Mendena auf deiner Seite bringt dir den Sieg, ohne dass er dafür sieben Gift fuzende Erzdämonen beschwören muss.“

Was denkt die Vorhalle des Sieges über ...

... das **Mittelreich**: „Nach Haffax Sieg werden wir in Gareth residieren und die Schwarze Gilde wird uns endlich anerkennen.“

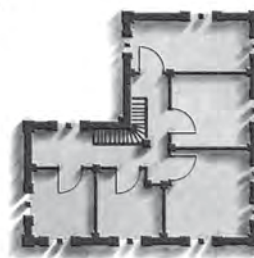
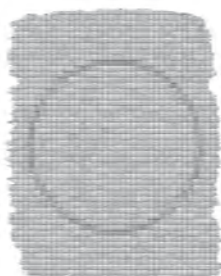
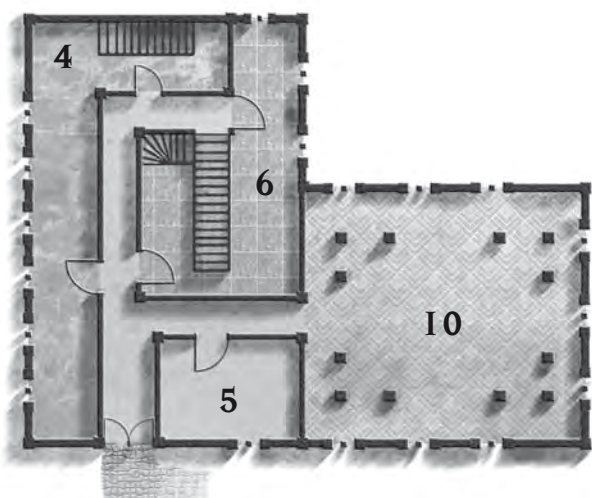
... **Helme Haffax**: „Wir ziehen den Hut vor dem größten Strategen aller Zeiten. Haffax ist der wahrhaftige Meister des Möglichen. Er zahlt gut und auch darüber hinaus stehen wir ihm treu zur Seite – denn sonst wird er uns zweifellos von der Stadtkarte radieren.“

... **Xeraan**: „Er war ein alter wahnsinniger Mann, der auf allen Ebenen gescheitert ist. Wer den Kampf in den Schattenlanden nicht begreift, den wird das Schicksal kalt und unerbittlich hinfort fegen. Wir wissen sein Gold sinnvoll einzusetzen.“

Ein Rundgang durch die Vorhalle des Sieges

Die Vorhalle des Sieges ist eine neue Akademie und wurde von Helme Haffax erst vor Kurzem mit dem nötigen Grundbesitz innerhalb der Stadtmauern ausgestattet. Dies geschah, indem ein großes Herrenhaus kurzerhand zu Akademiebesitz erklärt wurde. Das Akademiegebäude besteht aus verschiedenen Trakten. Wohnräume der Studiosi befinden sich jedoch außerhalb des eigentlichen Gebäudes.

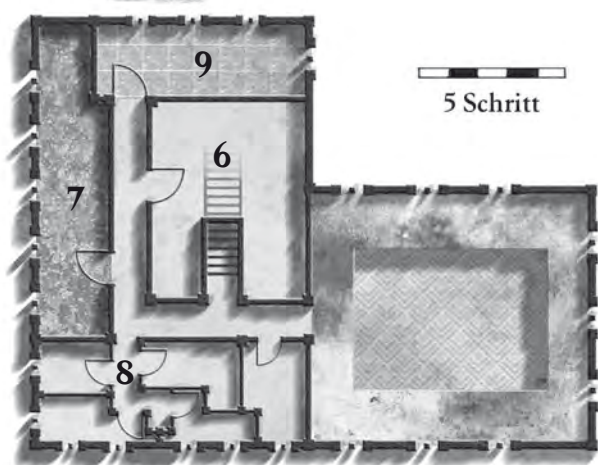
Außerhalb der Akademiemauern befinden sich die **Gartenanlage** und der eingehegte **Beschwörungspatz (1)**. Während letzterer natürlich zur Dämonenbeschwörung genutzt wird, dient das Außengelände den Magiern auch als Übungsfeld für Verteidigungs- und Angriffsszenarien. Zu diesem Zweck werden sie auch regelmäßig mit Attrappen erweitert oder mit Holzaufbauten kurzzeitig verändert, um dem jeweiligen Szenario Genüge zu tun.



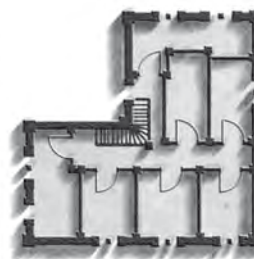
I

2

3



5 Schritt



10L
2012

LEGENDE

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1 – Beschwörungsplatz | 6 – Trakt III |
| 2 – Gesindehaus | 7 – Trakt IV |
| 3 – Gästehaus | 8 – Trakt V |
| 4 – Trakt I | 9 – Trakt VI |
| 5 – Trakt II | 10 – Große Halle |

Das **Gesindehaus** (2) ist bis an die Decke mit all den profanen Gegenständen gefüllt, die eine Akademie benötigt, um über den Tag zu kommen. Auch der Großteil der Dienerschaft nächtigt hier, wobei besonderes Augenmerk darauf gelegt wird, dass hier keine Gegenstände aufbewahrt werden, die für die Akademie einen ernsthaften Wert besitzen. Das **Gästehaus** (3) beherbergt trotz seines Namens nur in den seltensten Fällen Gäste. Stattdessen werden hier hinein Adepten verbannt, die sich aus irgend einem Grund nicht mehr innerhalb der Akademiemauern aufhalten dürfen. Es hat einen gewissen rechtlichen Sonderstatus im Akademiebetrieb, womit gerne und regelmäßig getrickst wird, weil hier zum Beispiel bestimmte Regelungen nicht gelten (sondern dafür andere).

DAS HAUPTGEBÄUDE

Einige Scholaren haben bereits damit begonnen, die Außenwände der Akademie mit erbeuteten Flaggen und anderen militärischen Feldzeichen zu schmücken, doch da letztlich der Wille fehlt, die Akademie zu einem wohnlichen Ort zu machen, knattern diese bislang recht verloren im kalten Wind. Ansonsten merkt man der Akademie noch an vielen Stellen an, dass die jetzige Verwendung der Räumlichkeiten ein Provisorium ist. So werden häufig Änderungen am Belegungsplan vorgenommen und es ist zu erwarten, dass noch weitere Umbauten folgen werden.

Zum jetzigen Zeitpunkt enthalten die Bereiche, die als Wohntrakte konzipiert waren, jeweils folgende Räume: ein bis zwei Schlafgemächer eines Lehrmeisters, mindestens einen zentralen Seminarraum, und eine eigene kleine Bibliothek.

Die jeweiligen Flure und Etagen des Hauptgebäudes haben darüber hinaus noch folgende Besonderheiten: **Trakt I** (4): Hier befindet sich ein Disziplinartrakt, sowie Zellen und Kerker im weitläufigen Keller, in denen neben Magiern auch Bestien der Schwarzen Lande und andere Ungeheuer festgesetzt werden. Gerne werden hier Scholaren inhaftiert und wenn sie Glück haben, dient das nur ihrer Ausbildung. Ebenso üblich sind Bewachungs- und Befreiungsszenarien.

In **Trakt II** (5) befinden sich zahlreiche Bücher, unter anderem viele aus der geplünderten Bibliothek in Elburum. Tag und Nacht werden hier Abschriften angefertigt oder umfangreiche Exzerpte ausgearbeitet. **Trakt III** (6) enthält viel Kartenwerk über nahe und ferne Ländereien.



In **Trakt IV (7)** befinden sich die örtlichen Laboratorien. So tief in den Schwarzen Landen wird hier unbedenklich mit Materialien agiert, für die man anderswo auf dem Scheiterhaufen landen würde. Regelmäßig verschwinden Alchimika und es ist ein Wunder, dass trotz der laxen Sicherheitsbedingungen bisher noch nichts passiert ist.

Die luxuriösen Räumlichkeiten in **Trakt V (8)** stehen den leitenden Magistern der Akademie als Wohnräume zur Verfügung. Da hier nicht für alle Lehrmeister ausreichend Platz vorahnden ist, stellen sie einen internen Zankapfel erster Güte dar.

Trakt VI (9) beherbergt moderne Schatzanlagen, die den Reichtum der Akademie bergen. Dies ist jedoch nur ein Teil der Vorräte an Gold und Silber, die der Magierschule zur Verfügung stehen, da man an verschiedenen Stellen innerhalb und außerhalb der Stadt noch weitere Schatzhorte errichtet oder bereits bestehende aus xeraanischer Zeit verwendet. Der Goldbesitz der unternehmungsfreudigen Akademie schwankt stark. Die namensgebende **große Halle (10)** stellt schließlich das Herzstück der Anlage dar. Umgeben von bosparanisch anmutenden Wandmalereien, deren Darstellungen Siege des Fürstkomturs kunstvoll in Szene setzen, befindet sich im Osten des Herrenhauses ein überdimensionierter ehemaliger Ballsaal samt umlaufender Galerie. Die Halle dient auch als der größte Vorlesungssaal, während sich unter ihr ein großes Kellergewölbe befindet. Hier findet sich nur über eine durch starke Schutzzauber gesicherte Geheimentreppe, die zur Asservatenkammer der Akademie führt.

Auf der weitläufigen Galerie der beeindruckenden Halle, sitzen häufig die führenden Strategen beisammen und diskutieren bei einem Glas Wein Schlachtpläne und den sinnvollen Einsatz von Schlachtenmagie. Dabei stehen ihnen nicht nur mehrere Sandkästen zur Darstellung einer Umgebung zur Verfügung, sondern auch ein ganzes Arsenal an Figürchen und Holzbauteilen und Steinchen, mit denen Akademiedienstler auf den Wunsch ihrer Herren rasch eine Umgebung nach einer Kartenvorlage gestalten. Die Kunsthandwerker Mendenas rollen mittlerweile nicht mehr mit den Augen, wenn sie für die Halle der Akademie „bis Mitternacht eine Miniatur des Warunker Molchenbergs und einige kleine Zinndrachen“ erstellen sollen, sondern freuen sich über das damit verdiente Silber.

PERSOPEP DER AKADEMIE

РУВАНА МЕНРИСЕТН, СПЕКТАБИЛИТАТ, ЛІСЕНТІАТА АЛХІМІКАЕ

Spektabilität Ruvana Menriseth (*1002 BF, verbrannte rechte Hand, dünne Stimme, selbstsicher) stellt den langen Arm Helme Haffax' an der Akademie dar und vertritt offen dessen Interessen.

Beim Thema Dämonenbeschwörung hält sich Ruvana zurück, denn einerseits sieht sie den nutzen, andererseits auch die Gefahren.

Ihr Selbsterhaltungstrieb bestimmt ihre Persönlichkeit, die turbulenten Jahre der Vergangenheit haben ihr einen klaren Blick für die Machtverhältnisse und für drohende Gefahren für Leib

und Leben beschert. Ihr Instinkt sagt ihr, dass feste Treue zum starken Mann Mendenas derzeit ihre beste Versicherung gegen alles Unglück ist. Tief in ihrem Herzen sehnt sie sich allerdings nach Frieden, Sicherheit und planbaren Verhältnissen und denkt viel über eine Zeit nach Helme Haffax nach.

Eine Schwachstelle ist ihre mangelnde fachliche Reputation, als Alchimistin ist sie weder eine fähige Magierin noch eine Expertin für Strategie und Taktik, weshalb sie viele Aufgaben delegieren muss, oftmals auch an akademiefremdes Personal. Vor allem aber ist sie aus diesen Gründen auf eine enge Zusammenarbeit mit Lucinius angewiesen, was ihr aufgrund von dessen Persönlichkeit zunehmend schwer fällt.



LUCINIUS ALBION MURDAK VON SARDOSK, VIZE-SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNVS COMBATTIVVS

Lucinius Albion Murdak (*998 BF, hochgewachsen, hager, nervös) wurde einst als Wunderkind an der *Schwert und Stab* gehandelt und konnte eine Auszeichnung nach der anderen erringen. Seine misstrauischen Wesenszüge, die den herausragenden Planer und Taktiker oftmals zum Besten anstachelten, wurden ihm schließlich zum Verhängnis, als sie in krankhafte Paranoia umschlugen und für mehrere militärische Fehlschläge im Kampf gegen Borbarad verantwortlich waren, die nur gerade so noch vertuscht werden konnten. Um einer unehrenhaften Entlassung zuvorzukommen, wechselte er schließlich die Seiten, wo seine Fähigkeiten von Helme Haffax erkannt und gefördert wurden. Seine jüngst erfolgte Berufung als stellvertretender Leiter der Vorhalle des Sie-



ges gilt als ein geschickter Spielzug Haffax', da der fähige Kampfmagier die Defizite der Spektabilität auszugleichen weiß und die Konkurrenzsituation beide zu Höchstleistungen anspornt.

Lucinius selbst nimmt oft persönlich an Planungen und an Expeditionen teil, denn sein Neugier drängt ihn dazu, seine Nase in alle erdenklichen Angelegenheiten zu stecken. Er ist ein leichtes Opfer für Intrigen, die seine tiefen Ängste gegen ihn instrumentalisieren, gleichzeitig ist er jedoch zu herausragenden Leistungen fähig. Er denkt oft drei Schritte weiter als seine Gegner und kann sie mit langangelegten und aberwitzigen Plänen überraschen.

WEITERE PERSONEN AN DER VORHALLE DES SIEGES

☞ **Faldrion Lerchensang, Magister ordinarius curativus et mutandus** (*861 BF, silbernes Haar, unterlaufene Augen, arrogant) war ein ehemaliger Magister in Elburum und wacht als Justiziar über die Einhaltung der Gildenvorgaben, da er deren Fallstricke bereits aus einer Zeit an der Schule der Schmerzen kennt. Der sinistre Halbfelf ist ein mit allen Wassern gewaschener Rechtskünstler, vor dem auch die beiden Spektabilitäten gehörigen Respekt haben. Seine Auslegungen ermöglichen oder verhindern viele Unternehmungen und vereiteln allzu unbedarften Akademieangehörigen oft deren Pläne. Faldrion ist durch und durch korrupt und besitzt noch aus der Zeit unter Dimiona ein üppiges Privatvermögen.

☞ **Roderick von Perricum, Magister ordinarius invocatus et clarobservantius** (*997 BF, füllig, Halbglatze, verschlossen) ist ein ehemaliger Offizier-Magus der Karmothgarde. Das verkannte Genie arbeitet hinter verschlossenen Türen an seiner Monografie über Schlachten und Feldzüge der jüngeren Vergangenheit. In seinen Händen wächst ein Jahrhundertwerk über Militärgeschichte heran, er benötigt jedoch sehr viel Recherchematerial, das in den Schattenlanden nur schwer zu bekommen ist. Seine Seminare zu Strategie und Taktik sind legendär und von einmaligem Weitblick, räumlich wie zeitlich, auch wenn seine Schwärmereien vom taktisch geschickten Dämoneneinsatz Borbarads angesichts der neuen Ausbildungsphilosophie nur auf wenig Gegenliebe stoßen.

☞ **Al'Mazarothea, Magistra minora** (*1008 BF, düsteres Äußeres, unbedarft, impulsiv) erbt das Vermögen ihrer Eltern, die als Patrizier unter Xeraan zu Amt und Würden gelangten, als diese mitsamt ihrer drei Schiffe auf der Blutigen See spurlos verschwanden. Sie ist der festen Überzeugung, dass beide noch am Leben sind, und hat sich bei mehreren Seeexpeditionen zu einer kompetenten Maga entwickelt. Je mehr sie ihre Mittel

zur Neige gehen sieht, umso verbissener organisiert sie eine aufwändige Suche nach der anderen.

☞ Viele praktische Ausbildungsabschnitte werden von **Gepert dem Einbeinigen** (*1003 BF bullig, Mundgeruch, hasst den Spottnamen Geron) organisiert, einem zerschundenen Veteran aus zahlreichen Schlachten. Dieser stellt Adepten gerne unlösbare und lebensgefährliche Aufgaben und begründet dies mit der pädagogischen Absicht, seinen Zöglingen Demut und Verstand beizubringen. In Wahrheit ist er jedoch ein waschechter Sadist und Menschenschinder, der es liebt, mit der ihm von der Akademie verliehenen Macht unter seinen gebildeten Schülern Angst und Schrecken zu verbreiten, während er selbst nicht zaubern kann und sogar kaum des Lesens mächtig ist.

DIE HELDEN IN DER VORHALLE DES SIEGES

Für Helden mit *moralischer Flexibilität* muss die Tatsache, dass die Akademie mit Fürstkomtur Helme Haffax verbunden ist, kein Hinderungsgrund sein, diese aufzusuchen. Die Akademie selbst sucht häufig nach ausgewiesenen Spezialisten in den unterschiedlichsten Bereichen, um ein Einsatzkommando für einen bestimmten Zweck auf die Beine zu stellen. Die Expeditionen und Problemstellungen der Zauberschule bewegen sich jedoch in gänzlich anderen Sphären, als man dies vielleicht von anderen Akademien gewohnt ist. Helden, die sich bereits als fähig und belastbar erwiesen haben, werden schnell nicht mehr als reines Schwertfutter und Fleischpuffer zwischen dem mendenischen Magier und allen Schrecknissen der Schattenlanden wahrgenommen, sondern werden dementsprechend besser entlohnt und nur noch ungern auf Alveranskommandos geschickt. Ebenfalls vergleichsweise häufig ist die Suche nach unerschrockenen Abenteurern, die sich auf die Fährte einer verschollenen Erst-Expedition machen sollen. Wer sich ein paar schnelle Silbermünzen verdienen will, der ist auch als vorübergehender Zellenwächter tief unten in den Schreckenskerkern der Magierschule gerne gesehen.

Dienstleistungen

Die Akademie betrachtet sich außerhalb ihres Kerngeschäfts nicht als freier Dienstleister, sondern als Refugium für Magier und als Machtfaktor mit profundem Eigeninteresse, mit der Einschränkung, dass man dem Fürstkomtur Gefolgschaft schuldet. Nur in seltenen Fällen erbringt die Akademie auch Leistungen für Auswärtige.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	7	7	14
Beschwörung (niederer Dämon)	8	9	10
Beschwörung (gehörnter Dämon)	5	10	4
Entzauberung (Verwandlung)	9	nach Klient (1-10)	18
Exorzismus (Dämonen)	7	6	12
Herstellung von Alchimika	3	4	7
Magische Heilung (Wunden)	5	6	10
Magische Heilung (Gift)	5	7	12



Dienstleistung	Q	P	V
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	5	8
Magische Hellsicht (gelehrte Sprüche)	5	5	12
Magischer Leibwächter (Magister)	9	9	10
Magischer Leibwächter (Adept)	8	8	14
Magischer Leibwächter (Studiosus)	7	7	16
Prüfung des magischen Potentials	4	5	8
Verzauberung	4-7	8	9

DIE BIBLIOTHEK

Durch den Raub der Bibliothek der Schule der Schmerzen befinden sich allerdings zahlreiche Werke oronischer Prägung in den Archiven. Diese können oft mit erstaunlichen Einblicken in die Magica curativa überzeugen.

Auch sonst kann die Bibliothek mit vergleichsweise vielen ungewöhnlichen und kuriosen Büchern aufwarten kann, die ihren Weg in die Akademie gefunden haben. Dies liegt unter anderem daran, dass der Fürstkomtur die Schriftensammlungen Xeraans aufgespürt und in die Bibliothek integriert wurde. Dennoch ist die Akademie noch lange auf der Suche nach grundlegenden Standardwerken, bei denen sich nach wie vor noch große Lücken auftun. Es sind bei Weitem noch nicht alle Werke archivarisch erfasst und so stellt der streng regulierte Bücherdienst eine gern gesehene Abwechslung dar, die manchmal etwas von einer Schatzsuche hat.

Die obskure und gleichzeitig seltsam unvollständige Kartensammlung umfasst nicht nur ferne Länder, sondern auch untermeerische Siedlungen, Kraterverläufe der Tiefsee, erstaunlich detaillierte Karten über den Untergrund vieler Städte. Einige Karten sind jedoch mit groben Fehlern behaftet.

Immens: –

Sehr groß: –

Groß: Staatskunde, Kriegskunst, Geographie, Magica curativa

Ansehnlich: Rechtskunde (v.a. Magierecht), Sagen und Legenden, Magica clarobservantia, Magica mutanda, Geschichtswissen (v.a. Schattenlande), Nautik

Hinlänglich: Heraldik, Sprachenkunde, Magica invocatio, Baukunst (u.a. Festungsbau),

Minimal: Magica combattiva, Magica theoretica, Magica transformatorica

Gering: Götter/Kulte, Sternkunde, Philosophie, Alchimie

АБЕНТЮРА ПИ DER VORHALLE DES SIEGES

In erster Linie wird die Akademie nicht Auftraggeber sein, sondern bietet Raum für Abenteuer in einer gefährlichen akademischen Welt, die nach ihren ganz eigenen Regeln funktioniert. Das Infiltrieren der Akademie und der Versuch, das Vertrauen einiger wichtiger Personen zu gewinnen ist dabei ebenso he-

erausfordernd wie die das Bestreben, die Abläufe an der Akademie zu durchschauen. Die Strategen der Akademie liefern ihre Planungsergebnisse auch an ihre Kunden, ohne selbst an der Ausführung beteiligt zu sein.

Allerdings bietet sich die Vorhalle des Sieges auch als Auftraggeber für Expeditionen an. Wegen ihres düsteren Rufes nutzt sie dabei gerne Strohmänner, um Bedenken ihrer Expeditionsteilnehmer erst gar nicht aufkommen zu lassen. Dabei stehen vor allem destruktive, obskure und riskante Unternehmungen im Vordergrund, bei denen zwar mit Maß und Ziel, aber dennoch völlig skrupellos agiert wird.

DER GIFTSCHRANK

Die meisten gefährlichen oder potenten Objekte von einigem Wert befinden sich in den Kammern unter der großen Halle.

👁 Es existieren mehrere Werke, die Berichte und Studien zu den Dämonenarchen enthalten, nach denen sich so mancher Hafenkommantant oder Admiral der zwölfgöttlichen Reiche die Finger lecken würde. Besonders interessant sind die Berichte zu den Archen *Wurzelkaiserin*, *Hornlibelle* und *Goldmorgentartel* und der Weiterverarbeitung des Holzes zerstörter (oder noch lebender!) Dämonenarchen.

👁 Ebenfalls von unschätzbarem Wert sind die kenntnisreichen Niederschriften zu Truppenstärken, Vorratslagern, Garnisonen und sonstigen operativen Möglichkeiten von Herrschern der Schattenlande.

👁 Verschiedene Fragmente aus dem Umfeld des xeraanischen Hofes diskutieren konkrete und vielversprechende Möglichkeiten, wie man auf alchimistischem Weg mindere Metalle in reines Gold transformieren kann.

👁 Ein lang gehegtes und umsichtig angegangenes Projekt der Akademie besteht in der Zusammenstellung einer unverfälschten Geschichte der Vorgänge um den Dämonenmeister Borbarad, die aufgrund der räumlichen und personellen Nähe zu den Ereignissen mit Einsichten und Zusammenhängen aufwarten kann, wie sie kaum ein anderer Aventurier herstellen kann.

👁 Immer wieder finden magische Waffen und Rüstungen ihren Weg in die Akademie, die auf Schlachtfeldern gefunden werden. Sie werden zunächst sicher verstaut und erst nach und nach gründlich analysiert. Manche Objekte werden ausgegeben, um einzelne Expeditionen zu unterstützen. Im Arsenal befinden sich unter anderem folgende bizarre Objekte: Ein Schwert, das unter noch ungeklärten Bedingungen mit der Wirkung eines AUGES DES LIMBUS Risse in die Realität schneiden kann, ein OCULUS-Fernglas mit beeindruckender



Sichtweite und bislang unerschöpflicher magischer Kraft und verschiedene magische Rüstungsteile, die sich aus der Lebenskraft ihres Trägers speisen, oder – ungleich wertvoller – ihrer Umgebung direkt Astralkraft entziehen.

☞ Vier überschwere und mit Stahlbändern verplombte Steinsärge, in denen Anführer des Untoten Heerwurms überrascht und gefangen gesetzt und die seither nicht mehr geöffnet wurden.

☞ Ein versteinertes und von Seepocken über und über verunstaltetes Hummerierleib von gewaltiger Größe, dessen Haut ein konfuse Geflecht aus Ranken und Dornen ziert. Viele Betrachter sind sich einig, darin eine Krone zu erkennen.

☞ Ein ansehnlicher Notvorrat an reinem Theriak.

☞ Ein ganzes Arsenal an Attrappen, die von den berüchtigten mendensischen Fälscherwerkstätten hergestellt wurden. Darunter befinden sich nicht nur gefälschte Siegel und Dokumente, sondern auch kuriose Objekte, wie zum Beispiel unechte Drachenschuppen, eine falsche Kaiserkrone und Alchemica, deren Aussehen über ihre wahre Wirkung hinweg täuscht.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Die Akademie birgt verschiedene bauliche Mängel, die durch den raschen und vergleichsweise planlosen Umbau bedingt sind. Der schlammige Grund der charyptorothverfluchten Stadt birgt seine Tücken, sodass das alte Gebäude an einer Ecke bereits leicht abgesackt ist, was zum gegenwärtigen Zeitpunkt jedoch nur meisterlichen Architekten auffallen kann. Auch wurden die vorherigen Bewohner vor ihrer Vertreibung nicht ordentlich genug überprüft. So kommt es, dass in einem Keller hinter einer unverfänglichen Wandtäfelung mehrere Stapel von Briefen mit zusammengetragenen Informationen zur Lage in den Schattenlanden und deren Bewertung im Hinblick auf die Kräfte des Mittelreichs zu finden sind. Es handelt sich dabei um ein Lebenswerk, das ein ehemaliger Agent der KGIA hier zurücklassen musste. Allerdings sind die Aufzeichnungen deutlich veraltet.

☞ Die *Lebende Werft* der Stadt Mendena ist nach wie vor damit beschäftigt, Schiffsteile aus Dämonenarchenmaterial zu züchten und anschließend zu verbauen. Auf diese Weise können unheilige Schiffe erschaffen werden, deren Fähigkeiten weit über das normale Maß hinausreichen. Die Vorhalle des Sieges ist nicht primär eine Flottenakademie, sie unterschätzt die Möglichkeiten der Blutigen See jedoch nicht im Geringssten. Früher oder später mag sich der *Bau der Chiasmodon* seiner Vollendung nähern, einem Schiff, an dessen Ausstattung und Anlage verschiedene der hellsten Köpfe der Akademie für lange Zeit getüftelt haben und dessen Konstruktion nach wie vor erkleckliche Mengen an Gold und Blut verschlingt. Dieses finstere Schiffsgeschöpf, das in einem unscheinbaren Kontor am Rande der Fälscherwerkstätten auf seine Taufe und seinen ersten Einsatz wartet, ist in der Lage, seine Insassen, vor dem Ertrinken zu bewahren, während es wie eine nervöse Spinne über den Meeresgrund stakt und springt. Die Halb-Arche wird bald in der Lage sein, eine beliebige Einsatzgruppe an allen Orten der Ostküste abzusetzen oder die Übernahmen weitaus größerer Schiffe einzuleiten. Hinzu kommt die Möglichkeit, sie für Erkundungen in nie gekannte Tiefen der Blutigen See einzusetzen. Der Streit über den ersten Einsatz ist in der Aka-

demie in vollem Gange, was unter anderem daran liegt, dass verschiedene Magier nicht nur Gold, sondern auch einen Teil ihrer Kraft in das Schiff investiert haben. Problematisch bleibt, dass das Konstrukt mittlerweile zu einem Großteil aus Archenmaterial besteht und deshalb ein vages Bewusstsein entwickelt hat. Diese Schiffsseele ist sich in ihrem dumpfen Schlummer nur einer Sache klar gewiss: dass ihr die hölzernen Spanten und alle Eisenteile wie Dornen aus Feuer in ihrem verwachsenen Leib brennen.

SZENARIOIDEE

Die Schatzkarte

Aus dem Nachlass eines tobrischen Flüchtlings fällt den Helden ein Dokument in die Hände. Diese enthält Hinweise zur Entschlüsselung einer kodierten Stadtkarte von Mendena, auf der verschiedene noch verborgene Goldlager Xeraans im Stadtgebiet eingezeichnet sind. Die unscheinbare Stadtkarte selbst soll sich tief in den Archiven der Magierakademie der Stadt befinden. Wollen sich die Helden das Gold unter den Nagel reißen, müssen sie das Vertrauen der Akademieleitung gewinnen, indem sie sich als für Missionen zur Verfügung stellen.

Der Salvunker Kreis

Haffax täuscht in den nächsten Monaten Schwäche vor und versucht so herauszufinden, wer ihm gegenüber loyal ist und wer versucht ihn zu hintergehen. Mit dieser Taktik will er auch die Loyalität der Mendener Magier prüfen.

Einige der Adepten der Akademie machen sich Gedanken darüber, was mit ihnen geschieht, wenn Haffax seinen Kampf gegen das Mittelreich verliert und in der Schlacht gegen Kaiserin Rohaja den Tod findet. Zwar steht Ruvana dem Fürstkomtur treu ergeben zur Seite, doch gelingt es ihr nicht alle Zweifel zu zerstreuen.

Der *Salvunker Kreis*, ein Bund von Offizieren, glaubt zwar an die Fürstkomturei, nicht jedoch an Haffax. Der Kreis versucht Einfluss auf die Magier der Akademie zu erlangen und kann den Adepten **Rugis Admar** (*1010 BF, einäugig, still, begabt im KULMINATIO) für sich gewinnen. Er dient den Offizieren in der nächsten Zeit als Spion, kann aber schlussendlich enttarnt werden.

Die Helden könnten von Rugis beauftragt werden, Haffax-loyale Truppen zu sabotieren, ein Artefakt des Fürstkomturs zu zerstören oder auch ein Attentat auf Ruvana unterstützen.

Die Werte eines *Schülers aus Mendena* finden Sie im Anhang auf Seite 197.





DIE HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

Vollständiger Name: Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in den Hallen des Lebens zu Norburg

Standort: Norburg, Bornland

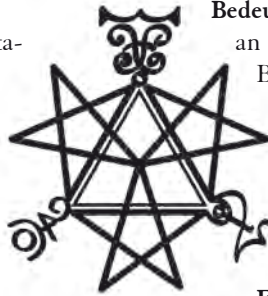
Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Forschung und Lehre auf dem Gebiet der Heilungsmagie und Spagyrik (Merkmal *Heilung*)

Größe: klein

Spektabilität: Maschdawa Patriloff

Personen der Historie: Eran Valirios, jüngste Spektabilität in der Geschichte der Akademie, trieb den Wiederaufbau der Schule nach dem Feuer von 468 BF mit großem Eifer voran (433-484 BF); Jarek Petuschke (754-849 BF), ehemaliger Großmeister der Anconiten in Donnerbach; Marvek Galenius, Spektabilität und Erzmagier (765-846 BF); Mendilion, Spektabilität, Verfasser des Buches *Magische und nichtmagische Heilungen* (923-1015 BF)



Bedeutende Abgänger: Jylani von Norburg, Lehrerin an der Schule des direkten Wegs zu Gerasim (*972 BF); Nita von den Adlern, Leiterin des Anatomischen Instituts zu Vinsalt (*975 BF)

Fachliche Reputation: Magische und nichtmagische Heilung. Eine der wichtigsten Einrichtungen auf diesem Gebiet. Zieht auch andere Professionen (Geweihete und andere Gelehrte) an.

Einfluss: hinlänglich (ansehnlich in Norburg)

Finanzkraft: hinlänglich (Verkauf von Heilessenzen, Anwendung von Heilkunde)

Ausstattung: ansehnlich (groß im Bereich Alchimie und Kräuterkunde)

Bibliotheksbestand: hinlänglich (mittelgroße Bibliothek)

„Möge über diesem Haus allzeit der Segen unserer gütigen Schwestern Peraine und Tsa liegen. Möge es ein immerwährender Hort des Lebens, der Heilung und der Genesung sein. Mögen wir alle uns mit Leib und Seele dem höchsten Ziel unserer Akademie verschreiben: dem unermüdlichen Kampf wider Krankheit, Leid und Tod.“

—aus einer Mitschrift der Festrede von Spektabilität Eran Valirios anlässlich der Einweihung des neuen Gebäudes der Halle des Lebens, 472 BF

Die Halle des Lebens zählt aventurienweit unbestritten zu den wichtigsten Einrichtungen auf dem Gebiet der Heilkunde. Die Akademie hat sich vor allem auf das Brauen von Tränken und Elixieren sowie auf die Behandlung von Wunden, Krankheiten und Giften bei Mensch und Tier spezialisiert. Die Heilkunde des Geistes dagegen überlässt man eher den Experten des nahegelegenen Ordens zur Sanften Ruhe, mit denen man jedoch in einem regen Austausch steht. Charakteristisch für die Norburger Magier ist, dass sie der nichtmagischen Heilkunst eine besondere Bedeutung beimessen. Die Schule ist aus einem überwiegend aus Geweihten und profanen Heilkundigen bestehenden Zirkel hervorgegangen, und noch heute betrachten die Mitglieder der Akademie es als eine Frage der Ehre, ihren Patienten mit herkömmlichen Mitteln zu helfen. Die Magie dagegen wird häufig nur als letztes Mittel angesehen, das immer dann zur Anwendung kommt, wenn einem Patienten anders nicht mehr zu helfen ist. Die Norburger sind Praktiker, was sich nicht nur in der Behandlung, sondern auch in Forschung und Lehre niederschlägt: Verglichen mit anderen Zauberschulen wird hier der theoretischen Forschung eine geringere Bedeutung beigemessen. Vermutlich ist dies einer der Gründe dafür, dass die Halle des Lebens insbesondere von vielen Grau- und Schwarzmagiern als harmlos und etwas provin-

ziell belächelt wird – wenn sie denn überhaupt bekannt ist. Im Bornland und in Fachkreisen genießt die Akademie dagegen einen ausgezeichneten Ruf.

Die Mitglieder der Halle des Lebens sind ausgesprochen welt-offen und pflegen seit jeher regen Austausch mit Heilkundigen anderer Völker. So kommt es, dass sich hier das Fachwissen von profanen Medici, Götterdienern sowie gildenmagischen und naturvölkischen Magietraditionen auf sehr produktive Weise vermischt.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DES LEBENS

293 BF: In der norbardischen Siedlung Starpnika schließt sich ein Kreis von Heilkundigen zu einem Zirkel namens Bund des Lebens zusammen. Unter den Mitgliedern befinden sich vor allem profane Medici sowie Peraine- und Tsageweihte, aber auch der eine oder andere Magiebegabte.

338 BF: Mit Beginn der Herrschaft der Priesterkaiser drohen den Zauberkundigen im Bornland Folter und Mord. Der Bund des Lebens gibt daraufhin die Weisung aus, nur profane Heilkunde zu betreiben und keine Zauberkundigen zu dulden. Entsprechend erlebt die nichtmagische Heilkunst in dieser Phase eine ungeheure Konjunktur.

467 BF: Nach dem Ende der Priesterkaiser-Herrschaft und dem Beginn der Rohalszeit blüht die Magie auch in Norburg wieder auf. Der Bund des Lebens nimmt nun auch offiziell wieder Zauberkundige in seine Reihen auf, und aus dem losen Zirkel wird am Gründungsort die Halle des Lebens gegründet.

468 BF: Eine verheerende Feuersbrunst, die später als *Praios' Rache* in die Geschichtsbücher eingeht, wütet in Norburg und vernichtet ganze Straßenzüge. Auch die Unterkunft der Halle des Lebens wird ein Opfer der Flammen. Einige Monate nach der Katastrophe beginnen die Überlebenden mit dem Bau eines neuen, diesmal ganz aus Stein errichteten Gebäudes.



Die Akademie beginnt sich intensiv mit der Behandlung von Brandverletzungen zu beschäftigen.

472 BF: Das neue Gebäude der Halle des Lebens wird eingeweiht.

797 BF: Beim Großen Brand wird die Akademie als eines der wenigen Steingebäude der Stadt kaum beschädigt. Während der Katastrophe retten die Magier mit ihren Heilkünsten zahlreichen Norburgern das Leben.

971 BF: Bei den Bränden in Folge des Firun-Unwetters festigt die Akademie ihren Ruf als bedeutende Heilanstalt.

1020 BF: Die Halle des Lebens gewährt den wenigen Überlebenden der von den Truppen Borbarads zerstörten Bannakademie Ysilia Zuflucht.

1021 BF: Bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden sind zahlreiche Lehrmeister, Scholaren und Absolventen der Halle des Lebens als Lazarettärzte im Einsatz und retten viele hochrangige Persönlichkeiten.

LEBEN AN DER AKADEMIE

An der Halle des Lebens herrscht zu allen Tageszeiten ein reges Treiben. Besucher der Akademie können in den Gängen und Fluren ebenso auf emsige Bedienstete treffen wie auf diskutierende Geweihte oder einen Medicus in blutbeschmierter Schürze. Obwohl Leid und Tod hier zum Alltag gehören, hat der Besucher doch stets das Gefühl, an einem Ort des Lebens zu sein, und die Bewohner der Akademie wirken trotz ihrer oft fordernden und belastenden Tätigkeit verhältnismäßig gelassen.

AUSBILDUNG

Die Ausbildung an der Schule des Lebens ist geprägt von Praxisnähe und Bodenständigkeit. Vom ersten Tag an müssen die 35 Scholaren eine Vielzahl von Pflichten erfüllen, von der Reinigung des Hospitals über Dienste in der Küche bis hin zur

PAZIFISMUS UND DIE ABLEHNUNG VON SCHADENZAUBEREI

Das Bekenntnis zu Pazifismus und die völlige Ablehnung jeder Art von Schadenzauberei sind an der Halle des Lebens tief verwurzelte Grundüberzeugungen, die bis in die Gründungstage der Akademie zurückreichen. Es waren vor allem die Peraine- und Tsageweiheten des damaligen Bundes des Lebens, die die Heilkundigen auf ein Bekenntnis zu völligem Gewaltverzicht und zur Vermeidung von Leid verursachender Zauberei einsworen. Diese Überzeugung hat die Jahrhunderte überdauert, ja, wurde im Laufe der Zeit sogar noch verfeinert. So werden Krieger und Söldlinge an der Akademie außer in akuten Notfällen ausschließlich mit profanen Heilmethoden versorgt, damit sie keine sofortige Kampffähigkeit wiedererlangen können (und nur selten werden Ausnahmen gewährt). Dieses Prinzip wurde erst ein Mal außer Kraft gesetzt: während der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, als das Heer der Verbündeten den Truppen des Dämonenmeisters zu unterliegen drohte. Seitdem sehen sich die Norburger hinsichtlich der Einhaltung ihres strengen Moralkodex' einem zunehmenden Rechtfertigungsdruck ausgesetzt – eine Entwicklung, die durch die Aufnahme der Ysilier Magier eher gefördert als gebremst wurde.

Krankenpflege. Da die Akademie nur über geringe finanzielle Ressourcen verfügt und auch die Kräuterbeete in den Kellergewölben nur begrenzte Erträge garantieren, werden insbesondere die erfahrenen Scholaren zudem häufig auf ausgedehnte Reisen in die Umgebung entsandt, um heilkräftige Pflanzen zu suchen. Auch der moralischen Unterweisung der Zöglinge wird eine hohe Bedeutung beigemessen: Die Akademie fühlt sich der Kirche der Tsa und der Peraine traditionell besonders





eng verbunden, und so ist die religiöse Erziehung der Studiosi durch Geweihte der beiden Göttinnen ein fester Bestandteil des Lehrplans.

Sowohl Hygiene als auch die körperliche Ertüchtigung werden in Norburg seit jeher großgeschrieben. Die Magier sind davon überzeugt, dass beides für die Gesundheit förderlich ist, und so wird Wert darauf gelegt, dass sich die Scholaren täglich gründlich waschen und regelmäßige Leibesübungen absolvieren. Ortsfremde staunen immer wieder, wenn sie bei einem Rundgang durch Norburg unvermittelt auf eine Gruppe von Studiosi treffen, die frühmorgens durch die Stadt laufen und fröhlich und ohne aus dem Tritt zu kommen grüßen.

Das wohl wichtigste Element der Ausbildung ist schließlich die Verrichtung des Krankendienstes. Täglich wird die Akademie von – mitunter von weither angereisten – Versehrten aufgesucht, und so helfen die Scholaren bereits ab dem ersten Studienjahr mit, wenn es gilt, Schmerzen zu lindern, Wunden zu heilen, Krankheiten oder Vergiftungen zu bekämpfen und sterbenden Patienten in den letzten Stunden ihres Lebens zur Seite zu stehen. Erfahrenere Scholaren müssen zudem regelmäßig Notdienste im Spital verrichten. Notdienst bedeutet: mitten in der Nacht aus dem Schlaf gerissen zu werden, um den wehleidigen Bronnjaren mit seinem lädierten Fuß zu behandeln; nebenher sicherzustellen, dass der gebrochene Lauf des edlen Tralloper Riesen sachverständig gerichtet und geschieht wird; dann – kaum, dass man erschöpft ins Bett gefallen ist – wieder aufgeweckt zu werden, um sich alleine um die von Straßenräubern lebensgefährlich verletzte Familie zu kümmern; dem Familienvater dann behutsam beizubringen, dass seine kleine Tochter nicht mehr zu retten war; sich schließlich astral und mental völlig erschöpft auf einen riskanten Eingriff vorzubereiten; und mitten in diesen Vorbereitungen davon in Kenntnis gesetzt zu werden, dass auf ein Mitglied des Stadtrats ein Giftattentat verübt wurde und schnelle Hilfe geboten sei. Ja, die Ausbildung an der Halle des Lebens ist wahrlich hart und lehrreich.

Typische Unterrichtsstunden: Übung: Ausdauerlauf; KLARUM PURUM – Die schnelle Entgiftung von Körpern; Das Brauen von Tränken mit heilkräftiger Wirkung; Magische und nichtmagische Behandlungsmöglichkeiten von Brandverletzungen II; Übung: Krankheiten erkennen; Exkursion: Heilkräftige Pflanzen – wo zu finden, wie zu ernten; Typische Verletzungen beim Rotwild; Wundbehandlung unterwegs – was man braucht, wie man's macht; Zauber wider Verzauerung – PSYCHOSTABILIS

Höchstes Lob eines Magisters: „Ihr habt es auf dem Gebiet der nichtmagischen Heilkunst weit gebracht, Studiosus. Um keinen Eurer Patienten muss es mir bange sein, wenn Eure astralen Kräfte einmal versiegen sollten.“

Größte Furcht der Scholaren: „Eleve Rodejeff, Ihr habt dem bedauernswerten Alrik eine zu schwache Tinktur verabreicht. Die Nähte sind außerdem unsauber ausgeführt. Ihr haltet Euch einstweilen von Patienten fern.“

DIE HEILUNG VON TIEREN

Die Mitglieder der Halle des Lebens sehen es als ihre heilige Bestimmung an, Leben zu erhalten und Gesundheit zu fördern. Dies schließt seit eh und je alle Arten von Tieren erklärtermaßen mit ein, und so haben die Norburger es auf dem Gebiet der Tierheilkunde wohl zu größerer Perfektion gebracht, als jede andere Zauberschule des Kontinents. Magister Bugulaios hat sich in den letzten Jahren gar auf ein besonders ungewöhnliches Fachgebiet spezialisiert: die Heilung von Vertrautentieren. Dies ist einer der Gründe dafür, dass immer wieder Töchter Satuaris an der Halle des Lebens ein- und ausgehen, und so erklärt sich auch, dass es nie an Hexen mangelt, die bereit sind, den Scholaren neue Einsichten in die Geheimnisse satuarischer Heilmagie zu gewähren.

DAS PRÜFUNGSVERFAHREN

Die Abschlussprüfungen an der Halle des Lebens unterliegen einem festen Ritual, das sich über einen langen Zeitraum erstreckt und unter den Scholaren berühmt-berüchtigt ist. Das Verfahren, unter den Mitgliedern der Akademie *die letzte Meile* genannt, nimmt seinen Anfang im ersten Prüfungszimmer. Hier finden jedes Vierteljahr mündliche Vorprüfungen statt, die darüber entscheiden, ob der Prüfling ins zweite Prüfungszimmer vorgelassen wird. Ist dies der Fall, wird er dort von einem per Loswahl bestimmten Dozenten detailliert über ein in seinem Studienjahr erlerntes Fachgebiet befragt. Die im zweiten Prüfungszimmer erworbenen Punkte werden addiert. Hat der Prüfling am Ende des Jahres genügend Punkte gesammelt, so wird er nach Ende des letzten Vierteljahres in den großen Prüfungssaal vorgelassen, in der Akademie nur *Langer Tisch* genannt. Hier steht der Schüler nun allen sechs Lehrmeistern der Akademie gegenüber, die ihn einen ganzen Vormittag lang umfassend prüfen. Nach der Prüfung, die je nach Standfestigkeit und Kompetenz des Scholaren gefühlt zwischen wenigen Herzschlägen und mehreren Monden dauern kann, verlässt der Lehrling den Langer Tisch und darf im Wartezimmer um den Erhalt seiner Abschlussurkunde bangen.

Es gibt keine praktische Prüfung. Während der Lehrjahre müssen die Studiosi sich so oft um Verletzte kümmern, dass die Spektabilität und die Magister von auf diesem Gebiet von dem Schüler überzeugt sind – oder ihn erst gar nicht zu der theoretischen Prüfung zulassen.

BEZIEHUNG ZUR STADT NORBURG

Die fähigen und pragmatischen Heiler der Halle des Lebens sind in Norburg naturgemäß ausgesprochen beliebt. Insgesamt ist das Verhältnis jedoch geprägt von freundschaftlicher Nichtbeachtung: Man kennt und schätzt sich, legt jedoch Wert darauf, sich nicht in die Angelegenheiten des anderen zu mischen. Die gegenseitige Wertschätzung äußert sich in besonderen Privilegien. So ist es kein Geheimnis, dass Mitglieder des Stadtrates selbst bei harmlosen Beschwerden nicht lange auf eine Behandlung warten müs-



sen. Auch seltene Kräuter oder Tränke sind mitunter überraschend schnell verfügbar, wenn ein Reicher und Mächtiger der Stadt darum bittet. Im Gegenzug ist die Akademie traditionell von jeglichen Steuern befreit – ein Privileg, das noch aus den Zeiten des ersten schweren Stadtbrandes herrührt, bei dem die Mitglieder der Akademie zahllosen Norburgern das Leben retteten.

Die Halle des Lebens in den Augen der/des ...

... **Stadtrats:** „Wir sind stolz und glücklich, die Halle des Lebens innerhalb unserer Stadtmauern zu wissen. Sie trägt nicht nur zum guten Ruf Norburgs bei, sondern ist auch für Notleidende jeden Standes eine wichtige Anlaufstelle.“

... **anderen Akademien:** „Halle des Lebens? Norburg? Liegt das nicht irgendwo im Norden? Ja, richtig, eine recht kompetente Einrichtung auf dem Gebiet der Heilmagie, wie man hört. Aber so etwas gibt es doch auch schon in Vinsalt.“

... **Anatomischen Instituts Vinsalt:** „Beim Hantieren mit Tinkturen, Wundverbänden und Knochensägen macht denen so schnell keiner etwas vor. Nicht, dass wir so etwas nötig hätten ...“

Was man in der Halle des Lebens über ... denkt.

... **das Anatomische Institut Vinsalt:** „Zweifellos eine Einrichtung, die sehr kompetente Heilmagier hervorbringt. Die Leichenfledderei, die dort betrieben wird, können wir allerdings in keiner Weise gutheißen. Und bei allem Respekt: In vielen Bereichen, etwa der Kunst der Entgiftung oder der Behandlung von Krankheiten und von Verbrennungen, können sie mit uns nicht mithalten.“

... **Hexen/Druiden/Elfen:** „Tsa und Peraine lehren uns, ihnen aufgeschlossen und mit Neugier gegenüberzutreten, und davon profitieren wir bis heute. Nicht zuletzt der Austausch zwischen den unterschiedlichen Kulturen und Rassen hat uns zu dem gemacht, was wir heute sind.“

... **die Kirche der Peraine und der Tsa:** „Die gütigen Schwestern haben uns vor langer Zeit den rechten Weg gewiesen, und von diesem Weg werden wir niemals abweichen. Sie sind uns ebenso Inspirationsquelle wie Mahnung, Trost und Ermutigung.“

Ein Rundgang durch die Halle des Lebens

Die Halle des Lebens befindet sich im Herzen Norburgs, nur einen Steinwurf von der berühmten Marmorstatue der Weißen Rondra entfernt. Der dreiflügelige, weißgetünchte Bau mit dem angeschlossenen Bibliotheksturm ist eines der wenigen Gebäude der Stadt, die nicht aus Holz gebaut sind, und allein deswegen schon eine Attraktion.

ERDGESCHOSS

Besucher der Akademie treten durch einen bruchsteinernen Torbogen, der die östliche Mauer durchbricht, in einen mit allerlei Zierpflanzen bewachsenen **Innenhof**. Dessen Mitte wird von einem Trinkbrunnen mit der Statue eines unbekanntes Zauberers eingenommen, aus dessen ausgebreiteten Händen permanent Wasser in ein kreisrundes Granitbecken fließt. Einer alten Legende zufolge soll der Brunnen bei bestimmten Sternkonstellationen heilkräftiges Wasser spenden (siehe Giftschränk). Gleich hinter dem Torbogen schlängelt sich ein breiter Kiesweg zwischen Rhododendron- und Hartriegelsträuchern zum Eingangsportal der Akademie. Die **Empfangshalle (I.9)** gleich dahinter ist spärlich und wenig repräsentativ eingerichtet und bietet lediglich einige einfache Sitzgelegenheiten sowie einen Tisch mit einer kleinen Getränkeauswahl, darunter stets ein schwacher Gulmond-Tee zur Stärkung des allgemeinen Wohlbefindens. Die Tür im Norden führt in ein **Treppenhaus (I.8)**, das das Erdgeschoss mit den Gemächern der Lehrmeister und Gäste im ersten Stock verbindet. Ganz im Westen befindet sich der **Peraine- und Tsaschrein (I.7)**, der von den meisten Magiern regelmäßig aufgesucht wird.

Im Südflügel des Erdgeschosses befinden sich die **Lehr- und Prüfungsräume**. Dem Flur von der Empfangshalle in südlicher Richtung folgend, erreicht der Besucher zunächst die Tür zum **Vorzimmer (I.10)**. In diesem Raum, unter den Schülern auch „Zirkel der Ungeduld“ genannt, müssen die Scholaren warten, bis sie in das dahinter liegende **Zensorium (I.11)** gebeten werden. Hier wird ihnen von der Akademieleiterin die Abschlusssurkunde überreicht. Das Dokument erhält die Spektabilität durch eine – von einem wuchtigen Aquarellgemälde verdeckte – geheime Durchreiche aus dem **Langen Tisch (I.12)**.

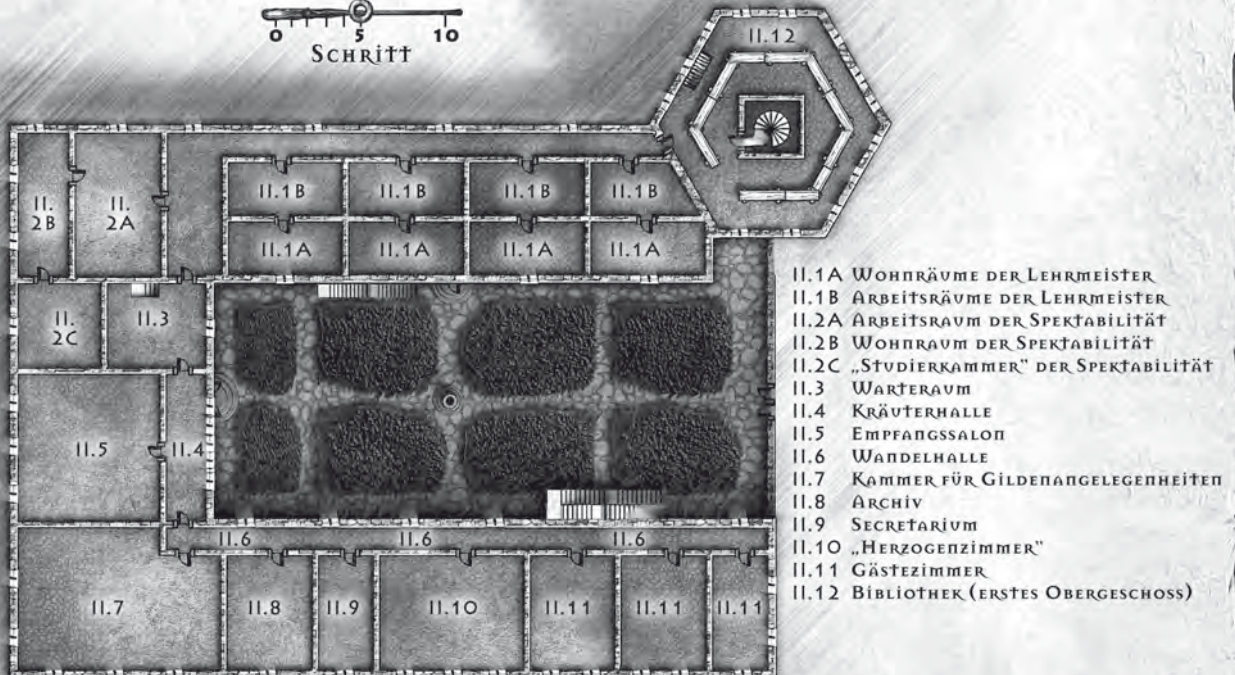
Im südöstlichen Teil des Erdgeschosses befinden sich zwei kleine **Labore (I.13)**. Hier werden die meiste Zeit des Jahres Arzneimittel hergestellt, die teils für die Versorgung der Patienten im Hospital verwendet, teils auf dem jeweils am ersten Praiostag des Monats stattfindenden **Perainemarkt** im Innenhof der Akademie verkauft werden. Vier Mal im Jahr finden hier zudem die Prüfungen statt, die den Auftakt zur langen Meile bilden (siehe Das Prüfungsverfahren).

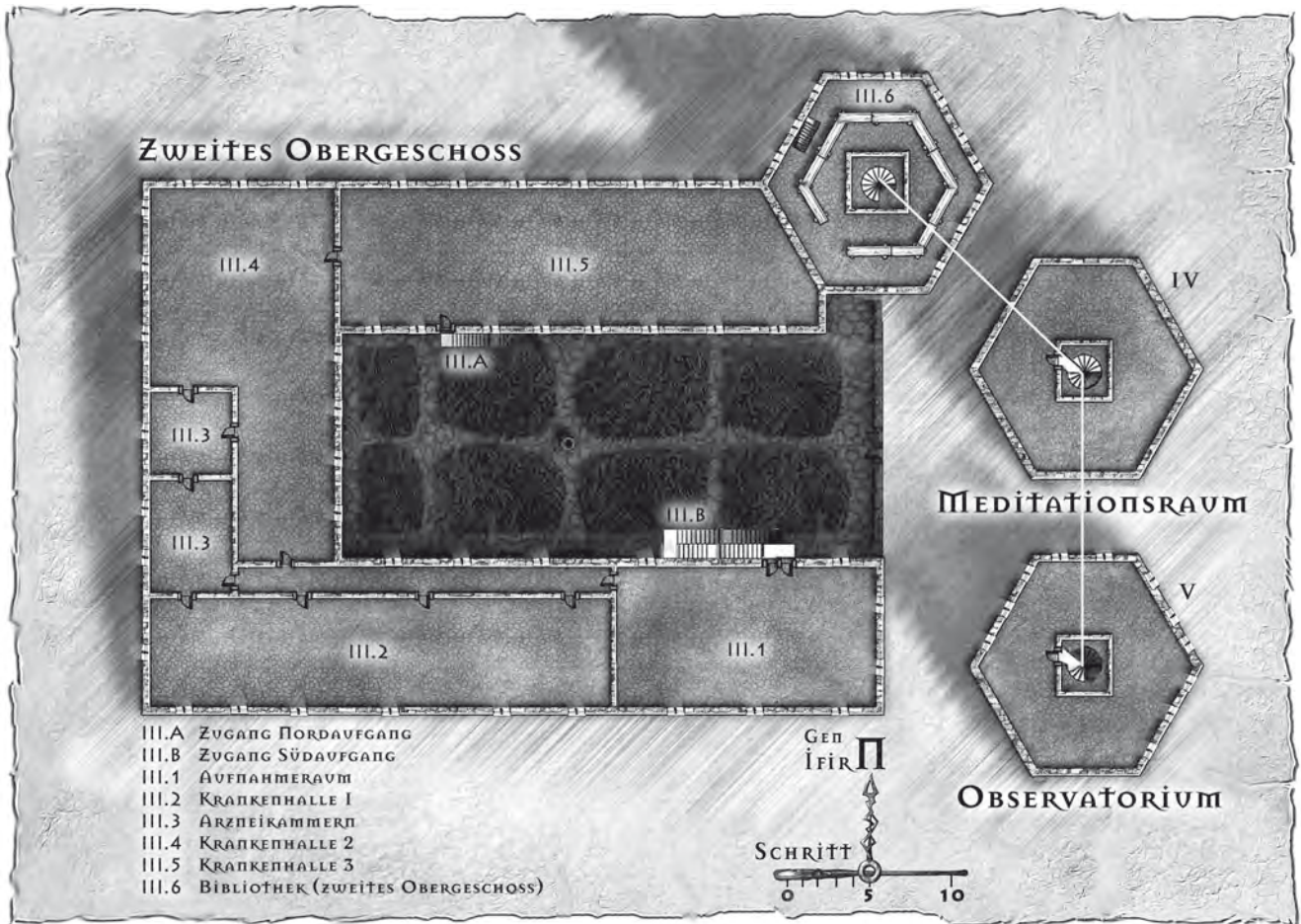
In den übrigen Räumen des Südostflügels wird ein Großteil der Lehrveranstaltungen abgehalten. Neben dem **großen Hörsaal (I.16)**, der im Bedarfsfall bis zu 150 Zuhörern Platz bietet, finden sich hier auch drei **Seminarräumen (I.14)**. Der kleinste davon, der überwiegend für Anatomielehrstunden genutzt wird, beherbergt eine filigrane **Holzstatue**, deren Vorderseite eine nackte menschliche Frau, deren Rückseite hingegen einen nackten Mann darstellt (siehe Geheimnisse der Akademie).

Im **Speisesaal (I.6)** im Nordflügel der Akademie speisen Scholaren, Lehrmeister und Bedienstete in aller Regel – wenn auch an jeweils separaten Tischen – gemeinsam. Von dort aus gelangt man in die **Küche (I.4)** und die **Vorratskammer (I.5)**, Wirkungsstätte des ebenso begnadeten wie gestrengen Kochs **Imran Howegger**. Ein langgezogener Gang führt zu den **Wohnkammern (I.2)**, zum – von Knaben und Mädchen gleichermaßen genutzten – **Wasch- und Baderaum (I.3)** und schließlich zum sechseckigen **Bibliotheksturm**. Da das **Erdgeschoss (I.17)** der Bibliothek allen Scholaren sowie Besuchern und Gaststudenten offen steht, ist die Tür praktisch nie ver-



HALLE DES LEBENS ZU PORBURG





schlossen. Eine Wendeltreppe führt von hier aus in die oberen Stockwerke. Im **ersten Obergeschoss (II.12)** öffnet sie sich zu einem kleinen Vorräum mit einer robusten und mit mehreren Schlössern gesicherten Tür in der Westwand. Das **zweite Obergeschoss (III.6)** ist nur durch eine separate Leitertreppe zu erreichen, die die Decke zwischen erstem und zweitem Stock durchbricht. Die Wendeltreppe dagegen führt direkt zur **Meditationskammer (IV)** im dritten Stock und schließlich in ein kleines **Observatorium (V)**, von dessen Plattform aus man durch eine kreisrunde Öffnung in der Kuppel den Nachthimmel beobachten kann.

ERSTES OBERGESCHOSS

Die aus dem Erdgeschoss hinaufführende Treppe mündet in einen kleinen **Warteraum (II.3)**, in dem sich Besucher so lange aufhalten müssen, bis sie von einem Bediensteten in den vergleichsweise luxuriös eingerichteten **Empfangssalon (II.5)** gebeten werden. Hier wird jeder Gast, der von einem Mitglied der Akademie empfangen wird, traditionell zunächst nach seinem Befinden befragt. Bestätigt er daraufhin nicht, dass es ihm gut gehe, so nimmt der Fragende eine kurze Untersuchung vor und leitet gegebenenfalls umgehend eine entsprechende Behandlung ein. Das eigentliche Anliegen des Gastes muss derweil warten, es sei denn, es geht wirklich um Leben und Tod. Selbst Bürgermeisterin Natascha Petrilowska fand sich bereits unversehens in der Krankenhalle wieder, nachdem sie sich trotz schwerer Erkältung in die Akademie begeben hatte, um mit Magister Bugulaios über die Behandlungsmöglichkeiten

ihres nach einem Reitunfall schwer verletzten Tralloper Riesen zu konferieren. Zwischen Warteraum und Empfangshalle befindet sich die sogenannte **Kräuterhalle (II.4)**, ein lichtdurchfluteter Raum, dessen zahlreiche Fenster in der Ostwand einen guten Blick auf den Innenhof gewähren. Hier werden, in etlichen mit Alkohol gefüllten Glastiegeln, die Exemplare sämtlicher der Akademie bekannten Kräuter ausgestellt – ein seltener Anflug von Eitelkeit bei den sonst so bescheidenen und bodenständigen Norburger Magiern. Durch eine Tür in der Südwand gelangt der Besucher in eine langgezogene **Wandelhalle (II.6)**, die mit den – in Größe und Stil sich erheblich unterscheidenden – Porträts aller Spektabilitäten und Lehrmeister sowie der bedeutendsten Absolventen der Halle des Lebens geschmückt ist. Zur Rechten gehen Türen ab, hinter denen sich nacheinander die **Kammer für Gildenangelegenheiten (II.7)**, ein staubiges **Archiv (II.8)**, in dem die Prüfungs- und Abschlussnoten der Absolventen aufbewahrt werden, und das **Secretarium (II.9)** befinden. Das sogenannte **Herzogenzimmer (II.10)** gleich daneben wird ständig für den Besuch besonders wichtiger Gäste frei und bezugsfertig gehalten und kann in Größe und Einrichtung mühelos mit einem hochherrschaftlichen Schlafgemach mithalten. Die restlichen drei **Gästezimmer (II.11)** sind eher spartanisch eingerichtet. Eines davon dient dem aus Ysilia stammenden Magister *Lakon Galamir* dauerhaft als Quartier.

Im nördlichen Teil des ersten Obergeschosses befinden sich die Wohnräume der Lehrmeister, insgesamt fünf große Wohneinheiten, die jeweils aus zwei Zimmern – **Wohnraum (II.1a)**



und **Arbeitsraum (II.1b)** – bestehen. Traditionell werden die Räume einmal wöchentlich von den Scholaren des dritten Studienjahres gereinigt. Die Pflege der **Gemächer Maschdawa Patriloffs (II.2a+b)** hingegen obliegt dem Jahrgangsschlechtesten des vierten Studienjahres – ein, wie Ihre Spektabilität zu sagen pflegt, „eminenter Vertrauensbeweis, der die moralische Integrität des Scholaren trefflich demonstriert“. Die Akademieleiterin verfügt zusätzlich noch über eine **Studierkammer (II.2c)**, die nach eigenem Gutdünken eingerichtet und genutzt werden kann – im Falle Patriloffs als Wasch- und Pflegeraum mit eigenem Badezuber.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Das zweite Obergeschoss ist nur durch eine Steintreppe zu erreichen, die vom Innenhof aus an der Nordwand des Südflügels entlang führt. Hier befindet sich gewissermaßen das Herz des Hauses: das Hospital. Über eine doppelflügelige Tür betritt man vom Treppenabsatz aus den **Aufnahmeraum (III.1)** direkt unter dem Giebel, in dem erste Voruntersuchungen durchgeführt werden. Neben zwei großen Betten befinden sich hier mehrere Schränke mit Verbandszeug, Skalpelln und anderen Hilfsmitteln. In einem dritten Bett können Patienten mit großen Schmerzen oder Rasende in ihrem Wahn mit Hilfe von ledernen Schnallen ruhiggestellt werden.

Im westlichten Teil des Geschosses, zwischen der **ersten (III.2)** und **zweiten Krankenhalle (III.4)**, befinden sich zwei **Arzneikammern (III.3)**. Beide sind zum Bersten gefüllt mit einer schier unvorstellbaren Vielfalt an heilkräftigen Kräutern und Tränken, Antidotn und etlichen weiteren Stoffen. Die Lagerung folgt einem strengen, ausgeklügelten System, von dem niemals abgewichen werden darf, damit die benötigten Stoffe im Bedarfsfall schnell gefunden werden können. Da manche der hier lagernden Substanzen bei falscher Dosierung eine schädliche Wirkung entfalten können, obliegt es in jährlich wechselnder Folge jeweils einem der Lehrmeister der Akademie, ein wachsames Auge auf die beiden Kammern zu werfen, die Bestandslisten zu pflegen und das regelmäßige Auffüllen der Vorräte sicherzustellen.

Die einzelnen Krankenhallen bieten jeweils Platz für über ein Dutzend Betten – eine stattliche Zahl, die in Notfällen sogar noch erhöht werden kann. Die Größe der Krankenhallen liegt in der Historie der Akademie begründet: Während des *Großen Brandes* im Jahre 797 BF erwies sich die Zahl der Behandlungsplätze als zu gering, um die Versorgung der zahlreichen Brandopfer sicherzustellen. Daher entschied die Akademieleitung, künftig das gesamte zweite Obergeschoss für die Krankenpflege bereitzustellen. Da während des normalen Tagesbetriebs lediglich eine Handvoll Betten gleichzeitig benötigt werden, wird nur die erste Krankenhalle ständig für die Behandlung und Pflege der Patienten genutzt. Die zweite Krankenhalle dagegen dient die meiste Zeit des Jahres als Werkstatt und Lagerraum für die ungenutzten Krankenbetten, während die **dritte Krankenhalle (III.5)** im Nordflügel in eine Sporthalle umgewandelt wurde, die auch als Versammlungsraum genutzt wird. Im Falle von großen Seuchen oder Naturkatastrophen können beide Säle jedoch binnen kürzester Zeit wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden. Nach Weisung der ehemaligen Spektabilität Galenius aus dem Jahre

823 BF, die bis zum heutigen Tag in der Empfangshalle hängt und von jedem Studiosus mit Beginn der Ausbildung handschriftlich kopiert und auswendig gelernt werden muss, darf sich in diesen Hallen „nichts Festgeschraubtes, Genageltes oder sonstwie Unverrückbares“ befinden.

KELLERGEWÖLBE

Das Untergeschoss der Halle des Lebens besteht aus mehreren natürlich gewachsenen Höhlen, die von vereinzelt Leuchtpilzen in ein unwirkliches Licht getaucht werden. Die Höhlen sind an vielen Stellen mit fruchtbarem Mutterboden bedeckt, auf dem eine Vielzahl an Zier- und Nutzpflanzen gedeiht. Obwohl diese Gewächse nie einen Sonnenstrahl zu Gesicht bekommen, sind sie zumeist von makellosem Wuchs, was offenkundig an der Präsenz des hier lebenden Erdgeistes *Uuus'Odhun* liegen muss. Die Kreatur gestattet den Norburger Magiern, hier regelmäßig zu ernten, lässt sich jedoch in die Zusammenstellung der Pflanzen nicht hineinreden. Dennoch ist der Kräutergarten der Akademie eine wahre Fundgrube, die jedem Pflanzenkundigen das Herz aufgehen lässt.

Im hinteren Teil des Höhlensystems befindet sich das **alchemistische Labor** der Halle des Lebens. Auch wenn es in Größe und Ausstattung nicht mit vergleichbaren Einrichtungen in Khunchom, Mirham oder Festum mithalten kann, werden hier doch die vermutlich besten Arzneimittel des Kontinents hergestellt.

PERSONEN DER AKADEMIE

MASCHDAWA PATRILOFF, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA CURATIVA

Seit Jahrzehnten leitet die Norbardin Maschdawa (*958 BF, ernste Gesichtszüge, graues, zu einem Zopf zusammengebundenes Haar, eisgraue Augen) umsichtig die Geschicke der Akademie. Ihre Stellung verdankt sie dabei weniger ihrem Fachwissen, als vielmehr ihrem Durchsetzungsvermögen und ihrem großen Organisationsgeschick. Zudem hat Patriloff im Laufe der Jahre etliche Kontakte geknüpft, die sie für die Interessen der Akademie zu nutzen weiß – sie kennt zahlreiche bedeutende Persönlichkeiten, nicht nur in Norburg und in ganz Sewerien, sondern auch in Hexen-, Druiden- und Elfenkreisen. Innerhalb der Akademiemauern ist Patriloff für ihre Strenge bekannt. So lässt die Spektabilität in ihrem Reinheitswahn die Scholaren mitunter die Küche oder das Labor bis tief in die Nacht reinigen, und wehe dem, der sich beim anschließenden Kontrollgang vorwerfen lassen muss, nachlässig gearbeitet zu haben.

LAKON GALAMIR, MAGISTER ORDINARIUS CONTRARIUS

Galimir (*980 BF, hager, leicht gebeugter Gang, schwermütig) gehört zu den wenigen Überlebenden der zerstörten Bannakademie Ysilia. Die damaligen Ereignisse haben den begnadeten Antimagier schwer gezeichnet – nicht nur seelisch, denn der linke Arm des Magisters ist seitdem vom Ellbogengelenk an abgetrennt, und der hintere Teil seines Schädels ist eine einzige Brandnarbe. Die Verletzungen, die der Magier in Ysilia erlitt, waren so schwer,



dass er über mehrere Wochen in der Halle des Lebens gesund gepflegt werden musste. Hierfür ist er der Schule bis heute dankbar, und dies ist auch der Hauptgrund dafür, warum er als einziger der Ysilier Lehrmeister bis heute in Norburg geblieben ist. Allerdings hält auch Galamir den strikten Pazifismus der Norburger für gefährlich naiv, was er in den von ihm geleiteten Lehrveranstaltungen auch mehr oder weniger deutlich durchscheinen lässt.

WEITERE MAGISTER UND LEHRMEISTER

👁️ Magister ordinarius curativus **Laron Bugulaios** (*990 BF, zwei Schritt groß, kräftig, dunkler Vollbart, schroff und direkt, flucht gerne herzhaft und ausdauernd) würde man aufgrund seines äußeren Erscheinungsbildes wohl eher für einen Grobschmied als für einen Heilzauberer halten. Tatsächlich ist der gebürtige Festumer ein Mann der Tat und gilt als der beste Wundheiler weit und breit, während er seine magischen Kräfte äußerst sparsam einsetzt. Seine besondere Leidenschaft gilt der bornischen Fauna, und verletzte Tiere werden von ihm – im Gegensatz zu den menschlichen Patienten, die gefälligst die Zähne zusammenbeißen sollen – besonders fürsorglich behandelt.

👁️ Der gemütliche Magister ordinarius curativus **Rikbert Schelling** (*976 BF, klein und untersetzt, tiefe Stimme, für sein infernalisches Schnarchen berüchtigt) ist ob seiner kumpelhafte, väterlichen Art bei den Scholaren äußerst beliebt. Der tiefgläubige Peraineakoluth ist *der* Krankheitsexperte an der Halle des Lebens und versteht sich auch bestens auf das Brauen von Tränken. In den letzten Jahren beginnt er sich mehr und mehr der Lykanthropie-Forschung zu widmen.

WEITERE BEWOHNER DER AKADEMIE

👁️ Der füllige Perainegeweihte und Magister extraordinarius **Arswin Pelainen** (*975 BF, pausbäckig, kurzatmig, dröhnendes Lachen) unterrichtet die Scholaren im Wechsel mit der jungen **Tsapriesterin Selvia** (*1011 BF, blonde Schönheit, ausgesprochen einfühlsam, neugierig und lebenslustig) in religiösen Belangen. Mindestens genauso bedeutend für den Lehrbetrieb der Akademie sind jedoch seine ausgezeichneten Seminare zur Entgiftung. Mit Magister Schelling verbindet Pelainen eine enge Freundschaft, und gemeinsam haben beide schon Generationen von Scholaren unter den Tisch getrunken.

SELTSAME

Der Erdgeist **Uuus'Odhun** ist fraglos der außergewöhnlichste Bewohner der Halle des Lebens. Die Kreatur, die ein erfahrener Elementarist wohl als elementaren Meister des Humus klassifizieren würde, ist seit Urzeiten auf dem Grund des heutigen Akademiengeländes heimisch. Nicht zufällig errichteten daher an diesem Ort die Goblins ein Mailam Rekdai-Heiligtum, dessen Ruinen noch heute unbemerkt von den Norburgern wenige Spann unterhalb der Kräuterbeete im Keller verborgen liegen, und auch der Bund des Lebens gründete sich, wie es in einem alten Dokument heißt, bewusst „an jenem Ort, wo die Kräfte des Humus außergewöhnlich stark sind“. Uuus'Odhun hält sich aus dem Treiben der Menschen weitgehend heraus – weitgehend, denn es ist bereits vorgekommen, dass der Erdgeist unvermittelt in Vorlesungen auftauchte und in umständlichen Monologen die Ausführungen des Lehrpersonals ergänzte oder korrigierte. Uuus'Odhuns eigentliches Reich jedoch ist

der große unterirdische Kräutergarten, wo er zumeist mit den zahllosen Pflanzen verschmilzt und sich nur selten in Form einer imposanten, sämtliche Höhlenwände bedeckenden Efeupflanze als eigenständiges Wesen offenbart. Auch die Peraine- und Tsapriester akzeptieren Uuus'Odhun und interpretieren ihn großzügig als ‚Diener der Göttin‘, da er offensichtlich nicht nur keine Bedrohung darstellt, sondern der Akademie schon so manchen Dienst erwiesen hat.



Maschdawa Patriloff

der große unterirdische Kräutergarten, wo er zumeist mit den zahllosen Pflanzen verschmilzt und sich nur selten in Form einer imposanten, sämtliche Höhlenwände bedeckenden Efeupflanze als eigenständiges Wesen offenbart. Auch die Peraine- und Tsapriester akzeptieren Uuus'Odhun und interpretieren ihn großzügig als ‚Diener der Göttin‘, da er offensichtlich nicht nur keine Bedrohung darstellt, sondern der Akademie schon so manchen Dienst erwiesen hat.

DIE HELDEN AN DER HALLE DES LEBENS

Als vergleichsweise weltoffene Akademie der Weißen Gilde kann die Halle des Lebens auch wenig erfahrenen und exotischen Helden als Anlaufstelle für allerlei Fragen und Probleme dienen. Hexen, Druiden und Elfen sind hier grundsätzlich ebenso willkommen wie das einfache Volk ohne Stand und Bildung. Heilkundige werden gar wie Brüder und Schwestern behandelt und erhalten sogar unentgeltlich Zugang zum Erdgeschoss der Bibliothek, während waffenstarrende Söldner und andere kriegerische Professionen mit Vorbehalten zu kämpfen haben und kaum damit rechnen können, ohne wirklich triftigen Grund von einem der Lehrmeister empfangen zu wer-



Die Ysilier Antimagier an der Halle des Lebens

Der Entschluss, die Überlebenden der zerstörten Bannakademie Ysilia dauerhaft aufzunehmen, war an der Halle des Lebens keineswegs unumstritten. Der Entscheidung gingen zum Teil sehr emotional geführte Debatten unter den Norburger Lehrmeistern voraus, denn nicht wenige betrachteten es als eine Art Tabubruch und einen massiven Verstoß gegen die eigenen Prinzipien, die *Kampfzauberer* an der Akademie zu dulden. Letztlich setzte sich jedoch die Position durch, dass ‚den vom Schicksal so arg gebeutelten Collegae‘ geholfen werden müsse. Die Aufnahme der Ysilier veränderte den Alltag an der Halle des Lebens nachhaltig. Einerseits bereicherte das Wissen der Antimagier den Lehrplan der Norburger erheblich, andererseits traten die gegensätzlichen Ansichten hinsichtlich der Anwendung von Schadenzauberei bald offen zutage, was zu schweren Konflikten führte. Während die Ysilier Fraktion gerade unter dem Eindruck der gewaltsamen Zerstörung ihrer Akademie darauf drängte, Kampfzauber als legitimes Mittel der Verteidigung zu betrachten, beharrte die Mehrzahl der Norburger Lehrmeister – ermutigt von den Geweihten der Peraine und der Tsa – auf ihrer pazifistischen Grund-

überzeugung. Als Ergebnis dieser Auseinandersetzungen verließen die meisten Ysilier Magier mit Ausnahme Lakon Galamirs und einiger Scholaren die Akademie nach einiger Zeit wieder, um an anderen Orten ihr Glück zu suchen. Die Verbliebenen Ysilier dagegen legten vor den versammelten Lehrmeistern feierlich das Versprechen ab, für die gesamte Dauer ihres Aufenthalts an der Akademie auf die Anwendung jeder Art von Schadenzauberei zu verzichten. Doch die Überzeugung, dass der von den Norburgern gepredigte Pazifismus ein gefährlich naiver Irrglaube sei, lebt bis heute fort. Unbemerkt von der Akademieleitung bildete sich nämlich im Jahre 1021 BF unter den Scholaren ein geheimer Zirkel namens *Die Rächer Ysilias*, der sich zur Anwendung von Schadenzauberei als probatem Mittel gegen die Horden der Schwarzen Lande bekannte. Der Geheimbund bestand zunächst ausschließlich aus den in Norburg verbliebenen Ysilier Scholaren, überlebte jedoch den späteren ‘Studienabschluss’ der Ysilier, da es mit der Zeit gelang, auch den einen oder anderen Heilmagier für die Philosophie der Rächer zu begeistern. Die Mitglieder des Zirkels treffen sich einmal wöchentlich außerhalb der Akademie in einem leeren Geräteschuppen, um über Sinn und Unsinn der Norburger Philosophie zu debattieren.

den. In Fragen der Heilkunde kann die Akademie für versehrte Helden die letzte Rettung sein, wobei sich auch bis Norburg herumgesprochen hat, dass eine Hand die andere wäscht.

Dienstleistungen

Auf dem Gebiet der Heilkunde nimmt die Halle des Lebens ihre Rolle als Dienstleister sehr ernst. Das Hospital steht prinzipiell allen Notleidenden offen, wobei die Regel gilt, dass zunächst derjenige behandelt wird, der am schwersten verletzt ist. Erst danach wird unterschieden, wer von Stand ist oder wer wie viel zahlen kann. Die Norburger sind jedoch stolz da-

rauf, noch nie einem Bittsteller die Hilfe verwehrt zu haben. Wer nicht einen müden Heller in der Tasche hat, muss zumindest einen Teil seiner Schulden in Naturalien begleichen oder sich eine Zeit lang für Botendienste zur Verfügung stellen. Wer nicht einmal dazu in der Lage ist, darf seiner Wege gehen und der gütigen Peraine für die kostenlose Versorgung danken. Anderen Angeboten wie der magischen Analyse oder der Sterndeutung wird in Norburg eher wenig Beachtung geschenkt, und entsprechend schwierig ist es, einen Magier zu finden, der Zeit hat und willens ist, die gewünschten Leistungen zu erbringen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5	4	9
Entzauberung (Beherrschung)	5	1-3	8
Herstellung von Alchimika	7	5	11
Magische Heilung (Wunden)	8	1-7	14
Magische Heilung (Gift)	9	1-7	15
Magische Heilung (Krankheiten)	9	1-7	16
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	4	8
Magische Hellsicht (gelehrte Sprüche)	7	6	10
Prüfung des magischen Potentials	5	5	7
Sterndeutung und Horoskopstellung	5	4	6
Verzauberung (Hauszauber)	8	1-6	12
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	4	3	7

*) Da die Akademie in akuten Notfällen jedem Bedürftigen unabhängig von dessen finanziellen Möglichkeiten Hilfe gewährt, variieren die Preise zum Teil stark.



DIE BIBLIOTHEK

Die Bibliothek der Halle des Lebens umfasst drei Stockwerke des Eckturmes im Nordosten der Akademie. Während das Erdgeschoss auch den Scholaren und vertrauenswürdigen Gästen offensteht, ist der Zutritt zum ersten und zweiten Obergeschoss ausschließlich den Lehrmeistern der Akademie vorbehalten. Im Erdgeschoss sind zahlreiche Werke über weltliche Heilkunde, Alchimie und Magietheorie untergebracht. Sämtliche magischen Bücher lagern dagegen in schweren Eichenregalen im ersten Obergeschoss. Das zweite Obergeschoss schließlich enthält nur eine Handvoll Bücher, darunter die Originalausgaben wirklich wichtiger und seltener Arbeiten zur Heil- und Kräuterkunde. Bemerkenswerte magische Bücher sind eine Ausgabe des *Folianths der Kreutherkunde* (mit einigen hervorragenden Ergänzungen), der *Geheimnisse des Lebens* (das vorliegende Exemplar wurde unabhängig von der Vinsalter Ausgabe ebenfalls mehrmals umfassend überarbeitet), des *Groszen Paramanthus* sowie des Werkes *Wunderbare Heilungen ohne Wunder*. Schriften, die ursprünglich aus der Bibliothek der untergegangenen Bannakademie Ysilia stammen, lassen sich an den Fingern einer Hand abzählen. Hervorzuheben ist dabei ein halbverkohltes Exemplar des Buches *Magische Schilde*, das von Magister Galamir damals unter Einsatz seines Lebens gerettet werden konnte und heute von ihm bisweilen ergänzt und aktualisiert wird. Unter den nichtmagischen Büchern muss insbesondere das *Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens* Erwähnung finden. Zudem lagern hier die Urschriften zweier Bücher, die an der Akademie geschrieben wurden: Das *Liber purificatum*, ein in der Rohalszeit entstandenes Werk zur Heilkunst und Hygiene, sowie das Buch *Magische und nichtmagische Heilungen*, ein im Jahre 977 BF fertiggestelltes Werk der damaligen Spektabilität Mendilion.

Immens: –

Sehr groß: Heilkunde Wunden, Gift, Krankheiten, Magica curativa, Pflanzenkunde

Groß: Götter/Kulte (Peraine, Hesinde)

Ansehnlich: Anatomie, Alchimie, Magiekunde

Hinlänglich: Sternenkunde, Götter/Kulte (andere Kulte), Hellsicht, Antimagie

Gering: diverse, darunter Hexenmagie, Objekt, Sprachen (Elfish, Alaani)

Minimal: diverse, zum Beispiel Völkerkunde

ZWEITSTUDIUM

Wer an der Halle des Lebens ein Zweitstudium absolviert, hat nur ein Ziel: seine Heilkünste zu perfektionieren. Anfänger werden hier schnell kapitulieren, denn die Magier setzen gerade im handwerklichen Bereich gute Vorkenntnisse voraus und sind nicht gewillt, eklatante Wissenslücken zu schließen. Wer jedoch das entsprechende Grundlagewissen mitbringt, der darf sich auf eine ebenso harte wie gewinnbringende Zusatzausbildung freuen. Grundsätzlich nimmt die Akademie nur Zauberer von tadellosem Leumund auf. Angehörigen der beiden anderen Gilden dagegen ist die Möglichkeit eines



Zweitstudiums in aller Regel verwehrt, es sei denn, sie können eine hochrangige Geweihte der Tsa oder der Peraine als Fürsprecher vorweisen. Die Norburger Gaststudenten werden völlig in das Akademieleben eingebunden und müssen ebenso wie die Scholaren Reinigungs- und Küchendienste verrichten. Großer Wert wird auch auf die praktische Anwendung des erworbenen Wissens im Hospital gelegt.

ABENTEUER AN DER HALLE DES LEBENS

Als Heilstätte ersten Ranges zählt die Akademie natürlich im gesamten Bornland zu den wichtigsten Anlaufstellen, wenn es gilt, Rat oder Hilfe bei besonders schweren oder seltenen Erkrankungen, Verwundungen oder Vergiftungen zu gewähren. Zudem tritt die Halle des Lebens gerade bei relativ unerfahrenen Helden, die vergleichsweise günstig zu haben sind, auch gerne als Auftraggeberin in Erscheinung. Außerdem kann sie – gegen eine angemessene Gegenleistung – Kontakte zu zivilisationsscheuen Naturen wie Druiden, Elfen oder Hexen herstellen und gegebenenfalls vermitteln.

DER GIFTSCHRANK

Die Halle des Lebens verfügt über keine seltenen oder besonders kostbaren magischen Artefakte, die es wert wären, in einer eigenen Asservatenkammer unter Verschluss gehalten zu werden. Einige Besonderheiten seien hier dennoch genannt:



☞ In einem mittels WIDERWILLE UNGEMACH vor neugierigen Blicken geschützten Fach im Fußboden des Arbeitszimmers der Spektabilität befinden sich zwei Bücher, die ein finsternes Geheimnis der Akademie bergen. Das erste Werk ist eine Sammlung von Skizzen und Aufzeichnungen, in denen der ehemalige Akademieleiter *Eran Valirios* die Erkenntnisse aus seinen abscheulichen Experimenten an lebenden Menschen festgehalten hat. Die Texte erfüllen jeden Rechtschaffenen mit blankem Entsetzen, vermitteln jedoch Kenntnisse der Anatomie humanoider Wesen, von denen die meisten Heilkundigen nur träumen können. Beim *Hohen Buch* handelt es sich um eine inoffizielle Akademiechronik, die die Spektabilitäten der Halle des Lebens seit den Gründungstagen des damaligen Bundes des Lebens fortführen und ihrem jeweiligen Nachfolger – verbunden mit der Mahnung zu absoluter Verschwiegenheit – hinterlassen.

☞ Auch wenn der Akademiekoch *Imran Howegger* tatsächlich ein Ausnahmetalent ist: Die herausragende Qualität seiner Speisen verdankt er nicht zuletzt einem magischen Kochlöffel, den er als junger Mann in den Trümmern eines niedergebrannten Hauses fand und den er seitdem stets mit sich führt. Der Löffel ist etwa anderthalb Spann lang und besteht aus Bronze. Er wurde mit einem semipermanenten DELICIOSO belegt, der sich einmal täglich immer dann aktiviert, wenn der Löffel mit einer (zäh-)flüssigen Substanz in Kontakt kommt. Howegger ahnt nichts von den magischen Kräften des Löffels. Für ihn hat er lediglich eine – allerdings sehr hohe – ideelle Bedeutung, und so nimmt er ihn jeden Abend nach Dienstschluss, penibel gesäubert und eingeschlagen in ein seidenes Tuch, mit auf sein Zimmer.

☞ Tatsächlich berichten gleich drei Eintragungen von verschiedenen Spektabilitäten der Halle des Lebens im Hohen Buch, dass der im Innenhof befindliche Brunnen heilkräftig sei. Interessanterweise findet sich unter dem gleichen Datum jeweils auch eine Eintragung, dass ein Mitglied der Akademie verstorben sei. Ob diese Vorgänge mit dem Wirken Uuus'Odhuns in Verbindung stehen oder auf ganz andere Ursachen zurückgehen, bleibt Spekulation.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Nach dem verheerenden Feuer von 468 BF und dem Tod zahlreicher Scholaren und Lehrmeister wurde der ebenso junge wie begnadete Heilmagier Eran Valirios an die Spitze der Halle des Lebens gespült. Der Magus sah sich mit schier unlösbaren Problemen konfrontiert: Die halbe Stadt lag in Trümmern, ein Großteil des Personals war tot oder verletzt, und mit dem Akademiegebäude waren auch nahezu sämtliche Schriften, das Labor und alle Tränke, Elixiere und Salben ein Raub der Flammen geworden. Valirios blieb nichts anderes übrig, als die Akademie von Grund auf neu zu errichten – ein quälend langsamer Prozess, der den von Ehrgeiz zerrissenen Magus schnell zu frustrieren begann. In der Überzeugung, zu Höherem geboren zu sein, und in dem Drang, sich seinen Platz in den Geschichtsbüchern als bester Heilmagier seiner Zeit zu sichern, fasste er nach einer Weile einen ungeheuerlichen Entschluss: Er würde die Körper todkranker Patienten heimlich öffnen, um die Organfunktionen zu beobachten, den Verlauf einzelner Vergiftungen und Verletzungen nachzuvoll-

ziehen und so seine Heilkünste zu vervollkommen. Valirios setzte sein Vorhaben schnell in die Tat um. Was er sah, notierte er akribisch. Er fertigte zahllose Skizzen an, die er mit teils euphorischen Kommentaren versah. Er rechtfertigte sein Vorgehen mit der Begründung, Vielen helfen zu können, wenn einige Wenige leiden müssten. Bald schon überstiegen seine Heilkünste und sein Wissen über den menschlichen Körper jedes Maß, die Akademie erwarb sich den Ruf als beste Heilanstalt weit und breit, und Valirios wurde als der größte Heiler des Nordens gepriesen. Doch die Erfolge des Magiers schürten auch Skepsis und Neid, und so kamen bald Gerüchte auf, der Zauberer sei mit Dämonen im Bunde. Die anderen Lehrmeister begannen Nachforschungen anzustellen, und so kamen sie schließlich hinter das wahre Geheimnis von Valirios' schier ungläublichen anatomischen Kenntnissen. Die Magister waren zutiefst erschüttert, und in ihrer Empörung kamen sie überein, dass der frevlerische Valirios, ungeachtet der pazifistischen Grundhaltung der Zauberschule, beseitigt werden müsse. Kurz darauf vergifteten sie die Spektabilität mit Hilfe eines schnell wirkenden Giftgemischs und erklärten anschließend, der Magus sei bei einem tragischen Unfall im Labor ums Leben gekommen. Die geheimen Aufzeichnungen und Skizzen des Akademieleiters offenbarten derweil ein solch unglaubliches Wissen über die menschliche Anatomie, dass die Magier sich nicht dazu entschließen konnten, sie zu vernichten. Sie verblieben zunächst im zweiten Stock der Akademiebibliothek und wechselten einige Zeit später, da man sich des Vermächnisses des ehemaligen Akademieleiters mehr und mehr zu schämen begann, in den Privatbesitz der Spektabilität über. Dort befinden sich die Aufzeichnungen noch immer. Dieser Schandfleck in der Geschichte der Halle des Lebens ist heute nur noch Maschdawa Patriloff bekannt, die als Spektabilität im Besitz der beiden Schriften ist und somit als Einzige Zugriff auf die entsprechenden Informationen hat.

☞ Die menschengroße Statue im kleinsten Seminarraum im Erdgeschoss der Akademie besteht aus dunklem Eichenholz. Die Vorderseite zeigt die Umrisse eines nackten, weiblichen Körpers, die Rückseite dagegen einen männlichen Körper. Feinste Linien lassen erahnen, dass die Statue nicht aus einem Stück gefertigt wurde, sondern aus vielen Einzelteilen besteht, die sich Stück für Stück herauslösen lassen. Wer dies tut, dem offenbart sich das gesamte Innenleben des menschlichen Körpers: Knochen, Muskeln, Organe – die Figur bildet die gesamte menschliche Anatomie detailgetreu ab. An der Norburger Akademie ist das kostbare Stück nur als *Statue des Lebens* bekannt – eine ausgesprochen zynische Bezeichnung, denn was heute niemand mehr weiß: Die Figur wurde vor rund 700 Götterläufen von Eran Valirios bei einem badocen Elfenkunschnitzer in Auftrag gegeben, mit dem Ziel, sämtliche im Zuge seiner frevlerischen Experimente gewonnenen Erkenntnisse in einem Meisterwerk der Kunst zu vereinen. Die Statue stand nach ihrer Fertigstellung zunächst in Valirios' Privatgemächern. Nach dessen Ermordung ging sie als eine von wenigen Habseligkeiten der ehemaligen Spektabilität in den Besitz der Akademie über und wurde ob ihrer ästhetischen Perfektion an repräsentativer Stelle in der Eingangshalle der Zauberschule aufgestellt. Das Innenleben der Statue blieb derweil unerkannt und wurde erst gut dreihundert Jahre später per Zufall von ei-



nem neugierigen Scholaren entdeckt. Seitdem befindet sich die Figur im Seminarraum, wo sie längst unverzichtbarer Bestandteil einer jeden Lehrveranstaltung zum Thema Anatomie geworden ist.

SZEPARIÓIDEÉ

Die falschen Wunderkuren

Hedwin Dorack, ein ebenso geldgieriger wie skrupelloser Scholar des letzten Studienjahres, betreibt ein wenig göttergefälliges Zusatzgeschäft: Er stellt in seiner Stube die Imitate kostbarer Arzneimittel her, tauscht diese gegen die Originale in den Laboren im Erdgeschoss aus und verkauft die wertvollen Tinkturen dann an wohlhabende Norburger weiter. Die Akademieleitung beginnt stutzig zu werden, als eines Tages eine Frau an der Halle des Lebens vorstellig wird, die behauptet, tags zuvor auf dem Perainemarkt im Innenhof der Akademie Arzneimittel für ihren kranken Ehemann gekauft zu haben, die dessen Leiden jedoch in keiner Weise gelindert hätten. Die Norburger lassen den Mann in die Akademie bringen, um ihn zu behandeln und die Phiole mit den Arzneiresten zu untersuchen. Tatsächlich stellt sich heraus, dass es sich hierbei lediglich um mit einem Duftstoff versetztes Wasser handelt. Eine Überprüfung der Labore ergibt zudem, dass sich noch weitere Imitate in den Regalen finden. Die Norburger wissen nun, dass sie Opfer eines Betrügers geworden sind, und heuern – in Ermangelung eigener Ermittlungsfortschritte – eine Gruppe von auswärtigen Spezialisten an, um die Hintergründe des

Betrugs aufzuklären: die Helden. Schnell finden die Recken heraus, dass die gut gesicherten Türen der Labore keine Einbruchspuren aufweisen. Es muss sich also jemand Zutritt zu den Räumlichkeiten verschafft haben, der im Besitz des passenden Schlüssels war. Als Verdächtige kommen die Lehrmeister und die fünf Scholaren des letzten Lehrjahres in Frage, die jeweils im Besitz der Schlüssel für die Labore sind. Wie sich herausstellt, verfügen die Lehrmeister allesamt über stichhaltige Alibis. Einer der Scholaren verrichtete zudem die ganze Nacht über den Notdienst im Spital, und ein zweiter befand sich auf einer dreitägigen Pflanzenkunde-Exkursion. Die drei anderen Schüler geben vor, alleine in ihrem Zimmer gewesen zu sein – und lügen alle aus den verschiedensten Motiven: Hedwin Dorack, der Täter; ein junger Scholar, der eine heimliche Geliebte in der Stadt hat, die er nachts besuchen ging; und eine ältere Schülerin, die den Rächern Yslias angehört und letzte Nacht an einem geheimen Treffen teilnahm. Als die Helden das Netz um Dorack enger ziehen, mischt dieser ihnen ein höchst unangenehmes Abführmittel ins Essen und macht sich dann aus dem Staub. Eine Durchsuchung seines Zimmers beseitigt die letzten Zweifel: In einer Kiste, die in einem doppelten Boden im Kleiderschrank versteckt ist, finden sich leere Phiolen, alchemistische Apparaturen und besagter Duftstoff, der bei den Imitaten zur Anwendung kam. Die Helden folgen der Spur des Flüchtenden durch halb Norburg und können ihn schließlich – nachdem sie einige von Dorack gedungene Schläger ausgeschaltet haben – in einem Waldstück außerhalb der Stadt stellen.





DIE AKADEMIE DER HOHEN MAGIE UND ARCANES INSTITUT ZU PUNIN

Vollständiger Name: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis

Standort: Punin, Fürstentum Almada, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Beschwörung, Herbeirufung, Hellsicht, Metamagie

Größe: groß

Spektabilität: Sirdon Kosmaar

Personen der Historie (Auswahl): Fran von Bosparan, Akademiegründer und späterer Horaskaiser (644-564 v.BF); Aroqa von Punin, Nekromantin und Akademieleiterin (frühe Dunkle Zeiten); Durthan von Erkenstein, Erzmagus Limbologie, konstruierte drei Durthanische Sphären (2. bis 3. Jahrhundert nach Bosparans Fall); Tharsonius von Bethana, Metamagier und Dämonenmeister (510-590 BF); Zulipan von Punin, Metamagier und Akademieleiter (549-608 BF); Mephal von Punin, Gründer der Mephaliten (um 608 BF); Balphemor von Punin, Dämonologe und Temporalmagier (609 BF bis jetzt); Thalion



von Rommilys, ehemaliger Akademieleiter (957-1016 BF (verschwunden))

Bedeutende Abgänger und frühere Lehrmeister: Robak von Punin, Erzmagier und Spektabilität am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (*951 BF); Salandrion Farnion Finkenarn, frühere Spektabilität Minor der Puniner Akademie (*962 BF); Zordan Erillion von Hohenstein, Puniner Vorsteher der Grauen Stäbe (*985 BF); Prishya von Garlischgrötz, ehemalige Akademieleiterin (*955 BF); Taphürel ar'Ralahan, Metamagier und Limbologe (*899 BF (entrückt)) und viele weitere

Fachliche Reputation: Die Akademie steht exemplarisch für die Graue Gilde und betreibt Grundlagenforschungen auf den Gebieten der Magietheorie, Sphärologie und Kosmologie.

Einfluss: sehr groß (vor allem in Gildenmagierkreisen)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: sehr groß

Bibliotheksbestand: immens

»Die Untersuchung OCULUS-unterstützter Invocatio-Magie ist ein noch recht junges Forschungsgebiet innerhalb der Magica clarobservantia. Das Gebiet gewinnt aber aufgrund der vielversprechenden Anwendungen immer mehr an Bedeutung und könnte auch bei der magische Grundlagenforschung in den nächsten Jahren eine wichtige Rolle spielen.«

—Auszug aus der schriftlichen Adepten-Prüfung des Scholaren Xaron von Punin, neuzeitlich

„Was die Puniner nicht kennen, das gibt es nicht!“

—bekanntes Zitat über die Puniner Magier

Die Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis oder die Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin ist die wohl renommierteste Magierschule ganz Aventuriens.

Man ist sich seiner 1.600 Jahre alten Tradition sehr bewusst und stolz darauf, sämtliche Bereiche der Hohen Magie abzudecken. Zwar gelten die Puniner gemeinhin als Stubenhocker und haben den Ruf, geistig oft in anderen Sphären zu wandeln, dennoch beinhalten viele ihrer Forschungsergebnisse bahnbrechende neue Erkenntnisse, sodass auch die Weiße und Schwarze Gilde der Akademie nicht absprechen können, die wohl bedeutsamste Forschungseinrichtung der Gildenmagie zu sein.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DER HOHEN MAGIE

So respektabel die Magierschule heute ist, so kann doch nicht geleugnet werden, dass viele der bekannten Namen aus ihrer Historie allesamt zu Zauberern gehörten, die man aus heutiger

Sicht am ehesten als Schwarzmagier einstufen würde – denn das Streben nach Wissen um (fast) jeden Preis hat eine sehr lange Tradition in Punin.

Die Akademie zählt zu den ältesten Zauberschulen der von Nachkommen der Gildenländer besiedelten Lande: Bereits im Jahre 619 v.BF gründete der bosparanische Kronprinz Fran die Academia Arcomagica Scholaque Arcania als ein Institut, das sich der Erforschung der einheimischen Zauberei in den damals noch weitgehend unbekanntem Nordregionen des Bosparanischen Reiches widmen sollte. Die damalige Architektur ist bis heute erhalten, ebenso die Überlieferung, dass der Akademiegründer das Bauwerk mit Dschinnenkraft aus dem Marmor des Raschtulswalls formte. Genauso hartnäckig halten sich die Behauptungen, Fran habe seinerzeit die unterschiedlichsten symbolischen wie konkreten Informationen im Bauplan verschlüsselt, diverse bis heute unentdeckte Katakomben voller Artefakte angelegt oder verborgene Tore geschaffen, die zu anderen Teilen Aventuriens führen sollen.

Da allerdings viele der ihm ergebenden Magier 568 v.BF in der Ersten Dämonenschlacht ums Leben kamen, ging das allermeiste Wissen aus der Gründungszeit verloren. Nicht nur die Akademie war schwer in Mitleidenschaft gezogen, alten Chroniken zufolge war sogar die ganze Stadt Punin zu guten Teilen entvölkert.

Fast ein halbes Jahrtausend lang beschränkte sich aller Ruhm, den die Akademie genoss, auf Magierkreise: Hier erwarb sie allmählich eine Reputation als Hort der Bildung und Wissenschaft, nicht zuletzt dank der unermüdlichen Bemühungen ihrer Akademieleiter, den Wissensschatz der Bibliothek stetig zu erweitern und zu organisieren. Dabei zeigte man sich nicht zimperlich, wenn es um



Besitztümer anderer Magierschulen ging. So wurden nach Bosparans Fall etwa Kistenstapel voller Codices und Schriftrollen aus Bosparan und Kuslik nach Punin gebracht.

In der Zeit der Priesterkaiser verschanzten sich die Spektabilitäten regelrecht innerhalb der der Akademiemauern und beschränkte ihre Kontakte mit der magiefeindlichen Außenwelt auf das Nötigste, sodass ihre Bedeutung nach und nach zu schwinden schien.

Das änderte sich drastisch mit dem Sturz der praiosgeweihten Herrscher. Solange in Gareth Rohal als Reichsbehüter herrschte, genoss die Akademie der Hohen Magie eine zunehmend größer werdende Rolle als wichtiger Standort der magischen Forschung und Lehre. Bereits im Jahr 483 BF wurde beim ersten Allaventurischen Konvent der Gildenmagier zu Gareth den Vertretern Punins ein hoher protokollarischer Rang zugewilligt, sodass es nicht verwunderlich ist, dass die Akademie bereits bei der Gründung der Grauen Gilde 595 BF eine Führungsrolle einnahm, die sie in den folgenden Jahrhunderten beständig festigen und ausbauen sollte.

Gerade in den Jahren der Esamidendynastie herrschte allerdings ein recht starkes Misstrauen gegenüber der Akademie: Für die Kaiser aus dem almadanischen Haus waren die Sagen um *Zulipans* Untaten noch sehr lebendig und im Vergleich zu den loyalen weißmagischen Reichsakademien galt die Akademie der Hohen Magie als „halbe Schwarzmagierschule“, wo man Wissenschaft und Forschung über Sitte und Moral stellte und oftmals die Gebote der Götter ignorierte, wenn sie beim Stillen des Wissensdurstes hinderlich waren. Es gab mehrere Ansätze, die Akademie in den Bund des Weißen Pentagrammes zu zwingen, damit sie und ihr Wissen den strikten Regeln der Weißmagier unterworfen wären, doch sie verliefen alle im Sande.

Im Jahre 1023 BF gelangte Punin in den Besitz hochhefischer Aufzeichnungen aus Simyala, die sogenannten *Simyala-Fragmente*, die aber bislang nur einen kleinen Teil ihres Geheimnisses gelüftet haben.

Während den letzten Jahren durchlebte Punin eine ungewöhnliche Phase, zwangen doch der Krieg gegen Borbarad die Leitung der Akademie aktiv zu werden. Spektabilität und

BERÜHMTE PUNINER MAGIER DER VERGANGENHEIT

Wie keine andere Akademie kann sich Punin vieler prominenter Namen, die im Laufe der Geschichte hier wirkten, lehrten oder ausgebildet wurden. Die Akademie zelebriert diese Tradition auf vielfältige Weise: Für viele Heroen der Magiehistorie wurden eigene Gedenktage im Jahreslauf geschaffen, Rituale oder Gebäudetrakte wurden nach den Altvorderen benannt und eine große Gemäldegalerie auf den Fluren der Magister zeigt alle jemals in Punin ausgebildeten Erzmagier, ob berühmt oder eher berüchtigt.

Zu den bekanntesten Namen zählen dabei:

☞ **Basilius, der Große:** Der legendäre Basilius war natürlich kein Abgänger der Puniner Akademie, wurde er ja bereits Jahrhunderte vor ihrer Gründung geboren. Er erfährt allerdings in Punin große Verehrung und wenn sich im Volk hartnäckig das Gerücht hält, der große Basilius müsse natürlich ein Absolvent der berühmtesten Zauberschule des Kontinents sein, wird kaum ein Puniner protestieren.

☞ **Aroqa von Punin:** Ein in alten Schriften immer wieder erwähnter Name ist der der (vermutlich) zweiten Akademieleiterin, der Nekromantin *Aroqa von Punin*, die in almadanischen Sagen als Geißel Bosquiriens gilt. Nach ihr wurde die berüchtigte Zuaberrune Thargunitoths benannt, die Aroqa-Rune.

☞ **Durthan von Erkenstein:** Im zweiten Jahrhundert nach Bosparans Fall erforschte der Erzmagier in Punin die Mysterien der Sphärenkunde. Obwohl er über viele Jahrzehnte als größter Magier seiner Zeit galt, lehnte er es stets ab, die Akademie als Spektabilität zu führen. Zur näheren Erforschung des Limbus konstruierte er die *Durthanischen Sphären*, für deren Erschaffung er große Teile seiner arkanen Kräfte opferte. Letztlich forderte dieser hochmagische Kraftakt noch einen größeren Tribut, denn an den Folgen

dieser Überanstrengung starb Durthan letztendlich. Noch heute gilt er jedoch als größter Limbologe aller Zeiten.

☞ **Zulipan von Punin:** Im Jahr 574 BF wurde der Archomagus und Dämonologe *Zulipan* Akademieleiter zu Punin und übte bald die heimliche Herrschaft über Fürst *Tyandris* und damit ganz Almada aus. Nachdem Rohals Verschwinden gelang es ihm den Allaventurischen Konvent an seine Akademie zu laden, um über Rohals Nachfolge zu beraten. Noch bevor er in den Verhandlungen seinen Heimvorteil nutzen konnte, kam es jedoch zum Desaster von Punin, bei dem er selbst in ein jäh aufklaffendes Limbustor gerissen wurde, von wo er nur dank seiner Meisterschaft der Sphärologie zurückkehren konnte. Während der Magierkriege, beherrschte Zulipan dank seiner Chimären die almadanischen Lande und terrorisierte nicht zuletzt die Zwerge, deren Widerstandskraft gegen Magie er ergründen wollte. Er starb 608 BF im Kosch ironischerweise beim Kampf gegen Angroschim.

☞ **Mephal von Punin:** In seiner Jugend war Mephal ein enger Freund Zulipans, während dieser jedoch zum Leiter der Puniner Akademie wurde, stieg Mephal in die höchsten Ränge des *Pentagrammordens* auf. Während der Magierkriege stellte er sich gegen Zulipan, musste sich jedoch nach einigen Auseinandersetzungen geschlagen zurückziehen. Erst nach Zulipans Tod konnte er den Platz als Puniner Akademieleiter einnehmen und beginnen, die düsteren Spuren seines einstigen Gefährten zu beseitigen. In den folgenden Jahren hatte Mephal jedoch mit starken Widerständen im Kollegium zu kämpfen, was letztlich zu seiner Abdankung führte. Er wandte sich schließlich der Weißen Gilde zu und initiierte letztlich sogar ein Schisma des Pentagrammordens, wobei die ihm Getreuen hernach als *Mephaliten* bekannt werden sollten. Auf Mephals Zeit als Akademieleiter gehen einige wichtige Traditionen der Akademie – nicht zuletzt der nach ihm benannte Mephalsrat – zurück.



Prishya von Garlischgrötz, die langjährige Convocata Prima der Grauen Gilde, verlor in der Schlacht in den Wolken **1027 BF** durch einen Angriff von Borbarad-Moskitos einen großen Teil ihrer Erinnerung, was sie ein Jahr später zum Abgabe ihrer Spektabilitätswürde veranlasste. Ihr designerter Nachfolger, der Analytiker *Salandriön Farnion Finckenfarn*, überraschte die Akademie, als er ablehnte das Amt anzunehmen und sich auf Wanderschaft nach seinen elfischen Wurzeln begab. Ihrer führenden Köpfe beraubt, wurde so überraschend *Sirdon Kosmaar*, ein Traditionalist, neue Spektabilität. Mit ihm wurde auch zunächst die Erforschung der Simyala-Fragmente aufgegeben. Ebenfalls **1027 BF** ging auch das Amt des Convocatus Primus an *Elcarna von Hohenstein*; das Oberhaupt der Grauen Gilde saß damit zum ersten Mal seit vielen Jahrzehnten nicht mehr in Punin. Die aktuellen Beziehungen zwischen Elcarna und Sirdon Kosmaar gelten als angespannt, da die Puniner Spektabilität zumindest die Verwaltung der Gilde gerne wieder an dem einzig sinnvollen Ort sehen würde – seiner Akademie.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Man ist in Punin sehr stolz darauf, sich mit allen Spielarten der Hohen Magie zu beschäftigen. Eine zentrale Rolle spielt dabei allerdings die Untersuchung und Analyse der Zauberei. Von den Absolventen der Akademie der Hohen Magie wird grundsätzlich erwartet, dass sie auf allen Reisen beobachtete magische Phänomene möglichst präzise beschreiben und einen Bericht über ihre Beobachtungen in der *Alma Mater* hinterlegen. Über die Jahrhunderte sammelte sich so ein einzigartiger Wissensschatz, von uralten Thesen und Formeln der Gildenmagie über die Sphärenlieder der Elfen und die Geodentradition der Zwerge bis zur Kristallomantie der Echsenvölker und dem Schamanismus der Waldmenschen. Große Teile dieses Wissens werden heute noch geheim gehalten, nicht nur vor der weiten Öffentlichkeit, sondern auch vor der übrigen Magierschaft. Sie dienen als Basis für neue Grundlagenforschungen: Es ist geradezu typisch für einen Puniner Adepten, sich einen alten, aber glaubwürdigen Bericht über ein seltsames thaumaturgisches Phänomen herauszupicken (manchmal schier per Zufall) und dann der Frage nachzugehen, welche allgemeinen Erkenntnisse über die Wirkungsweise der Magie unter bestimmten Umständen sich daraus herleiten lassen. Neue Hypothesen werden dann traditionell unter den Namen sowohl des ursprünglichen Berichterstatters (der schon seit Jahrhunderten in Borons Reich weilen mag) als auch des modernen Analytikers gemeinsam herausgegeben – oder aber unter Verschluss gehalten. Ganz allgemein wird in Punin der Erforschung der Grundprinzipien aller Zauberei enorme Bedeutung zugemessen: Zeiten wie die Borbaradkrise der letzten Jahre gelten den Akademikern alles in allem eher als bedauerliche Abweichung – zwar kann man durchaus praktisch anwendbare Zauberdinge produzieren, wenn es nötig ist, doch eigentlich gilt das als unter der Würde eines Puniner Metamagiers.

DIE LEHRMEISTER

Die Magister der Hohen Magie bilden eine sehr elitäre Gemeinschaft, denn nach allgemeiner Auffassung muss man schon ein ganz überragender Kenner und Meister arkaner Zusammen-

hänge sein, um eine Anstellung in Punin zu verdienen. Man kultiviert die Haltung, dass bereits die Einladung, ein Jahr lang als Gastdozent zu unterrichten, eine Art Ritterschlag innerhalb der gildenmagischen Gemeinschaft darstellt und das Angebot eines permanenten Lehrstuhls zu den höchsten akademischen Weihen gehört.

Eine dominante Rolle im Leben der Puniner Magister nimmt dabei der *Codex Albyricus* ein. Nicht zuletzt seine Regeln, die das Auftreten und das Erscheinungsbild der Gildenmagier in einem erschöpfenden Detailgrad festlegen (**WdZ 295ff.**), werden genau befolgt – erst recht seit der Wahl *Sirdon Kosmaars* zur Spektabilität, da der Akademieleiter diesen Dingen besondere Bedeutung beimisst. Das Verharren in diese bürokratischen Kleingeisterei, gerade im Herzen der ansonsten sehr freigeistigen Grauen Gilde, hat mehrere Gründe: Zum einen bedeutet das Festhalten daran eine Verbundenheit mit der früheren Großen Gilde, zum anderen scheuen die Puniner meist vor Veränderungen ihres akademischen Lebens zurück – man kann gar behaupten, dass gerade in Punin viele Magier sich vor Abweichungen ihrer gewohnten Strukturen fürchten.

Auch wenn sich die Magister in ihren exakten Kenntnissen und Fachgebieten durchaus unterscheiden, kann man dennoch ohne Schwierigkeiten den archetypischen Puniner Lehrmeister beschreiben: Er strebt nach Vervollkommnung seiner Fähigkeiten und Kenntnisse und ist ganz allgemein ein Perfektionist, dem ein „gut genug“ eben nicht gut genug ist. Zufälle widerstreben ihm und Überraschungen gleich welcher Art sind ihm zutiefst suspekt. Idealerweise geht alles seinen geordneten Gang und verhält sich auf die vorhersehbare Weise. Ebenso spielt die Höflichkeit eine sehr große Rolle – man befeißigt sich in aller Regel der formalen Anrede und weiß genau, wann ein „geschätzter Collega“ und wann der volle akademische Titel angebracht ist.

OBSERVATOREN UND INVOCATOREN – EIN ALTER STREIT

Seit langem, bereits seit den ersten Jahrhunderten der Akademie, gibt es in Punin zwei grundsätzliche Ausrichtungen, die man sogar als rivalisierende Fraktionen bezeichnen könnte:

Die seit langem (etwas) mächtigere Tradition ist dabei die der *Observatoren*, die sich schwerpunktmäßig mit magischen Analysen, Artefaktmagie und der Untersuchung magischer Kraftlinien befassen. Ihre Hauszauber beschäftigen sich auf vielfältige Weise mit Objektmagie und Hellsicht; auf letztere bezieht sich auch der Name dieser Richtung. Zusätzlich zum *Codex Albyricus* beachten sie noch einen eigenen Verhaltenscodex des Wissenschaftlers, der ihre Rolle als neutrale und emotionslose Beobachter hervorhebt. Dabei befeißigen sich die Observatoren meist besonderer Vorsicht und bevorzugen tiefeschürfende Analysen, ehe sie ein Phänomen aktiv zu manipulieren beginnen.

Ursprünglich wurde der Begriff Observatoren tatsächlich von ihren Gegnern benutzt und war eher abfällig gemeint – denn er sollte eine gewisse Passivität und Mutlosigkeit andeuten. Ein weiterer, zweifellos übertriebener Vorwurf besagt, dass sie mit ihrer Einstellung der Weißen Gilde näherstünden als manchen anderen grauen Akademien. Betrachtet man allerdings die Lage Punins im Mittelreich, ist auch das kaum überraschend, dass die Kultur der weißmagischen Reichsakademien zumindest vague Einflüsse ausgeübt hat.



Bemerkenswerterweise steht die heute in Punin dominierende Richtung in der philosophischen Tradition der einstigen Rebellent und Reformatoren, die die Akademie der Hohen Magie von dem als verderblich empfundenen dämonologischen Erbe des Fran-Horas reinigen wollten.

Die rivalisierende Richtung ist die der *Invocatoren*, deren Forschungsschwerpunkt allgemeine Beschwörungen und Herbei-

rufungen sowie kosmologisch-sphärologische Studien sind. Dementsprechend gehören auch die verschiedenen Herberufungs- und Beschwörungszauber zu ihrem Formelschatz, genauso aber der universelle Verbannungsspruch PENTAGRAMMA. Für eine derartige Zauberkunst sind Charisma und Willenskraft unverzichtbar, daher sind Invocatoren meist schillerndere und wagemutigere Charaktere – zumindest für Puniner Verhältnisse: Gemessen an den Magiern Brabaks etwa sind auch sie unbeschreiblich bieder und theorieverliebt.

Nichtsdestoweniger bringen ihnen nicht wenige Observatoren ein gewisses Misstrauen entgegen und verdächtigen sie, beim Streben nach Wissen mitunter unangemessene Abkürzungen zu nehmen und nicht aus Liebe zur Wissenschaft, sondern zur Befriedigung intellektueller Neugier zu forschen. Für die allermeisten Aventurier ist diese Unterscheidung bedeutungslos, in Magierkreisen – allerdings auch fast nur in Punin – hingegen eine ernste Herabwürdigung.

Der Mephalsrat

Nach dem Amt des Akademieleiters ist der Mephalsrat der zweite wichtige Machtfaktor an der Akademie. Jeder Magister ordinarius gehört ihm an, wobei ein Magister Magnus zusätzliche Stimmen besitzt. Das Gremium hat große akademiepolitische Macht und kann in bestimmten Situationen auch den Akademieleiter überstimmen.

Seit den Tagen Mephals, der diese Institution im Zuge seiner Reformen schuf, entscheidet der Mephalsrat in strenger Klausur auch über die Wahl des neuen Akademieleiters, wenn der Vorgänger gestorben ist oder seine Würde niedergelegt hat. Damit wurde der jahrhundertelange Brauch abgelöst, dass nur ein Erzmagier Leiter der Puniner Akademie sein konnte, was zu vielen bedauerlichen Todesfällen bei der dafür obligatorischen Basiliusprüfung führte.

Auch im Mephalsrat haben die Observatoren eine leichte Vorrangstellung, sodass das Gremium bislang die Entscheidungen Sirdon Kosmaars immer mitgetragen hat.

AUSBILDUNG

Die Aufnahmebedingungen für Schüler sind in Punin sehr streng und von den Probanden werden viele Kenntnisse erwartet, die an anderen Akademien erst nach der Aufnahme vermittelt werden: In Punin hat man nicht viel Geduld mit unwissenden und unbeherrschten Kindern und wenig Interesse, seine Ressourcen für sie zu opfern. Daher gibt es anders als an den meisten Schulen auch nur ein einjähriges Elevium, in dem die sieben Eleven eines Jahrgangs eine harte Schule durchlaufen – nicht selten bläut man säumigen Lernern das Wissen mit magischen Bestrafungen wie einer MOTORICUS-Ohrfeige (Variante *Unsichtbarer Hieb*) oder bestraft sie mit Hausarrest, der durch einen BAND UND FESSEL sichergestellt wird. Auch einige Stunden als paralysierte Statue oder die Löschung bereits vorhanden Wissens mittels eines deborbaradianisierten ERINNUNG VERLASSE DICH wurden schon als Strafen verhängt.

Es wird erwartet, dass die Eleven Lesen, Schreiben und Rechnen können und ein sehr hohes Allgemeinwissen besitzen. In Jahren, in denen mehr als sieben Anwärter vorgestellt werden, gibt mitunter die schon vorhandene rudimentäre Beherrschung des Bosparano den Ausschlag.

Die Akademie in den Augen ...

... **des Stoorrebrandt-Kolleg:** „Eine Zierde unserer Gemeinschaft. Manchmal aber der Praxis zu wenig zugeneigt.“

... **der Schule von Drakonia:** „Sie sind uns nicht unähnlich, auch wenn wir in der Wildnis des Gebirges leben und sie mitten in der Stadt. Es war eine gute Wahl, das Gespräch mit ihnen zu suchen. Einzig ihre Theorien zu diesem siebten Elemente können wir nun wirklich nicht unterstützen.“

... **des Informations-Institut zu Rommilys:** „Sie wissen viel und sind diszipliniert, das schon. Aber mehr Götterfurcht würde den Schatten des Fran-Horas leichter vergessen lassen.“

... **das Institut der Arkanen Analysen:** „Ihre Kenntnisse und ihre Forschungsergebnisse sind sicherlich beeindruckend. Bedauerlicherweise verweigern die Collegae sich beinahe jeder Kooperation. Was wir nur gemeinsam erreichen könnten ...“

... **der Dunklen Halle der Geister:** „Erstaunlich. Uns wirft man vor, dass wir uns den finsternen Spielarten der Magie verschrieben haben. Aber die Puniner Kollegen kommen ungeschoren davon, ja, gelten gar als das Herz ihrer Gilde, obwohl sie ebenso wie wir Dämonen beschwören?“

Das denkt man an der Akademie über ...

... **die Dunkle Halle der Geister:** „Ihre unwissenschaftlichen, ja geradezu obskuren Methoden in der praktischen Anwendung der Magica invocatio sind eine Schande, eine Schande sage ich. Sie sollten zumindest mal das Standardwerk von Jeldanius gelesen haben und nicht diese falsch übersetzte Ausgabe des Arcanums. Also wirklich!“

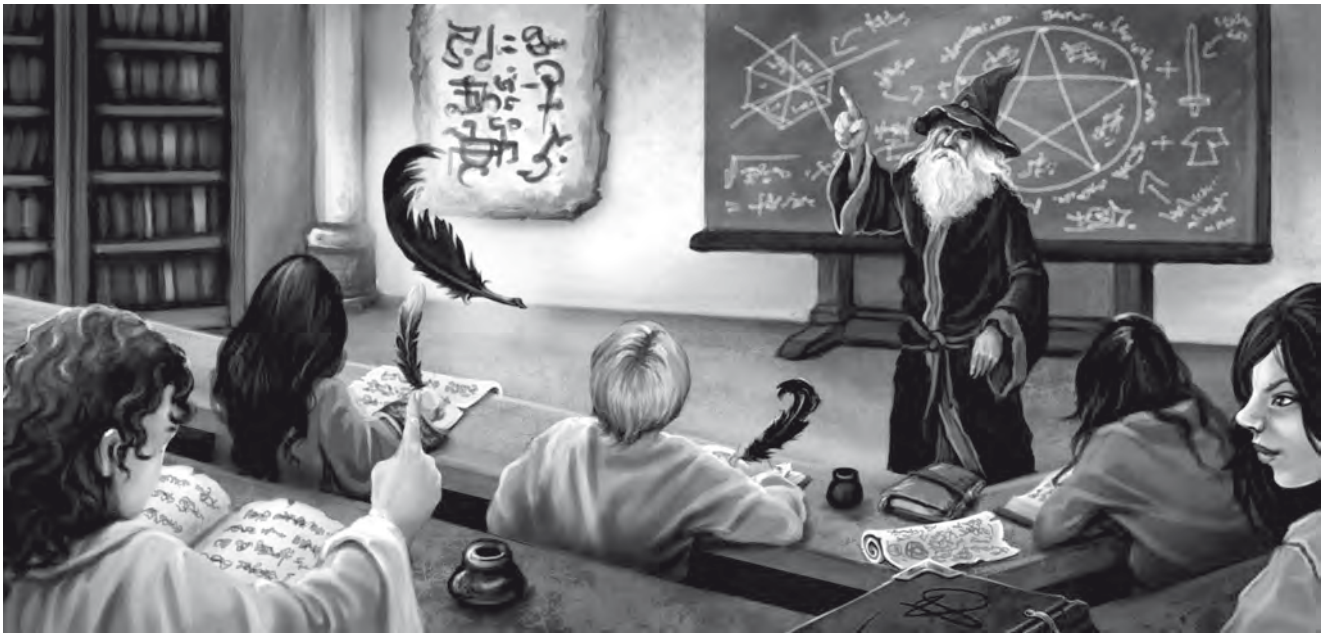
... **das Institut der Arkanen Analysen:** „Durchaus Potenzial vorhanden. Die Dispute mit den Kollegen sind zumindest in den meisten Fällen recht verständlich.“

... **Olporter Magier:** „Vielleicht ist es besser so, dass sie aus der Gilde ausgetreten sind. Die haben nie wirklich dazugehört, zumindest hatten sie kein Interesse, wissenschaftliche Standards aufrecht zu erhalten.“

... **Schule der Verformungen:** „Elcarna ist eine Koryphäe, aber ob er auch die Gilde vernünftig führen kann ...“

... **den Kreis der Einfühlung:** „Bemerkenswert! Sowohl betrachtet von den Kenntnissen der Elfenmagie als auch von der Einfachheit ihrer Gedanken.“

... **die Akademie der Erscheinungen:** „Was soll man dazu sagen?“



Kinder aus wohlhabenden Familien sind daher oft schon von privaten Tutoren im Lesen und Schreiben unterwiesen worden, vielversprechende Sprösslinge ärmerer Herkunft werden mitunter ein, zwei Jahre von einem *Magister minor* der Akademie in schuleigenen Gebäuden irgendwo in der Stadt unterrichtet, ohne bereits offiziell an der Akademie aufgenommen zu sein. Zuletzt seien auch Zöglinge einer der übrigen (grauen) Akademien Aventuriens erwähnt, die sich während ihrer Elevelzeit dort als so hochbegabt erweisen, dass man sie den Puninern vorstellt.

Auf das eine Jahr des für viele sehr fordernden Eleveliums folgen die drei Jahre der Novizenzeit. In Seminaren werden die Schüler ausführlich in die Philosophie, Sphärologie, Theologie und Historie sowie natürlich die Grundlagen der praktischen Zauberei eingeweiht. Der Unterricht im zentralen Hausspruch ANALYS beginnt tatsächlich schon in der Tertia Novizia.

In den drei Jahren des Studiums werden die Anforderungen sogar noch härter. Sie müssen in anspruchsvollen Seminaren eigene analytische Arbeit leisten, beim Kopieren von Grundlagen- und Spezialwerken diese ohne magische Hilfe auswendig lernen und sich mit geringer Hilfe eigenständig Formeln aus dem Schatz des geheimen Wissens aneignen. Der Druck, sich in jeder akademischen Hinsicht als würdiges Mitglied der *Besten der Besten* zu beweisen, ist extrem hoch und intellektuelles Versagen wird nicht geduldet.

Die Scholaren verlassen kaum einmal die Akademie, denn das Leben außerhalb des Pentagrammatons gilt als oberflächlich, bedeutungslos und ablenkend. Exkursionen in die Natur finden so gut wie niemals statt, da allgemein akzeptiert wird, dass alles, was den Scholaren interessieren sollte, in den endlosen Hallen und Gängen der Bibliothek zu finden ist.

LEBEN IM ELFENBEINTURM

Es wird weit über die Stadtgrenzen hinaus allgemein anerkannt, dass die Scholaren und Adepten der Akademie der Hohen Magie über ein ganz außerordentliches Bücherwissen verfügen und auch Schriften studiert und sogar memoriert haben, die andernorts nicht einmal bekannt sind, geschweige denn vorhanden wären.

Dem steht allerdings gegenüber, dass sie in ausgesprochen vielen alltäglichen Dingen durch unglaubliche Naivität auffallen und sehr vielen gewöhnlichen Beschäftigungen gegenüber sehr ahnungslos sind. Das Klischee vom Puniner Stubenhocker, der sogar Wasser anbrennen lässt, wenn er zum ersten Mal im Leben keine fertige Mahlzeit serviert bekommt, sondern auf Reisen selbst kochen muss, ist gerade unter Abenteurern weit verbreitet – und das nicht ohne Berechtigung.

Der Elfenbeinturm als höchster und daher weithin sichtbarer Teil der Akademie ist dabei regelrecht sprichwörtlich geworden für den Gelehrten, der sich nur auf seine Forschung konzentriert und darüber alle andere Aspekte des Lebens vernachlässigt. Im Extremfall kann das bedeuten, dass der Adept wenig mehr als seine hochspezialisierte magietheoretische Fachsprache beherrscht, in der er sich kurz und direkt mit einem Collega über ein noch so seltenes arkanes Phänomen verständigen kann; zugleich aber scheitert er, wenn er mit einem Akademiefremden über ganz alltägliche Dinge reden muss – denn hier fehlen ihm nicht nur die Kenntnisse, sondern mitunter schon die Worte.

An der Akademie ist diese Meinung durchaus nicht unbekannt geblieben, und nicht wenige Adepten stellen sich ihr durchaus offensiv: „Wir mögen vielleicht nicht alle oberflächlichen Details der Welt kennen, doch wir wissen, was sie im Innersten zusammenhält.“ – dieser Satz ist so oder ähnlich immer wieder zu hören.

Sehr verbreitet, wenn auch nicht bei allen üblich, ist „im Elfenbeinturm“ die Einstellung, alle Erkenntnisse gering zu schätzen, die nicht unter gildenmagisch-wissenschaftlichen Maßstäben gewonnen wurden. Berichte, die unmittelbar von Töchtern Satuarias, elfischen Zauberwebern, norbardischen Zibiljas oder gar noch „wilderer“ Magiekundigen stammen, werden von vornherein als unzuverlässig und unbewiesen betrachtet, bis sie ein echter Gildenmagier überprüft und gegebenenfalls bestätigt hat – und dann gilt die beschriebene Erscheinung auch als dessen Entdeckung, nicht etwa als die des Nichtmagiers.

Im Kontrast zu der Biederkeit der Puniner Magier steht die almadanische Mentalität und Lebensfreude. Doch nur wenige Lehrlinge stammen auch aus Almada. Vielmehr findet



man unter den Scholaren Weidener, Tulamiden, Donnerbacher und Bornländer gleichermaßen. Magischbegabte Almadaner hingegen, sind nicht zwangsweise die favorisierten Scholaren Sirdon Kosmaars, fallen diese doch häufiger durch ihr eher störendes temperamentvolles Auftreten auf und werden meist abgelehnt und an eine andere Akademie der Grauen Gilde vermittelt. Gelingt es ihnen jedoch, angenommen zu werden und die strenge Ausbildung zu beenden, gehören sie oft zu den schillerndsten und umstrittensten Figuren im Umfeld der Akademie.

Typische Unterrichtsstunden: Vorlesung: Transphärische Wesenheiten der zweiten Limbusschicht; Die Vereinheitlichte Kräftelehre, Teil III; Elementare Hexalogien – Leib der Elemente; Theoretische Grundlagen einer praktischen Analyse mittels OCULUS; Gildenrecht II; Codex Albyricus, Kapitel IV; Die Simyala-Fragmente; Das Kaltental-Paradox: Die Veränderung eines magischen Phänomens durch die Analyse desselben
Höchstes Lob eines Magisters: „Bemerkenswert! Wenn Ihr die potenzierte Wirkung der OCULUS-ANALYS-Kombination auch noch empirisch belegen könnt, dann steht Ihr wirklich vor einem Durchbruch auf dem Gebiet der Magica clareobservantia.“

Größte Furcht der Scholaren: „Ihr wurdet in keinem Bereich unseren Erwartungen gerecht, Studiosa. Ich werde Spektabilität Kosmaar empfehlen, dass Eure Ausbildung in Grangor fortgesetzt wird. Ein Ort, der eher Eurer Begabung entspricht.“

EIN RUNDGANG DURCH DIE AKADEMIE DER HOHEN MAGIE

Das Hauptgebäude der Puniner Akademie liegt unweit des Vinsalter Tores im Theaterviertel. Das sogenannte *Pentagrammaton* ist ein wuchtiges fünfeckiges und dreistöckiges Gebäude aus braun-grünem Raschtulmarmor.

Umgeben ist das Pentagrammaton an allen fünf Seiten von einem parkähnlichen Garten, wo die Puniner Magier sich zu Disputen oder Spaziergängen treffen und über das *Divinatron* oder die neuesten Errungenschaften der *limbulogischen Raumquerverteilung* diskutieren. Eine ebenfalls fünfseitige Schutzmauer trennt die ganze Anlage von der Außenwelt. Auf dem kurzen Weg vom Tor in der Außenmauer zum Hauptportal des Pentagrammatons sieht der Besucher eine Statue des Erzmagiers Basilus – sie erhebt sich dort, wo der Überlieferung zufolge einst ein überlebensgroßes Standbild des Akademiegründers Fran-Horas stand.

Es gilt als unstrittig, dass Fran-Horas bei der Errichtung des Bauwerkes auf die Hilfe von Dschinnen zurückgegriffen habe, denn das Gebäude weist keinerlei Fugen auf. Säulen und Türstürze passen sich exakt in den Stein ein. Erst in viel späterer Zeit wurde über dem Hauptzugang die wohl berühmteste Antwort Rohals auf die Frage nach einem ewiggültigen Satz eingemeißelt: „Auch diese Worte vergehen.“

Das gesamte gewaltige Bauwerk ist in vielfacher Weise durch Prinz Frans Zauberkunst geprägt – und manches zeugt nach stillschweigender Übereinkunft davon, wie verworren der Geist des späteren Kaisers schon zu jener Zeit war: Denn nicht nur die fünfseitige Außengestalt wurde von den dienstbaren Geistern erschaffen, sondern auch sämtliche raumteilenden Mauern. Jeder Versuch, die noch von Fran-Horas stammenden Raumteilungen zu verändern, hat zu größeren magischen Entladungen geführt, allein das Hinzufügen von weiteren Innenwänden ist möglich – doch auch das wurde nur selten gemacht.

Die vielen Räume pro Stockwerk haben seit eh und je eine fremdartige Gestalt, denn in vielen von ihnen stoßen nicht zwei Wände im rechten Winkel aufeinander. Daher herrscht für Erstbesucher der Eindruck einer unnatürlichen Geometrie vor und führt zu leichter Verwirrung und Desorientierung – die Puniner Magier vermögen darin hingegen oft eine tiefere Ordnung zu entdecken.

Dreieckige, trapezförmige und einfach irreguläre Grundrisse sind an der Tagesordnung, in anderen verlaufen stützende Säulenreihen ohne erkennbaren Bezug zur Ausrichtung der Wände quer durch den Raum. Das ist nicht nur eine Herausforderung für die Sinne, sondern bringt auch gewisse Umständlichkeiten mit sich: Möbel müssen gezielt für den Platz angefertigt werden, an dem sie später stehen sollen, und eine Veränderung der Zimmerverwendung bringt einiges an Problemen mit sich.

Dennoch werden die einzelnen Räume von Zeit zu Zeit neuen Zwecken zugeführt, denn magisch und profan genutzte Bereiche müssen gelegentlich ausgetauscht werden: Eine alte Tradition besagt, dass sonst die astrale Matrix des Pentagrammatons zu unausgewogen würde (selbstverständlich wurde diese Magierlehre bereits von den Puninern untersucht – ohne jedoch ein brauchbares Ergebnis zu liefern).

In erster Linie ist das Pentagrammaton aber eine regelrechte Stadt in der Stadt: Zwei Dutzend Magister, rund 80 Scholaren und eine Hundertschaft von Schreibern, Hausdienern und Akademiegardisten sowie eine große Zahl an Gästen füllen stets die Gänge und Übungsräume.

DAS ERDGESCHOSS

Der Südflügel umfasst vor allem die große **Eingangshalle (1)** mit vielen Schaustücken aus der glorreichen Geschichte der Akademie. Im Südostflügel liegen zehn für magische Zwecke genutzte Räume. Das **Archiv (8)** ist dreieckig, das **Arbeitskabinett der Magister (9)** fünfeckig, ebenso das **Arbeitskabinett der Spektabilität (10)**. Der **Kartenraum (11)** allerdings ist von rundem Grundriss, was sich nicht recht zu den Nachbarräumen fügt und immer wieder Gerüchte über Geheimverstecke in den Zwischenmauern entstehen lässt. In der **Halle des Weißen Auges (12)** erlauben Sitzreihen an den Wänden den Anwesenden, die mittels einer solchen Mondsilberkugel farbenprächtig in den Raum projizierte Darstellungen zuvor aufgezeichneter Bilder und Geschehnisse zu betrachten. Die **Halle des Schwarzen Auges (13)** hat ihren Namen hingegen nur aufgrund ihrer Dekoration, die auf dem Motiv schwarzer Augen aufbaut – denn einen echten Optolithen besitzt man in Punin nach der Übergabe des Auge des Morgens derzeit nicht mehr. Die **Teestube (14)** ist nur vom Kartenraum aus zugänglich und trotz ihres Namens eher ein Lesesaal zum Betrachten



ACADEMIA DER HOHEN MAGIE UND ARCANES INSTITUT ZU PUPIN

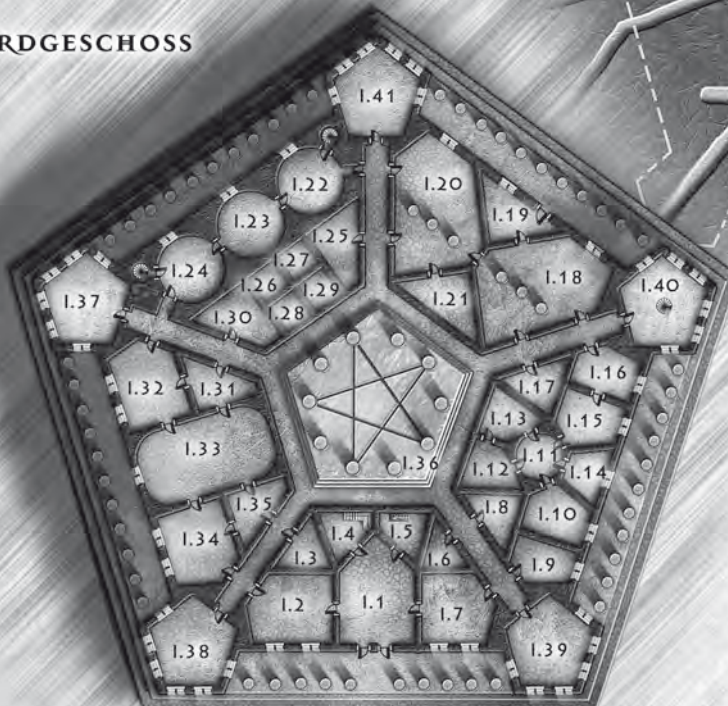
GEN
IFIR Π



KELLER

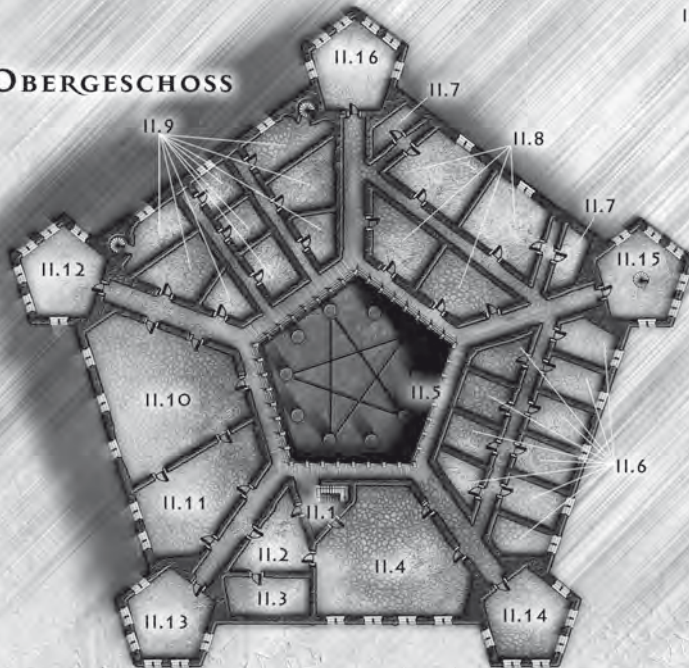


ERDGESCHOSS



- 1.1 Eingangshalle
- 1.2 Wohn- und Gesprächskabinett
- 1.3 Instrumenten- und Gerätezimmer
- 1.4 Treppe zum ersten Obergeschoss
- 1.5 Treppe zum Keller
- 1.6 Gewänderkammer
- 1.7 Verwaltungsstube
- 1.8 Archiv
- 1.9 Arbeitskabinett der Magister
- 1.10 Arbeitskabinett der Spektabilität
- 1.11 Kartenraum
- 1.12 Halle des Weißen Auges
- 1.13 Halle des Schwarzen Auges
- 1.14 Teezimmer
- 1.15 Arbeitskabinett der stellvertretenden Spektabilität
- 1.16 Arbeitskabinett der Magister
- 1.17 Artefaktekammer
- 1.18 Refektorium
- 1.19 Küche
- 1.20 Großer Lehrsaal
- 1.21 Kleiner Lehrsaal
- 1.22 Übungs- und Prüfungsraum (m. Controllaria)
- 1.23 Übungs- und Prüfungsraum (m. Phantasmagorica)
- 1.24 Übungs- und Prüfungsraum (m. Curativa)
- 1.25 „Waffenkammer“ (Tinkturen, Tränke, Gifte)
- 1.26-29 Laboratorien des Fran Horas (versiegelt)
- 1.30 Physiologische Untersuchungskammer
- 1.31 Orbitarium
- 1.32 Schrein der Hesinde
- 1.33 Avla
- 1.34 Kleine Bibliothek
- 1.35 Demonstrations- und Exponatesaal
- 1.36 Große Konventshalle
- 1.37 Kristallomantie
- 1.38 Metallurgie
- 1.39 Elementarmagie
- 1.40 Artefaktmagie/Thaumaturgie
- 1.41 Alchemistisches Labor

I. OBERGESCHOSS

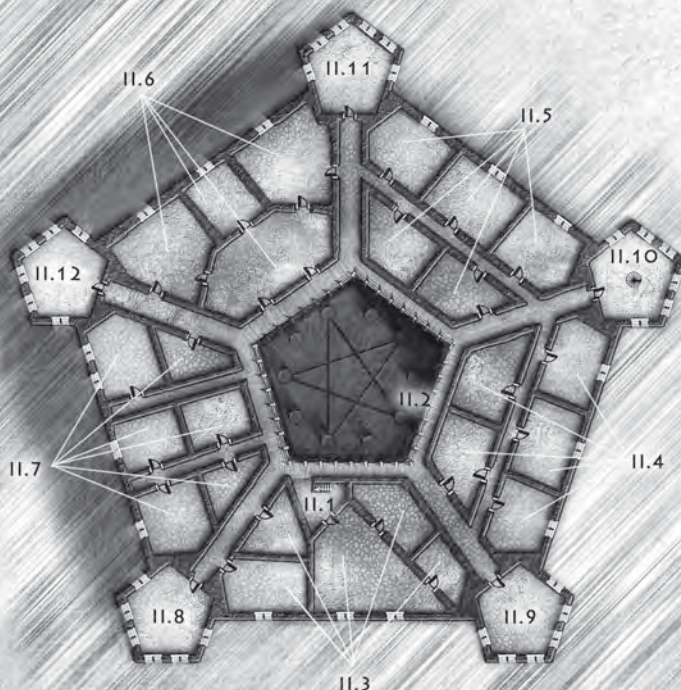


- 11.1 Treppenauf- und Abgang
- 11.2 Küche
- 11.3 Vorratskammer
- 11.4 Speisesaal
- 11.5 Ballustrade
- 11.6 Einzel- und Doppelzimmer der privilegierten Schüler
- 11.7 Baderäume
- 11.8 Schlafsaal der Schüler
- 11.9 Arbeits- und Studierzimmer der Schüler
- 11.10 Apotheke
- 11.11 Krankenstation
- 11.12 Kristallomantie
- 11.13 Metallurgie
- 11.14 Elementarmagie
- 11.15 Artefaktmagie/Thaumaturgie
- 11.16 Alchemistische Labore



2. OBERGESCHOSS

- II.1 TREPPE ABGANG
- II.2 BALLUSTRADE
- II.3 ARBEITSRÄUME DER MAGISTER
- II.4 GEMÄCHER DER MAGISTER
- II.5 GEMÄCHER DER MAGISTER
- II.6 SEMINARRÄUME
- II.7 ARBEITSRÄUME DER MAGISTER
- II.8 METALLURGIE
- II.9 ELEMENTARMAGIE
- II.10 ARTEFAKTMAGIE/THAUMATURGIE
- II.11 ALCHIMISTISCHE LABORE
- II.12 KRISTALLOMANTIE



der Landkarten und großformatigen Atlanten, auch wenn die hier anwesenden Magister auf Wunsch durchaus Tee serviert bekommen. Das Arbeitskabinett der **stellvertretenden Spektabilität (15)** ist von Größe und Zuschnitt exakt das Spiegelbild des Spektabilitätsbüros, während das Arbeitskabinett der **Magister (16)** wiederum seinem Gegenstück in der Südecke entspricht. Die dreieckige **Artefaktekammer (17)** birgt nur diejenigen magischen Objekte, die am häufigsten benötigt werden und den geringsten Schutz benötigen.

Im Nordostflügel finden sich durchweg größere Hallen; sie alle sind vom typischen irregulären Zuschnitt. Das **Refektorium (18)** ist der Speisesaal für die Magister, die **Küche (19)** grenzt direkt an. Das **Auditorium maximum (20)** ist der größte Lehrsaal, ein kleinerer **Lehrsaal (21)** liegt daneben.

Die Kammern im Nordwestflügel dienen ebenfalls der Forschung und Lehre: Drei Räume von rundem Grundriss werden als **Übungs- und Prüfungsräume (22-24)** genutzt – der nördliche für Beherrschungsmagie, der mittlere für Illusionsmagie und der südliche für Heilzauberei. In der sogenannten **Waffenkammer (25)** werden Tinkturen, Tränke, Gifte und ähnliches aufbewahrt. Die **Physiologische Untersuchungskammer (30)** ist ihr bauliches Gegenstück, während die vier **Laboratorien des Fran-Horas (26-29)** noch immer versiegelt sind.

Im Südwestflügel schließlich liegt das **Orbitarium (31)**, wo die Magister im Sternkundeunterricht mit Hilfe ihrer Kristallkugeln den jeweils aktuellen Nachthimmel mit allen Sternbildern und Planeten an die Gewölbendecke des Raumes projizieren können. Der regelmäßige Besuch des **Hesindeschreins (32)** ist für die Magister nicht verpflichtend, von den Scholaren aber

wird er durchaus erwartet. Die **Aula (33)** dient als Versammlungsort für allgemeine Ankündigungen und öffentliche Feierlichkeiten, so auch allegorische Theater- und Musikdarbietungen der Scholaren. Die **Kleine Bibliothek (34)** beinhaltet vor allem diejenigen Lehrbücher, die oftmals benötigt werden – vor allem gedruckte Standardwerke. Der **Demonstrations- und Exponatesaal (35)** ist voller lehrreicher und kurioser Schaustücke, von einem Trollherzen in Spiritus bis zu einem ausgestopften Höhlendracken.

Im Zentrum des ganzen Gebäudes befindet sich die **Große Konventshalle (36)**, in der schon häufig der Allaventurische Konvent der Gildenmagier abgehalten wurde, zuletzt im Jahr 1020 BF.

In den fünf Ecken des Pentagrammatons sind in jeweils fünfeckigen Bastionen diverse Ritualräume und Laboratorien untergebracht – nämlich für **Kristallomantie (37)**, für **Metallurgie (38)**, für **Elementarmagie (39)**, für **Thaumaturgie (40)** und für **Alchimie (41)**.

DAS ERSTE UND ZWEITE OBERGESCHOSS

Das Erste Obergeschoss ist vor allem den Scholaren vorbehalten, mit Dormitorien (Schlafsälen), Doppel- und Einzelzimmern, einem Baderaum, Studierkammern und Gemeinschaftsräumen, einer Krankenstation und Apotheken sowie dem Speisesaal der Schüler.

Im Zweiten Obergeschoss liegen die sehr geräumigen Zimmerfluchten der Magister, in denen sie wohnen und schlafen, manchmal zusammen mit ihrer Familie. Ebenso findet man hier einige Seminarräume sowie Arbeitsräume, in denen die Lehrmeister ihre eigenen Projekte verfolgen können.



MAGISCHE SICHERUNGEN

Viele akademiezugehörige Räume und Gebäude sind mit Hilfe von Zauberei gegen ein unwillkommenes Eindringen gesichert:

☞ Formeln wie CLAUDIBUS, OBJECTOFIXO oder der reversalisierte BAND UND FESSEL dienen dazu, Eingänge zu versperren.

☞ Sprüche wie der WIDERWILLE UNGEMACH und verschiedene Illusionen bis hin zur Unsichtbarkeit tarnen die schiere Existenz eines Raumes.

☞ Überraschende metamagische Anwendungen von ARCANOVI, APPLICATUS oder REVERSALIS können als magische Fallen genutzt werden. So verlieren Diebe ihre Bodenhaftung durch eine NIHILIGRAVO-Türklinge, werden mittels eines klassischen PARALYSIS versteinert oder über einen TRANSVERSALIS direkt in eine verschlossene Kammer (abgesichert mit CLAUDIBUS-Türen) teleportiert.

☞ Mancherorts stehen auch Dschinne als elementare Wächter und Verteidiger bereit, wenn auch kaum mit der Selbstverständlichkeit und Häufigkeit wie in tulumidischen Ländern.

☞ Zum Schutz gegen Dämonen wurden *Schutzkreise* an besonders gefährdeten Stellen eingesetzt, aber auch PENTAGRAMMA-Bodenplatte, ja, sogar REVERSALIS OITACOVNI-Zonen, die siebtsphärische Wesenheiten schnell den Gar ausmachen.

DER ELFENBEINTURM

Über dem Pentagrammaton erhebt sich der sprichwörtlich gewordene Elfenbeinturm. Mit seinen fünf Stockwerken und der krönenden Kuppel ragt er fast dreißig Schritt weit in den Himmel und ist damit eines der höchsten Bauwerke in Punin.

Der Elfenbeinturm erfüllt die Aufgaben des Sternenturms vieler anderer Akademien: In seinem Inneren befinden sich die Meditationskammern, in denen sich die Magier auf die astrale Energie einstimmen und den eigenen Speicherkörper für die magische Kraft vergrößern.

Ebenso gibt es hier krafterfüllte Räume für bestimmte magische Analysen und astronomische Untersuchungen, aber auch spezielle Laboratorien für besondere Aspekte der Alchimie – etwa solche, die durch den AEROFUGO luftleer gemacht werden können. Aus Sicherheitsgründen darf der Elfenbeinturm nur in Begleitung eines Magister Magnus der Akademie betreten werden.

Da der Turm der Sternenkraft so nahe ist, flackert in Vollmondnächten grünes Famerlorsfeuer um die Dachkuppel. Auch wenn jeder Magier weiß, dass es sich dabei um Entladungen des magischen Feldes handelt, glauben viele Puniner, es sei eine direkte Folge unheimlicher Zauberei.

UNTERIRDISCHE GEWÖLBE UND NEBENGEBÄUDE

Die Akademie ist wesentlich größer als man vermuten würde, denn unter der Erde erstreckt ein System von Gängen und Bibliothekskammern: Die riesige Bibliothek und die vielen Labore und Alchimistenküchen fänden gar keinen Platz, hätte man

nicht ein ausgeklügeltes System von Kellern und über Tunnel erreichbaren Nebengebäuden angelegt.

Überall in den Stadtteilen *Theaterviertel*, *Tempelhof*, *Tiefenbrunn* und *Yaquirhafen* finden sich Gebäude, die im Erdgeschoss weder Tür noch Fenster aufweisen. Ihre Geschäfts- und Wohnbereiche ab dem ersten Stock werden meist durch Außentreppe erreicht. Glaubt man den phantasievollen Geschichten alteingesessener Puniner, gehört jedes dieser abgeschotteten Häuser der Akademie und ist durch unterirdische Gänge mit den anderen und mit dem Pentagrammaton verbunden. Während das eine klare Übertreibung darstellt, ist die Zahl der sicheren Häuser in Akademiebesitz recht groß.

Sie dienen vor allem als Wirtschaftsgebäude und Unterkünfte für Gäste, in manchen aber sind auch Laboratorien untergebracht, die im Pentagrammaton zu gefährlich wären. Natürlich geht von ihnen auch in einem solchen Nebengebäude ein erhebliches Risiko aus, doch im Laufe der Jahrhunderte haben sich die Puniner weitgehend damit abgefunden. Ein Grund dafür mag sein, dass wirklich aufsehenerregende Unfälle eher selten sind. Die letzte große magische Katastrophe ereignete sich im Jahre 941 BF, als der Robarius-Turm eines Nachts von einer gigantischen Explosion erschüttert wurde und völlig ausbrannte. Das Unglück kostete mehr als 50 Menschen Leben oder Verstand und bis heute wird die Ruine von gespensterhaften Schattengestalten heimgesucht.

Hier unten sind auch Teil Experimente und Relikte aus der Zeit von Fran-Horas, Aroqa und Zulipan eingelagert. Einige Bereiche sind verschlossen und durch Schutzzauber gesichert und werden trotz der Neugier der Puniner Forscher weiterhin unter Verschluss gehalten.

PERSOGEN DER AKADEMIE

SIRDON KOSMAAR, SPECTABILITAS, MAGISTER MAGNUS THEORETICUS

Der Akademievorsteher (*972 BF, Gewichtsschwankungen, Bart und Haar lang und grau, kurzsichtig) ist äußerst konservativ und daher stets akkurat gekleidet. Tatsächlich wurde er als Wissensbewahrer der Akademie zuerst einem breiteren Magierpublikum als Autor der gildenmagischen Kleiderordnung und anderer Werke über den Stand der Magier im Bezug auf Gesetz und Gesellschaft bekannt.

Der Akademieleiter ist ein Verfechter der freien Forschung und hat seine Akademie schon mehrmals vor Einschränkungen und Verboten bewahrt. Dabei ist sein Hauptargument stets die zuverlässige Selbstkontrolle des richtig ausgebildeten, vernunftgelenkten und verantwortungsbewussten Magiers – daher setzt er auch alles daran, seinen Scholaren Werte wie Selbstdisziplin, Rationalismus und Umsicht notfalls mit dem Rohrstock einzubläuen. Auch aus diesen Gründen ist ihm die Einstellung mancher Invocatoren (und vieler akademiefremder Graumagier) eher suspekt, da er bei ihnen die nötige Vorsicht und Selbstbeherrschung vermisst.

Allerdings ist auch Sirdon, ein Bauernsohn aus der Ferdoker Gegend, durchaus nicht frei von Vorurteilen: Zum einen hegt er starke Antipathie gegenüber Kindern „aus gutem Hause“, denen aufgrund adliger Herkunft ihr Weg besonders leicht



gemacht wurde. Wer sich hingegen (wie er selbst) praktisch aus dem Nichts emporgearbeitet hat, darf auf sein stillschweigendes Wohlwollen hoffen – zumindest, solange er es sich nicht durch irrationales Verhalten mit ihm verscherzt.

Zugleich geht Sirdon erst einmal davon aus, dass Zwerge solide, zuverlässig und vertrauenswürdig sind; umgekehrt ist seine Meinung von Elfen eher negativ: Er sieht sie als den Inbegriff wilder und intuitiver Zauberei, also all dessen, wovon sich ein verstandesgelenkter Puniner Magier fern halten sollte. Bestes Beispiel dafür ist Magistra di Madjani-Minora, mit der er seit einiger Zeit einen Kleinkrieg bezüglich ihres Auftretens führt.

Seine jedoch größte Leidenschaft ist das Essen. Kosmaar kann selten zu herzhaften Speisen nein sagen, versucht jedoch dann auch wieder durch Fasten sein kleines Bäumlein wieder wegzubekommen.



Sirdon Kosmaar

zug aus Punin hat sie begonnen, sich aktiv an der Akademiepolitik zu beteiligen, und es binnen weniger Jahre erreicht, als informelle Sprecherin der Invocatoren anerkannt zu werden. Ihr mittelfristiges Ziel ist, den seit 1028 BF nicht vergebenen Titel der Vize-Spektabilität zu erhalten.

Dabei ist sie bestrebt, die Regeln der Magiergilde stets dem Buchstaben nach zu erfüllen, sie zugleich aber auf oftmals provokante Weise zu untergraben; schon da sie ihren Gegenspieler Sirdon Kosmaar damit zur Weißglut treiben kann. So trägt sie nahezu stets ihr Beschwörungsgewand für Dschinne: eine einfache, kurze und praktisch durchsichtige Tunika aus weißer Seide, unter der sie sie tatsächlich keine Unterkleidung trägt – ganz wie es der Codex Albyricus verlangt. Dazu kommt noch das Bannschwert an der Hüfte

und als Zugeständnis an den Alltag leichte Sandalen, aus denen sie flink herausschlüpfen kann.

MADALENA MIRABILIA DI MADJANI-MINORA. MAGISTRA MAGNA INVOCATIO ELEMENTARIÏ

Magistra Madalena (*1000 BF, blauschwarze Haare, hellbraune Haut, hübsche halbfelfische Züge) entstammt einer Seitenlinie der alten Almadaner Magnatendynastie, in deren Adern besonders hohe Anteile tulamidischen und auelfischen Blutes fließen. Magiebegabte Kinder sind nicht häufiger als in anderen Zweigen der Familie, doch werden sie oftmals mit leicht spitzen Ohren und großen Augen geboren. Daher konnten ihre begüterten Eltern schon sehr früh einen Adepten als Hauslehrer für die kleine Madalena anstellen, sodass sie ihre Ausbildung an der Akademie der Hohen Magie mit einem deutlichen Vorsprung vor allen Altersgenossen begann. Jahrelang wurde sie dann durch Magister Magnus *Salandrion Farnion Finkenfarn* protegiert und begleitete ihn als Adeptin auch auf mehreren seiner Reisen in die Elfenwälder und in Feenglobulen. Ihre erste eigene Reise führte sie jedoch als Magistra (minor) an die Pentagramm-Akademie zu Rashdul. Damals wurde sie zur anerkannten Meisterin des DSINNENRUFES und erwarb ihren Beinamen „Saba al Dschinnim“, Tochter der Dschinne (oder Elfen); noch lieber aber nennt sie sich in Anspielung auf die Akademiegebäude in Punin und Rashdul die „Magisterin der zwei Pentagramme“. Erst seit Magister Finkenfarns Rück-

XARON MENDURIAN VON PUNIN, DEPTVS MAIOR, ELFENFORSCHER UND ANGEHENDER UNIVERSALGELEHRTER

Der gebürtige Donnerbacher Xaron (*1007 BF, neugierig, Menschen gegenüber zurückhaltend, manchmal etwas unentschlossen) ist das beste Beispiel eines jungen, leicht weltfremden Gelehrten. Schon seine Eltern förderten Xaron von Kindesbeinen an. Im *Seminar der elfischen Verständigung* bemerkte man seine analytischen Fähigkeiten, die die eines einfachen Eleven der Akademie bei weitem übertrafen. So wurde Xaron nach Punin geschickt, wo er seine Zeit als Studiosus verbrachte. Vermutlich wäre aus ihm genauso ein Stubenhocker geworden, wie das bei den meisten Puninern der Fall ist, doch hatte er einen Lehrmeister, der – ungewöhnlich für die Akademie der Hohen Magie – ihm auch die praktische Anwendung der Magie nahelegte. Und auch wenn Xaron immer noch ein Bücherwurm und Analytiker ist, so lässt er es sich nicht nehmen, Rätsel und Geheimnisse auch selbst zu erforschen.

Seine Ausgeglichenheit macht ihn bei vielen Puninern beliebt, denn es fehlt ihm an der Arroganz vieler seiner Kollegen.

Zurzeit sitzt er an der Entschlüsselung der Simyala-Fragmente. Er erhofft sich davon Erkenntnisse der Lebens-



Madalena Mirabilia di Madjani-Minora



weise und der Magie der Hochelfen, deren Kultur ihn schon seit seiner Zeit in Donnerbach fasziniert hat. Nach Magister Finkenfarns Weggang betrachtet er Magistra di Madjani-Minori als größte Expertin, doch ist er in ihrer Gegenwart zu verlegen, um sich längere Zeit mit ihr zu unterhalten.

WEITERE MAGISTER UND LEHRMEISTER

👁️ **Magus Sholvar von Punin** (*987 BF, zwei Schritt groß, buschige Augenbrauen, jähzornig), ein anerkannter Spezialist der vergleichenden Magieanwendung zwischen hexischer und druidischer Magie, gilt gemeinhin als Schreck aller Scholaren, sind seine Wutausprüche und drakonische Strafen doch unter den Jungmagiern bekannt und gefürchtet. Seitdem er vor einigen Jahren nicht das Schwarze Auge von Khunchom verliehen bekommen hat, ist seine Laune noch schlimmer geworden.

👁️ **Jirdan Felenius** (*985 BF, redet langsam, Weintrinker, wallende Robe), Magister ordinarius für Kampfmagie und Hellsicht, wird von seinen Kollegen liebevoll, teils auch spöttisch, *Lethargiker* genannt. An ihn gerichtete Forschungsaufträge werden nie weiterverfolgt, wichtige Analysen verzögern sich teilweise um Wochen. Gerüchten zu Folge ist er gar während einer Vorlesung eingeschlafen – während er den Studiosi gerade die Technik des IGIFAXIUS beibringen wollte.

WEITERE BEWOHNER DER AKADEMIE

👁️ Der Akademiegardist **Quetzel Halmstädt** (*989 BF, dicklich, aufmerksam, redselig) dient der Akademie schon seit 30 Jahren, wie vorher schon sein Vater und Großvater. Er ist stolz auf seine Arbeit und unermüdlich, wenn es darum geht, einem Artefaktdieb das Handwerk zu legen. Abenteuer verdächtigt er auch gerne ohne Grund, traut er ihnen doch jede Schandtat zu.



Xaron Mendurian

DIE HELDEN AN DER AKADEMIE DER HOHEN MAGIE

Wann immer es also um seltsame Artefakte, bisher unbekannte magische Phänomene oder seltene Zauber geht, ist Punin die richtige Anlaufstelle. Grundsätzlich gelten wissbegierige Abenteurer eher als Landplage und Störenfriede, man hat jedoch gelernt, dass sie oftmals doch interessantes Wissen aus fernen Landen mitbringen. Daher werden sie ausgiebig befragt und Notizen über ihre Berichte angelegt. Allgemein genießen Graumagier den höchsten Respekt, danach andere Magier und unvermeidlich wird auch weltlichen Würdenträgern große Höflichkeit entgegengebracht. Wer als Gast der Akademie eingeladen wird, den bringt man in einem der eigenen Gebäude unter, die über die ganze Stadt verteilt sind.

Dienstleistungen

Als Anbieter magischer Dienste bleibt die Akademie der Hohen Magie weit hinter ihrem Potenzial zurück: Es passt einfach nicht in das Weltbild des forschenden Wissenschaftlers, zugleich als feilschender Pfeffersack aufzutreten und seine Zeit mit dem Geldverdienen zu vergeuden, statt sich um das Studium der astralen Signatur des von einem Waldelfen gewirkten BALSAM zu kümmern. In dieser Hinsicht sind sich Observatoren und Invocatoren einmal völlig einig.

Deshalb werden potenzielle Kunden auch durchaus als Bittsteller behandelt, wenn sie nicht von Rang und Namen sind oder aufgrund früherer magischer Großtaten respektiert werden. Zugleich werden erbetene Dienste exakt „wie bestellt“ erledigt – der Khunchomer Händlersinn, dem Klienten passende Zusatzleistungen zu offerieren oder auch aufzuschwatzen, liegt den Puninern völlig fern. Stattdessen sollte der Kunde

Dienstleistung	Q	P	V
Analyse von Alchimika	10	10	6
Artefakterschaffung (APPLICATUS)	8	8	6
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	8	8	4
Artefaktentzauberung (Objektmagie)	7	9	4
Beratung in magischen Belangen	10	8	12
Beschwörung (elementarer Diener)	8	8	9
Exorzismus (Dämon)	8	8	14
Exorzismus (Elementar)	8	8	12
Exorzismus (Geist)	8	8	10
Herstellung von Alchimika	7	7	8
Magische Heilung (Verletzungen)	7	6	6
Magische Hellsicht (Magie erkennen und analysieren)	10	8	14
Prüfung des magischen Potentials	9	7	10
Sterndeutung und Horoskopstellung	8	6	8



seinerseits genaue Vorstellungen mitbringen, was er will, und sich auf lange Wartezeiten gefasst machen.

Die Puniner finanzieren sich durch den Verkauf von alchemischen Erzeugnissen, die Analysen von Artefakten und durch die Einnahmen der Grauen Gilde, aus deren Kassen sie nicht gerade geringe Beträge schöpfen können. Vor allem aber lebt die renommierte Schule von ihren Mäzenen und Förderern: Viele Almadaner Magnaten, lassen es sich nicht nehmen, ihre Akademie finanzielle zu unterstützen, aber auch Alumni, die es zu einem stattlichen Vermögen gebracht haben, geben ihrer Ausbildungsstätte aus Pflichtgefühl oft reichliche Spenden.

Es soll aber nicht verschwiegen werden, dass dem ein oder anderen Forschungsprojekt auch kurz vor einem Durchbruch die Mittel auszugehen drohen und die weltfremden Magister bei der Suche nach neuen Geldquellen auf Hilfe angewiesen sind.

Die Bibliothek

Etwa 10.000 Bücher und weitere 4.000 Schriftrollen bilden die weithin berühmte und bestens sortierte Akademiebibliothek – letzteres trifft auch in dem Sinne zu, dass die Büchersammlung für ihr Alter tatsächlich sehr gepflegt und übersichtlich organisiert ist. Die Bibliothek ist mit zahlreichen Schieberegalen ausgestattet, die größtenteils durch MOTORICUS-Verankerungen bewegt werden können. Um die zahlreichen Werke zu katalogisieren und zu finden, dient eine spezielle Variante des Kugelzaubers *Orbitarium*, der dem Bibliothekar die notwendige Übersicht über die Regale und Schränke gibt. Die Vorrichtung ist leider jedoch alt und trotz Wartung und Erforschung nicht mehr so zuverlässig wie noch vor einigen Jahrhunderten. Zudem wird in der letzten Zeit an einem GEFUNDEN-Wegweiser gearbeitet, der bei dem Auffinden der Bücher helfen soll.

Es gibt fast kein Buch, was man in Punin nicht finden kann. Außerdem lagern hier auch zahlreiche alte Formeln und Varianten von Zaubersprüchen, die in Vergessenheit geraten sind: So kann man unter anderem den reveralisierten FULMINICTUS finden, den sogenannten VALETUDO LEBENSKRAFT, der sich allerdings bislang kaum in der Praxis durchsetzen konnte, oder antimagische Sprüche, die wesentlich schneller anwendbar sind als die bisherigen kanonischen Sprüche. Punin ist nicht umsonst die Forschungsstätte der Gildenmagie und bei keiner anderen Akademie kann man sich so sicher sein, dass noch so mancher neuer Zauber entdeckt wird.

Man findet in der Bibliothek viele Standardwerke aus bosparanischer Zeit, während in der Geheimbibliothek verschiedene, allesamt durch mehrere Zauber (CLAUDIBUS, OBJECTO-FIXO, PARALYSIS, allesamt mit 16 ZFP* oder sogar mehr) geschützte Schätze liegen:

- ☞ sechs von insgesamt sieben Schriftrollen der *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*: Angeblich sind dies die einzigen erhaltenen Texte, die noch von den ersten Siedlern aus dem Gildenland mitgebracht wurden. Sie enthalten die ultimativen Angaben zu einer extrem ritualisierten Beschwörungskunst, bei der alle Zaubervirkungen erreicht werden, indem man sie von passend herbeigerufenen Entitäten erledigen lässt.

- ☞ eine der drei Urschriften des *Arcanums*.

- ☞ eine der fünf Urschriften des *Liber Methellessae* (die Puniner Studienausgabe von 1023 BF umfasst mit ausführlichen Kommentaren fast 300 Seiten und wurde bislang fast fünfzig Mal kopiert).

- ☞ die Originale der *Trollzucker Manuskripte* (um 1010 BF geordnet und als Buch vervielfältigt, etwa 50 Abschriften).

- ☞ die Erstabschrift der *Offenbarung des Nayrakis*.

- ☞ eine der vier Abschriften der späthorasischen Urfassung des *Groszen Elementariums*.

- ☞ eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*.

- ☞ eine der ältesten Abschriften von *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen*.

- ☞ die hauseigene Abschrift von Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus*

- ☞ Am anderen Ende der Verfügbarkeitsskala sei das Basiswerk der allgemeinen Magie und Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei erwähnt: An der Puniner Akademie wird seit zwei Jahrhunderten die siebenbändige *Encyclopaedia Magica* überarbeitet und veröffentlicht. Die aktuelle zehnte Auflage aus dem Jahre 1001 BF ist die erste gedruckte Version in einer Auflagenhöhe von 1.000 Exemplaren pro Band. Sie ist an der Akademie für 25 Dukaten pro Band zu erwerben. Außerdem ist man stolz, alle Editionen ab der 4. Auflage sowie einige seltene Zwischenaufgaben komplett zu besitzen. Einzige Ausnahme ist dabei der dritte Band der Rohalsfassung. Wie der vermisste Band abhandengekommen ist, ist bis heute ungeklärt, verärgert die Puniner aber immer noch.

Immens: Magica clarobservantia, Magica invocatio, Magica invocatio elementarii, Magica theoretica, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Philosophie, Sagen/Legenden, Sternkunde

Sehr groß: Alchimie, Anatomie, Geographie, Kartographie, Magica sphairologica, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Tierkunde

Groß: Magica communicatia, Magica contraria, Magica transformativa, Sprachkunde, Staatskunde, diverse andere Wissensgebiete

Ansehnlich: Magica combattiva, Magica controllaria, Magica curativa, Magica moventia, Magica mutanda, Drucker, Heilkunde, Mechanik, Gildenlandkunde

Hinlänglich: Magie der Druiden, Elfen, Geoden, Hexen und Schelme, Kristallomantie der Achaz

Gering: diverse Handwerkskünste, Uthuriakunde

Minimal: –

Zweitstudium

Grundsätzlich steht man in Punin Zweitstudenten gastfreundlich gegenüber, doch sind die Hürden zur Zulassung hoch, wenn auch nicht unüberwindlich. So müssen alle Vorgaben der Gildenräte von 1005 BF erfüllt sein, insbesondere von der mindestens sechsjährigen Führung des Adeptentitels wird so gut wie nie abgesehen. Vor allem aber werden große Fachkenntnisse und die meisterliche Beherrschung wenigstens eines attraktiven Zaubers erwartet, den zurzeit niemand in Punin lehrt und den der Studierende auch 25 Stunden pro Woche zu unterrichten bereit ist.

Im Ausgleich wird er sogleich als Magister minor geführt – für die spätere akademische Laufbahn ein immens wertvoller Punkt im Lebenslauf.



ABENTEUER AN DER AKADEMIE

Die Akademie ist vor allem ein Hort der arkanen Wissenschaft, und das sollte sich auch in Abenteuern widerspiegeln: Gewalttätige Auseinandersetzungen sind hier extrem selten und finden fast ausschließlich über Diskussionen statt. Auf der anderen Seite mag das natürlich der Grund sein, warum man mitunter zähneknirschend auf die Hilfe eingespielter Glückrittergruppen zurückgreifen muss.

Die Akademie von Punin spielt unter anderem eine Rolle in der **Simyala-Kampagne**, der **Invasion der Verdammten**, **Meister der Dämonen**, **Aus der Asche** und **Vergessenes Wissen** (aus der Anthologie **Sphärenkräfte**).

DER GIFTSCHRANK

Die gut verschlossenen Artefaktkammern in den Kellern der Akademie, an denen schon so mancher Dieb gescheitert ist, bewahren ebenfalls gefährliche oder verfluchte, gar dämonenbesessene magische Gegenstände auf. Einige besondere Gegenstände der Sammlung:

👁 **Encyclopaedia Magica:** Die berühmte Puniner Studienversion der Encyclopaedia Magica enthält viele Erkenntnisse aus Jahrhunderten der Forschung und wird ständig ergänzt sowie aktualisiert. Durch die Schriftensammlung würde einem Leser auch schon bald klar, dass einst auch die Konstruktion von Golems und Chimären zu den Fachgebieten der Hohen Magie gehörten. Das Buch ist als internes Zirkular nur Magistern der Akademie zugänglich und wird ausschließlich von der Spektabilität ausgegeben.

👁 **Experiment-Kammern:** In den Kellergewölben der Akademie lagern bis heute noch unerforschte Werke und abgebrochene Experimente. Fran-Horas, aber auch Aroqa und Zulipan haben dort grauenhafte Geheimnisse verborgen: So kann man noch die Ergebnisse uralter Dämonenforschungen, die Wahren Namen zahlreicher Dämonen und gebundene Dämonen in den Kammern unterhalb der Akademie vorfinden. Doch auch wenn die Puniner ansonsten jegliches Wissen sammeln, so ist es bis heute verboten, die Räume zu betreten.

👁 Ansonsten können Sie die Helden in den langen Gängen der Puniner Keller so ziemlich jedes obskure magische Relikt finden lassen, das sie für ein Abenteuer benötigen: Seien es uralte und beängstigend genaue Karten der vierten Sphäre, experimentelle Prototypen der Durthanischen Sphären, drachische Relikte aus dem Raschtulswall oder die Abschlussarbeit eines *Tharsonius von Bethana*.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

👁 Seit den Tagen des Fran-Horas existiert unter der Akademie eine Dunkle Pforte, die Punin je nach astrologischer Konstellation zum einen mit Kuslik (der *Halle der Metamorphosen*, **HaM 141**), zum anderen mit Fasar (der *Akademie der Geistigen Kraft*, **HaM 90**), zum dritten mit dem Limbus verbindet – die letztere Pforte entstammt möglicherweise dem gescheiterten Versuch, eine Verbindung zu den Räumen der einstigen Academie Arcomagia zu Bosparan zu schaffen. Das Tor ist mit Darstellungen der Mondphasen übersät und wurde in der Vergangenheit auf mehrfache Manier gesichert: Das Gewölbe, in dem es liegt, wurde elementarmagisch mit frischem Stein gefüllt, besessene

Statuen halten im Vorraum ihre ewige Wacht und der Zugang zu diesem Vorraum wiederum wurde nicht nur zugemauert und überputzt, sondern der ganze Bereich auch mit einem *Ungesehenen Zeichen* (**WdA 149**) uninteressant gemacht wird.

👁 In verschlossenen Kammern unter der Akademie liegen Zulipans Gruben, die von den Zwergen *Zulpor'mok* genannt werden. Hier hielt der Schwarzmagier Zulipan von Punin etliche Zwerge gefangen und nahm an ihnen zahllose Experimente vor. Sezierte Zwerge und eingelegte Organe gehören noch zu den minderen Schrecken, denn noch immer sind Hunderte um Erlösung winselnde oder nach Rache lechzende Zwergenseelen an diesen Ort gefesselt. Viele Abenteurer, Magier der Akademie und Zwerge haben bereits versucht, den Fluch von Zulpor'mok zu brechen oder zumindest die hier gehorteten Zwergenschätze aus seinen Tiefen zu befreien. Nahezu alle fanden dort ihr Ende und wurden Mitglieder der Geisterschar.

👁 Die ständigen magischen Entladungen der Akademie, die für alle Puniner als Famerlorsfeuer sichtbar sind, stellen eine potenzielle Gefahr für die Stadt dar. Die magischen Fluktuationen sind nur mittels Bannkreisen und Ritualen unter Kontrolle zu halten. Der Mephalsrat ist sich bewusst darüber, dass das Famerlorsfeuer ganze Teile von Punin zerstören könnte, hält diese Gefahr aus Angst vor den Reaktionen der Puniner Machthaber und Bevölkerung aber geheim.

SZENARIOIDEE

Portae Interdictae

Im unaufhörlichen Hin und Her zwischen Observatoren und Invocatoren hat Akademieleiter Sirdon Kosmaar einen neuen Versuch begonnen, die Macht der zweiten Gruppe zu beschneiden: Er will künftig verbieten, dass die Zauberei mittels der eigenen Lebenskraft gelehrt wird, eine Technik, die fast nur von den Invocatoren genutzt wird. Seine Hauptargumente sind viererlei:

👁 Nicht zu Unrecht heißt diese Zauberei die der *Verbotenen Pforten*.

👁 Der Glaube, einen weiteren Vorrat an Zauberkraft über die echte Astralkraft hinaus zu besitzen, verführt zu Tollkühnheit und Draufgängertum.

👁 Tatsächlich sind schon viele Magier durch die Nutzung der Verbotenen Pforten gestorben, weil sie ihre gesamte Lebenskraft in einen Zauber gelegt haben, der gar nicht ihr letzter hätte werden sollen.

👁 Über kurz oder lang kann die Vertrautheit mit den Verbotenen Pforten einen Magier verleiten, sich der verwandten, aber absolut verwerflichen Blutmagie zuzuwenden.

Der Antrag vor dem Mephalsrat ist gestellt, da dieses Gremium das letzte Wort bezüglich des Curriculums besitzt. Die Invocatoren sind entschlossen, keinen Schritt zurückzuweichen und haben durchgesetzt, dass beide Seiten auch akademiefremde Zeugen und Gutachter beibringen können, die über die Notwendigkeit (bzw. die Gefahren) dieser Zaubertechnik aussagen. Die Helden können auf einer der beiden Seiten stehen. Während die Invocatoren geschlossen dafür sind, die Unterweisung in den Verbotenen Pforten auch in Zukunft anzubieten, wollen die meisten Observatoren Sirdon Kosmaar folgen. Einige aber befürchten, eine so radikale Änderung der Lehrpläne sei ohne langfristige Begutachtung möglicher Folgen viel zu übereilt.



DAS INFORMATIONEN-INSTITUT ZU ROMMILYS

Vollständiger Name: Kaiserlich Garethische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art

Standort: Rommilys, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Gewinnung und Auswertung von Informationen jeglicher Art, mit Fokus auf die Abwendung von Gefahren für das Reich (Merkmale *Hellsicht*, *Antimagie*)

Größe: klein

Spektabilität: Praiodane Almira Werckenfels

Personen der Historie: Talvia von Vallusa, Erzmagierin und Akademiebegründerin (2–79 BF); Nacladorian von Mersingen, Spektabilität (291–337 BF); Alrik von Almada, Kaiser und Akademieneugründer (624–697 BF); Hartman von Luring, Spektabilität (812–873 BF); Gerindert Sunderwieck, Spektabilität (897–974 BF)



Bedeutende Abgänger: Arela Weißblatt, Edle zu Ragath, ehemalige garethische Gesandte im Horasreich (*958 BF); Hauce von Radoleth, Meister der Nandurianten (*968 BF); Robarius Werdogan, Magister in Methumis (*970 BF); Dorcus Bingenstein, Magister in Perricum (*990 BF); Jarlinda von Weißenstein-Pandlaril, Magistra in Gareth (*993 BF); Elini von Mersingen, Hofmagierin zu Punin (*1003 BF)

Fachliche Reputation: in der Feldforschung und Lehre hoch angesehen, ebenso in der praktischen Ausbildung magischer Spitzel

Einfluss: sehr groß (zu anderen Reichsinstitutionen), ansehnlich (innerhalb der Rommilys Mark)

Finanzkraft: groß (großzügige Zuwendungen des Kaiserhauses)

Ausstattung: sehr groß

Bibliotheksbestand: sehr groß

„Das in der Warunkei aufgegriffene Subjekt legt eine beachtliche Resistentia an den Tag. Die applizierten Canti RESPONDAMI und BLICK IN DIE GEDANKEN scheitern am individuellen Zauberverstand. Zuletzt sah ich solches im Casus Kristalllarve (siehe 033-YG–XIV) mit dem implantierten PSYCHOSTABILIS-Aeternom. Bei Praios, ich werde diesen geistigen Wall zum Einsturz bringen!“

—persönliche Notiz der Spektabilität Praiodane Almira Werckenfels, neuzeitlich

Das Informations-Institut zu Rommilys ist eine der angesehensten Akademien im Mittelreich. Seinen erfolgreichen Absolventen stehen Tür und Tor zu den Höfen der Mächtigen offen, die die analytischen Fähigkeiten der Magier schätzen, um sich beraten zu lassen und vor Unbill zu schützen. In anderen Ländern sind die Rommilys Abgänger ebenfalls geschätzt – und berüchtigt, ist es doch ein offenes Geheimnis, dass hier auch magische Spitzel ausgebildet werden, denen absolute Göttertreue und eine unerschütterliche Loyalität zum Reich mitgegeben wird. Nicht von ungefähr arbeitete man jahrzehntelang eng mit der KGIA zusammen. Nicht wenige glauben, das Institut wolle dort weitermachen, wo die Agentur endete.

Nach dem Wegbrechen alter Reichsstrukturen hält man die Traditionen hoch und glaubt fest daran, dass die Ordnung des Reiches eines Tages wieder hergestellt sein wird. Und man ist bereit, jeden Beitrag zu leisten, damit dieser Tag bald kommt.

DIE GESCHICHTE DES INSTITUTS

Die Vorgängerakademie des heutigen Instituts wird unter Kaiser *Debrek* im Jahre 67 BF durch die Erzmagierin *Talvia von Vallusa* begründet, um die Akademien in Gareth und Beilunk mit den analytischen Fertigkeiten der *Magica clarobservantia* zu

unterstützen. Während der Zeit der Klugen Kaiser genießt die damals noch *Institut zur Erforschung magischer Phänomene* genannte Akademie einen ausgesprochen guten Ruf und gilt neben Punin als führende Institution der magischen Forschung. Als 335 BF die Priesterkaiser die Macht ergreifen, bewahrt Spektabilität *Nacladorian von Mersingen* sein Forschungs-Institut vor der Schließung, indem er einen Pakt mit der Praioskirche schließt: Fortan unterstützen die Magier die Praioten bei ihrer Jagd auf Hexen und Schwarzkünstler. Mit der Begründung, Feuer mit Feuer zu bekämpfen, bildet die nun *Informations-Institut* geheißene Lehranstalt magische Inquisitoren aus. Spektabilität *Nacladorian* landet durch eine Intrige selbst auf dem Scheiterhaufen, fortan untersteht die Akademie einer praiotischen Sacerdos-Spectabilitas.

Aufgrund seiner Rolle während der Priesterkaiserzeit verliert das Institut unter der Regentschaft *Rohals des Weisen* 466 bis 590 BF an Einfluss und versucht sich neu auszurichten. Während der Magierkriege 590 bis 595 BF verstrickt es sich in einen Führungsstreit und wird 596 BF mit dem Erlass des Gareth Pamphelets geschlossen.

Erst ein Jahrhundert später wird das Institut 696 BF durch Kaiser *Alrik von Almada* gemeinsam mit den Zauberschulen in Gareth, Beilunk und Elenvina als Reichsakademie neu gegründet. Ihre Abgänger sind als Leibmagier an vielen Höfen begehrt, widmen sich aber auch verstärkt der Forschung, zum Teil mit dem hoch gesteckten Ziel, Punin zu überflügeln. Ab 795 BF forciert der Reichskanzler und erste darpatische Fürst *Randolph von Rabenmund* die Ausbildung magischer Spitzel.

873 BF verfällt Spektabilität *Hartumar von Luring*, der gemeinsam mit einer Seherin namens *Eternamil* die Analysen um das geheimnisvolle *Auge des Morgens* vertieft hat, dem Wahnsinn und muss abgesetzt werden. Er verstirbt noch im gleichen Jahr unter mysteriösen Umständen.



In der Kaiserlosen Zeit der Jahre **902 bis 933 BF** stellt sich das Institut offen an die Seite keines Kaisers, sondern dient allen gleichermaßen. Der Handel mit Informationen füllt die Säckel der Akademie, schädigt ihren Ruf jedoch auf Jahre hinaus.

Der **938 BF** von Kaiser *Perval von Gareth* als Spektabilität eingesetzte Magier *Gerindor Sunderwieck* ordnet die Missstände, tauscht die meisten Magister aus und stellt die Reputation des Instituts wieder her. In dieser Zeit beginnt die enge Zusammenarbeit mit der vom Kaiser ins Leben gerufenen KGIA.

Als sich Fürstin *Hildelind von Rabenmund* **1011 BF** hinter ihren Bruder, den Usurpator *Answin von Rabenmund* stellt, verweigert die wenige Jahre zuvor zur Spektabilität ernannte *Praiodane Almira Werckenfels* dem Rabenkaiser die Gefolgschaft. Ihre Spektabilität ist es auch, die in enger Zusammenarbeit mit der Praioskirche einen Lehrplan praiosgefälliger Magie entwickelt und die Akademie noch näher an die KGIA rückt.

Im **Ingerimm 1027 BF** fällt Rommilys unter die Schreckensherrschaft des *Asmodeus von Andergast*. Allein ein wundersamer Schutz aus den Magierkriegen bewahrt die Akademie vor einer Plünderung. Bei der Rückeroberung **Travia 1028 BF** und der Belagerung im folgenden Winter können die Magier ihren Wert für das Reich unter Beweis stellen.

Das Institut in den Jahren 1029 bis 1035 BF

Seit den Tagen des Fürsten Randolph hat die Akademie den Namen *Kaiserlich Garetische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nicht-magischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art* geführt. Selbst als das Fürstentum **Ende 1028 BF** in der *Ochsenbluter Urkunde* zerschlagen und Rommilys als Zentrum der Traviemark der Kirche vom Herdfeuer unterstellt wird, behält die Akademie den Namen bei. Die Jahre **1029 bis 1035 BF** sind von einer bis an offene Feindschaft grenzenden Konkurrenz zum Kronverweser geprägt. Mancher Magier unterstützt, mehr oder minder offen, reaktionäre Kräfte wie den Alt-Darpatischen Bund und sucht nach Beweisen, die die Traviaherrschaft in Misskredit bringen.

Das Institut ab 1036 BF

Mit der Auflösung der Traviemark und der Schaffung der Rommilyser Mark auf dem *Großen Hoftag zu Rommilys* im **Efferd 1036 BF** beugt sich das Informations-Institut der Realität und entfernt das *Fürstlich Darpatische* aus dem Namen. Einige Absolventen führen den Zusatz jedoch immer noch mit Stolz oder haben ihn in *Markgräflich Darpatisch* oder schlicht *Darpatisch* umgewandelt.

LEBEN AN DER AKADEMIE

„Wissen und Moral sind unsere stärksten Schilde.“
—oft gehörter Leitsatz

AUSBILDUNG

Das Leben der Eleven ist von strenger Zucht und Ordnung geprägt und lässt kaum Zeit für Beschäftigungen jenseits des Studiums. Der Lehrplan ist fordernd und eng gestrikt. Außerhalb der Unterrichtsstunden werden die Scholaren von ihren Lehrmeistern mit zusätzlichen Aufgaben und Übungen bedacht. Es ist daher nicht verwunderlich, dass man die angehenden Magier selten außerhalb der Praiosstadt sieht. Dies ist der Preis für eine der renommiertesten magischen Ausbildungen im ganzen Mittelreich. Der Lohn ist das Siegel der Akademie, das den Absolventen den Weg zu den Höfen der Mächtigen ebnet.

Schon die *Probatio* ist hart und unerbittlich, denn die zukünftigen Zauberschüler werden nicht nur hinsichtlich ihrer magischen Begabung geprüft, sondern müssen unter den gestrengen Augen Ihrer Spektabilität und des Sacerdos eine Gesinnungsprüfung ablegen. Zöglinge eines Hauses, dem nur der Hauch eines Makels anhaftet, werden besonders hart ins Gericht genommen – und Praiodane Werckenfels schert sich wenig darum, ob die Probandin eine Rabenmund, eine Rosenbusch oder eine Bürgerliche ist. Durch die lange Zusammenarbeit mit der KGIA, dank unzähliger Absolventen an fürstlichen Höfen und eigener Recherchen verfügt das Informations-Institut über ein erschreckend umfangreiches Wissen über verborgene Geheimnisse angesehener Familien, die selbst dem Sprössling oder seinen Eltern unbekannt sind.

Jene Probanden, die die Aufnahmeprüfung bestehen, erwartet das harte und unnachgiebige Regiment der Lehrkräfte. Schon kleinste Vergehen ziehen eine schmerzvolle Strafe nach sich, wobei nicht nur die körperliche Züchtigung gang und gäbe ist: Verstöße gegen die Akademieordnung werden innerhalb des Instituts öffentlich gemacht, damit der Scholar lernt, dass keine Schuld ungesehen bleibt und immer auf die eigene Ehre zurückfällt. Dies führt dazu, dass viele Scholaren ein beachtliches Talent entwickeln, ihre Vergehen geheimzuhalten – eine wichtige Begabung für spätere Spitzel. Bei besonders schlimmen Verstößen (die auf die Reputation der Akademie zurückfallen könnten) erfolgen ohne viel Federlesens der Ausschluss vom Studium und die Übergabe an die Praioskirche. In diesem Fall ist die liturgische „Reinigung von der schändlich angewandten Magie“ die Folge. Delinquenten, von denen die Gefahr ausgeht, ein streng gehütetes Geheimnis zu verbreiten, verschwinden bis an das Ende ihrer Tage in einem dunklen Kerker. Doch muss gesagt werden, dass dies in der Geschichte des Instituts äußerst selten vorgekommen ist.

Neben der magischen Unterweisung ist die moralische prägend für den Lehrplan. Die Teilnahme an den Gottesdiensten im benachbarten Praiostempel ist verpflichtend, und von den Scholaren wird ein regelmäßiges Bekenntnis zur Erleichterung ihrer Seele erwartet. So finden sich unter den Lehrmeistern immer wieder Geweihte oder dem Sonnenfürsten nahestehende Gelehrte, die die Schüler in Moral, Ethik, Reichsgeschichte und Rechtskunde unterweisen. Neben diesen Gastdozenten unterstehen Spektabilität Praiodane fünf Lehrmeister, die 25 Scholaren in die Kunst der magischen Hellsicht einweihen.





SCHWEIGEPLICHT UND WAHRHEITSLIEBE

Der Lehrplan und die Zeit der Ausbildung unterliegen einer gestrengen Verschwiegenheitspflicht, auf die die neuen Zöglinge an ihrem ersten Tag unter den Augen des Sacerdos einen heiligen Eid ablegen. Dies hat viel zur Legendenbildung beigetragen. Noch später kleiden sich die Abgänger in dem Nimbus, den das Informations-Institut als Schmiede von Meister-spitzeln, Verhörspezialisten und magischen Folterern umgibt. Neben der Pflicht – zuvörderst gegenüber der Akademie und den Zwölfgöttern, dann gegenüber dem Mittelreich und späteren, adligen Herren – wird die Wahrheit als höchstes Gut erachtet. Es gilt, sie zu ehren und achten, sie zu verteidigen und mit den gegebenen Mitteln zu erlangen. Jedoch stehen sich Wahrheit und Recht mitunter diametral gegenüber, zumal die magische Hellsicht nur in bedingtem Maße als Instrument zur Wahrheitsfindung rechtlich anerkannt wird. Auch können spätere Pflichten, wie die Aufgaben einer fürstlichen Leibmagierin

Das Informations-Institut in den Augen der/des ...

... **Praioskirche:** „Ein Vorbild für andere Akademien und leuchtendes Fanal am Rande der Schattenlande.“

... **Akademie von Mirham:** „Das sind gnadenlose, bigotte Hetzer, die sich in den Mantel der Rechtschaffenheit kleiden, um ihr Gewissen zu erleichtern. Das macht sie besonders gefährlich.“

... **Akademie zu Methumis:** „Früher waren wir Kontrahenten und es war stets eine Herausforderung, sich mit den Rommilyern zu messen. Würde Ihre Spektakel Werckenfels nicht weiterhin so engstirnig Spitzelmeisterin spielen wollen, es könnte ein fruchtbarer Austausch entstehen, der der Forschung nur nützlich sein würde.“

... **Adels:** „Ein Abgänger aus Rommily ist an meinem Hof stets willkommen – an meiner Seite.“

... **Volkes:** „Vertraue den Magiern und du landest in ihren Foltergewölben, in denen sie dir mit ihrer Magie jedes Geständnis abringen, das sie hören wollen.“ – „Sie mögen steif wie ihre Magierstecken sein, aber sie stellen ihre Magie in den Dienst von Göttern und Reich.“

Was man im Informations-Institut über ... denkt.

... **die Heptarchen:** „Wir behalten sie im Auge. Das nächste Mal werden sie uns nicht überraschen.“

... **die Graue und Schwarze Gilde:** „Das sind gefährliche Freigeister, die meinen, die von Praios gegebene Ordnung nicht achten zu müssen. Sie gebären in sich das Chaos, das das Reich bedroht.“

... **die Traviakirche:** „Mit ihren Volks- und Leseschulen beschreiten sie einen gefährlichen Weg. Bildung ist keine Sache des Volkes. Wissen ist Macht und gehört in die Hände derer, die vor Praios geprüft sind und damit umgehen können.“

... **die Akademie zu Methumis:** „Sollen sie Löcher in die Erde buddeln. Wir wühlen in dem Dreck, der die Ordnung zersetzt.“

Typische Unterrichtsstunden: Der RESPONDAMI als Instrument der Wahrheitsfindung; Die Schatten der Versuchung: Eine moralische Unterweisung am Beispiel des G.C.E. Galotta; Praiosgefällige Zauberei: Die Magie des Rechten Pfades; Vertrauen ist eine Tugend, Kontrolle eine Pflicht: BLICK AUFS WESEN und BLICK IN DIE GEDANKEN in der Praxis

Höchstes Lob eines Magisters: „In einigen Jahren sehe ich dich an der Seite eines Fürsten.“

Größte Furcht der Scholaren: „Das gibt einen Eintrag in deine Akte.“



zum Schutz ihres Herrn von der Absolventin erfordern, Pfade zu beschreiten, die eher vom listigen Phex als vom gerechten Praios beschirmt werden.

Dieses moralische Dilemma löst jeder Absolvent unterschiedlich. Manche unterscheiden ein höheres Recht, für das sie gewisse notwendige Mittel billigend, wenn auch mit Bedauern in Kauf nehmen. Diese werden meist zu abgebrühten Spitzeln, die früher in der KGIA äußerst gefragt waren. Andere empfinden ihre Schuld wesentlich stärker und streben danach, die Makel auf ihrer Seele durch andere Taten, Gespräche mit Geweihten oder gar Selbstgeißelung zu entfernen.

MAGISCHE SPITZEL

Die magische Forschung des Instituts ist immer schon praktisch orientiert gewesen. Die Erforschung magischer Phänomene und das Ausloten arkaner Möglichkeiten stehen stets im Dienste einer höheren Aufgabe – meist dem Schutz des Hofes, der den Adepten aufgenommen hat, oder des Mittelreichs als Ganzem. Für Institut, Reich oder Kirchen begeben sich Abgänger der Akademie – mal offen, mal in Tarnung, wenn sie einen Weg gefunden haben, dies mit ihrer Wahrheitsliebe zu vereinbaren – in alle Teile Aventuriens, um neue Erkenntnisse zu gewinnen und möglichen Feinden stets einen Schritt voraus zu sein. Entwicklungen in Meridiana und im Horasreich interessieren sie dabei ebenso wie verborgene Experimente der Schwarzen Gilde, politische Bündnisse im Bornland oder Lieblichen Feld und vor allem die Pläne der Heptarchen. Gerade in der Erkundung der Schattenlande und der Abwehr von drohenden Bedrohungen aus dem Osten haben sich die Adepten des Instituts in den letzten Jahren für die zwölfgöttlichen Reiche unentbehrlich gemacht – auch wenn es gerade diese Aufträge sind, die die Prinzipien der Magier auf eine harte Probe stellen und nur die Abgebrühtesten nicht daran zerbrechen lassen.

Ein Rundgang durch das Informations-Institut

Hinter einer hohen Mauer am Platz des Greifen befindet sich in Sichtweite zum Praiostempel ein nobles Gebäude, das den Anschein eines edlen Hotels oder einer fürstlichen Residenz erweckt. Den einzigen Zugang zum Gelände der Akademie stellt das wuchtige **Schlangenportal** dar. Vor ihm befinden sich zu jeder Tages- und Nachtzeit zwei weißgewandete Tempelgardisten des Götterfürsten auf Patrouille, die jeden Gast genau in Augenschein nehmen. Am eigentlichen Portal verrichtet neben einem Armatus stets ein Adeptus minor seine Pflicht.

Das Gebäude teilt sich in drei Trakte, wobei man nur den südlichen und nördlichen mit einer eigenen Bezeichnung bedenkt. Aufgrund seiner Ausrichtung zum Greifenplatz und Praiostempel nennt man den südlichen Trakt *Greifenflügel*. Der nördliche Trakt hingegen wird *Gänseflügel* genannt, weist er doch zur Friedensstadt. Durch seine Fenster kann man den Friedenskaiser-Yulag-Tempel sehen, das Herz der Traviakirche, zu der man seit den Zeiten der Traviamark ein eher gespaltenes Verhältnis pflegt. Aber noch in anderer Hinsicht erscheint der Name dem Gast passend, sind in ihm doch vor allem die

Räumlichkeiten der Studiosi und Bediensteten untergebracht – und gerade letztere können, alle Frömmigkeit und Gehorsamkeit in Ehren, schnattern wie die Gänse.

DAS SCHLANGENPORTAL

Über den Zugang zur Akademie wacht das schwere Hauptportal, das von einem Rahmen aus gusseisernen Schlangen umgeben ist, die erschreckend lebensecht wirken. Es heißt, sollte ein Wesen von schwarzmagischer Gesinnung, namenlosem Glauben oder dämonischer Natur versuchen, die Schwelle zu übertreten, würden die Schlangen zum Leben erwecken und mit heiligem Gift die verderbte Kreatur vom Angesicht der Welt tilgen. Während des Jahrs des Feuers bewahrheitete sich dieses Gerücht, denn es gelang dem verfluchten Asmodeus von Andergast und seinen Schergen in der Tat nicht, das Schlangenportal zu passieren.

Sein Ursprung ist in Vergessenheit geraten, ebenso, wie es seinen Weg nach Rommily gefunden hat. Es stammt aus der späten Rohalszeit oder den Magierkriegen, die Aufzeichnungen darüber gingen im Führungsstreit des Instituts verloren. Dem kundigen Historiker können jedoch Ähnlichkeiten mit Kunstwerken der Alhani auffallen, wie man sie heute nur noch vereinzelt an vergessenen Stätten in Tobrien findet. Tatsächlich basiert die mächtige, dem Portal innewohnende Magie auf gebundenen alhanischen Ritualen zum Schutz der Gemeinschaft, die heute vergessene Rituale umfasst wie *Seelengespür*, *Aura des Friedens* und *Zeichen gegen Magie*. Obwohl sich Generationen von Rommilyser Helllichtmagiern mit dem Schlangenportal befasst haben, konnten sie seine Geheimnisse nie ganz entschlüsseln, geschweige denn, alle Zauber rekonstruieren.

Deswegen bleibt weiterhin ungeklärt, warum das Portal erst einmal seine Macht zeigte, doch mag es sein, dass auch eine andere Legende stimmt: Jene, die besagt, dass es der Göttin Hesinde geweiht ist, die zum Zeitpunkt der höchsten Not zugunsten der bedrängten Sterblichen eingreift.

DAS ERDGESCHOSS

Der große **Konventssaal (I.1)** hinter dem doppelflügeligen Eingangportal wird von einem prächtigen Bodenmosaik geschmückt, das aus blauen, goldenen und roten Kacheln das Wappen des Reiches bildet und dem Besucher keinen Zweifel lässt, in welcher Tradition sich die Akademie sieht. Zwei weiße Treppen, deren Handläufe mit Blattgold verziert sind, führen hinauf zur **Galerie (II.1)**. Unter ihr befinden sich neben der **Schreibstube der Akademieleitung (I.2)**, in der meist Vize-Spektabilität *Halike Rattel* Gäste empfängt, und einem **Empfangssalon (I.3)** zwei weitere **Schreibstuben und Konversationszimmer (I.4)**.

Im Greifenflügel befindet sich die kleine **Praioskapelle (I.5)**, in der eine Statue den Götterfürsten mit erhobenem Zeigefinger als strengen Mahner darstellt.



INFORMATION-INSTITUT ZU ROMMILYS

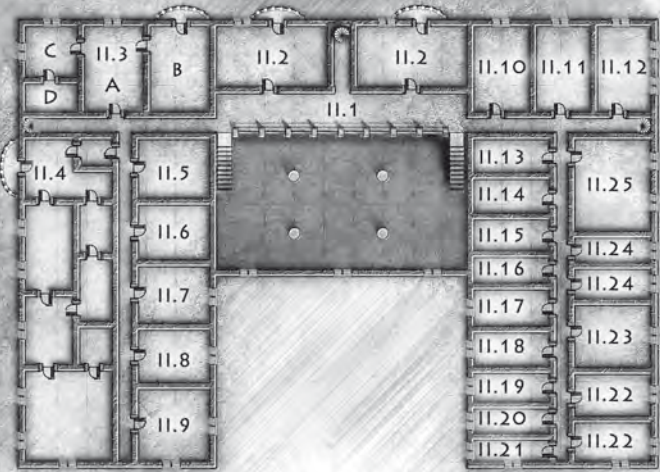
ERDGESCHOSS



- 1.1 KONVENTSSAAL
- 1.2 SCHREIBSTUBE DER VIZESPEKTABILITÄT
- 1.3 EMPFANGSSALON
- 1.4 SCHREIBSTUBEN UND KONVERSATIONSZIMMER
- 1.5 PRAIOSKAPELLE
- 1.6 SCHREIBSTUBE DER SACERDOS
- 1.7 MAGISCHE BIBLIOTHEK
- 1.8 PROFANE BIBLIOTHEK
- 1.9 LESESAAL
- 1.10 SCRIPTORIUM
- 1.11 SCHREIBSTUBE DES BIBLIOTHECARIUS
- 1.12 ZEUGSTUBE
- 1.13 LEHRSAAL
- 1.14 AUDITORIUM
- 1.15 REFЕКТОРИUM
- 1.16 KÜCHE
- 1.17 WASCHKÜCHE
- 1.18 LIEFERANTENEINGANG
- 1.19 STUBE DER ARMATI
- 1.20 SPEISESTUBE DER BEDIENTETEN
- 1.21 ARBEITSRÄUME

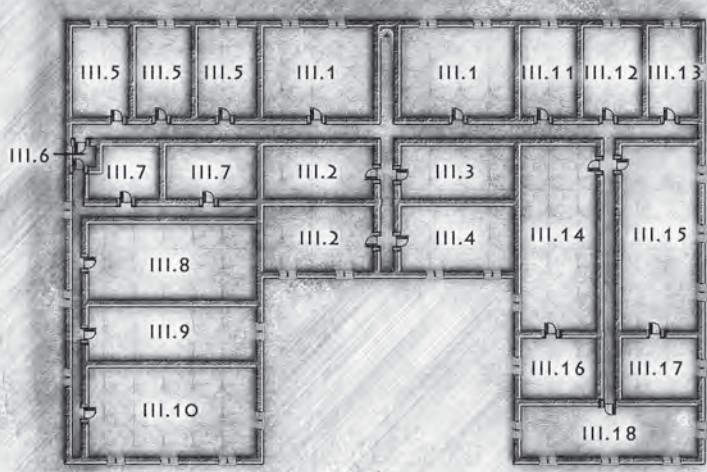
1.18

OBERGEHOSS



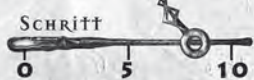
- 11.1 GALERIE
- 11.2 EMPFANGS- UND TAGUNGSRÄUME
- 11.3 SVITE DER SPEKTABILITÄT:
- 11.3A ARBEITSSTUBE
- 11.3B WOHNRaum
- 11.3C SCHLAFKAMMER
- 11.3D WASCHRaum
- 11.4 KAISERLICHE KAMMERN
- 11.5 KAMMER DER MAGISTERIN HALIKE
- 11.6 KAMMER DES MAGISTERS FREDO
- 11.7 KAMMER DES MAGISTERS BORDURAN
- 11.8-9 KAMMERN DER WEITEREN MAGISTER
- 11.10-12 KAMMERN FÜR LEHRPERSONAL UND GÄSTE
- 11.13-21 KAMMERN DER STUDIOSI
- 11.22 WASCHRÄUME
- 11.23 ÜBUNGSRAUM
- 11.24 MEDITATIONSKAMMERN
- 11.25 SALON DER STUDIOSI

DACHGESHOSS



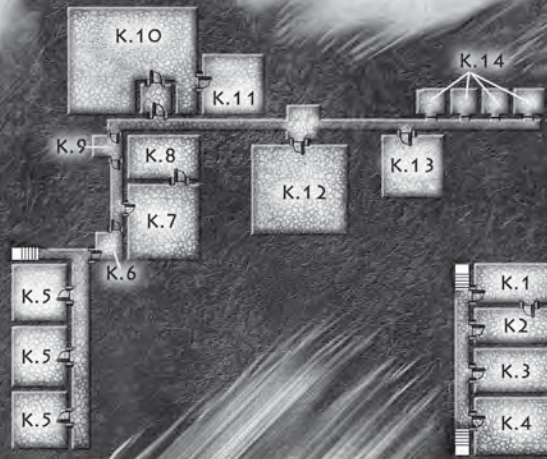
- III.1 SEMINARRÄUME
- III.2 EXAMINATIONSTUBE
- III.3 LEHRLABOR
- III.4 ALCHIMISTENLABOR
- III.5 ZAUBERKAMMERN
- III.6 WACHKAMMER
- III.7 GEHEIME EXAMINATIONSTUBE
- III.8 ARCHIV
- III.9 STERNENKAMMER
- III.10 KAMMER DES MORGENS
- III.11-13 GÄSTEKAMMERN
- III.14 SCHLAFSAAL JUNGEN
- III.15 SCHLAFSAAL MÄDCHEN
- III.16 WASCHRaum JUNGEN
- III.17 WASCHRaum MÄDCHEN
- III.18 SCHLAFSAAL DER DIENER

GEN
PRAIOS

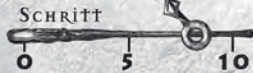




KELLER



GEN
PRAIOS



- K.1-3 VORRATSKAMMERN
- K.4 TROCKENKAMMER
- K.5 VORRATSKAMMERN
- K.6 WACHKAMMER
- K.7 GIFTSCHRANK
- K.8 GEHEIMES ARCHIV
- K.9 DURCHGANGSKAMMER
- K.10 BLEIKAMMER
- K.11 EXAMINATIONSKAMMER
- K.12 ENTSCWÖRUNGSKAMMER
- K.13 VERHÖRKAMMER
- K.14 ZELLEN

Ein prachtvolles Wandgemälde zeigt Darador mit den Hundertfarbigen Flügeln, den Drachen des Lichts und Schutzpatron der Antimagie. Direkt nebenan liegt die **Kammer des Sacerdos (I.6)**, eines Neffen der Spektabilität, der sich in asketischer Schlichtheit eingerichtet hat.

Gegenüber der Kapelle, von Praios' strengen Blick beobachtet, eröffnet sich die **magische Bibliothek (I.7)**, die bei weitem nicht alle magischen Werke umfasst, über die das Institut verfügt – nur solche, die den Studiosi und gelehrten Gästen gegenüber moralisch zu verantworten sind. Ihr schließt sich die **profane Bibliothek (I.8)** an, mit Büchern zu Staatswesen, Rechtskunde und Geschichte des Mittelreichs. Am Ende des Gangs liegen nebeneinander **Lesesaal (I.9)** und **Scriptorium (I.10)**.

Über all diese Räumlichkeit wacht Bibliothecarius *Sigman Heisinger*, der hier auch seine **Schreibstube (I.11)** hat. Ihm untersteht zudem die **Zeugstube (I.12)**, in der magisches und alchemistisches Material an die Studiosi ausgegeben wird. Die Zeugstube verfügt über einen eigenen Zugang zu den Kellerräumen.

Gegenüber der Bibliothek werden im **Lehrsaal (I.13)** die angehenden Magier nicht nur in der Magietheorie, sondern auch in Rechtskunde und göttergefälliger Moral unterwiesen.

Der ebenerdige Gänsetrakt umfasst das große **Auditorium (I.14)**, das **Refektorium (I.15)**, in dem Lehrpersonal und Schüler gemeinsam ihre Speisen einnehmen (während die Bediensteten ihre eigene **Speiseküche (I.20)** haben), **Küche (I.16)**, **Waschküche (I.17)**, die **Stube der Armati (I.19)** sowie

weitere **Arbeitsräume (I.21)** für alle alltäglich anfallenden Arbeiten. Ein **Nebeneingang (I.18)** ist den Akademiegardisten, Bediensteten und Lieferanten vorbehalten.

DAS OBERGESCHOSS

Von der **Galerie (II.1)** blickt man auf das prächtige Greifenmosaik. Zwei **Empfangs- und Tagungsräume (II.2)**, die aber auch für Unterweisungen in kleineren Kreisen genutzt werden, besitzen jeweils einen Balkon, von denen man einen erhabenen Ausblick über das westliche Rommilys bis weit hinein in die darpatischen Lande genießen kann.

Im Obergeschoss ist der Greifenflügel den erhabensten Bewohnern und Gästen der Akademie vorbehalten. Hier liegt die **Suite (II.3)** Ihrer Spektabilität Praiodane neben den **Kammern der Magister (II.5–9)**. Den größten Teil des Traktes nehmen jedoch die **Kaiserlichen Kammern (II.4)** ein. Als das *Auge des Morgens* noch in Rommilys verwahrt wurde und der *Orden vom Auge (Gemeinschaften 92ff.)* häufig im Institut tagte, wurden die prachtvollen Gemächer regelmäßig genutzt. Auch wenn die Kaiserin in den letzten Jahren selten in Rommilys weilte, werden die Kammern, die mitunter hochrangige Gesandte Ihrer Majestät nutzen, in einem tadellosen Zustand gehalten.

Weiteres Lehrpersonal, Gastdozenten und andere Gäste des Instituts finden im Gänseflügel **Kammern (II.10–12)** zu ihrer Verfügung. Auch die **Scholarenquartiere (II.13–21)** befinden sich hier, zwei größere **Waschräume (II.22)**, ein **Übungsraum (II.23)**, zwei **Meditationskammern (II.24)** und ein eigener **Salon der Studiosi (II.25)**.



DAS DACHGESCHOSS

Im Dachgeschoss liegen weitere **Seminarräume (III.1)**, vorzüglich ausgestattete **Examinationsstuben (III.2)**, das **Lehr- (III.3)** sowie **alchimistische Labor (III.4)**. Drei **Zauberkamern (III.5)** stehen auch Auswärtigen zur Verfügung, werden aber meist von Studiosi zur Übung ihrer Lektionen oder zur Meditation genutzt.

Nur über eine **Wachkammer (III.6)** erreicht man die weiteren Räumlichkeiten im obersten Stock des Greifenflügels. Hier halten stets zwei handverlesene Armati im Wechsel Wache. Bei beiden handelt es sich um Magiedilettanten (**BLICK AUFS WESEN** und **BLICK IN DIE GEDANKEN**), die sich mit einem potenten Schutzartefakt (Kombination aus **PSYCHOSTABILIS**, **ARMATRUTZ** und **GARDIANUM**) zu schützen wissen. Die zweite Tür der Kammer ist stets verschlossen, und beide Wächter haben die Anweisung, nur Magister oder Personen in deren Begleitung durchzulassen.

Hinter der Kammer liegen die **geheimen Examinationsstuben (III.7)**, in denen Spektabilität Werckenfels höchstselbst Analysen in den Schattenlanden erbeuteter Artefakte durchführt. Das umfangreiche **Archiv (III.8)** dokumentiert Analysen aus über drei Jahrhunderten, birgt in sich aber nicht die gefährlichsten und geheimsten Dokumente des Instituts. Es hütet zudem eine umfangreiche Dokumentation gesammelter magischer Signaturen. In der **Sternenkammer (III.9)** werden der Lauf der Himmelskörper festgehalten und Voraussagen über nahende Sternkonstellationen getroffen, die eine drohende Aktivität des Feindes nahelegen. Die **Kammer des Morgens (III.10)** ist seit dem *Jahr des Feuers* verwaist und ungenutzt. In früheren Jahren tagte hier der *Orden vom Auge*, zu dessen Weisheiten Ihre Spektabilität zählt.

Beschaulicher geht es im Gänseflügel zu. Hier werden zusätzliche **Gästekammern (III.11–13)** bereitgehalten, während die jüngsten Studiosi in den **Schlafsälen (III.14–15)** untergebracht sind – ebenso wie die **Waschräume (III.16–17)** streng nach Geschlechtern getrennt. Am Ende des Flurs liegt der **Schlafsaal der Bediensteten (III.18)**.

DIE KELLER

Unter dem Gänseflügel liegt der Gesindekeller, zu dem Zugänge von der Küche (**I.16**) und der Waschküche (**I.17**) bestehen. Nebeneinander reihen sich drei **Vorratskammern (K.1–3)** sowie die **Trockenkammer (K.4)**. Dieser Teil ist von dem restlichen Keller abgetrennt.

Über die Zeugstube (**I.11**) gelangt man in die geheimsten und am stärksten gesicherten Räumlichkeiten des Instituts, um die sich viele Legenden ranken – und die ganze Wahrheit kennen letztlich nur Praiodane und ihr Neffe Anshag. Dabei nehmen sich die ersten Räume noch harmlos aus: In den **Vorratskammern (K.5)** wird allerlei Zauberei- und Alchimiebedarf verwahrt. Doch schon die weiteren Gänge und Gewölbe liegen geschützt hinter einer **Wachkammer (K.6)**.

Zu dem folgenden Teil haben noch alle Magister einschließlich des Bibliothecarius' Zugang. Hier befindet sich der **Giftschrank (K.7)** mit den verbotenen und gefährlichen Büchern, die das Institut unter Verschluss hält. Ein angrenzender Raum beheimatet das **geheime Archiv (K.8)** mit hochbrisanten Dokumenten, die teilweise noch einmal zusätzlich in versiegelten Behältern oder komplizierten Tresoren verwahrt werden.

VON ALLERLEI SICHERUNGEN

☞ Der **Kellerzugang** über die Zeugstube (**I.11**) ist mit einem Kombinationsschloss (Probe+12 auf *Schlösser Knackten* oder FORAMEN bei 3 AsP) verriegelt, für das Praiodane, Anshag, Halike, Linnert und Sigman einen Schlüssel besitzen.

☞ In der **Wachkammer (K.6)** sowie im Vorraum zur **Bleikammer (K.10)** sorgt ein in den Wänden verborgener zwergischer Mechanismus dafür, dass die zweite Tür sich nur öffnen lässt, wenn die erste geschlossen ist – und auch dann erst mit einer Verzögerung von 10 KR. Während dieser Zeit bimmelt in den Stockwerken darüber ein helles Glöckchen (in Sigmans Schreibstube (**I.11**) im Falle der ersten Wachkammer, beim Vorraum zur Bleikammer in der Praios-Kapelle (**I.5**) und in Praiodanes Arbeitsstube (**II.3A**)). Der Mechanismus wirkt in beiden Richtungen.

☞ Die **unterirdische Bibliothek (K.7)** ist ebenfalls mit einem komplexen Schloss (Probe+14 auf *Schlösser Knackten* oder FORAMEN bei 4 AsP) gesichert, auch hierzu besitzen nur Praiodane, Anshag, Halike und Sigman jeweils einen Schlüssel.

☞ Ein semipermanentes Artefaktsschloss schützt das **geheime Archiv (K.8)** mit einem CLAUDIBUS (11 ZfP*, 15 AsP) in der Variante *Schlüsselmeister* (Schlüssel der Spektabilität). Trotz der verdoppelten Wirkungsdauer des sich täglich erneuernden Zaubers gibt es zwei Stunden am Tag (ab der abendlichen Phexensstunde), während derer der CLAUDIBUS nicht wirkt. In dieser Zeit ist die Wachkammer (**K.6**) stets mit einem Armatus besetzt.

☞ Im **Durchgangsraum (K.9)** müssen zwei verschlossene Türen (Probe+6 auf *Schlösser Knackten* oder FORAMEN bei 4 AsP) überwunden werden, zu denen Praiodane, Halike, Anshag und Linnert einen Schlüssel besitzen. Viel gefährlicher für einen Eindringling ist jedoch das *Auge des Wächters*, ein vor Jahrhunderten in den Besitz des Instituts gelangtes Artefakt tulamidischen Ursprungs, das unauffällig in die praiosgefälligen Deckenfresken eingearbeitet ist: Es erforscht mit einem SENSIBAR die Absichten der Person und kann mit einem VOCOLIMBO im darüber liegenden Stockwerk Alarm schlagen. Allerdings greift der SENSIBAR nur bis zu einer MR von 10 Punkten, man kann, wenn man darum weiß, seine Absichten verbergen (*Selbstbeherrschung*+10–MR) und zudem setzt das Artefakt bei 17–20 auf 1W20 aus (etwa, weil seine semipermanenten Ladungen verbraucht sind oder es durch die Nähe der geweihten Bleikammer in seiner Funktion gestört wird).

☞ Die **Bleikammer (K.10)** ist bis auf die Zugangstür und nadeldünne Luftöffnungen vollständig mit einer Koschbalsaltverschalung von einem halben Schritt Dicke umgeben. Zusätzlich wirkt in der Kammer ein Arcanum Interdictum (**WdG 258**). Dies sorgt dafür, dass der Zugang zur Asservatenkammer nicht magisch gesichert werden kann, sondern nur auf mechanischem Weg (siehe oben). Zur äußeren Tür (*Schlösser Knackten*+14, FORAMEN wird unterbunden) besitzen nur Praiodane und Anshag einen Schlüssel.



Nach einem weiteren **Durchgangsraum (K.9)** beginnt der Teil des Kellers, über den nicht einmal alle Magister vollständig informiert sind. Direkt unter der **Praioskapelle (I.5)** werden in der **Bleikammer (K.10)** hinter Wänden aus Koschbasalt und in mit Eisen beschlagenen, mit Bannzeichen versehenen und geweihten Truhen zahlreiche gefährliche Artefakte gesichert. In einer besonders geschützten **Examinationskammer (K.11)** können die Zaubergegenstände magisch untersucht werden. Die **Greifenkammer (K.12)** wurde durch Priesterkaiser Noralec persönlich geweiht und dient der Entzauberung und dem Exorzismus.

Vorbei an der **Verhörkammer (K.13)** – deren Ausstattung manchen Folterknecht in Verzückung geraten lassen würde, die letztlich jedoch nur der Einschüchterung dient, da man auf magischem Weg seine Erkenntnisse zu erlangen weiß – führt der Gang zu vier **Zellen (K.14)**, deren Existenz man offiziell abstreitet. Aber schon mancher Schwarzmagier oder aufgegriffene Spion der Schattenlande wanderte im Deckmantel der Nacht hier ein und wurde nie wieder gesehen. Manche Zelle zeugt von ehemaligen Insassen, meist in Form von wahnsinnigem Gekritzel und Schmierereien mit wüsten Beschimpfungen oder durch im brüchigen Mauerwerk versteckte Kleinodien.

PERSONEN DES INSTITUTS

ΠΡΑΙΟΔΑΝΗ ΑΛΜΙΡΑ ΒΕΡΚΕΝΦΕΛΣ, ΣΠΕΚΤΑΒΙΛΙΤΗΤ, ΜΑΓΙΣΤΡΑ ΜΑΓΝΑ ΚΛΑΡΟΒΣΕΡΒΑΝΤΙΑ, WEISHEIT VOM AUGE

„Ehrwürden Werckenfels geriert sich wie die jüngere Schwester von Dexter Nemrod, die verbissen dem großen Bruder nacheifert, um seine Anerkennung zu gewinnen. Das macht sie besonders gefährlich.“

—Killgorn von Punin, Magier und Lebeamann, 1009 BF

Fast ihr halbes Leben steht Praiodane Almira Werckenfels (*973 BF, blond mit grauen Strähnen, hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme) dem Institut vor. In dieser Zeit ist es ihr nicht nur gelungen, einen Lehrplan praiosgefälliger Magie zu gestalten, sie hat auch häufig selbst an vorderster Stelle gegen die Feinde des Reiches gestritten. Trotz magna cum laude und Angeboten verschiedener gekrönter Häupter – darunter die damalige darpatische Fürstin Hildelind – entschied sich Praiodane nach ihrer Ausbildung gegen eine Karriere als Hofmagierin und kämpfte aktiv gegen die Feinde des Reiches. Früh lernte sie den verstorbenen Reichsgrößeheimrat Dexter Nemrod kennen, der ihr ein wichtiger Mentor wurde. Ihr gutes Verhältnis begründete die jahrelange, enge Zusammenarbeit zwischen Institut und KGIA. Unter anderem Nemrods Einfluss ist zu verdanken, dass sie 1007 BF mit 34 Jahren zur Spektabilität berufen wurde.

Seit dem *Jahr des Feuers* versucht die entschlossene Kämpferin gegen die Finsternis den alten Einfluss ihrer Akademie zurückzugewinnen und den Status als Säule des Reiches zu



Praiodane Almira Werckenfels

festigen. Die Erlebnisse während der langen Jahre des Krieges und insbesondere bei der Besetzung von Rommilys haben dazu geführt, dass sie ihre Kämpfe nur noch vehementer führt. Wie Nemrod scheut sie dabei nicht davor zurück, Gesetze und Vorschriften zu dehnen, solange es der Sache dient. Das verschafft ihr nicht nur Freundschaften, aber daran ist ihr ohnehin wenig gelegen.

Innerhalb der Akademie ist die strenge und spröde Praiodane die uneingeschränkte Autorität, die den Gehorsam sämtlicher Scholaren und Absolventen schlicht voraussetzt.

ΑΝΣΗΓ ΑΛΜΑΝ ΒΕΡΚΕΝΦΕΛΣ, ΛΥΜΙΝΙΦΕΡ, SACERDOS VPP LICENTIATUS IVRI MAGICAE

Der energische Praiosgeweihte (*1000 BF, rasiertes Haupt, ausgeprägte Wangenknochen) ist der Sohn von Praiodanes Bruder Halman, ein Agent des Reiches, der bei einem gemeinsamen Auftrag in Birkenfurt 1003 BF durch ein Verschulden des Magiers Killgorn von Punin zu Tode kam. Schon als Kind entwickelte Anshag einen Zorn auf unkontrollierte Magie, der von seiner Tante in ihr genehme Bahnen gelenkt wurde.

Anshag empfing seine Weihe in Rommilys und wurde 1028 BF auf Praiodanes Bestreben Sacerdos des Instituts. Seiner Tante ist er bedingungslos treu ergeben, und tritt wie sie für eine praiosgefällige Zauberei ein. Zudem deckt er sie, wenn sie sich für eine höhere Gerechtigkeit genötigt sieht, bestehende Gesetze auszudehnen.



WEITERE LEHRMEISTER UND MAGISTER

☞ Magistra magna **Halike Rattel** (*979 BF, dunkelbraunes Kurzhaar, kräftige Gestalt, Stiernacken), Tochter des berühmten Fährhofbauern von Wehrheim, ist Praiodane seit Jahrzehnten eine enge Vertraute und vertritt sie häufig als Spectabilitas minor. Die zupackende Halike ist weitaus geselliger als Werckenfels und bei den Scholaren äußerst beliebt, verkennt aber nie den Ernst einer Lage und weiß hart durchzugreifen, wenn es nötig ist.

☞ Magister **Airon Sunderwieck** (*970 BF, Halbglatze, steif, Muttermal am Nabel) ist der Enkel von Praiodanes Vorgänger Gerindor. Seit einem Vorfall vor fast 30 Jahren, der ihn dem Gespött seiner Kollegen preisgab, ist er auf Schelme nicht gut zu sprechen. Auch wenn er für sich selbst keine Ambitionen mehr hegt, soll nach seinem Willen dereinst ein Mitglied seiner Familie wieder die Geschicke der Akademie leiten. Da keines seiner Kinder magisch begabt ist, setzt er nun die Hoffnung in seinen Enkel *Maindor*.

☞ Seit 1033 BF hat **Borduran von Bregelsaum** (*994 BF, 1,86, schulterlanges, dunkelbraunes Haar, blaue Augen, kultiviert) den Lehrstuhl als Magister ordinarius contraria inne. Der Institutsabgänger lehrte zuvor an der Magischen Rüstung zu Gareth. Borduran ist ein eitler Lebemann und Blender, der sich bestens darauf versteht, die Mängel seiner fachlichen Kenntnis zu überspielen.

☞ Magister **Fredo Efferdhilf Kobelstein** (*989 BF, trübe Augen, Zigarrenraucher) unterrichtet die Scholaren nicht nur in der Magie, sondern auch in der Kunst des indirekten Verhörs. Der versierte Rhetoriker wirkt mitunter sehr geschwätzig, weiß hinter seinem Redefluss aber geschickt seine gezielten Fragen zu verbergen.

WEITERE PERSONEN

☞ Der erfahrene Veteran **Linnert von Erlenfang** (*983 BF, 1,89, grauer Rahmenbart, vernarbt Gesicht) dient dem Institut als Armatus maximus. Während der Belagerung von Rommily im Jahrhundertwinter 1028 BF erlitt der darpatische Offizier Erfrierungen im Gesicht und an den Gliedmaßen, die zur Amputation mehrerer Zehen führten. Er schied daraufhin aus dem Armeedienst aus und übernahm das Amt des gefalle-

nen Armatus maximus. Der hinkende Linnert führt ein hartes Regiment, ist außerhalb der Dienstzeit jedoch überraschend umgänglich.

☞ **Sigman Heisinger** (*999 BF, 1,73, braunes Kraushaar, nervöser Blick) ist nicht nur der Bibliothekar des Instituts, sondern zudem sein Zeugwart. Bei den Scholaren genießt der immer etwas zerstreut wirkende Sigman großes Vertrauen, da er nie sonderlich streng ist, für Sorgen stets ein offenes Ohr hat und ihnen auch mal zusätzliches Material aus dem Magazin zusteckt.

DIE HELDEN AM INFORMATIONEN-INSTITUT

Die neben Perricum einzige Akademie der Grenzmarken ist eine wichtige Anlaufstelle für Helden im Kampf gegen die Verderbnis der Schattenlande. Allerdings sollten sie sich darauf vorbereiten, selbst einer gründlichen Prüfung unterzogen zu werden, denn die Rommilyser Magier sind von Natur aus misstrauisch. Auch über Verbündete werden Akten angelegt, denn man weiß nie, ob jemand nicht doch die Seiten wechselt; eine Praxis, die Spektabilität Werckenfels von Dexter Nemrod gelernt hat.

Uneingeschränkte Hilfe erhalten letztlich nur die Rechtschaffenen. Personen, an deren Gesinnung nur ein leiser Zweifel besteht, benötigen einen guten Leumund.

Dienstleistungen

Rommily bietet die üblichen Dienstleistungen an, allerdings zu teils erhöhten Preisen, da man darin nicht seine eigentliche Aufgabe sieht. Man hat jedoch erkannt, dass sich damit manch guter Dukat machen lässt, zumal in den letzten Jahren die kaiserlichen Zuwendungen geringer geworden sind und die fürstlichen ganz ausbleiben.

Die Stärke des Instituts liegt natürlich in der Hellsicht, darüber hinaus hat man sich in den letzten Jahren im Kampf gegen die Schattenlande eine profunde Kenntnis der Antimagie angeeignet. Wenn der Auftrag der guten Sache dient, sind die Magier durchaus zu Preisnachlässen bereit.

Dienstleistung	Q	P	V
Analyse von Alchimika	6	7	10
Beratung in magischen Belangen	8	7	14
Entzauberung	6	8	12
Exorzismus (Dämonen)	7	9	16
Exorzismus (Elementare)	5	8	10
Exorzismus (Geist)	6	7	14
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	10	6	16
Magische Hellsicht (genaue Analyse)	9	8	14
Magische Hellsicht (sonstige)	9	7	14
Magischer Lehrmeister	6	6	12
Prüfung des magischen Potentials	9	10	12
Verzauberung (verbreitete Formeln)	4	8	10



DIE BIBLIOTHEK

Die gesamte Buchsammlung der Akademie ist nicht einmal den eigenen Adepten einsehbar. Es ist daher wenig verwunderlich, dass Auswärtige nur ausgewählt und eingeschränkt Zugang zur Bibliothek des Instituts haben. Am problemlosesten gestaltet sich dies für Weißmagier, Geweihte und Angehörige des Kaiserhofs. Adlige benötigen eine tadellose Reputation, Graumagier die Fürsprache einer zwölfgöttlichen Kirche – und in beiden Fällen behält sich die Akademieleitung vor, den Einblick in bestimmte Schriften zu verweigern. Schwarzmagier sollten ohnehin keinen Fuß über die Schwelle des Instituts setzen.

Neben der Magica clarobservantia ist der Bestand von Schriften zur Magica communicatia und Magica contraria beachtlich. So verfügt das Institut über ein Exemplar der *Magischen Schilde* mit persönlicher Widmung von Racalla von Horsen-Rabenmund. Die Nähe zur Praioskirche sorgt dafür, dass Bücher wie *Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten* und *Praios' größtes Geschenk* zur Standardliteratur der Scholaren gehört.

Da Ihre Spektabilität die Philosophie vertritt, dass man den Feind kennen muss, den man bekämpft, befinden sich im Giftschrank verbotene Werke wie *Die Angst* und *Codex Daemonis*, für deren Besitz das Institut eigens einen Dispens der Praioskirche hat. Die Einsicht ist nur von Praiodane handverlesenen Personen gestattet und selten Akademiefremden.

Immens: Magica clarobservantia

Sehr groß: Geschichtswissen, Magica contraria, Magica communicatia, Rechtskunde, Staatskunst

Groß: Magica combattiva, Magica invocatio, Magica invocatio elementarii

Ansehnlich: Heraldik, Magica controllaria, Magica curativa, Magica moventia

Hinlänglich: Magica mutanda, Magica phantasmagorica

Gering: diverse

Minimal: diverse

ZWEITSTUDIUM

Es ist vor allem die strenge Ausbildung, die viele Magier von einem Zweitstudium in Rommilys abschreckt, das ohnehin nur Mitgliedern der Weißen Gilde offensteht. Wie jeder Proband muss auch der gestandene Magier eine Gewissensprüfung ablegen, die jedoch milder ausfällt, wenn er einen tadellosen Leumund oder gar gewichtige Empfehlungsschreiben (vor allem angesehener Absolventen oder der Praioskirche) besitzt. So sind es meist Absolventen der anderen Reichsakademien in Gareth, Perricum und Elenvina, die hier ihre Fertigkeiten in der Magica clarobservantia verbessern wollen. Andere Magier, die ihre Kunst in dieser magischen Disziplin vertiefen wollen, wenden sich eher nach Methumis.

Die Zweitstudenten sind nicht zwingend in der Akademie untergebracht, auch wenn es ihnen nahegelegt wird und das Institut entsprechende Räumlichkeiten bereithält (für die zu-

sätzliche Gebühren in Höhe von 50 Dukaten pro Monat anfallen). Es besteht die Möglichkeit, zusätzlich zum Studium das eigene Wissen als Lehrkraft zur Verfügung zu stellen und dadurch die Gebühren zu senken.

ABENTEUER IM INFORMATION-INSTITUT

Rommilys ist nicht nur Lehranstalt und Forschungsinstitut, sondern auch eine Art magische Kriminalkammer. In dieser Funktion können die Magier des Instituts für (magische) Helden, die es mit dem Gesetz nicht ganz so genau nehmen, Gegenspieler sein, sollten diese magische Verbrechen begehen oder dieser verdächtigt werden. Andererseits greift Praiodane auf der Jagd nach Dämonenknechten und Schwarzkünstlern gerne auf Außenstehende zurück, zumal sie nicht mehr auf die Hilfe der KGIA oder der Bannstrahler zählen kann. Doch sollten alle, die nicht dem rechten Pfad der Magie folgen, sie fürchten.

DER GIFTSCHRANK

Im Giftschrank befinden sich einige kuriose Fundstücke, die reisende Abenteurer zur Untersuchung zurückließen und die anschließend vorsorglich weggeschlossen wurden: der abgetrennte Arm eines Leviatans, ein ausgestopftes Rieseneichhörnchen aus dem Nachlass einer Weidener Hexe, der Prägekopf der Silbertalermine des Grafen Greifax von Gratensfels sowie ein aus der Nähe Glyndhavens stammender Yeti-Kopf, der in Vollmondnächten Blut und Eissplitter spuckt und in einer unbekannt Sprache wispernd redet.

Einige Relikte aus der langen Geschichte des Reiches haben Einzug ins Institut erhalten: *Bullogrimm* (das angeblich verfluchte Schlachtschwert Kaiser Pervals, mit breiter Blutrinne und Mantikorenhaut als Knauf), die Gründungsurkunde der *Kanzley für Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl*, mehrere verzauberte Ringe des Magiers Gandolf von Gareth sowie Notizen Kaiser Alriks aus der Zeit kurz vor seinem Verschwinden.

Der *Glasgötze von Waraqis* stand im Zentrum eines borbaradianischen Zirkels, der vor hundert Jahren in Aranien enttarnt wurde. Das verfluchte Artefakt nahm die Seelen aller, die mit seiner Hilfe ihren Minderen Pakt schlossen, nach ihrem Tod in sich auf und verwahrt heute noch die Geister einiger mächtiger Borbaradianer – darunter die Seele eines abgefallenen Hochgeweihten der Hesinde und Ilaristen.

Der drachische Opferdolch der Mantra'ke Yalstene, den Praiodane im Spätsommer 1032 BF bei der Aushebung eines Drachenkultes in Silas beschlagnahmte.

Praiodane selbst hütet eine Ledermappe, gefüllt mit Dutzenden Schriftstücken in der Geheimschrift Dexter Nemrods.

Das Institut hält mehrere borbaradianische Artefakte aus der Zeit der Invasion der Verdammten unter Verschluss, so eine BRENNE TOTER STOFF-Wurfkugel, eine PANIK ÜBERKOMME EUCH-Standarte sowie ein Trümmerstück der beim Angriff auf Ysilia vergangenen Dämonenarche *Schwarzer Borkenkäfer*, in dessen Nähe man ein leises Rascheln von Blättern hört.



☞ Zudem verwahrt das Institut den mit einem Sanguritikristall geschmückten Zauberstab des Asmodeus von Andergast, der im Jahr des Feuers in Rommilys eine Schreckensherrschaft errichtete.

SIGNATUREN DER MAGIE

Ein wichtiger Schatz des Instituts ist der *Katalog der Signaturen*, eine stetig wachsende Sammlung magischer Fingerabdrücke. Das Erkennen, Sammeln und Zuordnen magischer Signaturen ist gerade in den letzten Jahren ein wichtiges Betätigungsfeld des Instituts geworden, auch wenn erst ein Bruchteil der gesicherten Signaturen einer konkreten Person zugewiesen ist. Dieser Katalog macht das Institut zu einer wichtigen Anlaufstelle für Magier mit der SF *Signaturkenntnis* – die hier auch gelehrt wird –, die ihr Wissen erweitern oder mehr über eine bestimmte Signatur erfahren wollen.

GEHEIMNISSE DES INSTITUTS

„Eminenz Paligan hat sich in den letzten Jahren gemacht, ohne Frage, aber er ist nicht bereit für die Wahrheit. Wir sind des Reiches Schild, gewappnet gegen den letzten Feind. Und dieses Mal sind wir vorbereitet.“

—Drego von Angenbruch, Anführer der Letzten Schwadron, zu Praiodane Werckenfels, Anfang 1035 BF

☞ Spektabilität Praiodane unterhält gute Beziehungen zu Drego von Angenbruch (**Herz 172**), der auf geheimen Pfaden Artefakte und Schriftstücke der KGIA aus der verfallenden Asservatenfestung Koschgau in die Bleikammern von Rommilys bringen lässt. Einige Rohalsche Gefäße, vergessene Handschriften Niobaras und der während der Magierkriege geschaffene *Ring des Satinav* haben so neben anderen Objekten bereits ihren Weg nach Rommilys gefunden. Der wichtigste Schatz ist jedoch eine brisante, von Dexter Nemrod angelegte Geheimakte über Helme Haffax. Sie steht im Zentrum der Vorbereitungen, die Drego und Praiodane treffen, um sich für den angekündigten Angriff des Fürstkomturs zu wappnen.

☞ Bibliothekar Sigman Heisinger gehörte bis zu ihrem Niedergang im *Jahr des Feuers* zur Fürstlich-Darpatischen Erkundungs-Abteilung, der darpatischen Schwesternorganisation der KGIA. Als darpatischer Patriot träumt er von einer Restauration des Fürstentums und schlich sich als Spitzel von Baron *Answin dem Jüngeren von Rabenmund* in das Institut. Mit seinem vertrauensseligen Schein sammelt er Informationen über die Gesinnung von Scholaren und Magiern. Ausgewählte Informationen gibt er an Praiodane weiter, um sich so das Vertrauen der Spektabilität zu erhalten.

СЗЕПАРІОІДЕЕН

Der verhinderte Intrigant

Magister Borduran hat hochtrabende Pläne, in denen er sich als Hofmagier oder gar nächste Spektabilität sieht. Allerdings stehen ihm seine eigenen Unzulänglichkeiten im Wege. Dar-

über pflegt der selbstgefällige Adelspross aus verletztem Stolz eine Fehde mit dem Perricumer Draconiter-Abt *Perval Groterian* (**Schild 168**), deren Ursprung über 15 Jahre zurückliegt, als der Geweihte ihm 1019 BF ein im Reichsfort gefundenes Artefakt abringen konnte. Seitdem trachtet er danach, den Abt, der sich mit seinen Forderungen nach einer Geweihtenherrschaft im Adel viele Feinde gemacht hat, zu Fall zu bringen.

Seine Ambitionen und Rachegeleüste machen Borduran anfällig für Geheimbünde und Verschwörungen, jedoch ist er nicht der gewiefte Intrigant, als den er sich gerne sieht. Schließlich gerät er an den *Wagenhalter Zirkel*, einen Zusammenschluss konservativer Magier und Okkultisten adliger Abstammung, der sich gegen die zunehmende Ausübung adliger Privilegien durch die Kirchen stemmt (etwa die politische Macht des Meisters des Bundes in Warunk oder die Herrschaft eines Golgariten über die Rabenmark). Die Geheimbündler ahnen nicht, dass sich hinter der auelfischen Gelehrten *Liasanya Mohnblüte von Madasee*, die den Zirkel initiiert hat, die Borbaradianerin *Azaril Scharlachkraut* (**Schattenlande 102**) verbirgt.

Es gelingt ihr, Borduran dafür zu gewinnen, den *Glasgötzen von Waraqis* (siehe oben) aus den Bleikammern zu entwenden und den Perricumer Draconitern den Diebstahl in die Schuhe zu schieben, die bereits mehrmals vergeblich bei Praiodane die Herausgabe gefordert haben. Borduran selbst heuert die Helden an, die den von ihm ausgelegten Indizien nach Pericum folgen sollen. Der nicht gerade umgängliche Abt, der jegliche Schuldzuweisung als lächerlich von sich weist, kann sich schnell bei den Helden verdächtig machen.

Die Situation droht zu eskalieren, zumal übereifrige Magier oder fanatische Praios-Jünger die ersten Verdächtigungen der Helden schnell zu Fakten erklären. Anschuldigungen werden ausgesprochen, es kommt zu Übergriffen, und bald können auch die markgräflichen Herrscher von Rommilys und Pericum in die Affäre hineingezogen werden. Währenddessen bereitet Azaril ihr Ritual vor, um die gefangenen Seelen der Borbaradianer zu befreien und zu unterwerfen.

Borduran kann bis zuletzt die Zusammenhänge nicht begreifen oder im letzten Moment verstehen – doch dann wird er vor allem versuchen, sich und seine Reputation zu retten. Das Schicksal des Magisters wird im offiziellen Aventurien nicht weiter aufgegriffen.

Unter Verdacht

Die magischen Spitzel des Instituts, vor allem Spektabilität Praiodane, bieten sich für ein klassisches Erzählmotiv an: Die Helden geraten unter falschen Verdacht, die Beweislast gegen sie ist erdrückend – und mit Praiodane und ihren Magiern heften sich unerbittliche Verfolger an ihre Fersen, die von ihrer Schuld überzeugt sind, während die Helden unter Druck versuchen, ihre Unschuld zu beweisen. Bedenken Sie hierbei, dass es im aventurischen Rechtssystem keine Unschuldsvermutung gibt: Der Angeklagte gilt als schuldig, bis er seine Richter vom Gegenteil überzeugt hat.

Als Verursacher dienen die Anhänger des Namenlosen, die in den letzten Jahren in der Rommilys Mark Fuß gefasst haben (**Schild 186** sowie Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**). Die Magierin *Ludilla Ucurinai von Schnakenwinkel* (*1003 BF, braune Locken, *Gut Aussehend*, aber prüde) war der Verschwö-



rung am markgräflichen Hof auf der Spur und bezahlte dafür mit dem Leben. Nun bedienen sich die Jünger des Dreizehnten der Helden, um sie als Schuldige hinzustellen. Vielleicht waren die Helden dem Kult bereits selbst auf der Spur, vielleicht eignen sie sich aufgrund ihrer Biographie oder einer körperlichen Versehrtheit (Nachteil *Einäugig*) als Sündenböcke. Da Ludilla eine ihrer Schülerinnen war, kennt Praiodane bei der Verfolgung der Helden keine Gnade.

Schließlich können sie Junker *Rodalf von Fuchsbach* (*998 BF, kahler Asket, opferte seine Genitalien) als eigentlichen Mörder entlarven, einen vormaligen Gänseritter, der vor der Markgräfin schon Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* diente und nun einen Offiziersposten in der Rommilyser *Friedensgarde* innehat. Die Reputation der Helden kann dadurch wieder hergestellt werden und sie haben den Feinden der Zwölfe einen empfindlichen Schlag versetzt, auch wenn sie nicht wissen, dass sie mit Rodalf nicht das eigentliche Oberhaupt des Kults erwischt haben.

Rattenschatten

Die Anhänger des Namenlosen können direkt am Institut intervenieren, um die Hellsichtsakademie zu unterwandern oder ein Artefakt aus den Bleikammern zu erlangen. Den Kultisten kann es gelungen sein, einen der ihren als Gastdozenten in das Institut zu schleusen, vielleicht wurde auch einer (der nicht hier aufgeführten) Magister logisch überzeugt: In seinem leidenschaftlichen Kampf gegen die Schattenlande und verbittert von einer vermeintlichen zwölfgöttlichen Ohnmacht, wandte er sich dem Gott ohne Namen zu.

Gerade in der Folge von **Unter Verdacht** können die Helden erahnen, dass die namenlose Kabale weitere Kreise zieht und auch das Institut bedroht. Der hinkende Linnert mit seinen fehlenden Zehen oder der Spion Sigman bieten sich als falsche Verdächtige an, zumal die Helden Praiodane überzeugen müssen, dass es gelungen ist, ihr Institut zu unterwandern.





DIE SCHULE DES WANDELBAREN ZU TUZAK

Vollständiger Name: Schule des Wandelbaren zu Tuzak

Standort: Tuzak, Maraskan

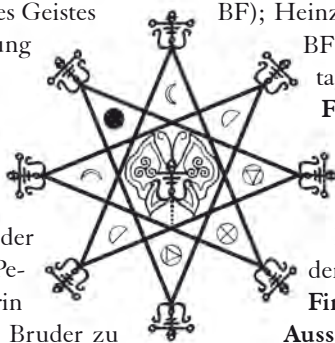
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiete: Selbst- und Fremdverwandlung
(Merkmale *Eigenschaften* und *Form*)

Größe: groß

Spektabilität: Jandon Bluugh

Personen der Historie: Anejida die Märtyrerin, Spektabilität (401-460 BF); Dschender von Szaijsch, Spektabilität und Begründer der Peldischen Approxylitik (503-574 BF); Petirja von Boran, Spektabilität und Politikerin (536-609 BF); Füziber der Müßige, Hoher Bruder zu Boran (728-777 BF); Lumin, Spektabilität und Erzmagier (912-993 BF)



Bedeutende Abgänger: Boroslaw Pjetroff, Tierforscher (*946 BF), Dio Cardassion, Hofmagier zu Khefu (*970 BF); Heinziber, Direktor des Abudijian-Theaters (*977 BF); Gerbaljin von Tuzak, Consiliator des Pentagrammordens (*982 BF)

Fachliche Reputation: Traditionsreiche maraskanische Akademie, die erstklassige Selbstverwandler ausbildet. Bisweilen verschrien als skurril, exotisch oder nicht geheuer.

Einfluss: hinlänglich (sehr groß innerhalb der maraskanischen Opposition)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: groß

Bibliotheksbestand: groß

Die Schule des Wandelbaren sieht sich in erster Linie als große Familie, die die Schüler zu Bewohnern des Weltendiskus erzieht. Knapp die Hälfte des Unterrichts findet in freier Natur statt und die Scholaren werden – gepaart mit der Lehre profaner Handwerksberufe – zu profunden Dschungelkundigen ausgebildet. Trotz ihrer abgelegenen Lage genießt die Akademie einen guten Ruf in der Grauen Gilde. Tuzaker Abgänger gelten als Meister der magischen Mutanda und als Experten des schwierigen Cantus ADLERSCHWINGE.

Entgegen vieler Gerüchte hat sich Spektabilität Bluugh seit dem *Tuzaker Aufstand* nicht mehr in die Politik eingemischt. Zwar haben die von *Fürst Herdin* enteigneten Ländereien der Schule einen beachtlichen Teil der Finanzquellen gekostet, aber die Erträge der übrigen verpachteten Felder und Plantagen um Tuzak reichen für die Versorgung aus. Dazu kommen anonyme Spenden, über deren Herkunft selbst die Spektabilität oft im Unklaren ist. Alles in allem ist die Schule eine typische Maraskanische Akademie.

DIE GESCHICHTE DER SCHULE DES WANDELBAREN

274 BF bilden mit Ankunft der *Beni Rurech* Magier, Magiedilettanten, Gelehrte und Ferkina-Besessene einen losen Bund und gründen 302 BF unter *Muyanshîr iban Tulsani* den *Tuzaker Kreis des Magischen*. Die Verwandlung in Khoramsbestien, Wüstenskorpione und Kamele, die erst nach und nach von der heimischen Fauna verdrängt werden, ist überliefert.

Im Bürgerkrieg 327-339 BF unterstützt die Akademie Graf *Garalor von Tuzak* und unterwirft sich nach seinem Fall *Fürst Arethin von Jergan*, wobei sie den Rur-Gror-Glauben weiterhin geheim unterstützt. Als unter den *Arethiniden* 382 BF *Miralyjan der Gierige* bei der Wahl zur Spektabilität übergangen wird, denunziert er die Hälfte der Akademiemagier als Ketzler an die

Obrigkeit. 433 BF stürmt die Sonnenlegion im Morgengrauen die Schule und schlachtet die Bewohner ab. Als Eleven mit Schwertwunden aus den Fenstern des brennenden Schlafsaals in den Tod springen, eilen aufgebrachte Tuzaker herbei und bringen den Legionären den Tod. Als Kindsmörder verschrien, lassen die Priesterkaiser die Akademie ab diesem Zeitpunkt in Ruhe. 460 BF verweigert Spektabilität *Anejida die Märtyrerin* die Kollaboration mit den Hexenjägern der Priesterkaiser und wird verbrannt, bis zum Fall der *Arethiniden* 468 BF ist die Akademie geschlossen.

569 BF führt Spektabilität *Dschender von Szaijsch* mit der *substituierenden Approxylitik* den magietheoretischen Zweig ein. Seine Nachfolgerin *Petirja von Boran* überlebt 590 BF beim Allaventurischen Konvent das *Desaster von Punin* und erklärt die Akademie in den *Magierkriegen* für neutral. Sie bricht bis Kriegsende die Ausbildung ab und ruft alle maraskanischen Magier auf, sich für den Schutz der Insel gegen die Schrecken des Festlands einzusetzen.

Ab Mitte des 7. Jh. BF beeinflussen Zaboronisten den Unterricht, bis zur Thronbesteigung *Dajins* 759 BF sind brutale Unterrichtspraktiken, tot aufgefundene Magister und verschollene Expeditionen keine Seltenheit.

950 BF bringt Spektabilität *Lumin* den *Corpus Mutantis* heraus und ruft mit seiner Erzmagierernennung die Schule ins Bewusstsein der Magierwelt zurück. Sein Versuch scheitert, den Allaventurischen Konvent in Tuzak stattfinden zu lassen.

987 BF sterben viele Magister wie Adepten in der *Schlacht von Jergan*. Allein das diplomatische Geschick der Spektabilität und der Protest der Grauen Gilde sorgen dafür, dass die Akademie nicht geschlossen wird. Von nun an hat sie alle sechs Monate eine Inspektion des Lehrkörpers auf mittelreichische Gesinnung durchzustehen. Um die Akademie vom politischen Geschehen fernzuhalten, muss sie aus der Stadt in ein Jagd-schloss der Arethiniden umziehen.



Am 28. **Rahja 993 BF** entschlüft Akademieleiter *Lumin*. Ihm folgt *Jandon Bluugh* nach, der Dozent für Elfenkunde. **995 BF** beruft er sich auf die politische Neutralität der Grauen Gilde und lehnt *Fürst Herdins* Befehl ab, gegen den *Tuzaker Aufstand* vorzugehen.

Im Jahr **1020 BF** kommt es zu einer Reihe von Morden an den schnell aufeinander folgenden Spektabilitäten, was den Anfang vom Ende der Akademie einläutet. Der Magierkonvent Ende des Jahres löst die Schule offiziell auf. **1021 BF** gründen einige Exilmagier in Khunchom die *Schule der Vierfachen Verwandlung* und siedeln **1022 BF** ins befreite Sinoda über (siehe **HmW 165**).

Das alte Akademiegebäude bewohnt hernach der Söldnerhaufer *Schwarz-Rote Marasken*, bis er an den **Namenlosen Tagen 1031 BF** verschwindet und das Gebäude zerstört hinterlässt.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Akademie besticht durch Tradition und den Zusammenhalt der Bewohner. Neben 63 Schülern und 14 Magistern wohnen Gastdozenten, Adepten, Zweitstudenten und Besucher in den Gemäuern. Nach dem Leitsatz „Je mehr, desto glücklicher!“ leben viele Magister und ihre Familien mit leiblichen und adoptierten Kindern in der Akademie. Die Schule unterhält keine Bediensteten; Alltagspflichten gehen Schüler und Familienmitglieder gleichermaßen nach, sei es die morgendliche Wasserkette zum Bach, Gartenarbeit, Küchen-, Wasch- oder Hirtendienst. Oft geben Ehepartner der Magister Lehrstunden in der Jagd oder Harnischpflege, Kinder nehmen am profanen Schulunterricht teil und entwickeln sich bisweilen zu exzellenten Historikern, Botanikern oder Prospektoren. Als große Familie lehren, lernen und leben die Menschen in der „Tuzaker Ottajasko“, wie Magistra Bridgard zu sagen pflegt, mit gemeinsamen Feiern, harter Arbeit und starker Loyalität in unbeschwerter Atmosphäre.

AUSBILDUNG

Im Elevium lernen die Schüler Lesen, Schreiben und die Grundlagen mehrerer Sprachen. Neben Meditationsübungen und Astralkraftbündelung studieren sie die Natur und gehen diversen Diensten nach. Dabei lernen sie neben Flora und Fauna auch die Kunst der Holzbearbeitung und erhalten so Kenntnisse von einfachen Schnitzarbeiten über Korbflechtereie bis zur Herstellung von Hartholzharnischen. Auch die Herstellung von Maraskanpapier wird behandelt. Manch Schüler findet seine Bestimmung als Korbflechter oder Fallenhersteller und entsagt der Magierkarriere.

Das Noviziat ergänzt den Stundenplan um Philosophie, Praxisunterricht in der niederen Mutanda und Orientierungs- und Überlebenskünste im Dschungel. Neben Spurenlesen und Fallenstellen lernen die Novizen, gängige Krankheiten und Vergiftungen der Insel zu deuten und zu behandeln. Außerdem werden Fremdsprachen mündlich vertieft und der Körper durch Leibesübungen ertüchtigt.

Im Studium ist es zwar den Studiosi im Vergleich zu den Eleven und Novizen erlaubt, das Gelände in Gruppen zu verlassen, aber nur selten wird davon Gebrauch gemacht: In den ersten Monden des Studiums entscheiden sie sich für drei Tiere des ADLERSCHWINGE. Von nun an treffen sie sich in Kleingruppen mit dem jeweiligen Magister und vertiefen sich in die Spezifika des ausgesuchten Tiers. Die Gruppen werden je nach Verwandlungstier als „Marane“, „Marasken“, „Blutaa-re“, „Rotwähen“ usw. bezeichnet. Neben Aufsätzen und freien fremdsprachlichen Vorträgen beginnt der Unterricht in großen Zaubersprüchen wie dem SALANDER. Ausgesuchte Studiosi bekommen Zusatzstunden bei der Spektabilität und üben an Horuschen und Gartenlilien den HASELBUSCH.

Obwohl von allen Diensten außer der Bibliothekswache befreit, haben die Candidati im letzten Jahr kaum Freizeit: Die Abschlussprüfungen beinhalten die Herstellung eines Zauberstabs, eines alchemistischen Antidots, einer Abschrift des *Corpus Mutantis*, das Verfassen eines historischen Aufsatzes in Bosparano und die *Demonstratio* in den großen Mutanda. Den



Abschluss bildet auf einer drei Meilen entfernten Klippe die Ausführung des ADLERSCHWINGE in Vogelgestalt, die im Freiflug zugleich den Mut auf die Probe stellt. Wenn jemand weiß, aus wie vielen Knochen das Wollnashorn besteht, wie man am schnellsten einen Parder erlegt und was die Tupfenverteilung eines Blutrochens über den Flug des Weltendiskus aussagt, ist er ein Absolvent der Tuzaker Akademie.

Typische Unterrichtsthemen: Das unverstandene Unge-
tüm V: ADLERSCHWINGE für fortgeschrittene *Ma-
rasken*; Komparative Diskusdiskurse in den Schriften
der Präzendajianisten; Bulbomantie: Die Wirrungen
der Shatakknolle; SALANDER III: Von Tier zu Pflanze;
Praktische Venenik: Antidot-Herstellung für mindere
Blutvergiftungen

Höchstes Lob eines Magisters: „Seht, seht! Hier haben
wir den wiedergeborenen Dajin/Ru'halla/Dschender!“

Größte Furcht der Scholaren: „Semkijin, Semkijin,
Semkijin! Ich wüsste gerne, was Schwester Hesinde
bei deiner Wiedergeburt abgelenkt hat. Am besten
meditierst du ein paar Stunden darüber – als eitriger
Krötenschemel!“

Die Schule des Wandelbaren in den Augen der/des ...

... **Puniner Magier:** „Unkonventionelle Ausbildungsmethoden wenden unsere Collegae dort an, aber es gibt wohl kaum einen, der ihnen auf dem Gebiet der Mutandae das Wasser reichen kann.“

... **Khunchomer Magier:** „Noch nie ist etwas Gutes von der verfluchten Insel gekommen. Ich erinnere etwa an den Adepten, der sich so überzeugend in eine Elster verwandelt hat, dass er mir unzählige Juwelen gestohlen hat.“

... **Mittelreicher:** „Das soll eine Magierakademie sein? Ein Treffplatz für Rebellen ist es!“

... **Volk:** „Ohne unsere Zauberschule wären die Urwälder noch ein ganzes Stück gefährlicher.“

Was man an der Schule des Wandelbaren über ... denkt.

... **die Graue Gilde:** „Die Gilde hat uns schon oft vor der Willkür der Garethjas beschützt, da spielen wir auch gern bei ihren merkwürdigen Rituale und Traditionen mit.“

... **die Akademie der Verformungen zu Lowangen:** „Ich möchte es so sagen: Man kann sich am besten in die Wesen der Umgebung verwandeln, aber wer möchte denn schon wirklich wie ein Ork aussehen?“

... **die Mittelreicher:** „Hört auf uns zu unterdrücken und beginnt zuzuhören, ihr könntet so viel von uns lernen.“

... **das Volk:** „Die Bruderschwestern sind wie die Tiere des Dschungels: Von Zeit zu Zeit zerfleischen sie sich gegenseitig, aber sie können doch nicht ohne einander sein.“

VORSICHT BEI DER VERWANDLUNG!

Die Akademie nimmt den Umgang mit Tieren bei der Verwandlung mit dem ADLERSCHWINGE sehr ernst. Wegen schwerwiegender Nachwirkungen sind gewisse Arten wie das giftige Stachelschwein (Herzschwäche), die Blauschirmqualle (Knochenschwund) oder der Nachtwind (starke Selbstmordgedanken) für den Zauber verboten. Alle Selbstverwandlungen finden mit großer Vorsicht statt. Meist assistiert dem Magister ein Adept, einen PARALYSIS parat. Zusätzlich ist auf dem gesamten Gelände das Töten von Tieren verboten. Selbst Schlachtvieh wird mit einem ODEM durchleuchtet, um sicherzugehen, dass es sich um keinen Magier handelt. Gleich zu Beginn des Noviziats werden die Schüler intensiv in ungefährliche Abwehrzauber wie den BLITZ oder den PARALYSIS eingeführt. Nichtmagischen Akademiebewohnern wird eingebläut, bei Gefahr laut um Hilfe zu schreien und wegzurennen. Trotz aller Vorkehrungen kommt es vor, dass ein Novize seinen Freunden als Jungmaraske oder niedlicher Kleinparder im Bett versteckt einen Streich spielen will und in der verursachten Panik mit gebrochenem Genick endet. Schlimm wird solch ein Vorfall, wofür Rur gewiss den Grund weiß, wenn es sich um einen alanfanischen Grandensohn oder eine liebfeldische Adelstochter handelt.

DIE MITTELREICHISCHE INSPEKTION

Seit der Eroberung Maraskans 987 BF und der gescheiterten Akademieauflösung wurde der Lehrplan auf Druck des Mittelreichs stark umgestellt: Hexen-, Schelmen-, Druiden- und Borbaradianer-Sprüche wurden aus dem Kanon gestrichen und die Dämonologie auf die Theorie beschränkt. Zusätzlich wird die Schule alle sechs Monate auf rebellische Umtriebe untersucht. Hierbei werden Forschungsschwerpunkte, Expeditionen und Veränderungen am Lehrplan nach ihrer Zweckmäßigkeit und ihrem subversiven Unterwanderungspotential hin ausgewertet. Alle lehrenden Magister werden einzeln befragt und neue Personen an der Akademie vorgeladen, auch wenn es sich um Zweitstudenten oder Korbflechter handelt. Seit Convocata Prima *Prishya Garlischgrötz* auf Beschwerden Spektabilität Bluughs höchstpersönlich ein seitenlanges Schreiben an Reichs großgeheimrat *Dexter Nemrod* geschickt hat, das zur Hälfte aus Zitaten des *Codex Albyricus* besteht und die weittragenden Konsequenzen magischer Verhöre an nicht verurteilten Mitgliedern der Gilde detailliert wiedergibt, ist dem Gremium die Anwendung magischer Beeinflussung und Beherrschung allerdings strikt verboten.

Das dreiköpfige Gremium besteht aus Mitgliedern der Maraskanabteilung der KGIA, alles Reichsakademieabsolventen (Beilunk, Elenvina, Gareth und Rommilys) und Armeemitglieder. Seit *Delian von Wiedbrück* am 1. Praisos 1018 BF Sicherheitsberater *Fürst Herdins* geworden ist, wird das Gremium von *Vorlop von Valdahon (Der Lilienthron 20)* geleitet, einem Absolventen des Instituts zu Rommilys. Begleitet wird das Gremium von drei Assistenten und zwölf Soldaten der Drachengarde samt Oberst.



PREISET DIE SCHÖPHEIT!

Die Schule führt eine verdeckte Lehrpolitik der *Maraskanisierung* durch, um Eleven von klein auf zu Rur-Gror-Gläubigen zu erziehen. So werden potentielle Eleven, denen ein anderer Zweig der Magie eher gelegen wäre, nicht aufs Festland geschickt. Entweder werden private Lehrmeister auf der Insel aufgesucht, die in dem jeweiligen Gebiet gut genug bewandert sind, oder das Kind wird mit zwei zugeführten Augen doch an der Akademie aufgenommen. Es kann später immer noch ein Zweitstudium absolvieren, wenn das Fundament gelegt ist.

Während sich die Eleven in ersten Aufsätzen in eine Springnuss versetzen und die Abenteuer auf ihrer eintägigen Reise schildern sollen, müssen sie schon bald Arbeiten zur neo-rurechistischen Gartenbewegung, den Wanderungen der Beni Rurech oder früheren Leben verfassen. Schüler, die nicht von Maraska stammen, werden im Auge behalten: Als Geschenke zum Geburtstag oder anderen Anlässen bekommen sie die „Geschichten von der Hasenfrau“ oder eine Biographie von *Dajin dem Frommen* geschenkt. Sie dürfen bei Theateraufführungen stets die Hauptrollen spielen, ihre vorgegebenen Abschlussthemen in Philosophie drehen sich um Begriffe wie „Unwissenheit“, „Unterdrückung“, „Wandel“, „Bruderschwestern“ oder „Dualität“. Immer wieder nehmen daher besorgte Eltern vom Festland ihre Sprösslinge wieder von der Schule.

EIN RUNDGANG DURCH DIE SCHULE DES WANDELBAREN

Die Akademie ist vor gut drei Jahrzehnten zum Umzug in ein altes Jagdschloss der Arethiniden außerhalb der Stadt gezwungen worden. Aufgrund seiner abweisenden Architektur nennt man das wuchtige **Hauptgebäude (A)** auch *den Klotz*. Zur eigentlichen Akademie gehört noch ein stattliches Anwesen mit einigen weiteren Gebäuden: Den geräumigen **Pavillon der Spektabilität (I)** bewohnt Jandon Bluigh mit seinen Adoptivkindern. Auf dem **Übungsfeld (J)** ertüchtigen sich Schüler mit Seilen, Klötzen und Bäumen körperlich. Auf dem **Flugfeld (H)** werden zwei Tage in der Woche große Netze aufgespannt, über denen die Studiosi als Vögel das Fliegen üben. Sonst dient die Fläche als Spielfeld für *Rur-und-Gror-Nussen*. Im **Teichpalast (F)** residiert Magister Koostjes mit Familie, bornischen Bediensteten und Assistent. Die Phraischafe und Hochlandhühner des **Schafstalls (C)** dienen nicht nur als Eier-, Woll- und Milchquelle, sondern müssen **SALANDER-**Versuche der Studiosi über sich ergehen lassen.

ERDGESCHOSS

Wer nicht direkt durch den Hintereingang zum **Kräutergarten (E)** oder den **Pferdestall (E.3)** die Akademie betritt, passiert den Vorgarten, wo Lilien, blühende Tuzakbäumchen und Jiransträucher gedeihen. Hinter der massiven Doppelflügeltür

SICHERHEITSMABNAHMEN

Die Lage im Dschungel bringt Vorteile, versucht doch kaum jemand, sich gewaltsam Eintritt zu verschaffen. Forschungs-, Seminar- und Privaträume sind mit einfachen Schlössern gesichert. Manche sind mit **CLAUDIBUS** oder **VOGELZWITSCHERN** belegt, die ohrenbetäubendes Knarren auslösen. Langzeitgästen und Zweitstudenten wird bei der ersten Führung beiläufig mitgeteilt, die Asservatenkammer und der Giftschränk sei mit fliegenden Giftstacheln und applizierten **ADLERSCHWINGE** (Schädelstachel) präpariert, was aber bezweifelt werden darf. Nachts schließen zwei Adepten oder Candidati die Tore der Akademie und halten in der Bibliotheksternwache. Alle zwei Stunden drehen sie ihre Runde und sammeln umherstreifende Eleven ein. Draußen lauern Arethin und Garalor, zwei Tuzaker, die Magister *Mustajin* abgerichtet hat. Zusätzlich sind in weitem Kreis um das Gelände Schlingen-, Klapp- und Käfigfallen angebracht, die ungeladene Gäste aus der Dschungel- und Menschenwelt fernhalten.

zeigt die fünf Schritt hohe **Eingangshalle (E.13)** zwischen quadratischen Säulen direkt auf die Hesinde-Statue im Zentrum des Innengartens. Bis ein geeigneter Ansprechpartner erscheint, bittet ein diensthabender Studiosus im **Empfangsraum (E.14)** Besucher in den **Warteraum (E.15)**, der mit Phraischaffellen ausgelegt ist und mit kaltem Gebäck und Pasteten aufwarten kann.

Der Korridor führt linkerhand zur **Mensa'uuzak (E.16)**, wo auf langen Holzbänken und -tischen täglich drei Mahlzeiten eingenommen werden. Allerlei Dienstpflichten, Kurzexkursionen, Strafen und der Zusatzunterricht führen aber dazu, dass fast nie mehr als 50 bis 60 Menschen zusammen essen. Das große Turmzimmer mit den länglichen, hellgelben Butzenfenstern dient außerhalb der Essenszeiten als Aufenthaltsraum für die Familien der Magister, um dem *Kladj* zu fröhnen. In der **Küche (E.17)** waltet die begnadete Köchin und Frau des Magisters Schesselbart *Bida die Dickliche* (*974 BF, korpulent, kräuterkundig, schallendes Lachen). Der **Waschraum (E.19)** ist einer der geschäftigsten Räume, sind doch Verwandlungsmagier mitten im Wald nicht die saubersten Gesellen. In großen Holzwannen schrubben sich verdreckte Schüler mit Seife und Schwämmen.

Der **Flugturm (E.4)**, um den sich der **Hühnerstall (E.2)** windet, ist zehn Schritt hoch und endet an einer hölzernen Falltür, die zum Vogelzwinger auf dem Dach führt. Hier finden die ersten Flugstunden des **ADLERSCHWINGE** in Vogelgestalt statt. Vom mit Heu und Zweigen ausgelegten Boden führt eine Holzleiter zur Plattform im Obergeschoss, wo sich der zweite Eingang befindet. Die Wände des fensterlosen Turms weisen Kuhlen und herausragende Äste auf, die dem „Jungvogel“ das Fliegen erleichtern.

Das obere **Lehrlabor (E.6)** dient zur Einführung, wo sich die Schüler an einfachen Tinkturen versuchen, um rechtes Dosieren und Mischen zu erlernen. Die echte Werkstatt Magister Walzivals, zu der gleich neben der mit Pech abgedichteten



DIE SCHULE DES WANDELBAREN ZU TUZAK

ERDGESCHOSS

- E1 Hundehütte
- E2 Hühnerstall
- E3 Pferdestall
- E4 Flugturm
- E5 Werkstatt
- E6 Alchimistenlabor
- E7 Dunkelkammer
- E8 Seminarräume
- E9 Krankenflügel
- E10 Studierraum der Scholaren
- E11 Bibliothek
- E12 Scriptorium
- E13 Eingangshalle
- E14 Empfang
- E15 Warteraum
- E16 Mensa
- E17 Küche
- E18 Waschküche
- E19 Waschraum

OBERGESCHOSS

- O1 Schlafsaal der Novizen
- O2 Zimmer der Studiosi
- O3 Wasserturm
- O4 Privatgemächer der Magister
- O5 Gästezimmer
- O6 Warteraum
- O7 Amtszimmer der Spektabilität
- O8 Gemach der Vize-Spektabilität
- O9 Collegium
- O10 Schlafsaal der Eleven
- O11 Waschraum der Schüler

DACH

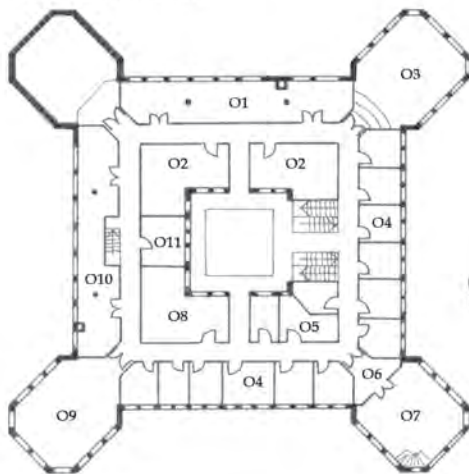
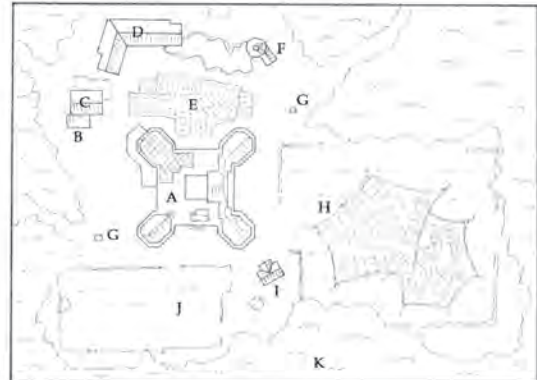
- D1 Vogelzwinger
- D2 Augurium
- D3 Kairanstube
- D4 Halle der Mada
- D5 Meditationskammern
- D6 Turmlounge der Spektabilität

KELLERGESCHOSS

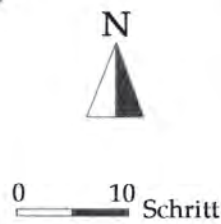
- K1 Nachtgehege
- K2 Werkstatt
- K3 Alchimistenlabor
- K4 Abflusskammer
- K5 Nachtgarten
- K6 Maulwurfsloge
- K7 Karzer
- K8 Waschraum
- K9 Forschungsräume der Magister
- K10 Raum der Abschwörung
- K11 Asservatenkammer
- K12 Archiv
- K13 Giftschränk
- K14 Menagerie
- K15 Salandrium
- K16 Zellentrakt
- K17 Abstellkammern
- K18 Weinkeller
- K19 Wäschelager
- K20 Vorratskammern

AKADEMIEGELÄNDE

- A Hauptburg
- B Holzlager
- C Schafstall
- D Gewächshaus
- E Kräutergarten
- F Teichpalast
- G Zisternen
- H Flugfeld
- I Pavillon der Spektabilität
- J Übungsfeld
- K Ja'asmlaias Baum



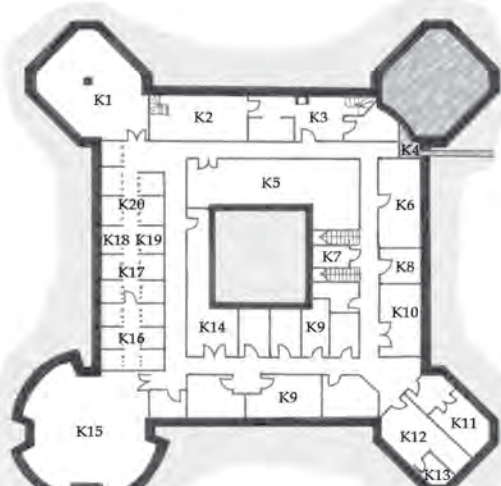
Obergeschoss



Dach



Erdgeschoss



Kellergeschoss

DANIEL JÜRGENS 2012



Dunkelkammer (E.7) eine kleine Wendeltreppe hinunterführt, befindet sich ein Stockwerk tiefer. Im **Krankenflügel (E.9)**, der an Decke und Wänden mit übergroßen Schmetterlingen bemalt ist, kümmert sich Heilmaga *Dealge Boauwa* (*976 BF, mütterlich) von der *Halle des Lebens* um Kranke und Verletzte.

Im **Studierraum (E.10)** halten sich meist Eleven und Novizen auf, die sich in kleinen Lerngruppen um einen Tutor versammeln und leidlich Bosparano lernen oder die *Annalen des Götteralters* zitieren. Die Wände der **Bibliotheksten (E.11)** werden fast verdeckt von fünf Schritt hohen Regalen, die bis zum Bersten mit Büchern gefüllt sind, aber auch einen Glaskasten mit einem Riesenflohzirkus beherbergen. Die Außenwand besteht aus einem quadratischen Mosaik bunter Butzenscheiben, die in drei mal drei Schritt Größe das Schulsiegel nachbilden. Im **Skriptorium (E.12)** sitzen neben fortgeschrittenen Studiosi meist zwei Schreiber der Akademie. Neben nie enden wollenen Bestellungen für den *Corpus Mutantis* kopieren sie häufig die Autobiographie der verstorbenen Spektabilität Lumin, Auszüge des *Etherischen Geflüsters* oder Traktate über Maraskans Flora und Fauna.

Im Säulengarten steht auf einer runden Anhöhe die Statue von Schwester Hesinde in denkender Positur. In ihrem linken Arm trägt sie ein Buch, auf dem für die Fragen des Seins eine 64 steht. Um den Garten herum liegen vier **Seminarräume (E.8)**, ausgestattet mit selbst gezimmerten und -gezauberten Tischen und Stühlen der Schülerschaft. Die Namen der Räume, **Boran, Sinoda, Tuzak** und **Jergan**, gehen auf Magister Lenziber zurück.

OBERGESCHOSS

In den **Schlafsälen der Eleven (O.10)** und **Novizen (O.1)** befinden sich oben Etagenbetten und unten wechseln sich lange Regale und Schränke entlang der Außenwand ab. Jedem Schüler steht zusätzlich eine Truhe zu. Beide Säle werden in der Mitte mit einer geflochtenen Mattenwand für Mädchen und Jungen zweigeteilt, die verschoben werden kann. Weibliche und männliche Studiosi haben je einen getrennten **Schlafsaal (O.2)**.

Gästezimmer (O.5) und **Privatgemächer der Magister (O.4)** haben je eine eigene Waschnische mit Holzwanne. Es ist üblich, dass Angehörige der Akademie zu viert, fünft oder sechst ein Zimmer bewohnen. Die Ausnahme bildet Magistra Shenanuni, die seit Jahren mit ihrer Leibdienerin ein geräumiges Zimmer teilt. Das Zimmer stellt sich mancher Schüler wie aus *1001 Rausch* vor. Nicht selten wird die Leibdienerin bestochen, um einen Blick auf aranische Wände, Pfauenfächer und das tulamidische Wolkenbett werfen zu können.

Im **Collegium (O.9)** besprechen die Magister bei Pfeifenkraut und warmem Zh'aar Akademieangelegenheiten oder brüten über einem *Brücke-von-Jergan*-Spiel. Im **Vorraum (O.6)** zur Spektabilität empfängt an einem Pult ein Novize Besucher und bittet sie darum, es sich auf Korbsesseln bequem zu machen, bis die Spektabilität sie im **Amtszimmer (O.7)** empfängt: An zwei Seitenwänden stehen hohe Bücherregale und an freien Stellen hängen Bilder und Zeichnungen neben fein gearbeiteten elfischen Instrumenten und Waffen. Vor der großen Glaswand, die den Dschungel nachahmt, steht ein großer

Arbeits Tisch und mit HASELBUSCH geformte Eisenbaumsessel. Rechts neben einem kleinen Aquarium führt eine Wendeltreppe in das Turmzimmer hinauf.

Wie im **Flugturm** finden im **Wasserturm (O.3)** die ersten Verwandlungen in Meerestiere statt. Der wassergefüllte Raum reicht zehn Schritt hinab in den Keller. In den Boden und die azurblau bemalten Wände sind Gwen-Petryl-Bruchstücke eingelassen sowie eine steinerne Trittleiter, die vom Eingang bis zum Grund führt. Studiosi werden erst für ihre Verwandlungen ins offene Wasser gelassen, wenn sie die „glückliche Vierheit des Wassers“ verinnerlicht haben. Erlesenen Studiosi lehrt die Spektabilität den WASSERATEM.

DACH

Die **Meditationskammern (D.5)** sind mit Bastmatten und Räucherwerk ausgestattet, um innere Versunkenheit und eine völlige Loslösung vom Alltag zu ermöglichen. Manchmal belegen Liebespaare die Kammern mit einem SILENTIUM und gönnen Schwester Rahja ein Stündchen. In der **Halle der Mada (D.4)** lehrt die Spektabilität Meditationstechniken und diverse Formen des Madatanzes. In seinem **Turmzimmer (D.6)** finden auf breiten Sitzkissen die Isdira-Kurse statt.

Auf dem hüfthoch umsäumten Dachgelände stehen drei Häuschen: Die **Kairanstube (D.3)** beinhaltet Kübel mit Alchimie-Utensilien und eingetopfte Pflanzen, die kontrolliert dem Mondlicht ausgesetzt werden müssen. Im **Augurium (D.2)** erhalten Novizen Mantikunterricht. Von Chiromantie, Wurforakeln, Grorithmik, Astrologie, Traumdeutung und Deromantie über Knollenlese bis hin zu dualistischer Numerologie wird jeder Bereich angetastet. Im fünf Schritt hohen **Vogelzwinger (D.1)** nisten Blutaare und Rotwähen, bisweilen sogar Schwarzgeier. Sie dienen den Studiosi als Studienobjekte, die ihre Entwicklung vom Ei an mitverfolgen.

KELLER

Das unbefugte Betreten des Kellers ist Scholaren verboten. Nur im Beisein eines Magisters oder der Köchin dürfen sie hinunter. Gegenüber dem kaum benutzten **Karzer (K.7)** liegt die **Maulwurfsloge (K.6)**, die in unterschiedlichen Höhen mit Erde gefüllt ist. Die wenigen Studiosi, die sich für Tiere wie Dachse, Schlangen und Maulwürfe für den ADLER-SCHWINGE entschieden haben, üben hier. Daneben liegt hinter einer dichten Metalltür die **Abflusskammer (K.4)**, die durch ein kleines Gitter mit dem Wasserturm verbunden ist. Ein Hebel an der Tür öffnet eine Metallklappe in der Kammer, die das Wasser des Turms in einen Bach ableitet.

In der unteren **Alchimistenwerkstatt (K.3)** werkelt Magister Walzivar bis spät in die Nacht herum und hütet in einer abgeschlossenen Nebenkammer seine Schätze: Schorf des Riesen *Ishyatralin*, Zähne vom *Friedhof der Seeschlangen*, Bruchstücke der misanthropischen Ruinen, etwas Endurium und ein Fass mit Giftharz des Kurinbaumkönigs. Im **Nachtgarten (K.5)** wachsen lichtscheue Dschungelpflanzen, das stockdunkle **Nachtgehege (K.1)** wird hingegen selten benutzt, da vielleicht alle zehn Jahre einer auf die Idee kommt, sich in eine Fledermaus oder Eule zu verwandeln.

Der Schlüssel zum **Zellentrakt (K.16)** liegt im Zimmer der Spektabilität. In zwei Zellen werden alte Schnitz- und Flecht-



arbeiten ehemaliger Schüler aufbewahrt, bis sie bei der Neujaarsfeier in Tuzak an das Volk verschenkt werden. Ansonsten werden die Zellen selten genutzt.

In der **Menagerie (K.14)** verstauben etliche Tierexponate, darunter gefährliche Exemplare und Meeresbewohner wie Giftmuränen, Spuckmarder und Haie. Im **Salandrium (K.15)** findet der grundlegende SALANDER-Unterricht statt, ansonsten dient es als Prüfungssaal. Zu den privaten **Forschungsräumen (K.9)** besitzen nur die jeweiligen Magister und Gastdozenten den Schlüssel und hüten argwöhnisch ihre Forschungsergebnisse. Bekannt sind Magistra Rurijidas Kultivierungsversuche von Kakteen aus der Khöm und Magister Koostjes Forschung an partieller Unsichtbarkeit. Sein Assistent untersucht im gemeinsamen Forschungsraum der Adepten die Schädlingsbekämpfung von Djuk-Käfern.

Das **Archiv (K.12)** beinhaltet brüchige Werke aus Pergament oder Maraskanpapier, die in Tongefäßen und Holzkisten Satinavs Hörnern trotzen. Neben Schriften aus der Gründungszeit lagern riesige Tier- und Pflanzenschaubilder. Das Archiv kann nur im Beisein der Bibliothekarin *Emersab* (*970 BF, rote Mähne, ausgeglichen, falckenäugig) betreten werden, die den Schlüssel hütet. In einer Ecke befindet sich der **Giftschrank (K.13)**, in dem hier in Tuzak tatsächlich verschiedene Gifte gelagert sind. Die gut gesicherte **Asservatenkammer (K.11)** erkennt man hingegen an ihrer Auskleidung mit Koschbasalt. Im **Raum der Abschwörung (K.10)** lehrte *Conrajin Termoli* Antimagie. Seit seiner Abreise wurde der verschlossene Raum nicht betreten.

PERSOPEP DER AKADEMIE

ЈАНДОП BLVUGH, SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNVS MUTANDVS

Die sanftmütige Spektabilität (*952 BF, graubraune Haare, ausgeglichen) mit breitem Kreuz und tiefgründigem Blick ist der Sohn eines geflohenen Asker Leibeigenen und einer Tuzaker Schneiderin. Noch im Noviziat verlor er seine Eltern bei einem Brand und flüchtete sich in elfische Sagen und Legenden. Mit 18 bereiste er als Adept elfische Akademien Nordaventuriens und verbrachte hernach 20 Jahre in den Salamanderwäldern bei Waldelfen.

Geprägt vom Weltbild des *Nurti* und *Zerzal*, das er mit dem Zwillingsglauben vermengt, kehrte er nach Tuzak zurück. Seine Kenntnisse elfischer Mutanda ebneten ihm den Weg in den Lehrbetrieb und verschafften ihm einen Lehrstuhl. Neben seiner Ruhe brachte ihm, im Gegensatz zu seinem Vorgänger Lumin, die fehlende Geltungssucht bei den Konventen und Hesinde-Disputen den Respekt und das Wohlwollen des Kollegiums ein. Als integre Spektabilität führt Blugh die Akademie durch Höhen und Tiefen der Politik. Seit dem *Tuzaker Aufstand* bringen ihm die Maraskaner Ehrfurcht entgegen wie sonst Priestern der Zwillinge.

Sei es Magie-, Meditations- oder Isdira-Unterricht, Blugh behandelt Schüler mit derselben Sorgfalt und Hingabe wie seine eigenen Adoptivkinder. Die Koryphäe elfischer Verwandlungsmagie erfreut sich der Natur oder spielt Melodien auf seiner Langflöte. Er empfindet kindliche Freude an *Honinger Geschich-*

ten und spricht zuweilen ein Gemisch aus Maraskani und Isdira. Als Paradebeispiel des weisen und aufrechten Magiers soll er mittlerweile 30 Fragen des Seins herausgefunden haben.

PERANIJIAN SCHELSELBART, MAGISTER ORDINARIVS THEORETICVS

Als Absolvent mit *Excelsior* gehört Peranijian Schesselbart (*970 BF, schütteres graues Haar, spindeldürr, konfus) zu den Koryphäen der Schule. Der Theoretiker kann selbst kaum mit seinen Gedanken mithalten und geht oft in seinen biosophischen Konstrukten unter: Mal wandert er über Wochen mit den Schafen auf der Weide, um aus ihrem Grasverhalten die Konvergenz des Humus herzuleiten, mal spielt er nackt Mandoline auf der Flugklippe, um die neopeldische Selbstverwandlung zu ergründen oder überträgt Lieder wie „Es springt die Flunder keck vor Übermut“ ins Maraskani, um die synalophische Universalität der Milz zu erforschen. Sein einziger Anker in der Realität ist seine Frau, die Köchin Bida. Er ist Meister der *Brücke von Jergan* und der einzig verzeichnete Magier der Akademie, der sich in eine maraskanische Riesenkrabbe verwandeln kann.

CHAKIJIAN DJIAJA, MAGISTER ORDINARIVS COMBATTIVVS

Der kleine Magier aus Jergan (*964 BF, pechschwarze Haare mit grauen Schläfen, gehetzt, drahtig) mit dem absolvierten Zweitstudium in Andergast ist der Schrecken der Schülerschaft. Schon zu Beginn des Noviziats trietzt er Schüler mit kleinen Kampfzaubern und versetzt sie in Extremsituationen. Neben der Kampfmagie ist er für die körperliche Ertüchtigung zuständig: Wenn die Schüler nach zehn Runden um das Akademiegelände murren, nicht zum fünften Mal den Eisenbaum hoch- und runterklettern zu wollen, knallt der Zauberstab. Das genaue Gegenteil ist seine Frau *Bridgard* (*963 BF, dicke weißblonde Zöpfe, graue Augen, besonnen) von der Thorwaler Hellsichtschule: Die Magistra ordinaria clarobservantia lehrt mit vorbildlicher Geduld Lesen und Schreiben und Grundzüge der Hellsicht. Ihre älteste Tochter *Hesindajida* (*990 BF, schwarze Schneckenköpfe, graue Augen, gewissenhaft), selbst eine Absolventin der Akademie, übt seit zwei Jahren das Amt der Bibliothekarin aus. (siehe **HmW 172**)

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN AN DER AKADEMIE

👁️ **Lenziber, Magister ordinarius transformatoricus** (*949 BF, gemütlich, hager, eidetisches Gedächtnis), lehrt seit seinem eigenem Abschluss an der Akademie maraskanische Sprache, Geschichte und Philosophie. Der Bauernsohn aus ärmlichen Verhältnissen und Vertraute seiner Spektabilität kann einfach nicht verwinden, dass Maraskan unter „der Knute der Garethjas blutet“ und versucht bei jeder Gelegenheit, die Überlegenheit maraskanischen Kulturguts zu betonen.

👁️ **Rurijida (Häselfeld) aus Syneggyn, Magistra ordinaria mutanda** (*984 BF, braunhaarig, verhärtet) gilt seit dem Tod ihrer Eltern in der *Schlacht von Hemandu* als verschlossen. Sie ist auf die Mutanda von Pflanzen spezialisiert und durchsucht die ganze Insel nach seltenen kopffüßigen Knollenblättern. Als Kennerin des Dschungels leitet sie mit Magister Chakijian die



Exkursionen der Akademie. Die Scholaren unterschätzen die unscheinbare Magistra oft, aber wer sie als imposante Berglöwin einen Kalekken zerfleischen sieht, besinnt sich eines Besseren.

DIE HELDEN AN DER SCHULE DES WANDELBAREN

Obwohl sie abgelegen im Dschungel liegt, wird die einzige Magierakademie der Insel oft aufgesucht und ist Besuchern gegenüber aufgeschlossen. Helden können in der Akademie als Gastdozenten aufgenommen werden, wenn sie in der Mutanda, elfischer Magie oder in profanen Bereichen wie Schnitzerei, Wahrsagerei oder Philosophie versiert sind. Besonders begeistert ist man von Elfen, die buchstäblich nicht mehr in Ruhe gelassen werden. Außerdem können in der Schule Gelehrte wie Botaniker, Historiker und Philosophen angetroffen

werden, die in der Bibliotheksten weiterführenden Studien nachgehen.

Dienstleistungen

Die Magier der Schule werden oft als Dschungelführer oder Leibwächter für eine Expedition angeheuert, sollen Narben und Entstellungen beheben oder bei schweren Vergiftungen helfen. Während sich Schönheitseingriffe mit TRANSMUTARE nur Reiche leisten können, liegen die berühmten Antidote im erschwinglichen Bereich. Als einziger Thaumaturg der Schule verlangt Magister Lenziber horrende Summen für die Artefakterstellung – und seien es mit AUREOLUS belegte Ohringe. Rebellen und Unterstützern der maraskanischen Sache bietet die Akademie Dienstleistungen für einen mindestens um drei Stufen reduzierten Preis an. Die Verfügbarkeit ist für sie um 2 Punkte erhöht. Trotz aller Gerüchte verkauft die Akademie keine Gifte – zumindest nicht an jeden.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	5	9	3
Entzauberung (Eigenschaften/Form)	9	5	15
Herstellung von Alchimika (Antidot)	9	6	12
Magische Heilung (Gift)	9	5	14
Magische Heilung (TRANSMUTARE)	10	10	1*
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	5	14
Nachrichtenübermittlung (ADLERSCHWINGE)	7	10	13
Prüfung des magischen Potentials	6	2	14
Sterndeutung und Horoskopstellung	6	4	5
Verzauberung (Eigenschaften/Form)	10	9	18
Verzauberung (andere gelehrte Formeln)	5	6	8

*) nur mit Einwilligung der Spektabilität

Die Bibliothekste

Dank Buchdruck nimmt der profane Bestand der Bibliotheksten stetig zu, doch sie brilliert im Bereich magischer Mutanda. Neben Standardwerken finden sich viele Traktate zur Erlangung der Magus-Würde – allein die Schriften zu ATTRIBUTO-Variationen füllen ganze Regalbretter. Herzstück ist der *Corpus Mutantis*, das von Lumin zusammengetragene Schulzauberbuch. Neben 36 nummerierten Exemplaren für den Unterricht gibt es eine kommentierte Geschenkfassung aus Lumins Nachlass.

Überwältigend ist auch der Bestand zur Tier- und Pflanzenkunde. Abgesehen vom einschlägigen Kanon, wie dem *Bestiarium von Belhanka*, dem *Folianthen der Kreutherkunde* und dem *Monsterhandbuch*, gibt es einige von der Akademie angefertigte Bestiarien und Herbarien zu Maraskan. Darunter Werke wie *Der vierfach geseignete Kugelfisch* aus der Feder des Leibkochs Perjins I. oder das 1000seitige *Tauben im Flug*, der von biologischen Studien über Rezepte bis zu Märchen alles Wissenswerte (und mehr!) über die maraskanische Taube enthält.

Der profunde Bestand zur Elfenmagie ist Spektabilität Bluugh zu verdanken: Zur 300 Jahre alten Ausgabe des *Schlüssels zur magischen Verständigung* der Akademie fügte er aus Privatbesitz Traktate zur elfischen Lebensweise und Sprache und eine kommentierte Fassung der *Zauberkräfte der Natur* hinzu.

Immens: -

Sehr groß: Magica mutanda, Tierkunde, Pflanzenkunde

Groß: Magica clarobservantia, Magica communicatia

Ansehnlich: Anatomie, Elfenmagie, Geographie (Maraskan), Götter und Kulte (Rur-und-Gror), Sagen/ Legenden (Maraskan)

Hinlänglich: Geschichtswissen (Maraskan), Handwerk (Holzbearbeitung), Magica combattiva, Magica controllaria, Magica transformatoria, Sternkunde, Kulturkunde, Alchimie (Gifte)

Gering: Magica contraria, Magica curativa, Magiekunde

Minimal: diverse, darunter Echsenmagie* und Magica invocatia*

*) nur Theoretisches

Zweitstudium

Die Akademie begrüßt grundsätzlich Anwärter aller drei Gilden, wobei Schüler der Weißen Gilde bisher an einer Hand abgezählt werden können und viele Schwarzmagier bereits bei einem Eignungsgespräche als ungeeignet abgelehnt werden. Zweitstudenten, insbesondere Neulingen der Mutanda, wird



nahe gelegt, sich zwei Jahre an der Akademie aufzuhalten, um an allen wichtigen Kursen und Exkursionen teilnehmen zu können, bevor sie sich der Examinatio stellen. Neben Zweitstudenten der Lowanger Verwandlungsakademie bilden Absolventen aus Al'Anfa und dem Horasiat die größte Gruppe.

ABENTEUER AN DER SCHULE DES WANDELBAREN

Die Akademie ist prädestiniert für machtpolitische Intrigen: Trotz des friedlichen Miteinanders gleicht die Schule einem Käfig zorniger Marasken. Gemäß dem Dualismus ist jeder er selbst und gleichzeitig ein anderer. Verleumdung, falsche Gerüchte und Sabotage kommen nicht selten vor. Borbaradianer, Rebellen und die KGIA greifen oft auf akademiefremde Personen als Mörder, Diebe und Spione zurück, um sich selbst aus der Gefahrenzone zu halten.

Viele Vertreter unterschiedlicher Magietraditionen sind ebenfalls auf der Suche nach Helfern, um Geheimwissen über echsische Hinterlassenschaften oder eine Niederschrift des TRANSMUTARE aus der Akademie zu stibitzen. Helden können von Questadoren und Naturforschern als Eskorte angeheuert werden, die aus „wissenschaftlicher Neugier“ an der *Großen Exkursion* teilnehmen. Als Gegenleistung für die Dienste der Akademie können vertrauenswürdige Helden als Begleiter für Expeditionen verpflichtet werden, die geheim vor der Inspektion ablaufen sollen. Als Boten können sie dafür sorgen, dass verschlüsselte Nachrichten die Bruderschwestern auf dem Festland erreichen.

DER GIFTSCHRANK

Die Akademie trägt seit Jahrhunderten das Wissen über Tier- und Pflanzenkönige der Insel im Buch *Haranim-al-Marustan* zusammen. Da sich vorwitzige Novizen und todesmutige Adepten immer wieder auf die Suche nach der Maraskenkönigin *Nansijd* im Süden, dem König der Maraskanfedern, den zwei Schritt großen gletschigen Riesenwurm *Wyrryschl'schlatdjim* am Fuße der Maraskankette nördlich der Mendrina und dem Kurinbaumkönig in den Papyrussümpfen gemacht haben, ist ein Einblick in das Buch nur den Magistern gestattet, die seit mindestens acht Jahren an der Akademie unterrichten. Andere Personen benötigen die Erlaubnis der Spektabilität. Neben altbekannten Exemplaren gibt es mehrere Dutzend Einträge, deren Wahrheitsgehalt noch zu prüfen wäre. Als zu gefährlich eingestuft, untersagt die Akademie derlei Forschungsreisen, doch suchen einzelne Magister oft Wagemutige für so eine höchstgefährliche Suche.

Neben zwei GARDIANUM-Amuletten lagern in der Aservatenkammer diverse ATTRIBUTO-Artefakte, ein echsischer Kraftgürtel, zwei SALANDER-Spangen und die Keule eines Schamanen der Tocamuyac.

Die Statue der 2,5 Schritt großen und zwei Schritt breiten Maran-Marasken-Chimäre geht auf Magister Franziber zurück, der sich durch Eigeninterpretation von *Zaborons* Schriften dazu berufen fühlte, durch Chimären die „Schönheit der Welt zu vermehren“. Um Probleme mit der Obrigkeit zu vermeiden, versuchten ihm die anderen Magister im Stillen das Handwerk zu legen. Bei der magischen Auseinandersetzung vor seiner

Verbannung 1001 BF versteinerte ein fünffach ausgesprochener PARALYSIS die Chimäre, der nicht mehr nachlässt. Gegen eine Rückverwandlung sträubt sich Magistra Shennasuni, die immer noch auf eine Herleitung des INFINITUM hofft.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Die meisterhafte Beherrschung der Verwandlungsmagie an der Tuzaker Akademie geht nicht allein auf die Kenntnisse elfischer Spruchzauberei zurück: In den Archiven lagern uralte Aufzeichnungen aus der Zeit der Beni Rurech, die von Nichtmaraskanern kaum zu entschlüsseln sind, aber auf eine weitreichende Kenntnis der Magica mutanda schließen lassen. Aufgrund ihrer religiösen Bedeutung wird dieses Wissen jedoch nicht mit den Collegae anderer Akademien geteilt.

Eine Meile westlich der Akademie gibt es in einem Waldhügel eine hinter Yagan-Sträuchern versteckte Höhle, die durch einen langen Tunnel unter die Akademiegemäuer führt und an einer Geheimtür zum Salandrium endet. Der Tunnel stammt aus der Zeit der Priesterkaiser, als die Akademie noch ein Jagdschloss war. Die meisten Magister wissen davon, aber nur seine Spektabilität besitzt den Schlüssel. Die Existenz eines Zweitschlüssels ist nur den Magistern Rurijida, Lenziber und Chakijian bekannt, die ihn abwechselnd am Leib tragen.

Weltliche Politik ist Spektabilität Bluugh zuwider, doch missfällt ihm die Haltung des Mittelreichs, über seine Heimat bestimmen zu wollen. So gewährt er dem Widerstand Hilfe, ohne die Akademie zu gefährden, und hat seit seinem Amtsantritt ein Netz aus Vertrauten und Verbündeten aufgebaut: Er steht im Kontakt mit der Rur-Gror-Priesterschaft, hat Verbindungen zu einigen Rebellengruppen, viele Absolventen stehen in seiner Schuld oder sind ihm treu ergeben und selbst mit Hexen pflegt er insgeheim zumindest gegenseitigen Frieden.

Die Magister Chakijian, Lenziber und Rurijida bilden den Kopf des versteckten Widerstands der Akademie, und greifen seit Jahren in die Geschicke der Stadt ein: Waffenschmuggel, Botendienste, Spionage, „spezielle Unterweisung“ vielversprechender Novizen mit reichsfeindlicher Gesinnung, Rettungsaktionen und zeitweiliger Unterschlupf für Rebellen im Zellentrakt laufen verdeckt neben dem Lehrbetrieb ab.

SZENARIOIDEE

DAS SPEKTABILITÄTENSTERBEN UND DIE BORBARADIANISCHE VERSCHWÖRUNG

Das letzte Jahr vor der Schließung der Schule des Wandelbaren war mit Sicherheit eines der ereignisreichsten seiner Geschichte. Wir haben an dieser Stelle alle nötigen Informationen zusammengestellt, um die Geschehnisse dieses Jahres auch in Ihrer Spielrunde darzustellen.

CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE DES JAHRES 1020 BF

27. Efferd: Spektabilität Jandon Bluugh verstirbt am Biss einer Noralec-Otter.

19. Travia: Die neue Spektabilität Sarosa Shennasuni stirbt beim Sturz über eine Potpourrivase.



23. Hesinde: Sarosas Nachfolger Peranijian Schesselbart verpatzt offenbar einen Verwandlungszauber und stürzt als Wollnashorn von einer Klippe.

4. Firun: Die frisch gekürte Spektabilität Wilmaan Koostjes wird mitsamt seiner Familie brutal umgebracht. Kommissarische Leiter der Akademie werden die Eheleute Bridgad und Chakijian Djiaja.

21. Firun: Fürst-Marschall *Helme Haffax* entsendet Bewaffnete unter Leutnantin *Emer Garstenheuck* an die Akademie, um die Todesfälle zu untersuchen.

23. Firun: Garstenheuck überführt die Djiajas des Mordes an Koostjes und lässt die beiden hinrichten, was zu blutigen Kämpfen innerhalb der Akademie führt. Hesindajida, die Tochter der Exekutierten und Archivarin der Schule, kann mit ihrem Verlobten Perjin fliehen.

In den folgenden Tagen: Viele Akademieangehörige fliehen und versuchen möglichst viele Besitztümer zu retten; die Schriftensammlung und große Teile der Akademieeinrichtung zerstreuen sich durch die Flucht.

1. Tsa: Der *Klotz* wird von den Söldnern der *Schwarz-Roten Marasken* besetzt und verwandelt sich in einen Militärstützpunkt

3. Tsa: Die Templer von Jergan unter Haffax stürmen Boran und hissen das Banner der Dämonenkrone; der Verrat des Fürst-Marschalls ist offensichtlich.

15. Ingerimm: Auf dem Allaventurischen Konvent der Magie wird die Akademie Tuzak offiziell aufgelöst.

HINTERGRUND

Die Morde an den schnell wechselnden Spektabilitäten waren die deutlichste Ausformung einer Auseinandersetzung zwischen Anhängern Borbarads, die die Akademie schon seit längerem unterwanderten, und dem maraskanischen Widerstand.

Die Borbaradianer

☞ **Sarosa Shennasuni, Magistra ordinaria mutanda** (*995 BF, schwarzhaarig, eitel) ist außerordentlich begabt und mimt an der Akademie gerne die tulamidische Prinzessin. Außerdem dient die gebürtig Zorganerin als Verbindungsfrau zu aranischen Unterstützern der maraskanischen Sache, was ihr ein beachtliches Ansehen eingebracht hat. Magistra Sarosa ist sich ihrer Sterblichkeit bewusst. Auf der Suche nach einer Lösung stieß sie auf *Borbarads Testament*. Sie ließ sich auf der Suche nach Macht von seinen Lehren einnehmen und sah ihre Stunde gekommen, als der Herr tatsächlich wiederkam. Durch *Rayo Brabakers* Leitung und die Absicherung, Recht und Gesetz würden unter Borbarad neu definiert, verlor sie letzte Skrupel und ist die Drahtzieherin der borbaradianischen Unterwanderung der Akademie. Sie setzt ihre Leibdienerinnen geschickt als Spione ein und entledigt sich ihrer durch Rausschmiss oder Vorwürfe von Diebstahl.

☞ **Wilmaan Koostjes, Magister ordinarius mutandus** (*972 BF, Vollbart, bullig, ehrgeizig), ein kühler Absolvent der Lowanger Verwandlungsakademie aus Scherpinkoje, siedelte **1015 BF** mit Frau und sechs Kindern von Festum nach Tuzak über. Trotz enormer Fachkenntnisse als Spezialist für den SALANDER konnte er weder in Lowangen noch in Festum als Dozent aus dem Schatten der jeweiligen Spektabilität heraustreten und sich einen Namen machen; so ist Tuzak seine letzte Hoffnung. Der Bornländer hat sich aus verblendeter Machtgier bereitwillig Magistra Shennasuni angeschlossen und ist der kaltblütige Mann fürs Grobe.

☞ **Torben Dergeler, Magister minor** (*999 BF, gutaussehend, unstet) sichert sich mit Lug und Trug Wilmaans und Sarosas Wohlwollen. Dabei gilt seine Loyalität nur ihm selbst. Als ehemaliger Tutor und neuerlicher Patron hat er einen geheimen Kreis von Novizen und Studiosi um sich gesammelt. Mit diesen geht er chimärologischen Studien nach, die ihn beschäftigen, seit ein Exemplar des *Chimären und Hybriden* aus dem Nachlass Franzibers in seine Hände gefallen ist.



Der Widerstand

☞ **Jandon Bluugh** hat die Akademie jahrelang wie ein Fels in der Brandung durch alle Widrigkeiten geführt und ahnt bereits seit einiger Zeit, dass etwas grundlegend in Unordnung ist, schreibt aber die anhaltenden Umwälzungen der Insel Fürst *Herdins* Paranoia und *Delian von Wiedbrücks* Machtgier zu.

☞ **Magister Lenziber** sowie **Chakijian** und **Bridgard Djiaja** leisten seit Jahren versteckt Widerstand, ohne sich einer festen Widerstandsgruppe angeschlossen zu haben. Sie halten den Mord an Bluugh zunächst für ein Komplott der Mittelreicher, merken dann aber schnell, dass sie es mit etwas weitaus Schlimmerem zu tun haben.

☞ Die schweigsame **Magistra Rurijida** hingegen ist eine Rebellin der *Sira Jerganak*. Sie ist für den Kontakt zur Akademie und die Nachwuchsrekrutierung unter den Studiosi zuständig. Sie kennt sich in den Katakomben von Tuzak ebenso gut aus wie in den umliegenden Wäldern und verhilft während der Kämpfe um die Akademie vielen Angehörigen der Schule zur Flucht.

EINBINDUNG DER HELDEN

Die Helden können auf verschiedene Weise in diesen Konflikt verwickelt werden. So könnten sie von der Grauen Gilde beauftragt worden sein, die mysteriösen Todesfälle aufzuklären. Vielleicht weilen sie an der Akademie und werden mehr oder weniger zufällig Zeugen ihres Untergangs. In den turbulenten Ereignissen während der Kämpfe gibt es viele Gelegenheiten, sich als heldenhafter Fluchthelfer hervorzutun oder im Dienste der Wissenschaft wertvolle Wissensschätze zu retten.



DIE ANATOMISCHE AKADEMIE ZU VINSALT

Vollständiger Name: Accademia Magica Curativa – Schule für Heil magie, medizinische Kunst und Anatomie der Ho-
rasstadt Bosparan, auch: Anatomisches Institut

Standort: Vinsalt, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Penta-
gramms

Spezialgebiet: Heilung und Erhaltung des
menschlichen Körpers (Merkmal *Heilung*)

Größe: klein (Magier) / mittelgroß (mit Medi-
ci und Alchimisten)

Akademieleitung: Nita von den Adlern (Magie-
rin) und Harsen von Flarngau (Medicus)

Personen der Historie: Alhonso di Bethana, Akade-
miegründer (554-659 BF); Vascal Altrovio, Leiter der
Akademie im Untergrund (648-729 BF); Maryan di Shu-
mir, Leiterin der verrufenen Schule der Schmerzen zu El-

burum (985-1028 BF); Bascanai von Andima, langjährige
Spektabilität (960-1032 BF)

Bedeutende Abgänger: Egtor von Vinsalt, Anconiter-Abt
(*991 BF); Engerd Adlim, Arzt der Schönen und Rei-
chen (*965 BF); Phedro ya Mezzani, Großmeister
des ODL, Ordensburg Neetha (*976 BF)

Fachliche Reputation: Die Akademie ist aven-
turienweit führend in Anatomie und der Hei-
lung von Verletzungen, innerhalb der Weißen
Gilde jedoch umstritten aufgrund ihrer For-
schungsmethoden

Einfluss: groß (sehr groß am Fürstenhof Vinsalt
und zur Stadtgarde)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: immens

Bibliotheksbestand: sehr groß



»Schaut Euch den Einstich an. Der Eintritt verläuft genau zwi-
schen den Rippen. Es sieht so aus, als würde der Wundkanal di-
rekt zum Herzen verlaufen. Vermutlich wurde eine spitze, dünne
Klinge verwendet. Derart tödliche Verletzungen stammen nicht
von Anfängern.«

—Trondan Hanskar, Magister der Anatomischen Akademie zu
Vinsalt, neuzeitlich

Die Anatomische Akademie hat sich in erster Linie der Pflege und
Heilung von Kranken verschrieben, widmet sich als Magierakade-
mie der Weißen Gilde aber natürlich auch der Ausbildung von
Heilmagiern. Darüber hinaus hat das Institut jedoch auch eine
nichtmagische Seite: Das Kollegium setzt sich aus Anatomen,
Magiern, Alchimisten und Medici zusammen, außerdem werden
neben den magischen Scholaren auch angehende Ärzte und Apo-
theker ausgebildet. Der Unterricht wird dabei häufig am Kran-
kenbett durchgeführt, sodass die Schüler aller Fachrichtungen
eine weit gefächerte, lebensnahe Ausbildung erhalten.

Weitere Ziele der Akademie sind die Weiterentwicklung von Heil-
zaubern sowie die Erforschung von Krankheiten und der Anato-
mie des menschlichen Körpers (und anderer Lebewesen). Gerade
letzteres bringt den Magistern nicht selten den Ruf boronfrevle-
rischer Leichenfledderer ein – häufig jedoch nur solange, bis der
betreffende Kritiker selbst der Dienste der Heiler bedarf.

Das Institut wird bei alledem in hohem Maße durch die Krone
protegiert, die die notwendigen Mittel zur Verfügung stellt und
die Hand über Forschung und Lehre hält.

DIE GESCHICHTE DER ANATOMISCHEN AKADEMIE

Nach **Bosparans Fall** waren viele gildenmagische Traditionslin-
ien im Lieblichen Feld völlig gekappt: Alle Akademien waren
geschlossen, viele geplündert, die Magister häufig von Verfol-
gung bedroht oder zum Dienst an Akademien des Neuen Rei-

ches zwangsrekrutiert. Zwar war die Heil magie eine der magi-
schen Disziplinen, die als Erstes wieder zugelassen und sogar
in der Zeit der *Priesterkaiser* teilweise geduldet wurde, doch erst
durch das Wirken Rohals des Weisen sollte wieder eine Heil-
magierschule am Yaquir entstehen: Wenige Jahre nachdem er
den Wiederaufbau des zerstörten Bosparan unter dem neuen
Namen *Vinsalt* erlaubt hatte, trug der Reichsbhüter dem jun-
gen Heilmagier *Alhonso di Bethana* **574 BF** auf, in der schnell
wachsenden Stadt eine Magierakademie zu gründen, um die
große Zahl der Kranken und Siechen magisch zu behandeln.
Als sich **595 BF** nach dem Verschwinden Rohals und den ver-
heerenden Magierkriegen die große Magierzunft in die drei
Gilden aufspaltet, kommt es zum Zerwürfnis zwischen den
Magistern der Akademie und ihrem Gründer: Während Al-
honso sich der Weißen Gilde anschließt und später sogar zu
deren Convocatus Primus aufsteigt, entscheidet sich die Ana-
tomische Akademie für die Große Graue Gilde des Geistes –
die Gründe für den Dissens liegen bis heute im Dunkeln.

Während der Unterdrückung des lieblichfeldischen Patriotismus
unter Herzog *Midor Galahan* hatten auch die Akademien har-
te Repressalien zu ertragen. So wurde etwa **691 BF** aufgrund
fadenscheiniger Gerüchte der magische Zweig der Vinsalter
Heilerschule geschlossen, die fortan den Namen *Anatomisches
Institut* trug. Die damalige Spektabilität *Vascal Altrovio* jedoch
sammelte die entlassenen Magister und führte die Lehr- und
Forschungstätigkeit im Verborgenen fort. Erst **725 BF** unter
Herzog Olruk dem Trinker wurden die Magier wieder zuge-
lassen – nicht zuletzt, um die ständigen Leberbeschwerden des
Herzogs magisch zu lindern.

Unter Königin *Amene III.* suchte das Institut eine enge Anle-
hung an die Herrscherfamilie und stieg sogar in den Rang einer
Reichsakademie auf. Die großzügige finanzielle Unterstützung
blieb jedoch nicht ohne Folgen: Nach ihrer Horas-Proklamation
1010 BF bestand die Kaiserin auf einen Übertritt der Akademie



zur Weißen Gilde, die gegenüber der Grauen Gilde eine stärkere Bindung an weltliche Machthaber propagiert.

Als Spektabilität *Bascanai von Andima* sich bemühte, den Wunsch Amenes schnellstmöglich umzusetzen, hatte sie mit starken Widerständen im Kollegium zu kämpfen, das sich gegen die stärkeren Restriktionen und Regularien der Weißen Gilde auflehnte. Dennoch wurde dem Antrag auf dem Allaventurischen Konvent **1012 BF** in Khunchom durch die Gildeführung stattgegeben, die letztendliche Eingliederung in die Gildenstruktur sollte sich aufgrund bürokratischer Hürden jedoch noch bis **1014 BF** hinauszögern.

In jüngster Zeit kam es in wenigen Jahren zu einem kompletten Wechsel an der Spitze der Akademie: Nach dem Tod der Kaiserin **1028 BF** wurde *Harsen von Flarngau*, der bisher oberste Medicus des Kaiserhofs, neuer *Rector Mundanus* und bereits **1032 BF** trat *Nita von den Adlern* die Nachfolge der überraschend verstorbenen *Rectrix Magica* an. Bislang bleibt die neue Führung dem bisherigen Kurs treu, doch es bleibt abzuwarten, wann sich die gärenden Unruhen im Kollegium erneut bemerkbar machen.

DAS GESCHÄFT MIT SCHÖPHEIT

Über viele Jahre hinweg spielte die magische Verschönerung wohlhabender Patienten mittels TRANSMUTARE keine unwichtige Rolle im Tagesgeschäft der Akademie und diese Behandlungen entwickelten sich zu einer lukrativen Einnahmequelle für einige Magister und die Akademie als Ganzes (denn sie beanspruchte stets einen Teil der Honorare).

Im Jahr **1018 BF** fällt der Akademievorstand jedoch die umstrittene Entscheidung, diese Dienstleistung fortan strengstens zu untersagen, denn man fürchtete um den Ruf des Instituts als ernsthafte Forschungsanstalt. Zudem war eine allzu sorglose Verwendung dieser Zaubersformel schon des Längeren von der Gildenleitung angemahnt worden.

Infolgedessen verließen einige Magister wie der illustre *Engerd Adlim (Horas 129)* die Akademie, um ihr einträgliches Geschäft fortan unabhängig weiterzuführen. Der ein oder andere mag sogar mittlerweile für zwielichtigere Auftraggeber wie die Vinsalter Königin des Verbrechens, *Niam von Bosparan (Horas 134)*, tätig sein und gesuchten Schurken zu einem neuen Aussehen verhelfen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Anatomische Akademie Vinsalt ist eine der wenigen Magierakademien, bei der die Ausbildung von Scholaren nicht im Vordergrund steht, denn in erster Linie widmet man sich hier der Versorgung und Heilung von Kranken und Verletzten. Als Capitale des Lieblichen Feldes ist Vinsalt auch Sitz der Reichsverwaltung und so ist es auch kein Wunder, dass viele hohe Kronbeamte und andere Amtsträger zu den Patienten gehören. Die Akademie profitiert davon in erheblichem Maße, denn Krone und Stadt sorgen stets dafür, den Magistern und Ärzten beste Arbeitsbedingungen zu bieten, aber auch die in

Ausbildung begriffenen Heilkundigen bei ihren Studien nach Kräften zu unterstützen.

Die immense finanzielle Förderung schlägt sich nicht nur in der Ausstattung der Labore und Lehrräumlichkeiten nieder, sondern auch bei der Personalausstattung. So kommt auf jeden Scholaren mindestens ein Diensthote, den Magistern und Professoren steht entsprechend mehr Dienerschaft zur Verfügung.

KOLLEGIUM UND AKADEMIEVORSTAND

Das Kollegium der Akademie besteht aus über zwei Dutzend *Magistri* (Magiern) und *Dottores* (Medici), von denen jedoch jeweils nur ein kleiner Teil in die Lehre eingebunden ist, während ein Großteil in erster Linie der Behandlung der Kranken und seinen Forschungen nachkommt. Um nicht stets dieselben Personen mit Lehrverpflichtungen zu belasten, sind alle in ein rotierendes System eingebunden und müssen von Zeit zu Zeit einzelne Lehrveranstaltungen anbieten.

An der Spitze des Kollegiums steht der Akademievorstand, dem neben den beiden *Rectoren* – traditionell wird das Institut stets von einem Magier und einem studierten Medicus gemeinsam geleitet – noch drei weitere *Professores* angehören. Der Akademievorstand entscheidet in allen Streitfragen mit einfacher Mehrheit, sodass die *Rectoren* theoretisch auch überstimmt werden können – in der Praxis wird dies durch ihren großen Einfluss bei Besetzungsfragen jedoch verhindert. Ohne Stimmrecht und in rein beratender Funktion gehört dem Gremium auch der *Majordomus* an, der über das Heer von Diensthoten und Gesinde gebietet und für den reibungslosen Ablauf des Akademiealltags Sorge trägt.

Neben den Mitgliedern des Kollegiums und dem Dienstpersonal kümmern sich auch zwei vom Tempel abgestellte Peraine-Laien und eine Tsageweihete um die Siechen und Verwundeten. Zudem bieten immer wieder freiwillige Helfer der Akademie ihre Dienste an – nicht selten eine auferlegte Buße durch die Tempel der Peraine und der Tsä.

DAS LEBEN DER SCHOLAREN

Um als Scholar an der Anatomischen Akademie zugelassen zu werden, braucht es neben der magischen Begabung auch eine gewisse Nervenstärke sowie die Bereitschaft, einen Leichnam zwar mit dem nötigen Respekt, aber dennoch als reines Studienobjekt zu betrachten. Diese Abgebrühtheit müssen natürlich auch die profanen Schüler, die eine Karriere als Medicus anstreben, mitbringen, wohingegen einem angehenden Apothekarius eine größere Distanz zum lebenden – oder toten – Studienobjekt zugestanden wird.

In allen drei Zweigen wird jedoch von Beginn an großer Wert auf die Ausbildung am Patienten gelegt. In den ersten Jahren müssen alle Scholaren neben ihren sonstigen Lektionen den behandelnden Magiern und Ärzten bei der Versorgung der Kranken assistieren, etwa durch das Anreichen notwendiger Hilfsmittel, aber auch das Fixieren widerspenstiger Patienten.

Im Novizium sieht das *Curriculum*, die Ausbildungsordnung des Instituts, dann die Anatomie und Funktionsweise des menschlichen Körpers vor. Diese Kenntnisse werden in erster Linie in Vorlesungen und anspruchsvollen Seminaren vermittelt, erfordern aber auch viele Stunden eigenständiger, mühevoller Studien von den Halbwüchsigen. In diesen Jahren teilt sich der Ausbildungsweg der Scholaren der verschiedenen Zweige: Während die an-



gehenden Heilmagier ihre arkanen Kräfte schulen müssen, widmen sich die künftigen Medici verstärkt ihren 'handwerklichen' Fähigkeiten und die Jungapotheker verbringen viele Stunden im Lehlabor. Vollends getrennt ist die Ausbildung jedoch nie, wodurch einerseits etwa der Medicus später weiß, wann er lieber einen Magus zu Rate zieht, andererseits aber auch ein kollegiales Miteinander der Schüler gefördert wird.

In den letzten Jahren der Ausbildung bekommt der Dienst in den Krankenzimmern wieder stärkeres Gewicht: Unter Aufsicht behandeln die Studiosi nun eigenständig ausgewählte Patienten, deren Beschwerden von ihren Ausbildern als geeignet eingestuft wurden. Gleichzeitig werden aber auch die theoretischen Studien weiter intensiviert, denn die Abschlussprüfung wirft bereits ihre Schatten voraus.

Die *Disputatio* sieht für alle Ausbildungszweige ähnliche Aufgaben vor, die nur durch fachspezifische Fragen zur Magiethorie, übliche Behandlungsmethoden oder alchemistische Substitutionen ergänzt wird. Für den praktischen Teil wird stets ein besonders interessanter Fall aus den Krankenzimmern ausgewählt, zu dem die *Candidati* dann in der Gruppe eine Diagnose erstellen müssen, geeignete Behandlungsmöglichkeiten auswählen und diese dann durchführen. Die Prüfung kann durchaus auch erfolgreich bestanden werden, wenn man gemeinsam zu dem Schluss kommt, dass bei diesem betreffenden Patienten Heilmagie wenig auszurichten vermag und ihm mit einer profanen Therapie besser geholfen werden kann. Die solide Beherrschung der vermittelten Zauberformeln wird natürlich auch überprüft, tritt aber gegenüber der erfolgreichen Behandlung des Patienten in den Hintergrund.

DER DIENST AM PATIENTEN

Die Versorgung der Kranken nimmt einen festen Platz in der Gesundheitsversorgung Vinsalts ein. Das heißt nun allerdings nicht, dass jeder dahergelaufene Habenichtes einen Anspruch hat, von den gelehrten Damen und Herren des Instituts seinen Schnupfen kuriert zu bekommen. Die Akademie kann selbst darüber entscheiden, wem sie eine Behandlung gewährt, und legt dabei eine Reihe unterschiedlicher Kriterien zu Grunde: Neben dem Ausmaß der Beschwerden und den zu erwartenden Heilungschancen haben auch der Stand des Kranken und – das soll nicht verschwiegen werden – sein Geldbeutel Einfluss auf die Entscheidung. Nur ein Teil der Patienten muss für längere Zeit in den Krankenkammern der Akademie untergebracht werden, vielen kann so schnell geholfen werden, dass sie direkt nach der Behandlung wieder in ihr Heim zurückkehren können, anderen wird zu regelmäßigen Terminen geraten. Letzteres ist besonders häufig bei seelischen Erkrankungen der Fall: Die Vinsalter verstehen sich ausgezeichnet darauf, mentale Ungleichgewichte und Suchterkrankungen zu therapieren, verlangen für diese Dienste jedoch auch fürstliche Honorare, sodass sich nur gut betuchte Patrizier diese Behandlung leisten können.

FORSCHUNGSTÄTIGKEIT

Der Ruf der Anatomischen Akademie als führende Einrichtung bei der Erforschung von Krankheiten und der Anatomie des menschlichen Körpers ist weit über die Grenzen des Horasreiches hinaus bekannt. Um diesem Ruhm auch weiterhin gerecht zu werden, hat die Forschung einen hohen Stellenwert

am Institut. So müssen etwa bereits die Studiosi Traktate zu speziellen Fragestellungen verfassen und sind gehalten, dabei stets eigene Erkenntnisse zu erzielen. Auf der anderen Seite bemüht man sich aktiv darum, anerkannte Forscher an die Akademie zu holen, wie etwa kürzlich die renommierte *Theoria von Methumis*, die für ihre Forschungen zum Ausbruch der *Roten Keuche* im Jahre 1018 BF bekannt wurde und zuletzt am Kusliker *Institut der Arkanen Analysen* tätig war.

Die umfangreichen anatomischen Studien an Leichnamen gesunder und kranker Verstorbener rufen zwar regelmäßig harsche Proteste des Boronkultes hervor, diese verhalten jedoch meist unbeachtet, da die Obrigkeit den Wissensvorsprung der Akademie erhalten will. Mehr noch: In Vinsalt wandert von Gesetzes wegen jeder Ermordete, bei dem Täter und Tätergang noch nicht feststehen, über die Sezirtische des Instituts. Von dieser Regelung profitiert sowohl die Akademie als auch die *Connetablia Criminalis Capitale* und andere Stadtgarden,

TATORTERMITTLUNGEN – DIE ZUSAMMENARBEIT MIT DER CONNETABLIA

Die Sektion von Opfern merkwürdiger Mordfälle bringt die Akademie in Kontakt mit verschiedenen Garden und Ermittlungsbehörden, doch die Zusammenarbeit mit der benachbarten *Connetablia Criminalis Capitale* (**Gemeinschaften 39**) ist besonders eng.

Gemeinsam mit den Magistern und Anatomen des Instituts lösen die *Inspectoren* oder *Visitatoren* der *Connetablia* regelmäßig komplizierte oder besonders seltsame Fälle. Dabei verlassen die Magier häufig ihre Akademie und suchen mit den Ermittlern die Tatorte persönlich auf.

Aber auch Vertreter der *Connetablia* sind bei den regulären Leichenöffnungen oft anwesend, um nützliche Kenntnisse aus erster Hand zu erhalten. Neben der Ermittlung von Todesursachen ist außerdem die Expertise der Magister im Bezug auf magische Veränderungen des Aussehens flüchtiger Verbrecher gefragt.

Die besondere Unterstützung der *Connetablia* basiert auf freiwilligen Absprachen, allerdings genießt die Akademie dafür auch einige Privilegien: So gehört sie zu den wenigen Gebäuden der Stadt, die von der *Connetablia* nicht ohne Weiteres durchsucht werden dürfen, außerdem ist es ein offenes Geheimnis, dass die Akademieleitung stets den ein oder anderen Gefallen einfordern kann, etwa wenn ein Verdächtiger schnell der Gildengerichtsbarkeit zu unterstellen ist oder ein Widersacher der Akademie für einige Tage festgehalten werden soll.

Jüngst hat die *Connetablia* jedoch den Magier *Vespalius Naghiri* (*975 BF, hager, Kugelbauch, misstrauisch), einen Meisterschüler Trondan Hanskars, angeworben, als der ohnehin bereits häufiger negativ aufgefallene Magus aufgrund einer Intrige die Akademie verlassen musste. Aus informierten Kreisen ist zu erfahren, dass die *Visitatoren* perspektivisch eine größere Unabhängigkeit von den Diensten der Akademie anstreben und ihr nicht länger verpflichtet sein wollen.



die durch die anatomische Expertise der Akademie häufig wichtige Hinweise erhalten.

Desweiteren bemüht man sich um die Weiterentwicklung von Heilzaubern, überlässt aber die magietheoretische Grundlagenforschung eher anderen magischen Forschungsinstituten. Man wartet in diesem Bereich eher auf verwertbare Ergebnisse und kümmert sich dann um die praktische Umsetzung.

Bei der Behandlung von Krankheiten an Leib und Seele glaubt man erkannt zu haben, dass diese häufig aus Besessenheiten und Beherrschungen resultieren. Daher widmet man sich verstärkt auch der antimagischen Bekämpfung solcher Zustände. Aus demselben Grund sind Zauberformeln aus dem Gebiet der Beherrschungsmagie, aber auch Beschwörungen und Herbeirufungen verpönt.

Eine recht neue Theorie ist die *Sechs-Elemente-Lehre*, die an der Peraine-Schule der Universität Methumis entwickelt wurde. Sie basiert auf der Erkenntnis, dass in einem gesunden menschlichen Körper die Bestandteile aller sechs Elemente im Gleichgewicht stehen. Bei kranken Patienten ist durch verschiedene Maßnahmen nun diese Balance wieder herzustellen. Auch wenn diese Lehre in Teilen des Kollegiums ihre Anhänger hat, wird sie von der Mehrheit skeptisch betrachtet – in erster Linie, weil es keine eigene Entwicklung ist.



Typische Unterrichtsstunden: Vorlesung Anatomie IV: Die Atemorgane; Übung: Der Aderlass – Diagnose ist keine Zauberei; Seminar: Ökonomie der astralen Kraft – BAL-SAM oder Heiltrank; Behandlungspraxis: Schnittverletzungen; Übung: Spagyrik für Fortgeschrittene; Praxisseminar: Sag ihm, was er hören will – Vom Umgang mit Patienten; Diskussionskreis: Welches Honorar ist angemessen?

Höchstes Lob eines Magisters: „Wer weiß, vielleicht bringst du es damit zum Leibarzt des Fürsten?“

Größte Furcht der Scholaren: „Erinnerst Du Dich an Deinen Patienten mit dem Blutigen Rotz? – Er hat es nicht geschafft.“

Redewendung: „In den Keller kommen.“ (Sterben eines Patienten; die Sezierkammern liegen im Keller)

Die Anatomische Akademie in den Augen der/des ...

... **Weißes Gilde:** „Sie haben anno 1012 die richtige Entscheidung getroffen und sind seither eine Zierde für unsere Gilde. Wenn sie nur endlich ihren Zwist mit der Kirche des Raben beenden würden.“

... **Boronkirche:** „Um den Lebenden zu helfen, dürfen nicht die Toten geschändet werden. Der Ewige wird sie strafen!“

... **Perainekirche:** „Solange sie auch auf die Göttin vertrauen und nicht nur auf ihren eigenen Verstand, können wir gut zusammenarbeiten.“

... **Connetablia:** „Fähige Leute, darum erlauben wir ihnen auch, für uns zu arbeiten.“

... **Volkes:** „Sie haben meinem Vetter Beppo geholfen, als er schon mit einem Fuß im Grab stand. Ich müsste allerdings meinen Laden verkaufen, um sie zu bezahlen.“

Was man in der Anatomische Akademie über ... denkt.

... **die Weiße Gilde:** „Nun ja, solange sie sich nicht in unsere Angelegenheiten einmischt, ist eine Gilde so gut wie die andere.“

... **die Schule der Schmerzen Elburum:** „Schändliche Frevler und Dämonenbündler, die ihr gerechtes Schicksal ereilt hat ... (*leiser*) ... in ihre Forschungsunterlagen würden wir allerdings gerne mal einen Blick werfen.“

... **die Boronkirche:** „Es wird die Toten nicht mehr stören, wenn ihre Untersuchung der Wissenschaft wichtige Erkenntnisse liefern. Das müssen auch die Priester des Schweigsamen einsehen. Zudem sorgen wir danach für ein anständiges Begräbnis.“

... **die Perainekirche:** „Sicher, der Glauben an die Gütige hat vielen Kranken ihr Leben gerettet, aber die Göttin und ihre Diener können nicht überall sein. Und da kommen wir ins Spiel.“

... **die Connetablia:** „Sie wenden effiziente Methoden an und gemeinsam erzielen wir beeindruckende Ergebnisse. Letztlich können sie sich jedoch glücklich schätzen, mit uns zu arbeiten.“



Ein Rundgang durch die Anatomische Akademie

Die Anatomische Akademie residiert in einem vierstöckigen Sandsteingebäude im altehrwürdigen Viertel *Albornsschenck*, direkt vor dem Haupttor des Kaiserpalasts. Oftmals herrscht sogar bereits zwischen den imposanten Säulen, die das Hauptportal zieren, ein geschäftiges Treiben: Besucher von Kranken, Dozenten, die im Stadtgebiet wohnen, oder Eleven, vollbeladen mit Besorgungen für ihren Magister, hasten vorbei; andere schlendern herum oder lassen sich auf den Stufen nieder, tief in philosophische Gespräche versunken. Die Kranken werden von den wachsamen Akademiegardisten jedoch stets schnell an den Seiteneingang verwiesen. Einzig sichtlich hochgestellte Personen geleitet man rasch und diskret ins Innere.

ERDGESCHOSS

Hat man das **Hauptportal (E.16)** passiert, steht man in der beeindruckenden **Eingangshalle (E.15)**, die von einer monumentalen Statue Rohals des Weisen, flankiert von Schlange und Storch, dominiert wird. Die mit rotem und weißem Marmor verkleideten Wände werden von Portraits verstorbener Akademieleiter geschmückt, und auf Sockeln thronen Exponate mit in Alkohol eingelegten Abnormitäten und ähnlichen Schau(er)stücken: ein dreiköpfiger Hund, ein Stück Morfuhaut, ein Kinderschädel mit Haihäutchen, eine Katzenklaue von beachtlicher Größe, die entfernt an eine Hand erinnert, aber mit sonnengelbem Fell bewachsen ist, und ein versteinertes Opfer der Duglumpspest. Eine

goldene Bosparano-Inschrift über dem Tor zum Innenhof verkündet zudem das Motto der Schule: *Hic gaudet mors succurrere vitae* („Hier ist der Ort, wo der Tod dem Leben freudig zur Hilfe eilt.“). Kurz: Alles ist darauf ausgelegt, Bewunderung für die Arbeit des Instituts auszulösen. Die Halle dient auch gewissermaßen als Verteiler: Hier werden Gäste von aufmerksamen Bediensteten in Empfang genommen und in die langen Korridore, Labore und Hallen des Instituts weitergeleitet.

Die meisten Scholaren zieht es hingegen in die **Hörsäle (E.9)** rechts und links der Eingangshalle, die sich über zwei Stockwerke erstrecken. Die treppenartigen Sitzreihen mit bis zu achtzig Sitzplätzen ermöglichen es allen Scholaren der Akademie sowie auswärtigen Gästen, wichtige Vorträge oder Kernveranstaltungen des *Curriculums* zu verfolgen. Allerdings bemerkt man recht deutlich, dass das gesamte Gebäude leicht überdimensioniert ist und ursprünglich auf weit mehr Scholaren ausgelegt war, als hier jetzt unterrichtet werden. Vom östlichen Hörsaal aus gelangt man zudem über eine kleine Seitentür in die Bibliothek im ersten Obergeschoss.

Die Kranken betreten das Gebäude im Regelfall durch den **Seiteneingang (E.17)** und kommen zunächst in die **Kleine Eingangshalle (E.22)**, in der sie von einem Bediensteten hinter einer Theke in Empfang genommen und nach ihrem Begehrt gefragt werden. Eine Statue der Peraine soll den Patienten eine schnelle Linderung ihrer Leiden verheißen und Vertrauen einflößen. Wer hingegen allzu forsch und fordernd auftritt, kann von Gardisten aus der benachbarten **Wachstube (E.23)** aber auch schnell vor die Tür gesetzt werden.

LEGENDE

Erdgeschoss

- E1 Speisesaal des Lehrkörpers
- E2 Schrein
- E3 Krankensuite
- E4 Rampe in das Kellergeschoss
- E5 Anamneseräume
- E6 Wartesalon
- E7 Bereitschaftsraum
- E8 Aborte
- E9 Hörsäle
- E10 Mensa
- E11 Hinterer Innenhof
- E12 Einzelzimmer für Kranke
- E13 Vorderer Innenhof
- E14 Abstellkammern
- E15 Eingangshalle
- E16 Hauptportal
- E17 Nebeneingang
- E18 Küche
- E19 Pforte
- E20 Krankensaal
- E21 Behandlungsräume
- E22 Kleine Eingangshalle
- E23 Wachstube
- E24 Hinterer Seiteneingang
- E25 Vorderer Seiteneingang

Erstes Obergeschoss

- O1 Räumlichkeiten der Rectrix magica
- O2 Geheimbibliothek
- O3 Lesesaal
- O4 Bibliothek
- O5 Hörsäle
- O6 Besprechungsraum
- O7 Räumlichkeiten des Rector mundanus
- O8 Scriptorium
- O9 Seminarräume
- O10 Galerie
- O11 Gemächer der Professores
- O12 Aborte
- O13 Schreibstube
- O14 Gildenkammer
- O15 Zauberkammern

Kellergeschoss

- K1 Geheimgang zur Connetablia
- K2 Privates Labor der Spektabilität
- K3 Asservatenkammer
- K4 Besprechungskabinett
- K5 Forensischer Sezierraum
- K6 Kleine Leichenhalle
- K7 Rampe ins Erdgeschoss
- K8 Leichenhalle

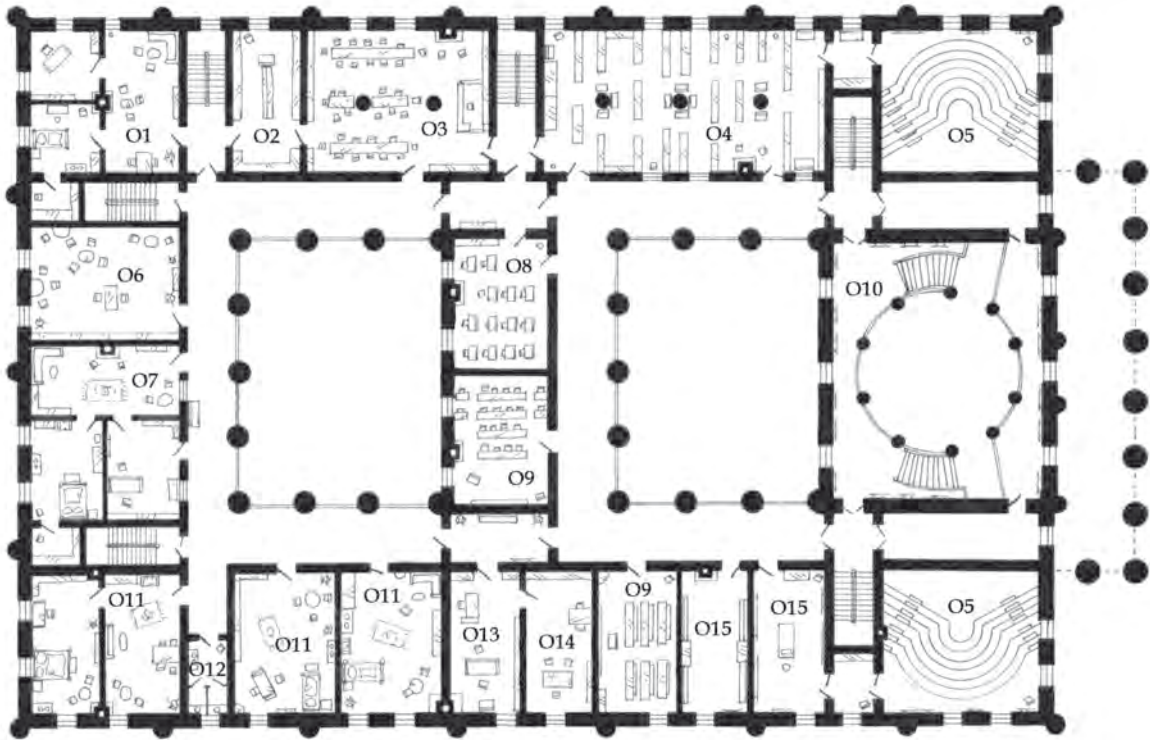
- K9 Präparationswerkstatt
- K10 Magazin
- K11 Sezierräumen
- K12 Anatomischer Hörsaal
- K13 Vorratskeller
- K14 Waschküche
- K15 Lagerraum
- K16 Alchemistisches Magazin
- K17 Alchemistische Labore
- K18 Lehlabor

Zweites Obergeschoss und Dachgeschoss

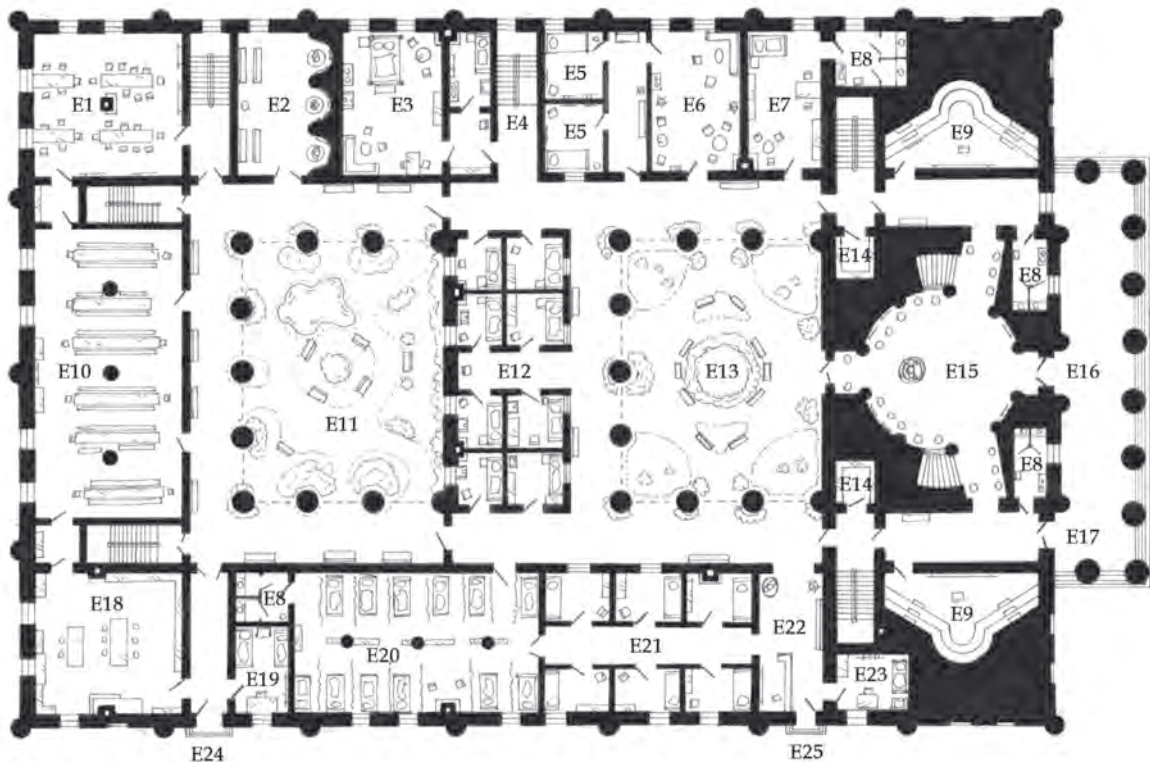
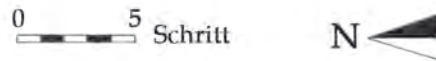
- A Seminarräume und Zauberkammern
- B Balkon
- C Wohnräume der Magistri und Dottores
- D Schlafsäle und Wohnräume der Schüler
- E Aufenthaltsräume
- F Arbeits- und Meditationsräume
- G Räume des Wachpersonals und Arsenal
- H Schlafräume und Speisesaal des Gesindes
- J Wohnung der Majordomus-Familie



Anatomische Akademie Vinsalt



Erstes Obergeschoss

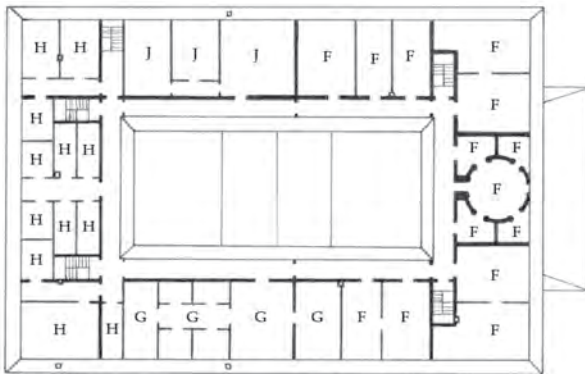


Erdgeschoss

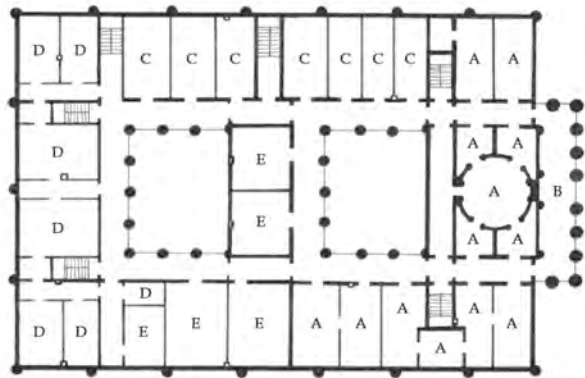
DANIEL JOSEPH VON BOAZ



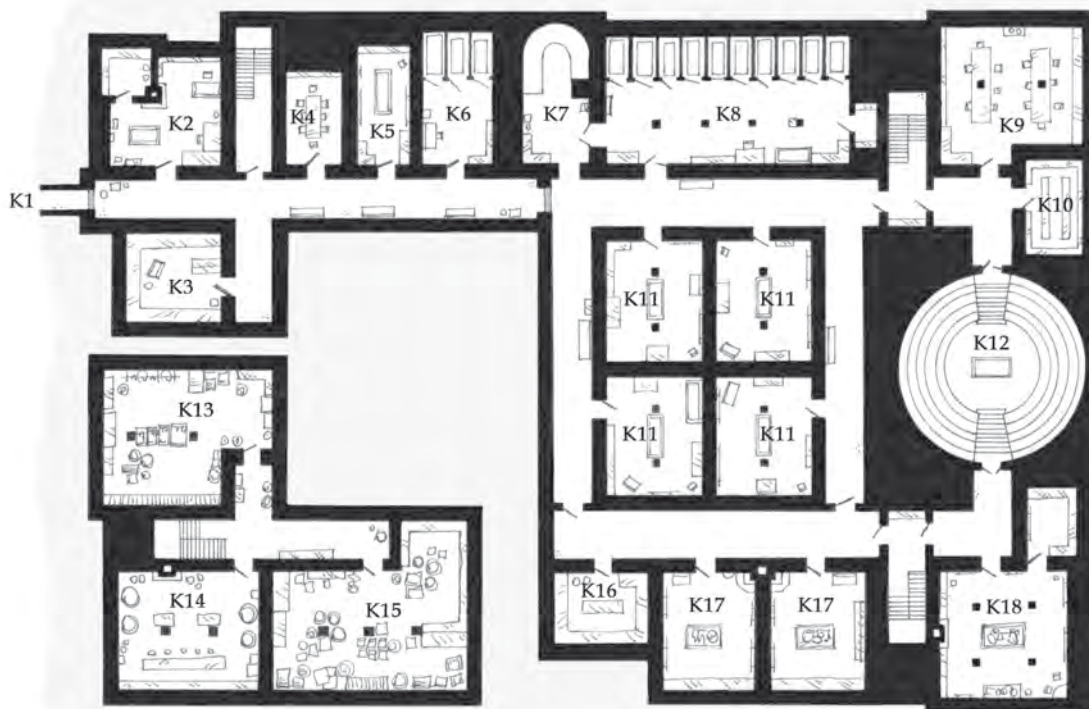
Anatomische Akademie Vinsalt



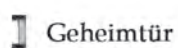
Dachgeschoss



Zweites Obergeschoss



Kellergeschoss





Nur die Reichen und Privilegierten bittet man in den **Wartesaal (E.6)**, um sich wenig später in einem der mit fremdartigen Schaubildern ausgestatteten **Anamneseräume (E.5)** geduldig ihre Beschwerden schildern zu lassen. Dann wird entschieden, ob man sich dem Kranken umgehend in einem **Behandlungszimmer (E.21)** widmet, oder ihn in eines der **Krankenzimmer (E.12)** bringen lässt, um ihn über längere Zeit beobachten und behandeln zu können. Für besonders hochgestellte Persönlichkeiten steht sogar eine ganze **Krankensuite (E.3)** mit einem eigenen Vorraum und einem Zimmer für Dienerschaft oder Gefolge zur Verfügung – allerdings wird die Belegung dieser Räumlichkeiten dem hoffentlich auch begüterten Patienten nach seiner Heilung teuer in Rechnung gestellt.

Patienten aus der einfachen Bevölkerung müssen meist mit dem großen **Krankensaal (E.20)** der Akademie vorlieb nehmen, in dem einzig Vorhänge zwischen den Liegen für etwas Privatsphäre sorgen. Meist wird die Behandlung hier direkt am Bett vorgenommen, und wenn Schwerkranke im selben Raum liegen, ist es für Patienten auf dem Weg der Besserung oft schwer, ihren erholsamen Schlaf zu bekommen.

Der hintere Seiteneingang dient vor allem zur Belieferung der riesigen **Küche (E.18)**, in der nicht nur das Essen für Magister und Scholaren zubereitet wird; auch die Kranken müssen von hier aus mit einfachen Mahlzeiten versorgt werden. Nur zu diesem Zweck werden auch die großen Türen geöffnet, die den hinteren Gebäudeteil ansonsten hermetisch vom Siechentrakt abschirmen.

Die Scholaren aller Ausbildungsstufen und -zweige nehmen ihr Essen gemeinsam in der großen **Mensa (E.10)** ein, was Gelegenheit zur Austragung von Streitigkeiten zwischen den angehenden Heilmagiern und den profanen Medici bietet. Gerade bei den Jüngeren kann dies zu regelrechten Essenschlachten ausarten, vor allem, da die Professores, Magistri und Dottores ihr Essen in einem eigenen **Speiseraum (E.1)** serviert bekommen.

Während der **vordere Innenhof (E.13)** auch den Patienten für erholsame Spaziergänge an der frischen Luft zwischen Büschen und Blumenbeeten zur Verfügung steht, ist der **hintere Innenhof (E.11)** den Magistern und Scholaren vorbehalten, die sich am kleinen Teich von der strapaziösen Arbeit mit den Kranken erholen, erbauliche Schriften lesen oder im Schatten meditieren.

Die kleine **Kapelle (E.2)** beinhaltet Schreine von Hesinde, Peiraine und Tsa, denn die drei Göttinnen werden hier in beinahe gleichem Maße verehrt. Von Zeit zu Zeit kann man in der Kapelle verzweifelten Studiosi der oberen Jahrgänge begegnen, denen gerade der erste Patient unter den Händen weggestorben ist.

ERSTES OBERGESCHOSS

Wenn die Eingangshalle für Festlichkeiten oder andere wichtige Veranstaltungen genutzt wird, sind die Plätze auf der **Galerie (O.10)** besonders begehrt, denn hier sieht und hört man alles, kann aber auch in Ruhe geistreiche Gemeinheiten über die Garderobe einzelner Besucher austauschen. Ansonsten liegt der vordere Teil des Obergeschosses oft eher verlassen da. Ganz anders die gut ausgestattete **Bibliothek (O.4)**: Das geschäftige Treiben der Eleven und Novizen, die hier täglich auf der Suche nach Schriften zur Heilkunde und Anatomie sind, zwingen **Custos Jacopo Dolvarn** (*999 BF, zerzaustes Haar, verträumt) des Öfteren zu heftigen Ermahnungen. Die Scholaren sind gut beraten, diesen Folge zu leisten, denn sie sind auf ihn angewiesen,

wenn sie magische Schriften benötigen. Diese sind nämlich ausnahmslos in großen Schränken gesichert, zu denen nur er und sein Famulus einen Schlüssel besitzen.

Im **Scriptorium (O.8)** herrscht meist konzentrierte Stille, denn schon ein falsches Detail beim Kopieren einer anatomischen Skizze kann später über Leben oder Tod eines Patienten entscheiden. Der **Lesesaal (O.3)** ist hingegen meist von leisem Gemurmel erfüllt. Kaum ein Scholar versteht alle schwierigen Sachverhalte auf Anhieb ohne fremde Hilfe und so ist Zusammenarbeit und der Beistand älterer Tutoren an der Tagesordnung.

Da die medizinische Ausbildung überwiegend in den Hörsälen, den Anatomiekammern oder am lebenden Patienten stattfindet, sind die **Seminarräume (O.9)** weitgehend der magietheoretischen Unterweisung vorbehalten und dementsprechend recht karg ausgestattet: Eine große Schiefertafel genügt den Lehrmeistern, um mit Kreide und wohl gewählten Worten ihren Zöglingen die Grundlagen von Zauberschriften oder magiehistorische Zusammenhänge zu vermitteln. Die profanen Medici-Schüler trifft man hier so gut wie nie an, was für die **Zauberkammern (O.15)** natürlich ebenfalls gilt.

Die **Schreibstube (O.13)** ist das Reich von Harsen von Flarngau, der sich hier bemüht, die Verwaltung der Akademie zu organisieren und zu dokumentieren. Die angrenzende **Gildenkammer (O.14)** hingegen verstaubt langsam aber sicher – ist es doch ein offenes Geheimnis, dass die Zugehörigkeit zur Weißen Gilde eher ein Lippenbekenntnis ist.

Im hinteren Teil des Stockwerks befinden sich die privaten **Gemächer der Professores (O.11)**, denen neben ihren jeweils eigenen – und äußerst individuell ausgestatteten – Räumlichkeiten auch ein gemeinsamer **Besprechungsraum (O.6)** zur Verfügung steht. Dieser Salon ist mit bequemen Lehnssesseln, niedrigen Tischen und einem ganzen Arsenal an Brettspielen sowie einer Auswahl unterhaltsamer Literatur ausgestattet, was deutlich macht, dass er für den Akademievorstand in den knappen Mußbestunden auch ein beliebter Rückzugsort ist.

Flankiert wird dieser Raum von den Wohnungen der beiden Rectoren. Während von Flarngau in der Regel in den **Räumlichkeiten des Rector mundanus (O.7)** anzutreffen ist, liegen die **Gemächer der Rectrix magica (O.1)** meist verwaist da, denn Nita von den Adlern zieht sich häufig in das Stadthaus zurück, das sie mit ihrem Gemahl und ihrer Familie bewohnt. Manchmal jedoch arbeitet sie ganze Nächte hindurch fieberhaft in ihrem Studiolo und man sieht sie nur hin und wieder in die gut gesicherte **Geheimbibliothek (O.2)** huschen, in der Aufzeichnungen über besonders merkwürdige und ungeklärte Krankheitsfälle sowie gefährliche Bücher und ein Teil des Archivs (verfänglichen Inhalts) aufbewahrt werden.

ZWEITES UND DRITTES OBERGESCHOSS

Die obersten beiden Geschosse sind vergleichsweise unspektakulär. Im vorderen Teil des zweiten Obergeschosses finden sich weitere **Seminarräume und Zauberkammern (A)**, die der Übung fortgeschrittener Zauberschriften dienen. Viele stehen auch zeitweise leer und dienen älteren Studiosi als Rückzugsorte für verstohlene Schäferstündchen.

Der Besuch des großen **Balkons (B)** ist eine beliebte Belohnung für fleißige Scholaren, denn der Zugang zu ihm ist üblicherweise verschlossen, doch von hier oben kann man das



bunte Treiben auf Vinsalts Straßen und Gassen vorzüglich beobachten.

Im Osttrakt befinden sich die **Wohnräume der Magistri und Dottores (C)**, die nicht zum Akademievorstand gehören, während im hinteren Teil die **Schlafsäle und Waschräume der Scholaren (D)** angesiedelt sind. Der übrige Platz wird von verschiedenen **Aufenthaltsräumen und Salons (E)** genutzt, die teilweise den Lehrenden und Lernenden gleichermaßen zur Verfügung stehen und von denen der Spiel- sowie der Rauchsalon am beliebtesten sind.

Im obersten Stockwerk finden sich weitere **Arbeitsräume (F)**, die flexibel von einzelnen Magistern für eigene Projekte genutzt werden können. In diesem Bereich, Zentral über dem Hauptportal, ist auch der große Meditationsraum, ausgelegt mit feinen Teppichen und ausgestattet mit weichen Kissen, zu finden.

Ansonsten sind auf diesem Stockwerk das **Gesinde (H)** sowie die **Akademiegarde (G)** untergebracht. Majordomus Gavarn und seine Frau bewohnen eine **großzügige Wohnung (J)** im hinteren Ostteil. Von hier ist nicht selten Kindergeschrei zu hören, da Frau Gavarn häufig ihre Enkel hüten muss.

KELLER

Die weitläufigen Kellergewölbe beherbergen die Räumlichkeiten, für welche die Akademie in Vinsalt und weit darüber hinaus berühmt und berüchtigt ist: Unter der Eingangshalle liegt der ähnlich großzügig dimensionierte **Anatomische Hörsaal (K.12)**. Hier können viele Scholaren der Sektion eines Leichnams beiwohnen und sich über die menschliche Anatomie belehren lassen. Meist ist hierbei ein eigens angestellter Illusionsmagier zugegen, der mittels AURIS das Geschehen auch für die hinteren Sitzreihen gut sichtbar macht. Beleuchtet wird der große Raum wie beinahe alle Kellerräume von FLIM FLAM-Immerlicht-Artefakten, die regelmäßig erneuert werden müssen. Man denkt jedoch in jüngster Zeit vermehrt darüber nach, einen tulamidischen Spezialisten zu beauftragen, diese Artefakte durch *Leuchtende Zeichen* zu ersetzen.

In den anderen **Sezierkammern (K.11)** dürfen auch die Studiosi selbst ihre ersten Leichen aufschneiden und lernen dabei Schnitte genauso zu setzen, dass sie einem Patienten später das Leben retten oder es abrupt beenden können.

Die **Leichenhalle (K.8)**, in die per Gesetz jeder Ermordete in Vinsalt zunächst zu überstellen ist, wird von einem sündhaft teuren CALDOFRIGO-Artefakt aus Khunchom stets auf Temperaturen knapp über dem Gefrierpunkt gekühlt, sodass Leichname hier sehr zum Unwillen der Borongeweihtenschaft auch länger gelagert werden können.

Ein noch größerer Dorn im Auge der Geweihten ist die **Präparationswerkstatt (K.9)**, in der Anschauungsobjekte für die Lehre und kuriose Exponate hergestellt und konserviert werden. Im benachbarten **Magazin (K.10)** lagern unzählige Augäpfel, Herzen, Gehirne oder Lebern in verschiedenen Krankheitszuständen, die den Scholaren helfen sollen, lebensrettende Diagnosen zu stellen.

Gegen diese Kammern, die dem normalen Bürger einen kalten Schauer über den Rücken jagen, nehmen sich das **Lehrlabor (K.18)**, die kleineren **alchemistischen Labore (K.17)** und das benachbarte **alchemistische Lager (K.16)** regelrecht gewöhn-

lich aus, obgleich sie vollgestopft sind mit abenteuerlichen Apparaturen, verschachtelten Lupen, zweifach gebogenen Pipetten, verdrehten Kolben und spezialisierten Destillierapparaten. Hier werden Heiltränke und Gegengifte gebraut, aber auch unbekannte Substanzen analysiert, die nicht einmal die *Connetablia* identifizieren kann.

Die **Wirtschaftsräume (K.13-15)** sind vollständig von den anderen Teilen des Kellers abgetrennt und bieten keinen Zugang zu den bislang beschriebenen Gewölben, aber erst recht nicht den geheimen Kellerräumen, von denen selbst Teile des Kollegiums nichts wissen. Dieser Teil des Kellers ist nur über das hintere östliche Treppenhaus zu erreichen, dessen Abstieg üblicherweise mit einem großen schmiedeeisernen Gitter verschlossen ist, auf dem ein CLAUDIBUS in der *Schlüsselmeister*-Variante liegt und das zudem stets von einer regelmäßig erneuerten Illusion verborgen wird, die vortäuscht, dass diese Stelle zur Lagerung einiger Fässer genutzt wird.

In der **kleinen Leichenhalle (K.6)** landen Opfer mysteriöser Morde, bei denen sich die *Connetablia* ihr Ableben nicht erklären kann oder die von so delikater Herkunft sind, dass absolute Diskretion gewahrt werden muss. Bei der Leichenöffnung im benachbarten **Forensischen Sezierraum (K.5)** ist daher auch stets ein *Assessor* oder *Inspector* anwesend, um sicherzustellen, dass nur befugte Personen der Sektion beiwohnen. Für Fälle mit erhöhtem Beratungsbedarf steht ein eigenes **Besprechungskabinett (K.4)** zur Verfügung, das mit Koschbasalt ausgekleidet ist, um auch höchsten Sicherheitsanforderungen zu genügen. Es soll nicht verschwiegen werden, dass die Inspektoren über den Geheimgang zum Hauptquartier der *Connetablia* auch Leichen in die Akademie bringen, die sie in der Leichenhalle des Instituts verschwinden lassen wollen. Häufig kann hernach eine Vielzahl neuer Präparate ins Magazin gestellt werden.

Neben der ebenfalls mit Koschbasalt verkleideten **Asservatenkammer (K.3)**, die teilweise auch von der *Connetablia* zur Lagerung brisanten oder magisch potenten Materials verwendet wird, birgt der Keller noch das private **Laboratorium der Spektabilität (K.2)**. Niemand außer der Nutzerin selbst weiß, was hier vor sich geht, hört man doch äußerst selten von Projekten, die Nita abgesehen von der Behandlung Kranker verfolgt.

PERSONEN DER AKADEMIE

PIŦA VON DEN ADLERN, SPEKTABILITÄT, RECTRIX MAGICA

Die magische Leiterin der Akademie (*975 BF, schlank, Pagenfrisur, unnahbar) hat ihre Kunst einst in Norburg erlernt und war unter ihrer Vorgängerin Leiterin der praktischen Abteilung. Noch immer widmet sie sich lieber der Behandlung von Patienten als ihren Verwaltungspflichten. Die brillante Diagnostikerin begreift komplizierte Krankheitsfälle als intellektuelle Herausforderung und empfindet jeden Besuch Golaris an den Krankenlagern als persönliche Beleidigung ihres Könnens. So kann sie es sich bis heute nicht verzeihen, dass sie gerade ihre Mentorin Bascanai nicht hat retten können.



Nita von den Adlern

Im Umgang mit Patienten und Scholaren zeigt Nita sich oft ungeduldig und pflegt einen barschen Umgangston. So hat sie bereits hochadlige Patienten brüsk fortgeschickt und darauf hingewiesen, dass sie ihre Zeit nicht mit der Behandlung des *Flinken Difars* verschwenden würde.

Auch außerhalb ihrer Arbeit frönt Nita nicht dem Müßiggang: Als langjähriges Mitglied des horaspatriotischen Geheimbundes *Harbaliom Bosparani* verfügt sie über weitreichende Kontakte zu Händlern, Richtern und Magistraten und nutzt ihre Verbindungen zum Wohle der Akademie.

HARSEN VON FLARNGAV, RECTOR MUNDANVS

Der kurz gewachsene weltliche Leiter des Instituts (*967 BF, grauer Pferdeschwanz, schweigsam) war vor einigen Jahren noch Medicus am Kaiserhof. Er ist es gewohnt, Patienten aus höchsten Kreisen zu behandeln, und wahrt in Bezug auf Informationen über seine Patienten stets höchste Diskretion. Harsen hat sein Handwerk bei den Elfen im fernen Gerasim gelernt, was immer noch an seinen Methoden deutlich wird: Sie sind äußerst unkonventionell und stets auf das ganzheitliche Wohl des Patienten ausgerichtet, entsprechen jedoch nicht immer der vorherrschenden Lehrmeinung.

Bereits unter Bascanai von Andima wurde ihm die geschäftliche Seite der Leitungstätigkeiten übertragen und obgleich er keine besondere Leidenschaft für derlei Krämerarbeit hegt, beweist er eine geschickte Hand dabei, die ohnehin bereits beachtlichen Reichtümer der Akademie zu mehren. Möglicher-

weise kommen ihm dabei die Erfahrungen aus der Bewirtschaftung seiner eigenen Ländereien zugute, denn er ist Herr über beachtliche Güter in der Baronie Tikalen, in denen unter anderem die Jagdgründe Firdayons liegen.

DER AKADEMIEVORSTAND

👁 **Professor anatomicus Trondan Hanskar** (*969 BF, weißer Bart und buschige Augenbrauen, freigeistig) hat bereits Generationen von Knochenbrechern und Anatomen ausgebildet und ist eine Koryphäe, wenn es um den Aufbau des menschlichen Körpers geht. Der Thorwaler ist ein erklärter *Freidenker*, der entschieden für die Gleichheit aller intelligenten Zweibeiner eintritt. Auch über seine Forschung kursieren viele unschöne Gerüchte, dennoch ist er der wichtigste Ansprechpartner innerhalb der Akademie, wenn die *Connetablia* eine mysteriöse Todesursache klären muss.

👁 **Professor curativus Faruk sâl Jedrech** (*992 BF, glatzköpfig, freundlich) ist neuer Leiter der praktischen Abteilung und ein Protegé Nitas. Der Tulamide, in dessen Heimat die Heilkunde anders als in vielen anderen Regionen Aventuriens als anerkannte Wissenschaft gilt, hat gute Kontakte an die Akademie Khunchom, wo er ein Zweitstudium absolvierte. Bevor ihm eine leitende Funktion in Vinsalt angeboten wurde, hat er nämlich ein beachtliches Vermögen mit dem Verkauf heilmagischer Artefakte angehäuft. Faruk ist nur zähneknirschend zur Weißen Gilde konvertiert, um seinen Lehrstuhl anzutreten, und gilt daher akademieintern als größter Befürworter eines erneuten Gildenwechsels des Instituts.

👁 **Professor alchimicus Alessandro Tarini** (*980 BF, eulenartiger Blick, geschäftstüchtig) ist der führende Apothekarius des Instituts und immer auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, Heilränke zu vereinfachen oder Warzen und Pickel mithilfe eines Elixiers verschwinden zu lassen. Gerüchte sehen in dem dunkelhaarigen Dröler einen finsternen Giftmischer, doch Tarini arbeitet an venenischen Tinkturen nur im Rahmen von Prophylaktika und Gegengiften. Darüber hinaus gilt er als Experte beim Identifizieren unbekannter Substanzen und Materialien.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

👁 **Magister ordinarius curativus Giavan ya Cerrano** (*996 BF, über zwei Schritt groß, hager, schroff) hat einst seinen Abschluss in Vinsalt gemacht, um dann viele Jahre durch Aventurien zu reisen. Vor kurzem wurde er wieder in seiner Heimatakademie vorstellig; und Trondan Hanskar machte seinen einstigen Lieblingsschüler zu seiner rechten Hand. Der alte Anatom ist beeindruckt von Giavans Wissen, allerdings auch ein wenig misstrauisch, da sein Protegé ihm die Quelle dieser Kenntnisse verheimlicht.

👁 **Elissa Regotis** (*1006 BF, blonde Locken, mitfühlend) ist eine der beliebtesten Pflegerinnen der Akademie, denn sie kümmert sich aufopferungsvoll um jeden Kranken. Obwohl sie stets auf der Suche nach einer festen Beziehung ist, hatte sie bereits Affären mit einem großen Teil des Kollegiums.

👁 Majordomus **Rukos Gavarn** (*973 BF, lange weiße Haare, Gehstock, mürrisch) wird auch Hüter der Halle oder kurz Divisor genannt, denn obwohl er der gesamten Dienerschaft vorsteht, lässt er es sich nicht nehmen in der Eingangshalle die Besucher höchstpersönlich zu begrüßen und ihrem Stand entsprechend an die Seiteneingänge zu verweisen oder ins Innere zu geleiten.



DIE HELDEN AN DER ANATOMISCHEN AKADEMIE

Für schwerverletzte Helden mag eine Behandlung an der Anatomischen Akademie die letzte Rettung sein. Doch auch wenn es darum geht, sich über mysteriöse Morde und unbekannt Krankheiten oder Gifte zu informieren oder diesbezüglich sachkundige Hilfe einzuholen, ist das Institut die erste Adresse im Horasreich. Es sollte den Helden jedoch stets bewusst sein, dass die Hilfe hier selten umsonst gewährt wird: Nicht immer wird eine Bezahlung in barer Münze fällig, denn auch das Spiel der Gefallen und Gefälligkeiten beherrscht man an der Akademie trefflich.

Dienstleistungen

In erster Linie bietet man in Vinsalt natürlich heilkundige Behandlung jedweder Art an. Eine bemerkenswerte Besonderheit ist dabei, dass der Patient nicht zwischen magischen und profanen Behandlungen wählen kann; es obliegt allein der Akademie, die geeignetste Therapie auszuwählen. Dabei muss das Honorar für eine magische Heilung auch nicht zwangsläufig höher sein als für die Verabreichung eines Heiltrankes oder eine eher handfeste Heilmethode – die unterschiedlichen Herangehensweisen werden hier annähernd gleichrangig betrachtet.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Heilung)	6	9	8
Beratung in magischen Belangen	5	7	14
Entzauberung (Verwandlung, Beherrschung)	7	6	11
Herstellung von Alchimika	8	9	16
Heilung (Krankheiten)	8	9	15
Heilung (Gift)	9	7	16
Heilung (Wunden)	9	8	17
Heilung (Seele)	9	10	10
Magische Hellsicht (Person)	6	7	8
Prüfung des magischen Potentials	6	7	15
Sterndeutung und Horoskopstellung	4	8	9
Verzauberung (gelehrte Formeln)	6	9	12

Die Bibliothek

Die Bibliothek der Anatomischen Akademie ist exzellent ausgestattet, allerdings in magischer Hinsicht recht stark auf ihr Fachgebiet fokussiert. Einen großen Teil des Bestands bilden die an der Akademie selbst verfassten Traktate der Magistri und Dottores, aber auch der fortgeschrittenen Studiosi, in denen häufig äußerst spezielle Facetten der Heilkunde beleuchtet werden. Überhaupt macht die Akademie durch eine rege Publikationstätigkeit auf sich aufmerksam. Neben dem *Anatomischen Blatt*, einem jährlich erscheinenden Periodikum, und einigen Praxishandbüchern zur Behandlung verschiedener Beschwerden, kennt man vor allem die *Geheimnisse des Lebens*, ein dicker Foliant, der seit über 400 Jahren von der Akademie herausgegeben wird und dessen Urschrift hier aufbewahrt wird. Aber auch mit der neuen Pertakis-Edition des *Menschen und Nichtmenschen* und einer frühen Abschrift des *Folianten der Kreuterkunde* kann man aufwarten.

Zu den Werken, die zwar im Register verzeichnet sind, aber in der Geheimbibliothek unter Verschluss gehalten werden, zählt *Die Macht der Elemente* (aufgrund der gefährlichen Rezepturen wie etwa für Purpurblitz) und eine Abschrift des vom Akademiegründer verfassten *Druidentum und Hexenkult* (aufgrund der obskuren magischen Praktiken). Diese Bücher werden theoretisch nur Gelehrten tadelloser Reputation zugänglich gemacht – praktisch ist es jedoch kein größeres Problem, eine Ausnahmegenehmigung zu bekommen.

Immens: Magica curativa
Sehr groß: Anatomie, Götter/Kulte, Heilkunde
Groß: Alchimie, Magickunde, Rechtskunde, Seelenheilkunde
Ansehnlich: Etikette, Magica clarobservantia, Magica contraria, Magica mutanda, Magica theoretica, Pflanzenkunde
Hinlänglichlich: Magica controllaria, Magica transformativa, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde
Gering: diverse
Minimal: diverse

Zweitstudium

In Vinsalt steht man Adepten, die ein Zweitstudium anstreben, grundsätzlich positiv gegenüber und öffnet seine Tore auch ohne Weiteres Absolventen graumagischer Schulen. Allerdings werden von jedem Interessenten grundlegende Kenntnisse in Heilmagie und profaner Heilkunde erwartet, denn in der Zeit des Zweitstudiums muss selbstverständlich bei der Versorgung der Kranken geholfen werden. Dafür kommt man jedoch auch in den Genuss aller Annehmlichkeiten der Akademie und wird in ihren großzügigen Räumlichkeiten untergebracht.



ABENTEUER AN DER ANATOMISCHEN AKADEMIE

Das Institut bietet Stoff für Abenteuer, in denen sich Mystik und Wissenschaft vereinen: Hier sind exzentrische Magister zu finden, deren Forschungen dem Wohle der Menschheit dienen, aber den schmalen Grat zum Wahnsinn zu überschreiten drohen. Daneben gibt es skrupellose Anatome, die heimlich verbotene Sektionen (an lebenden Patienten) durchführen, bis eine misstrauische Angehörige die Helden bittet, den plötzlichen Tod ihres Gatten aufzuklären. Verbinden Sie bei Ihren Beschreibungen Forschungsdrang mit Wahnsinn, Wissenschaft mit Aberglauben und Fortschritt mit Okkultem. Bedenken Sie aber immer, dass man sich nicht in Brabak befindet: Vergehen gegen die Regeln der Weißen Gilde, die städtischen Gesetze oder die guten Sitten werden, so sie entdeckt werden, streng geahndet – daher müssen sie umso verborgener stattfinden.

In den Vinsalter Abenteuern aus **Hinter dem Thron** können die Helden einen Blick hinter die Kulissen des Instituts geworfen haben.

DER GIFTSCHRANK

Die im Register verzeichneten Bücher in der Geheimbibliothek dienen vor allem der Beruhigung der eigenen Gilde; es wäre schlichtweg zu verdächtig, keine kritischen Werke zu haben. In keinem Verzeichnis zu finden sind hingegen eine Erstauflage von Savertins *Buch der Leiber* oder *Die Angst* aus der Feder des berühmten *Archon Megalon*. Diese seltenen Stücke werden vor dem Bund des Weißen Pergaments sorgfältig verborgen.

Ansonsten werden in der Geheimbibliothek in erster Linie Aufzeichnungen über besonders merkwürdige Krankheitsfälle und Teile des Archivs mit verfänglichem Inhalt aufbewahrt. Hier finden sich etwa Protokolle, die bei den Untersuchungen der Schwangerschaft von Kronprinzessin *Aldare Firdayon* entstanden sind und vertrauliche Informationen über die anatomischen Besonderheiten des jungen *Horas* enthalten.

Die Asservatenkammer im Keller des Instituts beinhaltet unter anderem die Akten, die bei den Sektionen im Auftrag der *Connetablia* angefertigt werden, aber auch Präparate von merkwürdigen Deformationen dämonischen Ursprungs.

Tief vergraben unter anderen Akten finden sich auch Dokumentationen über Forschungen aus der dunkelgrauen Zeit des Instituts: Vivisektionen nichtmenschlicher Kulturschaffender (vor allem Goblin und Grolm), asfalothgefällige TRANS-MUTARE-Experimente und gefährliches Kokettieren mit der Macht *Mishkharas*.

Außerdem wird hier eines der seltenen oronischen Skalpell aus *Elburum* verwahrt, die unheilbare Wunden erzeugen.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Nita von den Adlern gehört zu den drei Personen, die unter dem Tarnnamen *Sumudan von Aldyra* das *Directorium* (**Horas 220**) leiten. Sie nutzt ihre Position als *Rectrix Magica* der Akademie dazu, in seltenen Fällen Agenten magisch ein neues Aussehen zu verpassen, schreckt aber auch vor magischer Folter in den geheimen Kellergewölben der Akademie nicht zu-

rück. Auch Sitzungen des geheimen Leitungsgremiums finden teilweise hier im Besprechungskabinett statt.

Giavan Migaele ya Cerrano hat seine immensen Kenntnisse der menschlichen Anatomie erworben, als er unter dem Pseudonym *Lucan Cantone* einige Jahre an der *Schule der Schmerzen* (siehe Seite 41) wirkte. Als Anhänger der Magierphilosophie war er nie ein überzeugter Belkelelkultist, nutzte aber die dortigen Möglichkeiten, um seinen unersättlichen Forschungsdrang zu befriedigen. Sein Mentor *Trondan Hanskar* ahnt etwas von seinem Geheimnis, würde ihn jedoch wohl nicht verraten, während die *Rectrix Magica* einen Agenten des Directoriums auf ihn hat ansetzen lassen, um die Lücken seiner Vita zu füllen.

Der Konflikt mit dem Borontempel ist eine ständige Belastung für das ansonsten sehr göttertreue Institut. Wie groß würde dieses Zerwürfnis erst werden, wenn die Boronis wüssten, dass die Scholaren den GEISTER AUSTREIBEN in erster Linie lernen, um regelmäßig die Geister der auf den Behandlungstischen Verstorbenen magisch auszutreiben.

Noch weit schlimmer ist die Mitgliedschaft eines Magisters (den Sie selbst ausgestalten und sein Schicksal nach Belieben bestimmen können) im *Ring des Raskyses* (**Horas 219**), einem Geheimkult, der einige uralte Ghulkönige verehrt und diese mit Nahrung versorgt. Der Magister stiehlt nicht identifizierbare Leichen nach der Sektion und liefert sie an seine Ghulherren, die ihm dafür tiefes anatomisches Wissen vermitteln, das seine Karriere befördern soll.

SZENARIOIDEE

Hexenrache

Die Akademie arbeitet seit langem daran, die Möglichkeiten des im Buch des Akademiegründers beschriebenen HEXENSPEICHEL genauer zu erforschen, doch trotz günstiger Ausgangsvoraussetzungen ist man bislang aufgrund widriger Umstände stets daran gescheitert; so kam es immer wieder zu Unfällen, Verlusten von Forschungsunterlagen oder gar dem mysteriösen Verschwinden beteiligter Forscher. Urheber dieser Vorfälle ist die *Loge des gezügelten Verlangens*, hinter der sich nichts anderes als ein Zirkel Vinsalter Stadthexen verbirgt, die verhindern wollen, dass ihr Geheimwissen in die Hände der Magierschaft fällt.

Nun aber hat die Akademie den Spieß umgedreht und unter Zuhilfenahme der *Connetablia* die unvorsichtige Hexe *Aurelia* (*1014 BF, knabenhaft, zurückhaltend) gefangengenommen und eingekerkert, um die Geheimnisse der *Satuariastöchter* von ihr zu erpressen.

Die Helden werden von *Aurelias* Zirkelschwester *Imperia de Monesta* (*981 BF, aristokratische Züge, charismatisch) beauftragt, die junge Rabenhexe aus der gut bewachten Akademie zu befreien. Der Ausgang dieses Szenarios ist offen: So kann es gelingen, *Aurelia* zu befreien und die Forschungen der Akademie um Jahre zurückzuwerfen. Möglicherweise wechseln die Helden aber auch die Seite und der HEXENSPEICHEL ist in Ihrem Aventurien zukünftig in Vinsalt in gildenmagischer Repräsentation verfügbar.



DIE HEPTAGONAKADEMIE ZU YOL-GHURMAK

Vollständiger Name: Hofzauberschule der Dritten

Capitale und vom neuen Zeitalter zu Yol-Ghurmak

Standort: Yol-Ghurmak, Transsylvanien, Schattenlande

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (philosophische Ausrichtung: schwarz)

Spezialgebiet: Dämonenbeschwörung und niederhöllische Alchimie (Merkmale *Beschwörung* und *Dämonisch (Agrimoth)*)

Größe: mittel

Spektabilität: Balphemor von Punin

Personen der Historie: Gaius Cordovan Eslam Galotta (Heptarch, Gründer und erste Spektabilität, 945-1027 BF)



Bedeutende Abgänger: Boraias vom Sturmhaupt, magischer Bote und Karakiltreiter (*1012 BF); Yolande, Golembauerin in der Wildermark (*998 BF, Zweitstudium), Mactana vom Schwarzen Wald, Balphemors Lieblingsschülerin (*1013)

Fachliche Reputation: gefürchtete und verbrecherische Dämonologen, die für machtvolle Zaubersprüche und Artefakte ohne Rücksicht mit den Niederhöllen paktieren

Einfluss: groß (in Yol-Ghurmak und Transsylvanien), gering (in gildenmagischen Kreisen)

Finanzkraft: groß

Ausstattung: sehr groß

Bibliotheksbestand: ansehnlich

»Ganz Yol-Ghurmak ist steingewordener Albtraum, doch die Heptagonakademie ist die siebengezackte Krone eines dem Wahnsinn verfallenen Träumers. Sieben dunkle Türme ragen dürr in den Himmel, einer höher als der andere, bewehrt mit Dämonenfratzen und Gargylen. Rostige Eisenspitzen, dorniges Rankwerk und feurige Ströme bedecken den geknechteten Stein, Kreischwinde fahren spiralförmig in die Höhe. Jeder Turm ist Labor für skrupellose Dämonenknechte, Refugium für Paktierer und Ungeschaffene, letztes Gefängnis für Blutopfer, Hort für verfluchte Schätze und Grab für eindringende Spione. Am höchsten erhebt sich der viele hundert Schritt messende Sternenturm, der in den Blitzen gebürenden Wolken verschwindet und bis in den Limbus, dem Madamal oder direkt zu Agrimoths Thron führt. Gänzlich entschwindet der Verstand, wenn man zum ersten Mal sieht, wie sich die Türme selbst von ihrem Grundmauern lösen, um sich zu einem neuen, gewaltigen Siebenstern einer Beschwörung aufzustellen.«

—persönliche Aufzeichnungen Magister Melwyns, Erster Hofmagier Kaiserin Rohajas, nach einer Seance im Orden vom Auge, 1035 BF

Die Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak ist die bedeutendste gildenmagische Einrichtung Transsylvanien und eine der finstertesten Zauberschulen des Kontinents. Die Dämonologen sehen in der Anbetung der Niederhöllen, dem Pakt mit Erzdämonen (insbesondere Agrimoth) und der exzessiven Beschwörung von dienstbaren Niederen und Gehörnten den schnellsten Weg zu Wissen und Macht. Menschenleben erachten sie dabei als notwendiges Verbrauchsgut, gleich ob es sich um Blutopfer handelt oder um Magister, die sich für neue Erkenntnisse und Werke im Seelenpakt aufreiben. Auf Gesetze zur Beschränkung von Magie und die Ächtung durch Magiergilden und zwölfgöttergläubige Reiche geben sie wenig. Alchimistische Gebräue, gezüchtete daimonide Kreaturen und verfluchte Artefakte verkaufen die Magier in den ganzen Schattenlanden. Neben Beschwörungskunst und der Beherrschung der Unelemente wird auch der Antimagie Beachtung geschenkt, die in

einer Welt voller schwarzer Magie und dämonischer Einflüsse Schutz verspricht für das eigene Leben und das des Macht habers, dem man dient. Im Machtgefüge Transsylvanien ist die Akademie ganz dem Verhüllten Meister *Balphemor von Punin* untertan, der Schüler und Magier ebenso gewissenlos für seine Pläne einspannt, wie diese es mit Blutopfern für ihre Werke zu tun pflegen.

DIE GESCHICHTE DER HEPTAGONAKADEMIE

1020 BF: Ysilia, Hauptstadt des Herzogtums Tobrien, wird in der Invasion der Verdammten von Borbarads Horden erobert und geschleift. Anteil an der Eroberung hat der ehemalige kaiserliche Hofmagier Galotta, dessen Zauberspruch PROTECTIONIS viele Gegenmaßnahmen der antimagischen *Bannakademie zu Ysilia* wirkungslos macht. Bald erheben sich dank Agrimoths Macht neue Gebäude zur wachsenden Dämonenschmiede Yol-Ghurmak unter Galotta als Statthalter.

1021 BF: Galotta gründet auf den Ruinen der Bannakademie die Heptagonakademie, deren Magister kundige Beschwörer und Alchimisten aus Borbarads Heer sind. Galotta wird erste Spektabilität der Schule, Yol-Ghurmak Hauptstadt von Galottas Dämonenkaiserreich.

1021-1027 BF: Die Heptagonakademie lotet die neuen Möglichkeiten dämonischer Beherrschung der Elemente und Artefakterschaffung aus, bildet Hofzauberer für das Dämonenkaiserreich aus und beteiligt sich am Bau der Fliegenden Festung.

1027 BF: Die Fliegende Festung erhebt sich aus dem Herz Yol-Ghurmaks. Galotta und etwa die Hälfte der Magier der Akademie sterben beim Angriff auf Gareth.

1028 BF: Aus Nachfolgekämpfen um die Herrschaft geht Balphemor von Punin als einer von drei Triumvirn in Transsylvanien (neben dem Mechanicus und Träger des Agrimoth-Splitters Leonardo sowie Herzog Arngrimm von Ehrenstein) hervor und wird neue Spektabilität der Heptagonakademie.

1030 BF: Der erste Jahrgang komplett an der Akademie ausgebildeter Scholaren erlangt die Adeptenwürde.



1. bis 7. Rondra 1031 BF: Erste *Tobrische Warenmesse zu Yol-Ghurmak*. Die Akademie knüpft Verbindungen zu Kunden und Gelehrten außerhalb der Schwarzen Lande.

1034 BF: Ein Trupp von Rohalswächtern und Pfeilen des Lichts versucht, die Akademie zu überfallen. Die Eindringlinge werden dank Magister Zimonius bezwungen und anschließend den Dämonen geopfert.

LEBEN AN DER AKADEMIE

UNTER DÄMONEN

Wer sich in Yol-Ghurmak der Siebten Sphäre nahe wähnt, glaubt in der Heptagonakademie, die Pforten zu den Niederhöllen schon durchschritten zu haben. Dämonische Gallertmasse verschließt das Haupttor. Böartig blickende Statuen bewegen sich. Zhayad-Zeichen und Beschwörungssymbole prangen an Wänden und auf dem Boden. Abwechselnd zeren auf dem Hof Windhosen an Haaren, wehen metallische Geräusche heißer Schmelzglut herbei oder breiten sich Schwefeldämpfe und andere Miasmen aus. Man weiß nie, ob ein fernes Dröhnen, ein Singsang, ein Schrei von Mensch, Dämon oder Ungewalt stammt. Unheiliges Rankwerk sprießt aus Mauerfugen dem vorübergehenden Fleisch entgegen. Ein eingehörnter Feuertämon erhitzt mit Steinen gefüllte Heizkrüge und spendet mit in der Luft tanzenden Flammen Licht.

Die Schule verknüpft wie selbstverständlich steinerne Pracht und hochwertige Ausstattung mit dunklen Wundern und Dämonendiensten, die in Beschwörungen regelmäßig erneuert werden. Gelegentliche Pervertierungen, die Objekte verfluchen, einen Raum verpesten oder ein Menschenleben kosten, sieht man als notwendiges Übel, Fehler des Beschwörers und neuen Eintrag für die Liste „Allmonatliche Exorzismen“.

Anfangs hilft Gästen der gereichte Sud aus den Blüten des Dämonenauges, um die niederhöllische Präsenz zu ertragen. Die

Bewohner der Akademie haben sich längst an die Nähe der Siebten Sphäre gewöhnt oder haben sich ihrem Wesen angenähert. Gefangene, Sklaven, Diener und geknechtete Wesenheiten wie Chimären und Gargylen sind unfreiwillig oder im Rahmen ihres Dienstverhältnisses an der Akademie. Die Scholaren, Alchimisten, Gasthörer und Magier folgen der gemeinsamen Gier nach Macht und Wissen, die ihnen Akademie und Siebte Sphäre versprechen. Untereinander pflegen sie oft Eifersüchteleien und Konkurrenzkämpfe, die manchmal bis aufs Blut, aber nur selten offen ausgetragen werden: Was immer man seinem Feind auch antut, man muss beim nächsten Ritual im UNITATIO noch lächelnd seine Hand nehmen können.

AUSBILDUNG

Zum einen sucht die Heptagonakademie in den Schattenlanden nach hochbegabten Zöglingen, die den Eltern abgekauft oder geraubt werden. Zum anderen dürfen an der Akademie freiwillig vorgestellte und hinreichend befähigte Kinder die Beschwörungskünste lernen. In den Schattenlanden gilt es als große Ehre und Gelegenheit, einen Magier in der Familie zu haben. Reiche Eltern zahlen das Schulgeld in blinkender Münze (200 Dukaten/Jahr), arme Eltern gehen einen Blutpakt ein, der bestimmt, dass die Familie des Scholaren der Akademie in den nächsten Jahren zu festen Terminen eine bestimmte Menge an Blutopfern zuzuführen hat. Viele Familien sind bereit, den Aufstieg eines der Ihren mit der Verschleppung und Tötung von Fremden zu bezahlen. Doch mancher Jungmagier musste auch schon seiner eigenen Schwester den Opferdolch an die Kehle setzen, wenn die Angehörigen nicht genügend Opfer beibringen konnten.

Dies illustriert auch bereits den schwarzmagischen Pfad der Schule: Die Scholaren lernen Zhayad, Beschwörungskünste, Alchimie und etliche dämonische Geheimnisse. Am wichtigsten aber ist die Lehre, nichts so sehr zu lieben, dass man es für seine Ziele nicht opfern könnte: „Mitleid, Moral und Angst um die eigene Seele sind Zeichen von Schwäche. Du selbst magst





Skrupel haben – deine Feinde aber gewiss nicht.“ Die Gier nach Macht wird im Akademieklima wesensbestimmend: Ein Novize wird von einem Studiosus gedemütigt, ein Dämon von einem Magister zum Dienst gezwungen, ein Wanderarbeiter von einer Adeptin geopfert, ein Paktierer von seinem Erzdämon in Asche verwandelt. Wer täglich sieht, wie Mächtigere die Schwächeren knechten, will selbst möglichst schnell in der Pyramide der Starken aufsteigen. Disziplin und Wagemut bringen Erfolg in den ständigen Prüfungen der Stärke: Bist du stark genug, alle Beschwörungszeichen in fünf Tagen komplett zu beherrschen? Stark genug, die Weißen Hetzer zu füttern, den Glaskolben über der Höllenlohe ohne Zittern zu halten, den Agribaal zu rufen und in den Wolfsstahl-Harnisch zu zwingen? Jeder Studiosus wählt eines von vier Gebieten agrimothischer Zauberei, dem er sich im Besonderen widmet, entsprechend den vier Unelementen des Erzdämons.

Die besten Schüler, reich an Geist, Gesundheit und Widerstandskraft, erwählt sich die Spektabilität zu seinen persönlichen Schützlingen. Die drei bis fünf *Mündel Balphemors* erfahren größeren Luxus und sind von körperlicher Züchtigung und riskanten Experimenten befreit. Zeigt ein Mündel Schwächen – Krankheit, Verfall, ein Stigma – kann es Gunst und Status schnell wieder verlieren.

Wer sich als ungeeignet zur Dämonenbeschwörung herausstellt, hat Schwierigkeiten, eine alternative Ausbildungsstätte zu finden: Das Angebot weiterer Lehrmeister in den Schattenlanden ist begrenzt; außerhalb will kaum jemand einen „Dämonenknecht aus Yol-Ghurmak“ aufnehmen. Wer wiederholt an Prüfungen scheitert, wird irgendwann als Schwächling geschmäht, von seinen Meistern der Akademie verwiesen oder selbst zum Blutopfer. Oder er straft die Spötter Lügen und geht jenen Schritt, den ihm so viele Lehrer vorzeichnen: Er geht den Pakt mit einem Erzdämon ein und wischt seinen Makel hinfort.

Abgänger der Heptagonakademie tragen kein Magiersiegel. Wo sie Wert auf ihren Status legen, kleiden sie sich mit Stab und Robe (und malen mit Henna eventuell ein temporäres Siegel auf die Handfläche).

Typische Unterrichtsstunden: Seminar: Paraphernalia III; Laboreinheit: Metalle des Feurigen Vaters; Lectio: Der Pakt – Entscheidung deines Lebens; Seminar: Anti-Contraria I – der Protectionis-Cantus; Praxis: Der Opferschnitt (zeitgleich mit: Examinatio Chimaeroformes)
Höchstes Lob eines Magisters: „Gut. [Pause] Ich werde Seiner Spektabilität vorschlagen, dich als Mündel aufzunehmen.“

Größte Furcht der Scholaren: „Herausragende Arbeit. Herausragend schlecht. Du bist dein Blut wert.“ (Gemeint: Du bist *nur noch* dein Blut wert.)

DÄМОНЕПРАКТ

Wer an der Akademie höhere Weihen erreichen will, kommt um einen Dämonenpakt kaum herum. Er gilt als größter Maßstab für Stärke: Man beweist sie, denn man wagt sich in die riskante Preisfeilscherei mit einem Fürst der Niederhöhlen. Man gewinnt sie, denn der Erzdämon beschenkt den Paktierer reich

mit dunklen Gaben. Die Akademie fördert Pakte und ihren Nutzen für Werkstätten und Forschungsarbeit. Es heißt, die Heptagonschule erreichte nicht wegen der Vermächtnisse Borbarads so viel in so kurzer Zeit, sondern weil Dutzende Magier innerhalb von einem Jahrzehnt ihre Seele für sie gaben.

Im Gegensatz zu manchen anderen Schwarzmagiern glauben die meisten Yol-Ghurmaker an eine Seele, und sei es nur als zufällig begehrtes Gut in den Niederhöhlen. Wenn sie in ihr einen Kern ihrer Existenz sehen, gehen sie Pakte unter dem Motto ein: „Lieber kurz und hell brennen und vielleicht die ganze Welt erleuchten, als lange in quälender Dunkelheit zu rußen.“ Die den Erzdämonen entgegengebrachte Verehrung ist eher oberflächlich und speist sich im Wesentlichen aus Berechnung. Seminare und Schriften beraten zu Paktschluss, Verhandlungstaktiken, Donarien und Tricks, um im Bündnis mit den Niederhöhlen möglichst viele Vorteile zu erlangen. Gegen den schleichenden Verfall und Einflussnahme des Dämons, gibt Balphemor portionsweise das kostbare Theriak aus dem Äonenfrost aus, das vielleicht effektivste Mittel, um Pakt Nachteile zu bekämpfen. Vor allem Paktierer in den mittleren Kreisen der Verdammnis tragen ständig Theriakdrüsen aus Leonardos Werkstätten, die das Lebenselixier gekühlt halten und bei Bedarf injizieren.

Wer das Ringen mit dem mächtigeren Geist verliert, wird fallengelassen. Wahnsinnig gewordene Magier werden zum Blutopfer, zerfallene Leiber zu neuen Paraphernalia. Manch einer erhält kurz vor dem Ende noch die Möglichkeit, in einem besonders riskanten Experiment seine letzte große Tat zu vollbringen. Erkannte Marionetten und Spione des Erzdämons werden als „Erwählte des Feurigen Vaters“ fortkomplimentiert. Sie leben als Heilige im Agrimothäum, bis man sie irgendwann auf ein diskretes Wort Balphemors an die Hohepriester in die lodernde Glut stößt und zurück zum Feurigen Vater sendet.

FORSCHUNGEN

Fast alles, dem sich die Akademie widmet, zielt auf eine Manipulation der vier agrimothischen Elemente Luft, Feuer, Humus und Erz ab. Die Suche nach *Wahren Namen*, verbesserter Dämonenbindung und der Aufhebung von Verfallserscheinungen dient dazu, die heptasphärischen Mächte noch hemmungsloser nutzen zu können. Einige Forschungsziele sind:

☞ Potente Kreuzungen dämonischer Pflanzen und derischer Kräuter

☞ Dämonisch-metaphorische Transitionen von Elementarzaubern zur Entwicklung eines agrimothischen Formelkanons. Gelungen ist dies bislang dank Paktgeschenken und Studien borbaradianischer Zauber bei einem guten Dutzend Formeln (siehe Generierungswerte).

☞ Die Schaffung duodomänischer Kreaturen, die Agrimoth gemeinsam mit anderen Erzdämonen schuf, ähnlich wie er sich in den Ma'hay'tamim mit Charyptoroth verband

☞ Die *Vierfarbigen Handschuhe des Agrimoth*, Teile des Frevlergewandes (WdA 114). Entsprechend der Natur ihres Herren glauben die Yol-Ghurmaker, dass die Handschuhe nicht irgendwo als versteckter Schatz liegen, sondern sich mit einer Meisterrezeptur herstellen lassen.

☞ Spiegel und Linsen, die Kraftlinien zu lenken vermögen, bislang nur als verfluchte Prototypen existent



☞ Die Rezeptur für Magisches Brandöl, am einfachsten bei Kundigen z.B. in Festum oder Fasar zu stehlen

☞ Kaum voran kommt man bei Verbesserungen des ECLIP-TIFACTUS und der persönlichen ARMATRUTZ-Variante Galottas (baut einen Kraftschild um die Haut auf, der nur die Hälfte an AsP kostet, aber von langsam geführten Waffen durchdrungen wird). Beim als exklusiv angepriesenen PROTECTIONIS ist man fast froh, dass er mittlerweile von Renegaten außerhalb der Schwarzen Lande bekannt gemacht wurde und im Institut der Arkanen Analysen weiter erforscht wird: Wenn die klugen Köpfe am Yaquirmund Verbesserungen ersinnen, kann man ihnen die Forschungsergebnisse immer noch stehlen.

Die Heptagonakademie in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** „Die Ausgeburt des Bösen. Wir werden ihre Türme einreißen – sofern sie nicht bald von selbst in die Niederhöhlen stürzen.“

... **Schwarzen Gilde:** „Bei ihren Beschwörungen würde ich gerne mal Mäuschen spielen. All diese Kenntnisse, diese schwarzen Mächte! Da sie keine Anstalten zeigen, der Gilde beizutreten oder ihr Wissen zu teilen, bleibt nur zu hoffen, dass die Paktierer, die dort reihenweise in die Niederhöhle fahren, gute Aufzeichnungen geführt haben. Und ich sie irgendwann lesen kann.“

... **Volkes:** „Mächtige Dämonenmeister, die man besser nicht verärgert. Meine Base hat vor einiger Zeit einen gefangengenommenen Freischärler für ordentlich Gold an die Akademie verkauft. Manchmal bekommt man auch ein Elixier oder Zauberding! Da muss man aber immer gut nachfragen und aufpassen wegen falschen Gebrauchs und so, dem Feurigen Vater sei's geklagt.“

Was man in der Heptagonakademie über ... denkt.

... **Magiergilden allgemein:** „Die übrige Gildenmagie ist doch ein Haufen von Speichelleckern und Theoretikern, die Angst vor ihrer eigenen Macht haben und ihre Zeit mit geträllerten Elfenliedern und lächerlichen Wahrsagereien verplempern.“

... **die Weiße Gilde:** „Was ist ein Weißmagier in Brabaker Vitriol? Ein gelöstes Problem.“ – „Wieviele Weißmagier braucht man, um ein Heptagramm zu zeichnen? Einen, wenn man ihn ordentlich ausbluten lässt und sparsam aufträgt.“

... **Schwarze Gilde:** „Ja, damals. Hin und wieder kommen neue Magier von dort zu uns, jedesmal begeistert von unseren Möglichkeiten. Ist auch gut so, bei dem Schwund, den wir wieder haben. Drei in einem Monat – wer nicht paktieren kann, möge es doch bitte einfach lassen.“

... **Kirchen:** „Sie halten uns die Mächte gewogen. Dank des Agrimothäums sind wir dem Feurigen Vater nah. Ach, ihr meint die Zwölfgötter? Praios und so? Zu Recht verboten. Die halten ihre Gläubigen nur klein und reden alles schlecht, was nicht in ihr kleinkariertes Weltbild passt. Ein Pakt mit ihnen bringt einem großen Geist einfach nichts.“

AKADEMIE UND UMGEBUNG

Innerhalb Yol-Ghurmaks gilt die Akademie als Domäne Balphemors von Punin, mit der sich niemand anlegt, der den Verhüllten Meister nicht als Feind haben will.

Aus Stadt und Umgebung bezieht sie Nahrungsmittel, Blutabgaben für Sangurit-Kristalle und alchemistische Grundstoffe, etwa Kristalle aus dem Krater der Kristalle (die Magier üben strenge Kontrolle über die Kristallgräberzunft aus) und transphärische Metalle aus den Dämonenschmieden. Die Wasserversorgung ist wie überall in Yol-Ghurmak mit großem Aufwand verbunden. Ochsenkarren schaffen Frischwasser fässerweise herbei und füllen die Speicher in den Türmen, die ein Leitungssystem speisen.

Die Akademie besitzt das Privileg, dass alle in Transsylvien gefundenen Kräuter und Artefakte ihr gehören und ausgeliefert werden müssen. Aber auch der einfache Bauer weiß, dass die Gotogis der Akademie nicht überall sein können.

Ein Rundgang durch die Heptagonakademie

Die Akademie liegt in Yol-Ghurmak nördlich des verlassenem Schwarzen Palastes auf einem Hügel des Yslisteins, wo früher die Bannakademie Ysilia stand. Ihre sieben Türme erheben sich 50 bis 120 Schritt aus dem Häusermeer der Dämonenstadt. Der unwirklich dünne Sternenturm ragt sogar 270 Schritt auf, bis über die Wolken, die Yol-Ghurmak in ständiges Zwielficht tauchen. Die Türme sind bestes Beispiel finsterner Gargylenarchitektur: schießchartenartige Fensteröffnungen, messerscharfe Grate und Vorsprünge, im Mauerwerk Dämonenfratzen und Ungeheuerstatuen, manche davon lebendig. Der Zugang erfolgt über zwei Treppen, die von der Straße auf die **Galottabrücke (A)** führen. Die Brücke verbindet die Akademie mit dem Schwarzen Palast und besteht aus Gargylen- und kruden Golemfiguren sowie versteinerten Leibern ehemals lebender wie toter Zauberer, teilweise gefangen in ewiger Agonie: Der **GRANIT UND MARMOR** ist ein häufiges Aufschubmittel bei Duglumspest. Das ummauerte Areal der Akademie wird durch das **Tor des Verschlingers (B)** betreten, das ein riesiges Dämonenmaul darstellt. Von hier gelangt man in die **Beschwörungsarena (C)**, von der Treppen zu den Eingängen der sieben Türme führen. Über Rampen und Leitern ist die fünf Schritt tiefer liegende **Grube (D)** zu erreichen, die Ställe, Remisen und Unterkünfte von Sklaven beherbergt. Das **Gästehaus (E)** ist luxuriös eingerichtet. In der ganzen Akademie kann man auf fingerlange Spinnenratten und ihre Netze treffen. Die fortpflanzungsfähigen Chimären wurden einst zur Ungezieferbekämpfung ausgesetzt und sind selbst zur Plage geworden.

SIEBEN TÜRME

Jeder Turm hat einen Eingang im Erdgeschoss. Eine Wendeltreppe (für Dienerschaft und Scholaren) sowie ein per ANIMATIO oder Agribaal betriebener Aufzug (für Adepten, Magister, betuchte Gäste; maximal 200 Stein Last, 3 Schritt/KR) führen in alle Stockwerke bis zur Turmkrone. Der Sternenturm besitzt keinen Aufzug.



DAS GROßE HEPTAGRAMM

Magiekundigen wird bald offenbar, dass der ganze Akademiebau selbst der mächtigste Beschwörungskreis der Schule ist. Er dient für die Anrufung von Vielgehörnten, schwierige Toröffnungen zur Siebten Sphäre und Magna Opera. Die sieben Türme sind mit schweren Ketten aus Mindorium verbunden, die ein gewaltiges Heptagramm aufspannen. In dessen Zentrum liegt in der Beschwörungarena ein siebeneckiges Invokationspodest mit Feuerschalen, eingravierten Zhayad-Symbolen und Opferaltären aus Blutstein. Jeder Turm trägt als Eckpunkt des Heptagramms riesige eingekerbte, gegossene und geformte Beschwörungszeichen, deren Anordnung zueinander bestimmte Anrufungen erleichtert. Zwei gebundene Dämonen – ein *Je-Chrizlayk-Ura*, der im Erdgeschoss unter die Turmsteine fließt, und ein *Chuchathabomek* (**Tractatus 48**), der an höheren Mauern ansetzt – versetzen vor großen Beschwörungen die kompletten Türme knirschend von einem Mauerstumpf zum nächsten. Die Akademiebewohner sind an gelegentliche Erschütterungen und Schwankungen gewöhnt; das Inventar ist entsprechend befestigt. Nur die Position des Sternenturms, der zu fragil ist, um bewegt zu werden, bleibt immer gleich.

Ein typisches Turmgeschoss gliedert sich in den frei zugänglichen **Treppenraum (I)**, einen **Vorraum (II)**, der z.B. als Wartebereich, Wächterraum oder Falle dient, den je nach Funktion gestalteten **Hauptraum (III)** und einen mitunter fensterlosen **Nebenraum (IV)**, der z.B. als Latrine, Abstellraum, Zelle oder Schatzkammer dienen kann. Zauber- und Beschwörungsunfälle schufen einige unbenutzbare **Verfluchte Räume (F6, G1, H15, J14, K7)**. Die Exorzismen gelangen bisher nicht, waren zu aufwendig oder zu riskant (typisches !: A4 B3 C2+20, wenn man den Raum verlässt). Beispielsweise **F6**, aus dem des Öfftens ein Schleifgeräusch von Stein auf Stein zu hören ist: Möbel verändern ihre Position, wenn man nicht hinblickt. Irgendwann schmelzen die Wände und wachsen auf einen zu, bis man nur noch im Sprung aus dem Fenster die Rettung sieht. Die **Botanischen Kammern (G7, G8)** sind stellenweise über Säulengängen Wind und Wetter ausgesetzt. Hier ranken und wachsen dämonische Pflanzen wie Tuur-Amash-Kelch, Iribaarslilie, der essbare Schweinebaum und die Jaguarlilie, die auch als Wohnstatt für Dämonen dienen kann. Im für Asfaloth-Anrufungen eingerichteten **Daimonaion (G5)** kriechen Schlangen über den Boden. In Alkohol-Zylindern schwimmen missglückte Chimären: eine Flederkatze, ein Ochsenigel, ein Karpfenmensch. Erworbene Blutopfer und Feinde der Akademie liegen in den **Gefängnissen (G10, J10)** in Ketten, bis man sie ein letztes Mal für ein astralintensives Ritual hervorholt.

LEGENDE

A – Galottabrücke
B – Tor des Verschlingers
C – Beschwörungarena
D – Grube
E – Gästehaus

F – FEVERTURM

F1 – Mensa
F2 – Küche
F3-F4 – Studierstuben für Scholaren
F5 – Seminarraum
F6 – Verfluchter Raum
F7 – Schlafraum für Akademiegardisten
F8-F12 – Unterkünfte für Scholaren
F13-F14 – Meditationskammern
F15-F16 – Dienerunterkünfte
F17 – Wasserspeicher

G – LEBENSTURM

G1 – Verfluchter Raum
G2 – Chimärenstall
G3 – Heilerstube
G4 – Kräuterlabor
G5 – Daimonaion (Asfaloth)
G6 – Dienerunterkünfte
G7-G8 – Botanische Kammern
G9 – Wasserspeicher
G10 – Gefängnis

H – WINDTURM

H1-H2 – Waschküche und Dienerunterkünfte
H3 – Bad und Akademiebarbier
H4-H8 – Magisterstube
H9 – Collegium
H10-H13 – Adeptenstube
H14 – Dienerunterkünfte
H15 – Verfluchter Raum
H16-H17 – Horst der Riesenalke
H18 – Wasserspeicher

I – BÜCHERTURM

I1 – Scriptorium
I2-I4 – Bibliothek
I5-I7 – Seminarräume
I8-I9 – Zauberkammern
I10 – Daimonaion (Amazeroth)

J – BALTHEMORSTURM

J1 – Empfangshalle
J2 – Theriaksalon
J3 – Aula
J4 – Magisterstube
J5 – Gästezimmer
J6 – Schlafraum für Akademiegardisten
J7-J8 – Schlafraum für Mündel
Balthemors
J9 – Halle des Arkhobal
J10 – Gefängnis
J11 – Lager

J12-J13 – Dienerkammern

J14 – Verfluchter Raum
J15 – Teleportationskammer
J16-J17 – Studierstuben Balthemors
J18-J19 – Wohnstuben Balthemors
J20-J22 – Schatzkammern Balthemors
J23 – Wasserspeicher

K – SCHMIEDETURM

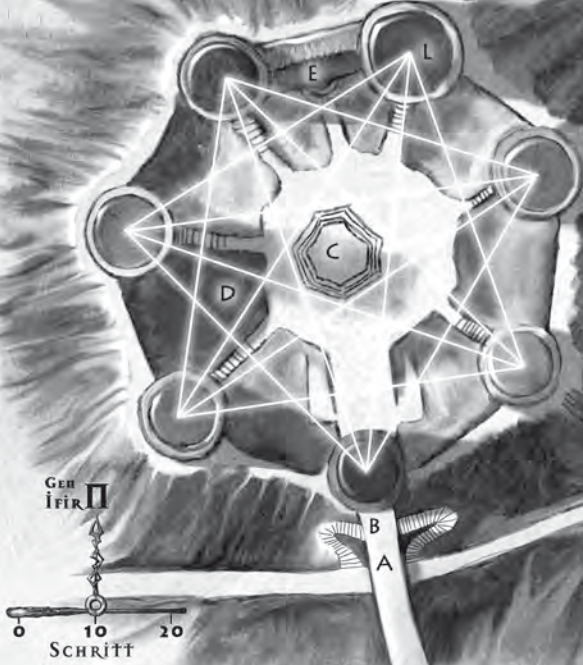
K1 – Lager
K2 – Schrein des Feurigen Vaters
K3 – Alchimistisches Labor
K4 – Daimonaion (Agrimoth)
K5 – Agribelium
K6 – Golemlabor
K7 – Verfluchter Raum
K8-K10 – Magisterstube
K11 – Adeptenstube
K12 – Wasserspeicher

L – STERNENTURM

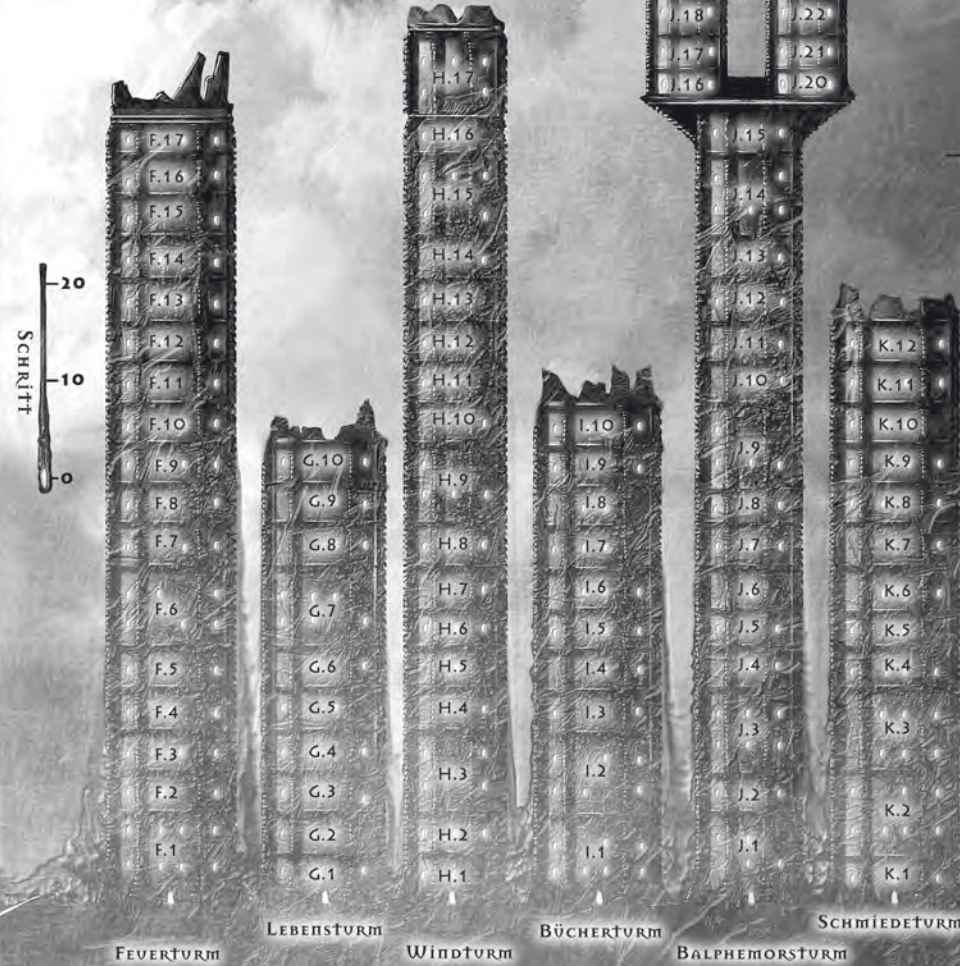
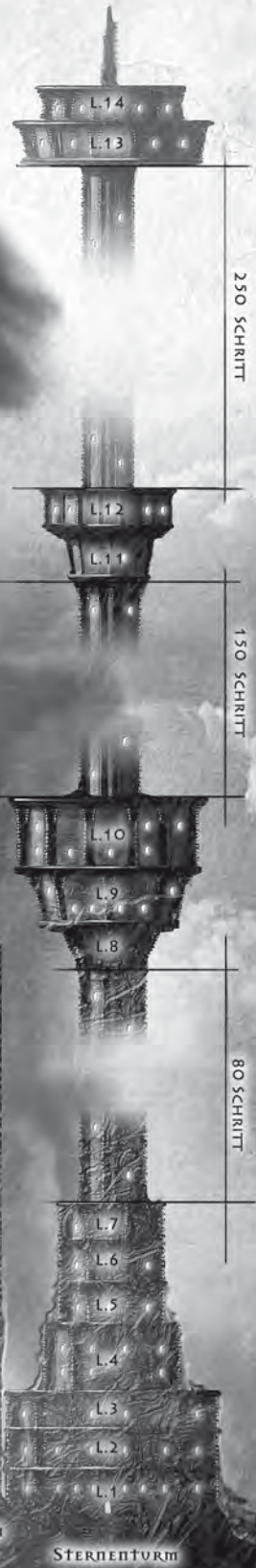
L1 – Spengler, Drahtzieher, Graveur
L2 – Stabschreiner, Juwelier
L3 – Akademieschneider, Buchbinder
L4 – Schrein des Sehenden Sohnes
L5 – Daimonaion (Blakharaz)
L6-L7 – Lager
L8-L10 – Gargylenunterkünfte
L11-L12 – Aussichtsplattform
L13-L14 – Sternwarte



HEPTAGONAKADEMIE ZU YOL-GHURMAK



Typischer Grundriss
eines Turmgeschosses



FEVERTURM

LEBENTURM

WINDTURM

BÜCHERTURM

BALPHEMORTURM

SCHMIEDETURM

STERNENTURM



WÄCHTER, FALLEN, SICHERUNGEN

Räume und wichtige Gegenstände sind durch Hindernisse, Schlösser, Fallen und Wächter vor Unbefugten geschützt. In der Akademiebeschreibung und -legende weisen nach einem einleitenden „!“ Kürzel aus einem großen Buchstaben und einer Zahl darauf hin. Die Aufschlüsselung der Kürzel finden Sie unten. *Beispiel:* (! A3 B2 C17) bedeutet, dass das Objekt hinter einer stabilen Tür mit simplen Schloss liegt und Eindringlinge Gefahr laufen, in eine Fallgrube zu tappen.

Sie können die Sicherungen auch mit einem W20-Wurf erwürfeln. Bei **Hindernis** steht die Kategorie **KK** für einen Schwellenwert an Körperkraft, bei dessen Erreichen, das Hindernis ohne Probe beseitigt werden kann (an Türen können sich gleichzeitig maximal zwei Personen zu schaffen machen). Liegt die **KK** unter dem Wert, ist eine Probe nötig, die für je 2 fehlende Punkte zum Schwellenwert um 1 erschwert ist und bei Misslingen 1W6 SP(A) anrichtet. Bei **Schloss** bezieht sich der *Probenaufschlag* auf das Talent *Schlösser knacken* und den FORAMEN.

Einige magische Fallen und Wächterkreaturen sind mittels PROTECTIONIS (2W6+2 ZfP*, 10 AsP) gegen Antimagie geschützt.

Hindernis, z.B. Tür, Behältnis (A) // keines (1) // brüchig (2) // stabil (3) // robust (4) // sehr robust (5)

KK // 0 // 15 // 25 // 40 // 60

Strukturpunkte/Härte/Struktur // 0/0/0 // 40/4/8 // 50/10/11 // 60/15/14 // 70/25/18

Wurf (1W20) // 1-2 // 3-7 // 8-12 // 13-17 // 19-20

Schloss (B) // keines (1) // simpel (2) // mittelschwer (3) // komplex (4) // sehr komplex (5)

Probenaufschlag // -- // 0 // +7 // +14 // +21

Wurf (1W20) // 1-2 // 3-7 // 8-12 // 13-17 // 19-20

Falle (C)

- 1: keine Falle
- 2: Schriftliche Warnung vor schlimmen Konsequenzen beim Betreten/Öffnen
- 3: Pseudofalle, soll Eindringlinge abschrecken, ist aber ohne weitere Wirkung.
- 4: Schwadenbeutel (**WdA 37**) nimmt die Sicht.
- 5: Bann- oder Schutzkreiskreis gegen niedere Dämonen
- 6: Bann- oder Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen
- 7: Krötenhauch C (Kontaktgift, 6. Stufe, **WdA 51**) auf Scheinschlüssel, Klinke oder Henkel
- 8: Trittfalle: Fliese/Brett mit kleinen Löchern senkt sich unter dem Gewicht des Eindringlings ab und lässt ihn in Nägel treten (1W6+2 TP).
- 9: CLAUDIBUS (Die Kategorie bei **Hindernis** und **Schloss** steigt für 1W6 SR um 1W2)
- 10: HORRIPHOBUS (3W6 ZfP*)

- 11: Alarm: Niederhöllisches Dröhnen (AURIS NASUS) ruft Wächter herbei.
- 12: Bolzenfalle: 1W6+6* TP, Kriegspfeil mit Widerhaken (**WdS 128**) oder [UN-ELEMENT]FAXIUS (3W6 TP).
- 13: SCHWARZ UND ROT (2W6 ZfP*, 1W6+2 Stunden) oder GRANIT UND MARMOR (2W6+2 ZfP*)
- 14: Sordul säpfel regnen herab (Säureschaden auf Lebewesen und organisches Material).
- 15: Borbarads Hauch (**WdA 72**) flutet den Raum.
- 16: FORTIFEX (1W6+2 ZfP*) oder WAND AUS [UN-ELEMENT] (2W6 ZfP*) schließt den Eindringling ein.
- 17: Fallgrube (nimmt auch das darunterliegende Geschoss ein) mit Steinspitzen: Fallschaden für 3 Schritt, sowie 3W6 SP
- 18: BRENNER TOTER STOFF (*Flammeninferno*, 1W6+2 ZfP*) oder CUSTODOSIGIL-Bombe
- 19: PANDAEMONIUM (2W6+2 ZfP*)
- 20: AUGES DES LIMBUS in der Luft (2 Schritt Radius)

Wächter (D)

Dämonen sind häufig an Gegenstände aus Mindorium oder Knochenblei gebunden. Einige agieren mit *Tarnung* oder *Unsichtbarkeit I/II*.

- 1: kein Wächter
- 2: 2 Hundebumen zwischen unscheinbaren Topfpflanzen
- 3: 1 Gotongi (*unsichtbar*, gibt Alarm)
- 4: 1 Karunga steigt aus einer Vase und verwirrt den Angreifer.
- 5: 1 Gargyl (Alter: 2W6 Jahrzehnte), getarnt als Statue
- 6: 1 Akademiegardist, erfahren
- 7: 1 Braggu (*getarnt* in der Gestalt eines menschlichen Wächters)
- 8: 2 Weiße Hetzer, angekettet
- 9: 1 Akademiegardist, Veteran
- 10: 1 Lehmgolem, mittelgroß
- 11: 3 Heshthotim
- 12: 1 Holzgolem, groß
- 13: 1 Tlaluc
- 14: 2 Metallgolems, mittelgroß
- 15: 1 Balkhabul (nicht ständig anwesend, bewacht mehrere Orte)
- 16: 1 Je-Christlayk-Ura (verstopft mit seiner Masse den Durchgang)
- 17: 1 Azzitai
- 18: 1 Shruuf
- 19: 1 Tuur-Amash, befiehlt einen Schwarm daimonider Giftfrösche
- 20: 1 Arkhobal, dessen Äste durch das Mauerwerk des kompletten Stockwerks ranken



Für Reisen und Botschaften in die Ferne bedienen sich die Magier einiger gezwungener Riesenalke, deren **Horst (H16-H17)** an der Spitze des Windturms liegt.

In den Räumen der **Bibliothek (I2-I4)** befallen Besucher hin und wieder Kopfschmerzen, schwächliche Naturen bekommen Nasenbluten. Die Ursache sind streunende Bha'Levekim, die Zauberbücher als Habitat nutzen. Bibliothekar **Schmatzsal**, ein schweigsam schlurfender Grolm mit wässrigen Schwären, scheint von ihnen nicht betroffen. Ob die mehrere hundert unbekanntenen Symbole, die ein dem Wahnsinn verfallener Scholar mit dem eigenen Blut und dem von drei Mitschülern an die Wände geschmiert hat, tieferes Wissen der Niederhöhlen enthalten, ist Spekulation. Die Akademieleitung hat entschieden, sie nicht entfernen zu lassen.

Der luxuriöse **Theriakalon (J2)** dient dem Verlustieren und geschäftlichen Gesprächen. Einmal monatlich versammeln sich hier die paktierenden Magister der Schule vor Balphemor oder seinem Stellvertreter, der neues Theriak ausgibt.

Der 12 Jahre junge Dämonenbaum in der **Halle des Arkhobal (J9)** kontrolliert einige Topfpflanzen der Schule und bringt Schwarze Eicheln hervor, die Balphemor erntet, während der Achtgehörnte mit einem Blutopfer besänftigt wird.

Über drei Stockwerke lodert die unnatürliche **Große Flamme** und erzeugt die gewaltige Hitze, die zur Metallschmelze im **Alchimistischen Labor (K3)** benötigt wird. Der manifestierte Azzitai entspringt der Esse im **Schrein des Feurigen Vaters (K2)** und beleuchtet noch das **Daimonaion (K4)** mit Funken und Feuerzungen. Das **Agribelium (K5)** scheint eine Ansammlung aufgetürmter und kunstvoller verbundener Haufen von Schrott zu sein, in dem sich auf den zweiten Blick Nägel, Schrauben, Scharniere, Sägeblätter und Späne langsam bewegen und zu Muster zusammensuchen. Der Raum ist Habitat für einige Agribelime, die von den Magiern in neue Artefakte gezwungen werden. Die meisten Stockwerke des **Sternenturms (L)** sind leer, bis auf eine schier endlose Wendeltreppe, die sich der Wolkendecke entgegenschraubt. Außen und innen lauern etliche Gargylenstatuen. Insbesondere in den **Gargylenunterkünften (L8-L10)** häufig, kuscheln sie vor Magiern, aber können angesichts weniger eindrucksvoller Besucher von ihrer Gier nach Sikaryan übermannt werden. Hat man die blitzschwängere und nach Rauch schmeckende Wolkendecke durchstoßen, erreicht

man die **Sternwarte (L13-L14)**, bestehend aus einem kleinen Saal mit Astrolabien, Orbitarien und Bergen von bekratztem Pergament sowie der Beobachtungsplattform, auf der ein Teleskop steht, dessen Linsen einst Drachenaugen waren. Das sternkundliche Wissen Galottas, Erbauer und häufiger Nutzer des Turms, hat sich nur teils erhalten, sodass manche Funktionen des Teleskops heute unbekannt sind.

PERSONEN DER AKADEMIE

BALPHEMOR VON PUNIN, VERHÜLLTER MEISTER, SPEKTABILITÄT, AGRIMOTH-PAKTIERER IM IV. KREIS DER VERDAMMNIS

Nach über 20 gelebten Menschenleben, jahrhundertelangen Studien, Kraftgewinnen und -verlusten ist Balphemor von Punin (*609 v.BF, im gegenwärtigen Körper 1,82 Schritt, wirre braune Haare, halbmondförmige Augengläser, die den starren Blick seiner braunen Augen kaum verbergen) einer der mächtigsten lebenden Zauberer und von vielen Legenden umgeben.

Er war Berater Fran-Horas' und für anderthalb Jahrtausende in Gareth ein verborgener Wächter über den *Kelch des Humus*, mit dessen Kräften er das Herz des Kontinents im Sinne seines Meisters Agrimoth vereinnahmen wollte. Seine Existenz verlängerte er, indem er mittels Seelenwanderungen Körper und Identität seiner Schüler annahm. 1021 BF wurde er von den Gezeichneten enttarnt und floh in die Schwarzen Lande. 1028 BF fiel ihm als Triumvator über Transsilien das magische Erbe des Dämonenmeisters und Galottas zu. Seine Meisterschaft über Dämonen Agrimoths ist unerreicht, seine Kenntnis von uralten Zaubersformeln und Anrufungen lassen legendäre Zauberbücher neben ihm erblassen und sein Kraftfundus scheint sich nie zu erschöpfen. Häufig weilt er fernab und geht langfristigen Plänen nach, die auch für die Magister mysteriös bleiben. Offenbar ist, dass die Aussaat



Balphemor von Punin

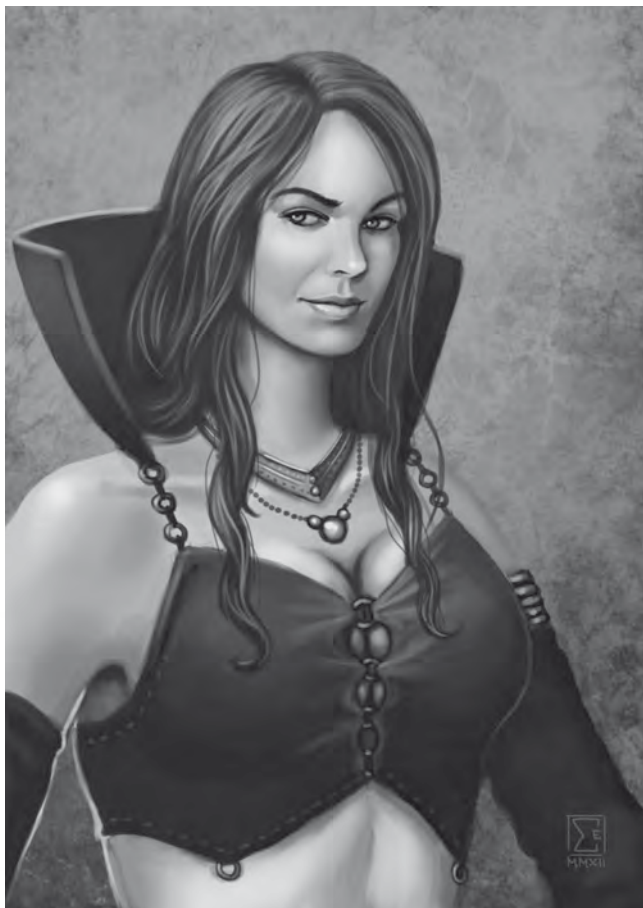
dämonischer Bäume (Arkhobal-Daimonide) im ganzen Land ein wichtiger Schritt ist. Balphemors Wiederkehr bedeutet oft den Beginn eines großen Werks in den Laboratorien und hektische Vorbereitungen zu einer infernalischen Beschwörung. Er selbst bleibt auch bei schwierigsten Invokationen so ruhig wie eine uralte Eiche, die die Jahreszeiten an sich vorüberziehen



lässt. Schüler unterrichtet er selten. Sein Wort ist in der Akademie Gesetz und vermag Zauberer zu erheben oder in Asche zu verwandeln. Die Loyalität seiner Magier sichert er sich mit Verlockungen einzigartigen Wissens und Hilfe beim steten körperlichen Verfall: Anhand der Ausgabe von Theriak lässt sich die Gunst der Spektabilität in Flux bemessen. Balphemor gibt immer nur so viel, wie nötig ist, damit sein Gefolge weiter träumt von Wissen und Macht, während es Leib, Geist und Seele für die Sache des Verhüllten Meisters verbrennt und schließlich durch neue Anhänger ersetzt wird.

ZIMONIUS, MAGISTER MAGNUS THEORETICA, AMAZEROTH-PAKTIER IM V. KREIS DER VERDAMMNIS

Der versierte Kenner vieler Formeln und leitende Artefakthersteller (*976 BF, weißbärtig, drei weitere Augen auf der Stirn als Dämonenmal, äußerst neugierig) ist seit einem Zauberunfall in einem goldgerahmten mannshohen Spiegel aus Narrenglas gefangen. Ein begriffsstutziger Diener schiebt ihn in Laboratorien und Seminarräume. Schüler, die unaufmerksam sind, oder seinem schwer zu ertragenden Blick ausweichen, züchtigt er mit Wahnbildern in ihrem Geist. Als einer der dienstältesten Magister der Schule sah er schon viele Möchtegern-Dämonenmeister aufsteigen, ihre Eitelkeit vor ihm pflegen und wieder fallen. 1034 BF schlug er einen Überfall von Weißmagiern mittels INVERCANO und Illusionen zurück. Der „Meister im Spiegel“ genießt viel Respekt und ist so etwas wie die heimliche Vize-Spektabilität.



Mactana vom Schwarzen Wald

MACTANA VOM SCHWARZEN WALD, SELBSTERNAHME MAGISTRA, LIEBLINGS- SCHÜLERIN BALPHEMORS, ASFALOTH- PAKTIERIN IM I. KREIS DER VERDAMMNIS

Die talentierteste Schülerin unter Balphemor Mündeln ist Mactana vom Schwarzen Wald. Vor vielen Jahren als Mädchen von den Verhüllten Meister aus den Händen ihres Vaters – eines tobrischen Druiden – entführt, hat sie nicht nur die Kunst der Invokation zur Meisterschaft gebracht, sondern sich auch bei der Erschaffung von Chimären und speziell der Dämonidenerforschung hervorgetan. Ihren Pakt mit Asfaloth hat sie einzig aus Machtgewinn geschlossen. Balphemor achtet sie als großen Meister der Magie und strebt ihm nach. Gleichzeitig verabscheut sie jedoch auch seine knorrigte Gestalt und ist froh, wenn er sie ausschickt, um seine Pläne voranzutreiben. Obwohl begabt, ist sie jedoch manchmal vom Pech verfolgt und hat alle Hände voll zu tun, um ihre Fehler vor anderen, missgünstigen Magiern zu verbergen (*Pechmagnet*).

WEITERE MAGISTER DER AKADEMIE

Das Personenkarussell der Heptagon-Magier dreht sich schnell und mancher Name verrottet nach wenigen Monaten schon in den Niederhöhlen. Der verantwortungsvolle Titel der Vize-Spektabilität erweist sich oft als Schleudersitz. Hier haben Sie die Möglichkeit, die 8-12 Magister der Schule schnell zu ermitteln:

Name/Geschlecht: Asfole(-us/-a), Baradras, En'Rah'Hah, Furoria, Gunfried(e), Harkon, Jorgas, Mactan(a), Mharbronn, Pelene, Serfold(e), Tiamara, Tuuram

Alter: 2W20+20

Fähigkeiten: vollendet in 1W6-5, brillant in 1W3-2, meisterlich in 1W3-1, kompetent in 1W3 Fachgebieten.

Fachgebiete (1W20): Dämonenbeschwörung (1-6), niederhöllische Alchemie (7-9), Artefaktbau (10-11), Golembau (12-13), Chimärenerschaffung (14-15), Antimagie (16), anderes (17-20)

Paktstufe (1W20): keiner (1-3), Minderpakt (4-6), I. (7-8), II. (9-10), III. (11-13), IV. (14-16), V. (17-18), VI. (19), VII. (20) Kreis der Verdammnis.

Pakt mit: passend zu den Fachgebieten oder (1W20) Agrimoth (1-8), Blakharaz (9-11), Asfaloth (12-14), Amazeroth (15-16), Lolgramoth (17-18), anderer (19-20).

Eigenheiten (1-3 mal 2W20): begnadeter Maler von Dämonenbildern (2-3); tief religiöse Erzdämonenverehrung (4-5); lehrt unfreiwillig und trägt einen Gurgulum (6-7); tritt nur verhüllt/maskiert auf (8-9); will sich an früheren Kollegen aus einer Magiergilde rächen (10); voll schwarzen Humors (11-12); eitel (13-14); penibel und ordnungsliebend (15-16); jähzornig (17-18); paranoid (19); arrogant (20-21); lahm (22); unansehnlich (23-24); äußerst goldgierig (25-26); größenwahnsinnig (27-28); Konstruktionswahn (29); rußverklebte Haut (Stigma, 30); lüstern (31); hektisch (32); von lästigen Mindergeistern verfolgt (33); erhofft sich verzweifelt die Rettung einer geliebten Person (34); übermüdet und ausgezehrt (35); trägt immer Spruchrollen (Thesisgebunden, 36); Glasknochen (37); singt alle Zauber (Feste Gewohnheit, 38); sammelt und quält Vertrautiere von Hexen (39); ist ein als Lehrmeister dienender Quitslinga (40)



WEITERE WESENHEITEN

☞ Die Weißmagierin **Jelspeth Liekenstek** (*1007 BF, Zahn-lücken, singt nostrische Lieder, um den Verstand wach zu hal-ten), Mitglied der Rohalswächter, wird in Eisenkragen und Bannfesseln bei guter Kost gefangen gehalten (**G10**) und dient als lebender Astralspeicher.

☞ **Tannfried der Rote, Adeptus minor, Agrimoth-Paktierer im II. Kreis der Verdammnis**, (*1013 BF, fettleibig, besessener Bastler) ist an fast allen Vorgängen in den Laboratorien betei-ligt. Seit seine Eltern von der Akademie geopfert wurden, sinnt er heimlich nach einer Möglichkeit, die ganze Zauberschule zu zerstören. Aber sein Wahn, immer ausgefeiltere, und kompliziertere Pläne und Konstruktionen zu entwickeln, verhin-dern bisher eine Durchführung.

☞ Die kluge Gargyle **Nachtigall** (*902 BF, Saphiraugen, ge-flügelte Frauenfigur aus bläulichem Stein) begnügt sich nicht damit, Dienerin der Zauberer zu sein, sondern will selbst ma-gische Mächte nutzen. In ihrem Versteck (**L9**) lagern gestohle-ne Labormaterialien. Heimlich sammelt sie alles Wissenswerte über Dämonenpakete.

DIE HELDEN AN DER HEPTAGONAKADEMIE

Die Heptagonakademie heißt Kunden und Gelehrte zum Wis-sensaustausch willkommen. Exoten und andernorts verfolgte Randgruppen und Verbrecher sind hier kein ungewöhnlicher Anblick. Geweihte der Zwölfgötter, Weißmagier und andere Personen, von denen Feindseligkeiten zu erwarten sind, lässt man vor dem Tor stehen oder nimmt sie als Blutopfer gefangen.

Dienstleistungen

Wer einen schweren Geldbeutel, aber keine Furcht vor der Akademie und dämonischer Zauberei hat, kann Dienste der Magier in Anspruch nehmen. Statt Geld nimmt die Akademie auch Blutopfer (im Gegenwert von 50 D für einen jungen, ge-sunden Erwachsenen) und die Verpflichtung zu regelmäßigen Aderlassen für Sangurit-Kristalle an (**WdA 90**; drei Monate wöchentlich 3W6 LeP zu einem Gegenwert von 20 D). Mo-ralische Schranken behindern die Zauberer kaum, sie nehmen aber keinen Auftrag an, der sich erkennbar gegen einen Rang-höheren richtet, insbesondere Meister Balphemor. Zumindest nicht, wenn er sich zu ihnen zurückverfolgen lässt.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	5	5	7*
Beratung in magischen Belangen	6	6	10
Beschwörung (Dämon)	9	8	18
Entzauberung (verbreitete Formeln)	5	6	7
Exorzismus (Dämonen)	6	7	12
Herstellung von Alchimika	7	7	14
Magische Heilung (Verletzungen)	4	5	8
Magische Heilung (Gift)	5	7	10
Magische Hellsicht (Magie erkennen und analysieren)	5	5	6
Magischer Transport (Person und Gegenstand)	6	6	7
Nachrichtenübermittlung	4	5	6
Prüfung des magischen Potentials	5	6	12
Sterndeutung	6	6	8
Verzauberung (Hauszauber)	7	7	14
Verzauberung (andere bekannte Zauber)	5	5	6

*) Artefaktbau per Agribaal wird über die Dienstleistung Beschwörung abgedeckt.

DIE BIBLIOTHEK

Die Sammlung im **Bücherturm (I)** besteht im Wesentlichen aus einigen Standardwerken und dem ungeordneten, manch-mal verschlüsselten Nachlass von verstorbenen Akademiema-giern. Ihrer wird anhand karikaturistischer Büsten gedacht: „Sie gaben ihre Seele zur Mehrung unseres Wissens.“ Auf alte Schriften und jahrhundertealte Erkenntnisse gibt man nur we-nig, denn man wähnt sich in Armeslänge zu den Niederhöllen an der Quelle allen Beschwörungswissens. Was sind schon die länglichen, möglicherweise durch vielmaliges Abschreiben und Übersetzen verfälschten Ausführungen aus den *Wegen ohne Namen* gegen die präzisen Werkstagebücher von 1029-1032 BF der verehrten Collega Vocatoria? – Möge ihre Seele im Reich des Feurigen Vaters auf kleiner Flamme geröstet werden.

Ausstattung der Bibliothek

Immens: –

Sehr groß: Magica invocatio, Dämonologie

Groß: Alchimie

Ansehnlich: Magica mutanda, Magica controllaria, Ma-giekunde

Hinlänglich: Magica contraria, Magica transformatori-ca, Tierkunde, Pflanzenkunde, Sternkunde

Gering: diverse, darunter Magica curativa, Magica clarobservantia, Nekromantie

Minimal: diverse



AUS DEN WERKSTÄTTEN DER HEPTAGONAKADEMIE

Wer von dämonischer Alchimie spricht, denkt an Yol-Ghurmak. Hier eine Aufzählung typischer Werke aus den Laboratorien:

☞ Kundig gebrauchte Produkte niederer Alchimie sind (siehe **WdA**) *Berserkerelixier*, *Bestinoid*, *Furchtlos-Tropfen*, *Hylailer Feuer* (auch als Granatäpfel), *Krötenhauch*, *Mutelixier*, *Stabilisatum*, *Unsichtbarkeiselixier*, *Verwandlungselixier* (auch in bis zu menschengroße Tiere, allerdings mit Lykanthropie-Risiko), *Waffenbalsam* (mit Irrhalken- statt Greifenfedern als Zutat), *Zazamotoxin* sowie exzellente *Beschwörungskerzen* (mindestens Qualität D).

☞ Chimären und Daimonide als Wach- und Nutzkreaturen, z.B. der *Weißer Hetzer* als Jagd- oder Wachhund (abgerichtet 70 D). Viele Golems können sich nur wichtige Machthaber leisten, so etwa Helme Haffax, für dessen Armee die Akademie *Panzerschreiter* (Eisengolems in Platte, Schaller und Bart, mittelgroß) und *Schildgolems* (Augen aus Arkanium, eingesetzt zum Schutz von Magiern, klein) konstruiert.

☞ Künstliches Mindorium wird aus Quecksilber hergestellt, in das an Pforten des Grauens Sphärenkräfte blitzgleich in das Metall fahren (150 D/Stein). Es wird auch als Schmuck, Bindungsobjekt für Dämonen und Geister, Schale der Alchimie (500 D) sowie als Metallkopf für stumpfe Hieb Waffen verkauft, z.B. als ein Mindorium-Kriegshammer (verursacht mTP, 800 D)

☞ Kriegsgewehr für den Fernkampf: Blutdornpfeile (agrimothisches Holz, wurzelt im Fleisch des Opfers), Sor-dulsäpfel (ätzende Geschützmunition), Dämoneneier (PANDAEMONIUM bei Aufschlag oder festgelegtem Zeitpunkt), Hagelschlaggeschoss (Metallsplitter, die vor dem Aufschlag per REVERSALIS [KRAFT DES ERZES] explodieren). Dazu Ansätze für metallische Höllenmaschinen, die über ein Schlachtfeld rollen.

☞ Artefakte werden üblicherweise mit Hilfe von Agribelim gefertigt, was ihnen stets eine fluchartige Nebenwirkung beschert, beispielsweise:

- *Finger Uthars* (**WdA 121**)

- *Helm des Mutigen* (**WdA 115**), während dessen Wirkung gleichzeitig drei Gefährten des Trägers von Panik geschüttelt werden.

- *Karte der Umwege* (**WdA 118**), die alchemistische Exotica in der Nähe anzeigt.

- *Lebende Rüstung* (**WdA 113**), die die Haut mit schwarzer Borke überzieht, sich nicht mehr ohne ihre Zerstörung ablegen lässt und Blut trinkt.

- *Ring des Lebenspendenden Feuers* (**WdA 124**), bei der der Zurückgekehrte einen Minder- oder Seelenpakt eingegangen ist.

- *Waffen aus Wolfsstahl* (**WdA 186**), teils mit Kampfzaubern belegt, wenden sich bei jedem siebten Streich gegen den Träger (Patzter schon bei 18-20, kein Rettungswurf möglich).

Dadurch sind bedeutende Fachbücher bis auf wenige bemerkenswerte Einzelstücke Mangelware. Jeder Magister hütet eifersüchtig in seiner Stube eine private Sammlung von Büchern, Thesen und Wahren Namen, die beim Tod an die Bibliothek fällt.

Außenstehende dürfen die Bibliothek gegen 5 Silbertaler pro Stunde nutzen. Jeder Lesende erhält kostenlos das Pamphlet *Der Pakt – Fundus der Weisheit, Instrument der Macht, Veredelung der Seele*.

ZWEITSTUDIUM

Alle drei Magiergilden drohen ihren Mitgliedern mit der *Expurgico* (Gildenausschluss), sollten sie sich an der Heptagonakademie für ein Zweitstudium einschreiben. Dass insbesondere erfahrene oder angehende Dämonenbeschwörer dieser Schritt dennoch reizt, liegt an dem seltenen, teils einzigartigen Wissen, das erworben werden kann: wertvolle alchemistische Rezepturen, Wahre Namen und Beschwörungsmatrizen, Bindungs- und Schöpfungsrituale, PROTECTIONIS, ECLIPTIFACTUS (in allen Varianten), STEIN WANDLE, CHIMAE-ROFORM, Borbaradianerformeln und agrimothische Zauber zur Beherrschung der Elemente.

Die Akademie heißt alle willkommen, die sich bereit erklären, zum einen für die Dauer des Zweitstudiums einen Gurgulum am Hals zu tragen (man hatte Ärger mit ein, zwei Spionen, die man den Dämonen zum Fraß vorwerfen musste) und zum anderen als Preis drei junge, kräftige Blutopfer mitbringen. Zudem muss man die stete Nähe von dämonischen Phänome-

nen und Wesenheiten ertragen können (zusätzliche Voraussetzung: MU 15). Wer sich als talentiert erweist, wird zu einem Pakt ermutigt und kann sich Hoffnungen auf eine kürzlich frei gewordene oder bald frei werdende Lehrmeisterstelle machen. („Magistra Phasmayria ist aufgedunsen wie eine Kröte und verträgt kein Licht mehr. Und Seine Spektabilität vertröstet sie bei der Theriak-Ausgabe. Das dauert nicht mehr lange.“)

ABENTEUER AN DER HEPTAGONAKADEMIE

Die Akademie zu Yol-Ghurmak kann für pragmatische oder auf Schwarzmagie vertrauende Helden Dienstleister, Lehrmeister oder Informationsquelle zu dämonologischen Fragen sein. Für die meisten Heldengruppen stellt sie ein Instrument des Feindes dar, das unterwandert werden soll oder in das eingebrochen wird.

DER GIFTSCHRANK

Anstatt in einer gemeinsamen Asservatenkammer liegen die Schätze der Akademie in der Obhut der Spektabilität und einzelner Lehrmeister, die Balphemor damit belohnt, dem Neid anderer aussetzt oder prüft (in Klammern wird der jeweilige Aufbewahrungsraum angegeben).

☞ Nur Magistern zugängliche Bücherschätze sind ein frisch kopiertes Exemplar von Leonardos *Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie* (II), eine der drei begehrten



Urschriften des *Arcanums* (I3), sowie – aus dem Nachlass des Dämonenmeisters – je ein Exemplar der *Offenbarung des Naryrakis* (mit handschriftlichen Kommentaren Borbarads) und der *Metaspekulativen Dämonologie* (beide I4).

☞ Die Rezeptur und viele Portionen eines *Werwolf-Elixiers*, mit dem Lykanthropen den Zeitpunkt ihrer Verwandlung selbst bestimmen können (J20). Balphemor hält mit dem Gebräu Herzog Arngrimm von Ehrenstein gewogen.

☞ In *Amphoren der Ewigkeit* (WdA 117) lagert Balphemor kostbares Theriak aus Paavi, um es in Rationen an sein paktierendes Gefolge auszugeben. (J21)

☞ Schwarze Eicheln des Arkhobal warten darauf, in der Ferne ausgesät zu werden, zu Arkhobal-Daimoniden zu erblühen und fortan Balphemor als Kraftquelle und Fokus für länderumspannende Fernzauberei zu dienen. (J9, siehe auch SdR 181)

☞ Neun *Kristallgefängnisse*, in denen vor Ewigkeiten Kreaturen eingesperrt wurden, unberührt vom Lauf der Zeiten (J22). Die bis zu drei Schritt durchmessenden Kristallkonglomerate wurden im Krater der Kristalle gefunden. Balphemor studiert die Wesenheiten aus vergangenen Äonen und dringt in ihre Träume ein, aber bislang weiß er nicht, wer sie einst einsperrte und zu welchem Zweck. Befreien will er sie erst, wenn er weiß, wie sie ihm nützlich sein können und wie sie zu kontrollieren sind. Die Sammlung besteht aus:

- einem hochelfischen Krieger mit prächtiger Zauberwaffe
- einer jungen Hochelfe mit Schmuck, wie er aus Isiriel bekannt ist
- Ghoramnir, dem Tierkönig der Wildschweine
- Nebogli, dem Tierkönig der Siebenschläfer
- einem Pflanzenkönig
- einem insektoiden Schwarmwesen, das hunderte Eier am Bauch trägt
- drei unbekanntenen Dämonen

☞ Drei Dutzend *Sangurit-Kristalle*, bis zu 300 Karat groß (H5). Sie dienen den Akademiemagiern als Kraftspeicher.

☞ Aus Galottas Nachlass *Nahemas magisches Kettenhemd* (L5) und das halbverbrannte Fragment einer niederlegten *IMMORTALIS-Thesis*, aus der sich der Zauber möglicherweise rekonstruieren lässt (G5).

☞ Die *Thaumatursomia duplex* ist ein Zauberschrank, der in der Lage ist, jedes Artefakt zu kopieren und seine Wirkungsmatrix auf ein beliebiges zweites Objekt zu übertragen (K7) – Stoff für Legenden. Kaum bekannt ist hingegen, dass das Objekt seine Kraft aus bestimmten Kristallen speist und von einem Agribaal verflucht ist: Sowohl Ursprungs- als auch Zielobjekt des Duplikators werden mit einiger Zeitverzögerung zerstört.

☞ Fünf aus einer unbekanntenen Anzahl an Steintafeln mit brennenden Schriftzeichen (K2). Diese *Glosenden Tafeln* gelten als die Bücher Agrimoths im Antidodekarischen Zyklus. Sie waren das Paktgeschenk einer mittlerweile verendeten Magierin und ermöglichten die Herleitung vieler agrimothischer Zauber und Bauanleitungen für höllische Artefakte. Leonardo der Mechanicus, der weitere Tafeln besitzen soll, hätte die Stücke gerne in seiner Metallhand.

☞ Die *Formel für künstliches Mindorium* (K3), das *Alkahest* (fehlerbehaftet, K9) und eine detaillierte Ritualbeschreibung für das *Magnum Opus des Weltenbrandes* (H7), das 1027 BF Wehrheim vernichtete.

☞ Die Wahren Namen zur Erschaffung von Stein- und Eisengolems (K6), sowie einige noch seltenere für Golems aus Rauch, Feuer (L7), Endurium, flüssigem Gold (beide J4) und Kristallen (H8).

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Kaum jemandem – und am wenigsten ihnen selbst –, ist bekannt, dass die *Mündel Balphemors* mehr sind, als eine Gruppe von Eliteschülern. Sie sind ein Kreis ausgesuchter junger Körper, die Balphemor für eine SEELENWANDERUNG in Reserve hält. Sollte sein derzeitiger Leib eine gefährliche Verletzung oder zu starken Paktverfall erleiden, wird bald eines der Mündel seinem Meister näher sein, als ihm lieb ist. Mactanna ist die einzige, die Balphemors Plan ahnt – und keine Skrupel haben wird, ihren Meister zu verraten.

☞ Balphemors großes Ziel ist nicht weniger als die elementare Neuordnung des gesamten Kontinents – vergleichbar ist die Dimension dieses Plan mit dem epochalen Ritual Pyracors, das die dampfenden Dschungel des Südens schuf. Doch Balphemor möchte nicht nur das Gleichgewicht verschieben, sondern die Elemente in ihr niederhöllisches Zerrbild verkehren. Diese Transformation ist ein langwieriger, schleicher Prozess, dessen Kräfte er tief im Herzen des Kontinents verankern möchte, wie er es bereits einmal mit der Dämonenbrache versuchte. In seinen Überlegungen nehmen das schwarze Schwert Athai-Naq, der Agrimoth-Splitter Leonardos, der Humusschlüssel in Simyala, die Erdheiligtümer Sumus Kate und Altzoll sowie Setzlinge von Arkhobalen und Arkhobal-Daimoniden wichtige Rollen ein (siehe auch *Schattenlande 206f.*).

☞ Eine der vielleicht praktischsten Erfindungen der Akademie wird bis heute totgeschwiegen: Einer der Aborte ist mit einem AUGES LIMBUS besprochen und entsorgt seinen Inhalt zwischen die Sphären. Seit einem folgenschweren Unfall mit einem Mehrgehörnten wird die Tür versiegelt gehalten, die Örtlichkeit erfreut sich jedoch bei den Scholaren noch immer großer Beliebtheit, besonders für Mutproben.

SZENARIOIDEE

Der gebrochene Pakt

Ordele, Magisterin der Akademie und Agrimoth-Paktiererin, will ihr Seelenbündnis auflösen und reuevoll ins Mittelreich zurück in den Kreis der Zwölfgöttergläubigen fliehen. Aber ihr sind die Hände gebunden und sie hat bereits das Vertrauen Balphemors verloren. Sie heuert die Helden an, die drei für den Paktbruch nötigen Fokusgegenstände aus der Schule zu stehlen: den mit Blut geschriebenen Vertrag auf Tuur-Amash-Haut (I4), den selbst geschmiedeten symbolischen Seelentiegel aus Geisterblech (K2) und das Simulacrum ihrer Unverwundbarkeit (J21). Ordele kann die Helden in die Akademie einschleusen (als Gäste, scheinbare Sklaven) und einige Hinweise zu Fallen und Wächtern geben, muss aber selbst den Einbrüchen fernbleiben. Während die Helden sich unter Dämonen und Beschwörer begeben, bleibt offen: War Ordele aufrichtig und sind diese Gegenstände wirklich das, was sie angibt? Oder sucht sie nach einem Weg, einem Konkurrenten zu schaden oder Balphemors Vertrauen wieder zu gewinnen?



DIE BANNAKADEMIE YSILIA

Vollständiger Name: Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet

Standort: Ysilia, Herzogtum Töbrien, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: weiß, einige Absolventen traten nach 1016 BF der Grauen Gilde bei

Spezialgebiet: Antimagie (Merkmal *Antimagie*)

Größe: klein

Spektabilität: Jalna Ingrimsdottir (*974 BF)

Personen der Historie: Iliana (*um 540, Rohalsjüngerin und erste Spektabilität), Hesine Giunda (*948-1016 BF, Spektabilität während des Zweiten Ogerzugs), Coldrahan Honorald (*962 BF-1027 BF, Mitentdecker des Invercano, Mitglied des OCR)



Bedeutende Abgänger: Lakon Galamir (*980 BF, Magister für Antimagie an der Halle des Lebens zu Norburg), Silesius Eulensang (*968 BF, privater Lehrmeister)

Fachliche Reputation: kompetente Antimagier mit handwerklichen Stärken, deren wissenschaftliches Ansehen nach dem Ogerzug stark gelitten hat. Ihr Versagen angesichts des PROTECTIONIS hingegen stößt allgemein auf große Bestürzung.

Einfluss: ansehnlich (in Ysilia), hinlänglich (in der magischen Forschung)

Finanzkraft: gering

Ausstattung: minimal (seit dem Verlust des Akademiegebäudes)

Bibliotheksbestand: gering

»Wir haben diese Stadt mit eigenen Händen wieder aufgebaut, nachdem die Menschenfresser sie dank der dunklen Magie dieses götterverfluchten Hofmagiers in Grund und Boden gestampft haben. Wir werden uns nicht noch einmal eine solche Blöße geben. Die Artefakte sind in Sicherheit und noch halten unsere Mauern stand. Sollen sie Dämonen schicken! So wahr ich Jalna Ingrimsdottir heiße – wir sind bereit!«

—Tagebucheintrag ihrer Spektabilität Jalna Ingrimsdottir in der Nacht vor ihrem Tod 1020 BF

Die Bannakademie Ysilia galt einst als weißmagische Vorzeigeschule, ihre Absolventen als kompetente und überaus geschätzte Antimagier. Von dem Rückschlag, den der Zweite Ogerzug der Lehre versetzte, konnte sich die Akademie bis zu ihrem endgültigen Untergang gegen die Heerscharen Borbarads nicht mehr erholen. Diese Beschreibung zeigt die Schule in einer Zeit des Umbruchs, in der sich Magister wie Zöglinge dem Wiederaufbau widmen, und sie insbesondere aufgrund ihrer pragmatischen und anpackenden Art eine große Stütze für Ysilia darstellen. Einer Zeit, aus der vermutlich die meisten Spielercharaktere stammen, die diese Schule besucht haben.

DIE GESCHICHTE DER BANNAKADEMIE

596 BF: Nach der Belagerung und Tyrannis durch den Schwarzmagier Narniel von Nebachot in den vorangegangenen Magierkriegen, wurde die Bannakademie zum Schutze der Stadt auf Geheiß des tobrischen Herzogs, Yerodin dem Großen, ins Leben gerufen. Iliana eine kompetente Entschwörerin, eine Anhängerin der Lehren Rohals des Weisen, die sich bei der Verteidigung der Stadt hervorgetan hat, wird zur ersten Spektabilität ernannt.

1003 BF: Die Akademie wird im Zug der Tausend Oger zerstört. Viele der Magier werden bei der Verteidigung der Stadt erschlagen oder fallen den Menschenfressern zum Opfer.

1004 BF: Spektabilität Hesine Giunda wagt den tsagefälligen Neuanfang und überlässt das Hauptgebäude der Bannakade-

mie der Perainekirche, die dort eine Unterkunft für Waisen und Heimatlose einrichtet. Die Akademie bezieht Quartier in der alten Herzogenresidenz auf dem Yslistein.

1014 BF: Einem Spion von der Kusliker Halle der Antimagie gelingt es, eine Abschrift des INVERCANO vom Akademiegebäude zu schmuggeln. Trotz Protest vor dem Gildenrat kommt Kuslik mit einer informellen Rüge davon. Bis heute unbemerkt taucht die Formel etwa zeitgleich im Lehrplan der Fasarer Bannakademie auf.

1016 BF: Bei Bauarbeiten auf dem Gelände verstirbt Hesine Giunda. Ihre Schülerin und Vize-Spektabilität Jalna Ingrimsdottir tritt übergangsweise ihre Nachfolge an. Die Weiße Gilde lässt sich mit der Bestätigung Zeit und erwägt zeitweise eine externe Besetzung. Insbesondere Einige Lehrmeister fühlen sich nach den Vergangenen Ereignissen von der Weißen Gilde im Stich gelassen. Ein Wechsel der Akademie zur Grauen Gilde wird im Lehrkörper heftig debattiert aber mit knapper Mehrheit abgelehnt. Einige wenige Absolventen vollziehen dennoch den Wechsel, die Akademie selbst bleibt weiß. Magister Silesius Eulensang, der eigentliche Wunschkandidat der Weißen Gilde wird zur Vize-Spektabilität ernannt.

17. Tsa 1020 BF: Die Bannakademie fällt bei der Eroberung Ysilias. Der vom ehemaligen kaiserlichen Hofmagier Galotta entwickelte PROTECTIONIS lässt die antimagischen Gegenmaßnahmen scheitern und Besessenheitsdämonen fahren in einige entsetzten Schüler ein, die sich gegen ihre eigenen Lehrmeister wenden. Die Burg wird ein Raub der Flammen, nur wenige Magier kommen mit dem Leben davon. Unter den Toten ist auch Spektabilität Jalna Ingrimsdottir.

1020 BF: In Ermangelung einer Spektabilität und wegen Terminproblemen des an der Front kämpfenden Convocatus Primus gibt es Querelen bei der Auflösung der Akademie. Ein Teil der Überlebenden wird an der Halle des Lebens zu Norburg aufgenommen. Die Mühlen der Bürokratie mahlen langsam in der Weißen Gilde, und erst einige Zeit später wird dem Auflösungsantrag durch den Gildenrat stattgegeben.



LEBEN AN DER AKADEMIE

DER WIEDERAUFBAU

Während die Ysilier Bannmagier zuvor einen Ruf als kompetente aber weltfremde Bücherwürmer genossen, wandelte sich ihr Ansehen quasi über Nacht mit dem Fall der Stadt im Zweiten Ogerzug. Die meisten Mitglieder wurden Opfer der tobenden Menschenfresser, nur acht Lehrmeister und rund 30 Zöglinge waren mit dem Leben davongekommen. Bibliothek und Labore waren zerstört, allein das weitläufige Hauptgebäude im Herzen Ysilias hatte den Sturm überstanden. Spektabilität Hesine Giunda beschloss den Umzug der Akademie in die alte Herzogenresidenz auf dem Ylistein und schenkte das für die Bedürfnisse der Akademie zu groß gewordene Gebäude an die Kirche der Peraine hin weg.

Die verbliebenen Magier bezogen den alten Stall und richteten sich notdürftig in der zerstörten Burg ein. Zwischen Feldküche, Aufräumarbeiten und Wiederaufbau war der Lehrkörper bemüht, den Lehrbetrieb so gut wie eben möglich aufrecht zu erhalten.

Trotz diverser eigener Bauprojekte auf dem neuen Akademiegelände ließ es sich die Schule aber nicht nehmen, die Stadt beim Wiederaufbau tatkräftig zu unterstützen. Schon bald achtete und bewunderte das einfache Volk die Zauberer, die selbstlos mit anpackten und selbst vor schwerer körperlicher Arbeit nicht zurückschreckten, wenn es darum ging die Mauern der geschleiften Stadt neu zu errichten.

Der Preis, den die Bannakademie für diese Entscheidung zahlen musste, war hoch. Bis zu ihrer endgültigen Zerstörung im Jahre 1020 BF fanden Vorlesungen oft unter freiem Himmel statt. Die Restauration der Burg und der Bau eines Turms konnten bis zur Zerstörung durch das Heer Borbarads nie abgeschlossen werden und spätestens mit dem Diebstahl der INVERCANO-Formel war waren die goldenen Zeiten für die Bannakademie vorbei.

AUSBILDUNG

Die Bannakademie galt vor dem Ogerzug als weißmagische Vorzeigeschule, in deren Lektionen insbesondere Wert auf die *Magica contraria* und die rechtlichen Aspekte ihres Standes gelegt wurden. Hoffnungsvolle Kandidaten wurden nicht nur auf ihr magisches Potenzial untersucht, sondern auch moralischen Prüfungen unterworfen, deren Fragenkatalog noch auf die Zeiten Rohals des Weisen zurückgeht. Nur solche von einwandfreier Gesinnung und ausgeprägtem Verantwortungsbewusstsein wurden als Zöglinge an der Schule aufgenommen, bevorzugt aus besser gestellten Familien, die auf ein gewisses Maß an Vorbildung (Etikette, Lesen/Schreiben, Bosparano) zurückblicken konnten.

Die Nachwehen des Ogerzuges und der Umzug auf die Herzogenburg, die wohl heftigste Zäsur in der Geschichte der Akademie, führte später nicht nur zu einer Lockerung dieser Aufnahmekriterien, sondern auch zu einer wesentlich stärker auf Verteidigung ausgelegten Ausbildung. Die Schüler lernen nun nicht nur gegnerische Zauber blitzschnell zu erkennen und anschließend zu brechen. Dank unterschiedlicher Gastdozenten waren sie auch dazu angehalten, sich mit magischen und weltlichen Mitteln ihrer eigenen Haut zu erwehren.

Der Lehrplan sieht seit dem Umzug in die Herzogenburg zudem Gemeinschaftsdienste und Werkunterricht vor, und so mag es nicht verwundern, dass Scholaren wie Absolventen sich selbst auf für Zauberkundige äußerst ungewöhnliche Handwerke wie Mauern, das Brennen von Tonziegeln oder sogar den Betrieb einer Feldküche verstehen. Der Unterricht findet häufig jahrgangsübergreifend statt. Ausschließlich die Studiosi werden von den anderen Schülern getrennt unterrichtet, kurz vor den Prüfungen manchmal sogar einzeln.

Die Mittel der Akademie sind in diesen Zeiten äußerst begrenzt. Um die Schüler dennoch nach besten Möglichkeiten fördern zu können, und aus Rücksicht auf die (häufig mittellosen) Eltern, bietet die Akademie einen Studienkredit an, den die Schüler nach ihrer Lehrzeit in Raten begleichen können. Noch immer werden dem jahrgangsbesten Absolventen die Studiengebühren traditionell gänzlich erlassen, Stipendien aber sind seit dem



Ogerzug aus Mitteln der Akademie selbst nicht mehr zu finanzieren. Auch das Herzogenhaus, bisher der größte Förderer der Akademie, vergibt nur noch Teilstipendien.

Die Abschlussprüfung erfolgt noch immer streng nach den Vorgaben der Weißen Gilde. Geprüft werden die theoretischen und praktischen Kenntnisse der Zöglinge, beispielsweise im Aufheben von Illusions-, Einfluss- oder Beherrschungszaubern. Doch auch auf die Fähigkeiten im Entschwören wird größten Weg gelegt: Ysilia besitzt speziell zu diesem Zweck einen Dispens für Beschwörungen auf dem Akademiegelände, um die entsprechenden Kenntnisse abzufragen. Weit häufiger finden derlei Prüfungen aber in der Stadt selbst statt, wo auch Jahre nach der Katastrophe vereinzelt die Geister der gegen die Oger Gefallenen umgehen.

WEIß ODER GRAU?

Eine Besonderheit, welche die Bannakademie insbesondere in ihren letzten Jahren prägt, ist der nach dem Tod Hesine Giundas angestrebte Wechsel in die Graue Gilde. Der Antrag war bereits verfasst und beschlossen, als Magister Silesius im letzten Moment seine Stimmabgabe widerrief und dem Beschluss die Mehrheit fehlte. Jalna Ingrimsdottir selbst hätte den Wechsel sehr begrüßt, musste aber zähneknirschend die Wahl des Kollegiums akzeptieren. Sie stellte es aber fortan den Abgängern unter der Hand frei, welcher Gilde sie angehören wollten, ein Umstand, den sie mit allen Mitteln vor der Gilde geheimzuhalten versucht.

Die meisten Abgänger der Bannakademie entscheiden sich aufgrund der stark weißmagisch geprägten Lehrinhalte ohne zu zögern für die Weiße Gilde. Nachdem sich einige Lehrmeister jedoch offen über mangelnde Unterstützung bei Wiederaufbau und Aufrechterhaltung des Lehrbetriebs seitens der Gilde beklagten und aus Protest wechselten, kommt es gelegentlich vor, dass Schüler nach ihrem Abschluss die Mitgliedschaft in der Grauen Gilde beantragen.

Typische Unterrichtsstunden: Stabfechten Lektion I-III; Zauber erkennen und kontern; Der Codex Albyricus im Wandel der Zeiten: eine magiehistorische und rechtskundliche Betrachtung; Magische Selbstverteidigung im Feld; Hinweg mit dem Gezücht – Die hohe Kunst des Pentagramma; Unitatio – Gemeinsam stark!; Die Mauer muss weg – Statik für Aufgeweckte; Praktische Wahlpflichtkurse: Tobrisches Tongut für Fortgeschrittene; Saat & Ernte; Hartwurst, Rauchfleisch, Trockenobst – Nahrungsmittel haltbar machen

Höchstes Lob eines Magisters: „Diese Lektion hast du hervorragend verinnerlicht! Wenn du diesen Standard hältst, werde ich dich für das herzogliche Stipendium vorschlagen. Jetzt aber geht es an die Felderprobung: Heute gilt es noch ein Dach zu decken.“

Größte Furcht der Scholaren: „Einen Platz in der Bibliothek muss man sich verdienen! Du aber wirst in der nächsten Woche Ausbesserungsarbeiten der Außenmauer vornehmen und wohl nur wenig Zeit haben, dich auf deine Examinatio vorzubereiten ... bedauerlich.“

Ungeachtet der Gildenzugehörigkeit legt die Akademie jedoch Wert auf unbedingte Befolgung des Codex Albyricus sowie Treue gegenüber dem Herzogenhaus und dem Herzogtum Tobrien. Auf die moralische Unbedenklichkeit der Lehrinhalte wird jedoch nicht mehr so streng geachtet wie vor dem Ogerzug. Die Lehrmeister bieten interessierten Schülern und Gästen an, was sie vermitteln können – die Auswahl an bekannten Sprüchen ist ohnehin klein genug. Lediglich borbaradianische Formeln und vom Codex Albyricus explizit verbotene Formeln werden nicht gelehrt.

Die Bannakademie in den Augen der/des ...

... **Weißen Gilde:** „Wir unterstützen das Institut im Rahmen unserer Möglichkeiten. Auch, wenn die Rahmenbedingungen in den letzten Jahren bestenfalls schwierig zu nennen sind, soll die Bannakademie ein Hort der Gelehrsamkeit bleiben. Ein Gildenwechsel steht völlig außer Frage, ein Antrag liegt dem Collegium Canonicum nicht vor!“

... **Halle der Antimagic:** „Wahre Kompetenz auf dem Feld der *Magica contraria* sieht anders aus. Immerhin muss man nun nicht mehr in der tobrischen Provinz studieren, um den Invercano zu erlernen ...“

... **Bewohner Ysilia:** „Die sind nicht so wie andere Magier! Gehen uns hilfreich zur Hand, nach allem was unsere Stadt jüngst durchlitten hat, und packen ordentlich mit an.“

... **oben genannten nach dem Fall der Akademie:** (kopfschüttelnd) „Schlimm!“

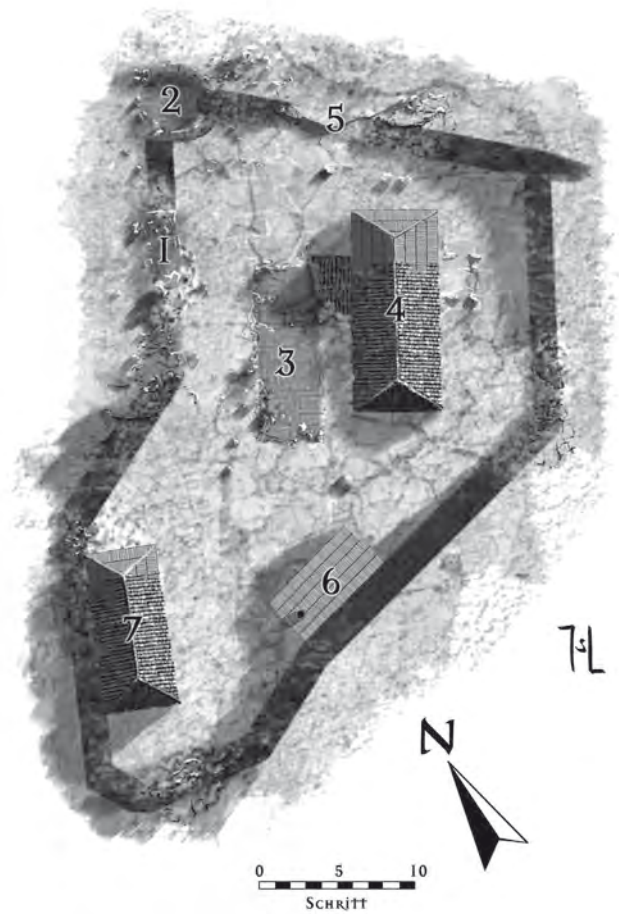
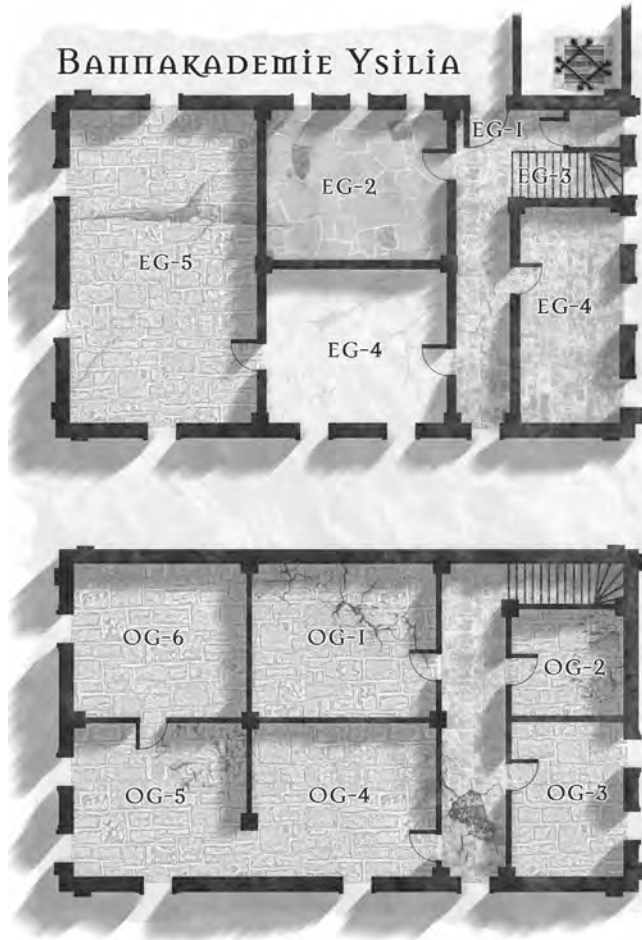
Was man in der Bannakademie über ... denkt.

... **die Weiße Gilde:** „Im Stich gelassen haben sie uns und weggesehen als die Kusliker die Akademie bestohlen haben. Die meisten Kollegen hier sehen es so, aber aussprechen tun es die wenigsten. Und warum? Um das Andenken der Akademie nicht zu beschmutzen. Das nenne ich falsch verstandenen Stolz.“

... **Graue Gilde:** „Das Gras auf der anderen Seite des Flusses ist immer grüner. Wahrscheinlich ist die Graue Gilde nicht weniger bürokratisch. Aber wenigstens sind die Gebühren nicht so hoch!“

... **Bewohner Ysilia:** „Wir würden gern mehr für sie tun, schließlich ist der Schutz der Stadt seit alters her unsere wichtigste Pflicht. Die guten Leute vergelten unseren Einsatz beinahe täglich mit Worten, Taten und so manches Mal auch mit einem leckeren Braten. Bauer Gisbert hat sogar seine jüngste Tochter nach ihrer Spektabilität benannt.“

... **die Halle der Antimagic zu Kuslik:** „Verräter! Und Diebe dazu! Der Gildenrat schaut tatenlos zu und tut nichts! Es ist ein Skandal ...“



LEGENDE

- 1 – Torhaus
- 2 – Turmruine
- 3 – Nebenflügel
- 4 – Hauptflügel
- 5 – Durchbruch zum Übungsplatz
- 6 – Feldküche
- 7 – Alter Stall / Dormitorium

Das Haupthaus

Erdgeschoss

- EG-1 – Haupteingang
- EG-2 – Bibliothek
- EG-3 – Treppe ins Obergeschoss
- EG-4 – Hörsäle
- EG-5 – Rittersaal
- F – versiegelte Falltür

Obergeschoss

- OG-1 – Tutoriumsstube
- OG-2 – Vorratsraum
- OG-3 – Magister Silesius' Wohnraum
- OG-4, OG-5 – Wohn- und Arbeitsräume
- OG-6 – Eckzimmer

Ein Rundgang durch die ΒΑΠΠΑΚΑΔΕΜΙΕ

Dem Gebäude, das seit dem Zweiten Ogerzug die Heimat der Bannmagier geworden ist, sind die Spuren des Angriffs noch immer deutlich anzusehen. Das geborstene Tor der alten Herzogenburg wurde notdürftig mit Holz ausgebessert, das **Torhaus (1)** ist unter dem Ansturm der Oger in sich zusammengestürzt. Schuttberge türmen sich links und rechts des Aufgangs zur Burg, die nur provisorisch mit einer Palisadenwand und einem Holztor geschützt sind.

Die Magier bewohnen den **Hauptflügel (4)** der Burg und den ehemaligen **Alten Stall (7)** die sie in mühevoller Arbeit wieder hergerichtet haben. Meist wird mit Materialien aus den Trümmern gebaut, auch auf dem außerhalb eines Mauerdurchbruchs gelegenen **Übungsplatz (5)**, wo Leibesertüchtigungen und Stabkämpfe stattfinden. Im Schatten der Burgmauern

befinden sich einige Beete, in denen Kräuter angebaut werden. Inzwischen sind Lehrkörper wie Scholaren handwerklich recht versiert und beständig am Werkeln. Mal wird hier die Mauer ausgebessert, mal dort ein neuer Anbau errichtet. Linker Hand des Torhauses aber erhebt sich das ambitionierteste Bauvorhaben: eine **Turmruine (2)**, die meist von einem hölzernen Baugerüst umhüllt ist. Einst fertiggestellt soll der Turm die Bibliothek der Akademie beherbergen. Im Gedenken an die Ogerschlacht und ihre Gefallenen (und in Ermangelung anderer Baumaterialien) wird er ausschließlich aus Trümmerstücken errichtet. Ausbesserungsarbeiten in der Stadt und an der Burg selbst lassen jedoch meist nur wenig Brauchbares für dieses Unterfangen übrig und bisher konnten nur wenige Stockwerke errichtet werden. Zudem hält sich niemand dort wirklich gern auf, denn seit der Ogerschlacht geht der Geist von Dytblind dort um.



Die beiden Stockwerke des **Nebenflügels (3)** der Alten Burg, wo einst die herzoglichen Gemächer untergebracht waren, wurden von den Ogern dem Erdboden gleichgemacht. Beide Stockwerke sind eingestürzt. Freigelegt wurde lediglich die **Falltür (F)** zum alten Fluchttunnel. Hier wurden einige der kostbarsten Artefakte der Bannakademie eingelagert, der Zugang mittels CLAUDIBUS und in einer Zone aus HELL-SICHT TRÜBEN und BEWEGUNG STÖREN gesichert. Den Schlüssel trägt Spektabilität Jalna Ingrimsdottir an einer Kette um ihren Hals.

DAS HAUPTHAUS

Das trutzige **Haupthaus (4)** hat den Angriff mit kleineren Schäden überstanden und dient trotz des maroden Daches als neues Akademiegebäude. Eine kleine Schneise durch die Trümmer führt zum **Haupteingang (EG-1)**, der den Blick auf einen schmalen Flur freigibt. Rechter Hand geht es in die kleine **Bibliothek (EG-2)**, wo sich gezimmerte Pulte aus frisch geschlagenem Holz mit schiefen Wandregalen um den wenigen Platz streiten. Der Bestand an Büchern und Schriftrollen ist klein, die Plätze in der Stube äußerst begehrt, doch nicht immer finden alle Lernwilligen hier Platz. Das Entfernen von Schriftstücken aus dem Bestand ist, aus Angst vor Beschädigung der Werke und nicht zuletzt auch Spionage oder gar Diebstahl, streng verboten. So bilden sich oft Lerngruppen, die gemeinsam um einen der Tische sitzen, um unter Aufsicht eines Magisters zu lesen oder einzelne Abschnitte und Seiten zu kopieren.

Zur Linken windet sich eine **Treppe ins Obergeschoss (EG-3)**, darunter befindet sich der klaustrophobisch kleine **Abort**, der wegen der Geruchsbelästigung nur im Winter von den Schülern genutzt werden darf. In den Sommermonaten müssen sie mit einer der kleinen Hütten auf dem Gelände vorlieb nehmen oder dem zugigen Donnerbalken nahe des Übungsplatzes.

Die beiden **Hörsäle (EG-4)** verdienen die Bezeichnung kaum, finden doch nur mit äußerster Mühe mehr als die Hälfte der Schüler auf den schmalen Bänken Platz. Der Lektionen findet daher meist in kleineren Gruppen statt, während die meisten Kurse, oft auch bei schlechter Witterung, im Freien abgehalten werden.

Im alten **Rittersaal (EG-5)** befindet sich der Versammlungs- und Speiseraum. An schweren Eichentischen werden hier die Mahlzeiten aus der **Feldküche (6)** verzehrt. Zwei alte Ritterrüstungen stehen, im Gedenken an das Herzogenhaus, noch immer im Saal und blicken etwas verbeult aber gönnerhaft auf die Zauberlehrlinge hinab, wenn sie Graupensuppe oder Rüben Eintopf mit einer der seltenen Fleischeinlagen speisen. Unter den Magistern gibt es immer wieder Streit um die beiden Ungetüme, sind sie doch beliebt für Streiche und die Schüler stellen häufig Unsinn damit an. Magister Silesius behauptet außerdem stets, das Metall hemme die arkanen Strömungen im Saal.

Im Obergeschoss findet sich die **Tutoriumsstube (OG-1)** für die höheren Jahrgänge, die hier in Kleinstgruppen unterwiesen werden. Neben einer eigenen kleinen Handbibliothek verfügt der Raum über einen dürftig ausgestatteten Versuchstisch mit alchemistischen Apparaturen. Unglücklicherweise fehlt dem Raum aber nicht nur Tageslicht. Es mangelt vielmehr an einem ordentlichen Abzug, weswegen die Schwaden etwaiger Experimente meist durch die oberen Flure wabern, so kleinere Versuchsreihen nicht ins Freie oder in die Feldküche verlegt

werden. Die wenigen zur Verfügung stehenden Vorräte für Versuche finden sich gegenüber im **Vorratsraum (OG-2)**, wo Brabaker Vitriol und Eulengewölle einträchtig neben Fässern mit Zuckerrübensirup und Dörrfleisch gelagert werden.

Die übrigen Räume sind den Magistern als **Wohn- und Arbeitsräume (OG-4 bis OG-6)** vorbehalten. Da die meisten von ihnen Durchgangszimmer sind und sich je zwei Lehrende einen Raum teilen, ist das **Eckzimmer (OG-6)** heiß begehrt. Derzeit wird es vom einem Ehepaar bewohnt, das aber, wie auch die Kollegen, nur wenig mehr in den Räumlichkeiten unterbringen kann als Bett, Tisch und ein paar persönliche Habseligkeiten.

Bisher ist noch jeder, der mit dem rüstigen aber äußerst unordentlichen Magier ein Zimmer teilen musste, entnervt ausgezogen: **Magister Silesius' Wohnraum (OG-7)** wirkt ähnlich verwüstet, wie Ysilia nach dem Ogersturm. Und so ist er der einzige, der neben ihrer Spektabilität den Luxus eines eigenen Zimmers genießen kann.

DER ALTE STALL

Der **Alte Stall (7)** nennt sich heute stolz **Dormitorium** und beherbergte einst Kleinvieh und den darüber gelegenen Heuschober. Er wurde bestmöglich an die neuen Gegebenheiten angepasst, der große Raum mittels hochgezogenen Holzwänden getrennt. Im Erdgeschoss schlafen rund 20 Schülerinnen und Schüler in selbstgezimerten Stockbetten zwischen denen oft nur Vorhänge oder dünne Trennwände aus Holz gezogen wurden. Ihre wenige persönliche Habe bewahren die Schülern in Kisten oder schmalen Wandregalen zwischen den Betten auf. Privatsphäre kennen die hier untergebrachten niederen Jahrgänge oft nur aus Erzählungen.

Auf der linken Seite des Tores finden sich die ebenfalls knapp bemessenen **Räume der Spektabilität** (Wohn- und Arbeitsraum) und ein ursprünglich als **Gästezimmer** geplanter Raum, der derzeit von zwei weiteren Mitgliedern des Lehrkörpers bewohnt und falls nötig für Gastdozenten oder Besucher geräumt wird.

Eine **schmale Leiter** führt nach oben auf den **ehemaligen Heuboden**. Hier sind bis zu 10 Schülerinnen und Schüler der höheren Jahrgänge untergebracht.

Im ganzen Gebäude gibt es nur Schlafmöglichkeiten aber keinerlei Möglichkeit zum Rückzug oder gar zum Lernen. Die meisten Schüler nehmen Rücksicht aufeinander und lernen mit der Situation umzugehen, aber nicht alle sind glücklich damit. Der Zusammenhalt ist dennoch groß und wird vom Lehrkörper nach besten Kräften gefördert. Freund- aber auch Feindschaften, die sich hier entwickeln, halten oft ein Leben lang.

PERSONEN DER AKADEMIE

JALNA INGRIMSDOTTIR, SPEKTABILITÄT

Die hochgewachsene thorwalstämmige Jalna Ingrimsdottir (*974 BF, brauner Zopf, erste graue Strähnen, äußerst volksnah und pragmatisch, pfeift häufig durch ihre breite Zahnlücke) wuchs in Riva auf und wurde zuerst am dortigen Stoerbrandt-Kolleg ausgebildet, bevor Hesine Giunda bei einem



Forschungsaufenthalt ihr Talent für die Antimagie entdeckte und die junge E Levin kurzerhand mit ihrem Privatvermögen bei der Akademie auslöste. Schon kurz nach ihrem Abschluss wurde sie als *Magistra extraordinaria* verpflichtet und wurde bereits mit Anfang 30 als Vize-Spektabilität eingesetzt. Sie war es, die Hesine davon überzeugte, einen anderen Kurs für die Akademie einzuschlagen, und war maßgeblich daran beteiligt, den Lehrplan der Schüler auf die neuen Bedürfnisse nach dem Ogerzug zuzuschneiden. Ihre Stärken liegen besonders in der Entschwörung von Dämonen und Geistern, ihr persönliches Steckenpferd aber ist, spätestens seit der Verteidigung der Stadt gegen die Oger, der sinnvolle Einsatz von Zaubern im Kampf, weswegen auch Formeln wie *IGNIFAXIUS*, *PLUMBUMBARUM* oder der *HORRIPHOBUS* fester Bestandteil des Unterrichts geworden sind.

Ausgerechnet über die Gilddenpolitik, und das Ausbleiben tatkräftiger Hilfe nach der Verheerung, überwarf Jalna sich mit ihrer Förderin und Freundin, und blieb letztlich doch in der Weißen Gilde, um Hesines Andenken zu ehren, auch wenn sie sich für die Akademie selbst einen anderen Kurs gewünscht hätte und nicht sonderlich glücklich mit der Ernennung Magister Silesius zu ihrem Stellvertreter war.

Schicksal: Jalna Ingrimsdottir fällt am 17. Tsa 1020 BF bei der Verteidigung der Bannakademie gegen die Truppen Borbarads (nachzuspielen im Band **Invasion der Verdammten** aus der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**).

DYTHLIND, DER TURMGEIST

Gar schaurig anzusehen ist die geisterhafte Erscheinung der jungen Absolventin (*984-1003 BF, klein und zierlich, zu Lebzeiten strahlend blaue Augen), der die Oger nur wenige Tage nach ihrer Abschlussprüfung bei lebendigem Leibe die Haut vom Körper pellten, um sie langsam zu verspeisen. Ihre Marter dauerte Stunden, entsprechend schwierig ist inzwischen ihr geistiger Zustand, wenn man bei einer Spukerscheinung überhaupt von einem solchen sprechen kann. Dythlinds Äußeres ist entsetzlich entstellt und sie zeigt sich nur ungern. Meist huscht sie wahllos umher und versteckt sich in den dicken Turmmauern, um neugierigen Blicken zu entgehen. Wird sie aber in die Enge getrieben wehrt sie sich (Schreckgestalt II)

und stimmt ein markerschütterndes Geheul an. Hat sie erst einmal Vertrauen gefasst, erzählt sie einen Schwank aus ihrem Leben – oder an schlechten Tagen von ihrem grausamen Tod.

MAGISTER SILESIVS EULENSANG, VIZE-SPEKTABILITÄT

Der gebürtige Tobrier ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Antimagie und Lokalgeschichte, ein profunder Kenner von Flora und Fauna und zeitgleich ein fanatischer Weißmagier, der für seine wortgetreue Auslegung des *Codex Albyricus* berüchtigt ist. Leider lässt ihn sein Gedächtnis schon seit Jahren immer wieder im Stich. Neider und Gegner sehen nicht zuletzt aus diesem Grund in Magister Silesius Eulensang (*968 BF, Bart, freundliches Lächeln, kräftige Augenbrauen, die stets seine Mimik untermalen, *Vergesslich*, chronisch unordentlich) einen paranoiden Wortverdrehler, der alles so (um)deutet, dass es in sein Weltbild passt. Er gilt als freundlicher aber konsequenter Lehrmeister und sieht Wissen als etwas äußerst kostbares an. Diese Einstellung versucht er auch seinen Zöglingen zu vermitteln. Wenn jemand die ihm zugewiesenen Aufgaben nicht erfüllt hat, sei es nun eine Hausarbeit, das Reinemachen oder die Gartenpflege, wird man kurzerhand vom Unterricht ausgeschlossen und muss sich die Lehrinhalte eigenständig erschließen.



Magister Eulensang

Schicksal: Magister Eulensang überlebt den Untergang der Bannakademie, gilt aber monatelang als verschollen. Nachdem er sein Gedächtnis wiedererlangt hat, zieht er sich in einen alten Turm im Nebelwald nahe den Ufern des Ylseees zurück, wo er sich ungestört weiterhin der Erforschung der hochelfischen Magie widmen kann. Er sucht geradezu fieberhaft nach Relikten aus der untergegangenen hochelfischen Stadt Isiriel und ist dankbar für jede Information über lange vergessenen Gegenzauber und Bannzeichen. Insbesondere die Erkenntnisse um Simyala und Berichte über den *Spiegelbann* (s. die Kampagne **Im Schatten Simyalas**) lassen ihn neue Hoffnung und Kraft schöpfen. Sein verborgener Turm in den Ausläufern des Nebelwalds kann Helden im Spiel als Zuflucht in den schwarzen Landen dienen. Der Magister selbst eignet sich als Augenzeuge des Untergangs, Lehrmeister, Auftraggeber oder Experte für hochelfische Magie und Legenden.



MAGISTER EULENSANG ALS LEHRMEISTER

„Niemals aber darfst du vom Weg abweichen, denn sonst war all das Wissen, was ich dir über die Jahre vermittelt habe, umsonst. Die Welt dort draußen ist finster und nicht geschaffen für unsresgleichen. Und doch liegt es an uns, ihren Fährnissen mit Wissen und ... wo war ich gerade?“

—Magister Silesius zu einer Schülerin, 1030 BF

Die Ausbildung bei Magister Eulensang unterscheidet sich nur in wenigen Punkten von der eines an der Bannakademie ausgebildeten Antimagiers. Wenn Sie Lust haben, einen privaten Lehrmeister nach seinem Vorbild zu erstellen, empfehlen wir Ihnen folgende Modifikationen:

- ☞ Isdira und Grundkenntnisse in Asdharia anstelle von Tulamidya und Ur-Tulamidya
- ☞ keine *Akademische Ausbildung*
- ☞ eher Verpflichtungen als Schulden, der Magister schickt seine Schüler häufig auf Expeditionen an die

Ufer des Yslisees aus, um nach hochelfischen Artefakten zu suchen.

☞ Für einen in der Wildnis der Schwarzen Lande ausgebildeten Magier empfiehlt sich eine Steigerung der *Naturtalente* sowie *Pflanzen-* und *Tierkunde*.

☞ Weiterhin vermittelt Magister Eulensang, außer den Formeln der Bannakademie, folgende Sprüche: ANALYS ARCANSTRUKTUR (17), SENSIBAR (10), und den äußerst seltenen WASSERATEM (elf, 10).

Gildenzugehörigkeit: weiß, er schickt seine Zöglinge meist nach Perricum, wo er sich nach dem Fall Ysilias von seiner schweren Kopfverletzung erholt hat.

Spezialgebiet: Ausbildung von Antimagiern (*Antimagie*)

Beziehungen: hinlänglich (wenige Kollegen und ehemalige Schüler, fast ausschließlich Briefkontakt)

Ressourcen: hinlänglich (Ausbildung von Scholaren, äußerst selten Verkauf hochelfischer Fundstücke)

DIE HELDEN AN DER BANNAKADEMIE

Nur wenige Magier verirren sich ohne guten Grund ins abgelegene Tobrien, doch die Bewohner der Bannakademie nehmen Gäste trotz der beengten Verhältnisse gastfreundlich auf. Anders als bei den Tulamiden ist man hier jedoch froh, wenn die Gastfreundschaft nicht überstrapaziert wird. Es wird erwartet, dass man sich in den Akademiealltag einbringt und mit anpackt – und idealerweise nicht allzu lang bleibt, oder Quartier in der Stadt bezieht.

Dienstleistungen

Die Magier bieten gerne ihre Hilfe gegen Entgelt an, weit beliebter sind jedoch materielle Entlohnungen für die Akademie oder tatkräftige Unterstützung im Alltag. Gerade Weißmagier werden im Gegenzug für Wissensvermittlung oder Formeleinsicht häufig um Gastvorlesungen gebeten. Ihre Verpflichtungen Stadt und Herzogtum gegenüber nehmen die Magier äußerst ernst und bietet ihre Dienstleistungen gegen eine kleine Aufwandsentschädigung oder sogar gänzlich ohne Gegenleistung an.

Die Bibliothek

Nur ein kleiner Teil der vormals umfangreichen Bibliothek hat das Wüten der Oger und den darauffolgenden Brand überstanden. Die Sammlung besteht heute im wesentlichen aus einigen wenigen Standardwerken, die alle zum festen Bibliotheksbestand gehören und nicht ausgeliehen werden können. Allein in Begleitung eines Magisters darf der Raum betreten werden. Abschriften sind nach dem Diebstahl der INVERCANO-Formel nur noch nach Absprache (und für auswärtige Magier gegen Entgelt) erlaubt. Viele Schriftrollen und Folianten stammen aus dem Privatbesitz ehemaliger, teilweise bereits verstorbener Abgänger oder wurden zum Begleichen der Studiengebühren an die Akademie gebracht.

Magister Silesius Eulensang verfügt über eine private Sammlung hochelfischer Schriften, die man jedoch im allgegenwärtigen Chaos seiner Wohnstube kaum unter den unzähligen anderen Dokumenten ausmachen kann.

Dienstleistung	Q	P	V
Antimagische Sicherungen	7	7	10
Beratung in magischen Belangen	6	7	10
Entzauberung (verbreitete Formeln)	8	8	12
Exorzismus (Dämonen, Geister)	9	9	12
Herstellung von Alchimika	6	7	10
Magische Heilung (Verletzungen)	4	4	8
Magische Hellsicht (Person)	5	6	9
Prüfung des magischen Potentials	7	7	14
Sterndeutung und Horoskopstellung	5	6	7
Verzauberung (Hauszauber)	8	8	12
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	5	6	8



Ausstattung der Bibliothek

Immens: –

Sehr groß: –

Groß: –

Ansehnlich: –

Hinlänglich: Magica contraria, Magiekunde

Gering: Magica controllaria, Baukunst, Geschichte, Rechtskunde, Tierkunde, Pflanzenkunde

Minimal: diverse, darunter Alchimie, Magica clarobservantia, Sternkunde

ZWEITSTUDIUM

Zweitstudenten sind aufgrund der geringen Mittel der Akademie äußerst selten, werden aber freundlich aufgenommen und auch die Kosten sind, im Gegensatz zu manch anderer Akademie, verhältnismäßig moderat. Es gilt keinen aufwändigen Lebensstil zu unterhalten. Die Unterbringung erfolgt auf Kosten der Studenten entweder direkt an der Akademie oder in einer der kleinen Pensionen in Ysilia, deren Wirtsleute der Akademie oft freundschaftlich verbunden sind. Es wird erwartet, dass man während der Studienzeit das Akademieleben bereichert und tatkräftig mit anpackt. Notorische Stubenhocker und Magier, die sich nicht gern im Freien aufhalten bleiben oft nur für kurze Zeit an der Bannakademie. Insbesondere Kusliker Antimagier werden in den letzten Jahren besonders kritisch beäugt, und müssen damit rechnen, dass einer der fortgeschritteneren Studiosi abgestellt wird und ihnen auf Schritt und Tritt folgt.

DER GIFTSCHRANK

Viel ist nicht mehr übrig vom Bestand der legendären Artefaktkammern der Bannakademie. Vor dem Ogerzug fanden sich in den schweren, teilweise mit Blei oder Koschbasalt beschlagenen Kisten unzählige, vor allem antimagische, Artefakte. Geblieben sind nur wenige Stücke, die vor Plünderern gerettet werden konnten. Sie ruhen sicher in einem mit Zauberglyphen und Antimagie geschütztem Raum in den Gängen unterhalb des Yslisteins.

☞ In dickwandigen Kisten finden sich PSYCHOSTABILIS-Amulette, mit GARDIANUM belegtes Geschmeide, Ringe mit VERWANDLUNG BEENDEN, eine (vermutlich) hochelfische Rüstung, die jegliche Schadensmagie abhält, und sogar ein Füllhorn das Geister in sich aufzunehmen vermag.

☞ Einer der größten Schätze der Bannakademie ist der wundersame *Reif der Wellen*, der bei Wiederaufbauarbeiten 1009 BF in einer überschwemmten Kaverne entdeckt wurde. Die Komplexität des Artefakts gab selbst Magister Eulensang Rätsel auf, er vermutete jedoch aufgrund der astralen Anknüpfungspunkte ein hochelfisches (falsch) Schwesternartefakt (wahr). Der Reif der Wellen wird während Borbarads Sturm auf Ysilia im Jahre 1020 BF von der Hesinde-Geweihten und späteren Draconiterin *Neetya von Perricum* aus Ysilia herausgebracht. Mehr über das Artefakt erfahren Sie in dem Abenteuer **Bahamuts Ruf**.

☞ Die Originalthese des rekonstruierten INVERCANO (21) bewahrt Jalna Ingrimsdottir in ihren Räumlichkeiten auf, mittels HELLSICHT TRÜBEN getarnt und gut versteckt, wo sie niemand vermutet.

☞ Wirklich verbotene Bücher finden sich an der Bannakademie nicht. Einige wenige Folianten mit Beschwörungsformeln sowie ein Dispens zur Nutzung ausgewählter Formeln befinden sich gut versteckt in den Privaträumen der Spektabilität.

☞ Weitere Artefakte und Schriften wurden im Gepäck wagemutiger Helden in den letzten Stunden vor dem Fall aus der Bannakademie gerettet.

GEHEIMNISSE DER BANNAKADEMIE

☞ Die unter der Burg liegenden Gänge sind uralt und führen angeblich bis tief in den Yslistein hinab. An den Wänden finden sich vereinzelt verschlungene alhanische Zauberglyphen, deren Bedeutung bis heute nicht entschlüsselt werden konnte. Versiegelt wurden die Artefaktkammern erst, nachdem zwei rivalisierende Schülerinnen bei einer Mutprobe 1013 BF spurlos in den Gängen dahinter verschwanden.

☞ Der Diebstahl der INVERCANO-These brachte einen ehemaligen Absolventen auf die Idee, die chronische Geldnot der Akademie auf eigene Faust zu bekämpfen und dabei zugleich seine Schulden ein wenig abzubauen. Dank einer Forschungsgreise in die Tulamidenlande wusste er um die Existenz der *Bannakademie Fasar* und verkaufte die These kurzerhand für ein kleines Vermögen an einen dortigen Kollegen. Seine Schulden beglich er dank einer „unerwarteten Erbschaft“, den Rest des Geldes wollte er langsam in den Akademiehaushalt einfließen lassen, um keinen Verdacht zu erregen. Und so finden sich Reste davon (2W20 x W6 Dukaten) noch heute in einem Geheimfach hinter einem losen Stein – allerdings unter der auf dem Yslistein neu errichteten *Heptagonakademie Yol-Ghurmak*.

SZEPARJOIDEEN

☞ **Wissen ist Macht:** Über den spektakulären Diebstahl der INVERCANO-These ist nur wenig bekannt. Sie können den Spionagecoup an der Bannakademie von Seiten der Kusliker aufrollen oder die Ysilier in einem spannenden Katz-und-Maus-Spiel nach dem Schuldigen suchen lassen. Auch eine Anklage und ein nervenaufreibender Gerichtsprozess mit enttäuschendem Ausgang vor dem Gildenrat sind denkbar.

☞ **Dythlinds Geheimnis:** Auch nachdem Jalna das Schicksal Dythlinds entdeckte gelang es ihr nicht, den Geist ihrer Jugendfreundin dauerhaft auszutreiben. Sie brachte einen Bannkreis in das neugebaute Fundament des Turmes ein, in der Hoffnung mit der Zeit das zu finden, was Dythlind noch im Diesseits hält. Trotz langer Gespräche zwischen den beiden Frauen ist Dythlind zu verwirrt und weiß selbst nicht, was sie erlösen kann. Der Geist der ambitionierten Jungmagierin kann erst Ruhe finden, wenn sie ihr Akademiesiegel erhalten hat, was aufmerksame Zuhörer durch Gespräche mit Dythlind und den Bewohnern der Burg herausfinden können.

☞ **Die Letzten Stunden von Ysilia:** Wenn Sie den Untergang der Bannakademie nachspielen möchten, empfehlen wir Ihnen das Kapitel **Der Fall Ysilias** in der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**. Hier können sie die letzten Stunden und ein wahres Feuerwerk von Magie und Antimagie erleben, bis die Magier der Bannakademie schließlich den Schwarzen Horden Borbarads unterliegen.



FERNAH DER AKADEMIEMAUERN: MAGISCHE LEHRMEISTER

Viele Aventurier denken beim Gildenmagier stets an einen Gelehrten, der viele harte Jahre der Ausbildung hinter hohen Akademiemauern verbracht und in geheimnisvollen Laboratorien, staubigen Bibliotheken und obskuren Zauberkammern seine arkanen Künste zur Vollendung gebracht hat. Umso überraschender ist es, dass gut ein Drittel aller Magier nie ein solches Lehrinstitut besucht hat, sondern bei einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet wurde. Gerade in Gegenden mit wenigen Magierakademien ist die Ausbildung bei einem reisenden Magier oder einem in einer kleinen Stadt niedergelassenen Privatgelehrten jedoch weit verbreitet.

Unterscheiden sich allerdings bereits die aventurischen Magierakademien in erheblichem Maße, ist das Ausmaß unterschiedlicher Ausprägungen bei den Lehrmeistern noch erheblich größer, und reicht von quasi-akademischen Ausbildungen bei emeritierten Magistern bis hin zu offenen Diskussionszirkeln, in denen der Lehrling beinahe vollständig auf sich gestellt ist. Die folgenden Ausführungen sind daher weniger als verbindliche Regeln zu sehen, sondern stellen eher den Normalfall dar. Und wenn die Aussagen auch meist auf die Mehrheit der magischen Lehrmeister zutreffen, so finden sich doch auch stets eine Handvoll Ausnahmen.

WAS IST EIN MAGISCHER LEHRMEISTER?

Grundsätzlich kann jeder Magieanwender natürlich die Augen nach begabten Kindern offen halten und diese nach seinem persönlichen Gutdünken ausbilden, wie und wann immer er will. In vielen magischen Traditionen, etwa bei Hexen, Druiden oder Geoden, aber auch vielen Scharlatanen, wird dies auch seit Jahrhunderten genau so gehandhabt, und noch nie bestand bei diesen Zauberkundigen der Bedarf, die Gegebenheiten der Ausbildung genauer festzulegen und zu kodifizieren.

Die gildenmagische Tradition mit ihrer äußerst strukturierten Denkweise hat jedoch seit jeher eine Vorliebe für detaillierte Regularien und vereinheitlichende Vorgaben. Und wenn auch viele gildenlose Magier, die angesichts ihrer Zaubertechniken dennoch zweifelsohne der gildenmagischen Tradition zuzuordnen sind, ihr Lebtage noch keinen Blick in den *Codex Albyricus* geworfen haben, so haben viele der dort verzeichneten Regelungen als erprobte Bräuche auch in ihren Ausbildungsmodalitäten Niederschlag gefunden – sei es aufgrund tatsächlicher praktischer Vorteile oder aber um sich unnötige Schereisen zu ersparen.

Magische Lehrmeister, die einer der drei großen Gilden angehören, sind ohnehin dazu verpflichtet in ihrer Ausbildung den Gildenregularien zu entsprechen, um als offizieller Lehrmeister anerkannt zu werden und den eigenen Schülern durch die Vorstellung bei einer assoziierten Akademie den vollwertigen Status als Gildenmitglied zu ermöglichen.

BEGRIFFSWIRRWARR

Neben dem Titel magischer Lehrmeister sind auch mit jeweils nur leicht differierenden Bedeutungsnuancen die Bezeichnungen privater Lehrmeister, freier Lehrmeister oder unabhängiger Lehrmeister anzutreffen. Wir verwenden sie hier synonym und erwähnen gesondert, wenn ein freier Lehrmeister etwa zusätzlich noch *gildenlos* sein sollte.

MAGIERECHTLICHE VORGABEN

Um von den Gilden als Lehrmeister anerkannt zu werden, genügt es nicht, den Willen dazu lautstark zu bekunden und sich nach eigener Einschätzung für einigermaßen kompetent zu halten. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Darüber hinaus sind auch ausreichende Kenntnisse in weltlichen Wissensgebieten gefragt, denn die Magierwelt hat kein Interesse daran, dass ein tumber Bauertrampel mit Feuerbällen um sich wirft, dafür jedoch keine zwei Sätze lesen kann ohne zu Stocken, und sich dann noch hochtrabend 'kildenmagischer Aebtus' nennt.

Grundsätzlich sind also ähnliche Voraussetzungen zu erfüllen wie auch bei einem Magister an einer Akademie. Während allerdings letztere häufig Spezialisten auf ihrem Fachgebiet sind, und gerade mit den Jahren ihrer Lehrtätigkeit ihr Wissen in anderen Disziplinen zunehmend einrostet, sind die freien Lehrmeister gezwungen, Universalisten zu sein, da sie ihren Zöglingen jedes Fachgebiet nahebringen müssen, vom Schreiben und Rechnen, über die ersten Bosparano-Vokabeln bis hin zu den kompliziertesten Zaubersformeln unterschiedlicher Fachrichtungen.

Die Überprüfung der Eignung zum freien Lehrmeister handhaben die Gilden recht unterschiedlich, wenn auch von den genannten Mindestanforderungen nur äußerst selten abgewichen wird. Im unterschiedlichen Umgang mit den nötigen Nachweisen manifestiert sich auch die gildenpolitische Einstellung zu den Lehrmeistern allgemein:

👁 In der Bruderschaft der Wissenden ist die Lehrzeit bei einem privaten Lehrmeister eher die Regel denn die Ausnahme, und so genügt es auch, bei einem beliebigen Convocatus vorstellig zu werden und um die Erlaubnis zu bitten, eigene Schüler aufnehmen zu dürfen. Jeder der Convocati hat seine eigenen Kriterien, wann er dies zulässt, doch kaum einer wird es allzu leichtfertig handhaben, da die Erteilung der Lehrerelaubnis letztlich auf ihn zurückfällt. So hat sich jeder Convocatus ein Netzwerk ihm verpflichteter Lehrmeister aufgebaut, die durch die hohen Prüfungsgebühren, welche die Meister oft direkt an ihre Absolventen weitergeben, auch Einiges zur Finanzierung der Akademien beitragen.



Der Bund des Weißen Pentagramms dagegen möchte die Anzahl unabhängiger Lehrmeister möglichst klein halten, lassen sich diese Scholaren gildenseitig doch deutlich schwerer beobachten und kontrollieren als an einer Akademie. Aus diesem Grund legt die Gilde die Hürden für die Anerkennung als Lehrmeister sehr hoch: Die Absicht, eigene Schüler auszubilden, ist mit einem schriftlichen Antrag anzuzeigen, woraufhin ein Tribunal aus drei Spektabilitäten einberufen wird, das den potenziellen Lehrmeister eingehend in Augenschein nimmt. Neben einer detaillierten Überprüfung der magischen und theoretischen Kenntnisse wird auch eine Gesinnungsprüfung vorgenommen – oftmals durch die Rohalswächter oder einen hinzugezogenen Geweihten. Tatsächlich folgt die Zulassung eines Lehrmeisters oftmals aber auch strategischen Erwägungen, um die Präsenz der Gilde in bislang gildenseitig nur schlecht erschlossenen Regionen zu erhöhen.

Die Große Graue Gilde des Geistes liegt wie so oft zwischen den Extremen, macht es sich aber gerade in dieser Frage recht einfach: Für sie ist der Magus-Titel die maßgebliche Qualifikation, um als offizieller freier Lehrmeister der Grauen Gilde akkreditiert zu werden. Zusätzlich bietet sie regelmäßig Kurse an, die interessierten Magi auch Grundkenntnisse der Lehrtätigkeit vermitteln, und legt potenziellen Lehrmeistern eindringlich nahe, einen solchen zu besuchen. Allerdings ist die Graue Gilde auch dafür berüchtigt, Abgängern von gildenseitig nicht anerkannten Lehrmeistern nachträglich eine Prüfung abzunehmen und ein Gildensiegel zu verleihen. Gerüchteweise kommt dies besonders häufig bei Scholaren von Meistern vor, die ein spezialisiertes Geheimwissen hüten und vermitteln, an dem die Gilde ein besonderes Forschungsinteresse hegt.

PRAKTISCHE ERWÄGUNGEN

Neben den gildenrechtlichen Vorgaben muss ein potenzieller Lehrmeister aber auch andere Faktoren in Erwägung ziehen: Ein Schüler ist nicht einfach eine zusätzliche Arbeitskraft und Einnahmequelle, sondern kostet auch viel Zeit. Er muss in den

POCH LEHRMEISTER ODER SCHON AKADEMIE?

Der *Codex Albyricus* besagt, dass ein Lehrmeister nicht mehr als zwei Zöglinge gleichzeitig unterweisen darf, da ansonsten die Gründung einer Akademie notwendig wäre. Die übliche Auslegung dieser Vorschrift lässt jedoch ein kleines Schlupfloch: den Lehrmeisterzirkel.

Bei einem Zusammenschluss mehrerer freier Lehrmeister erlaubt der *Codex* bei günstiger Interpretation zwei Lehrlinge pro Lehrmeister, sodass hier beinahe kleine Akademien geschaffen werden können. Für jeden der Lehrmeister bietet dies den Vorteil, dass er sich so auf sein Spezialgebiet konzentrieren kann.

Von den Gilden wird dieses Vorgehen nicht gerne gesehen, doch bislang hat sich noch kein wirksamer magierechtlicher Hebel gefunden, um dies offiziell zu verhindern. Da die Gilden solchen Lehrmeisterzirkeln jedoch auf jede erdenkliche andere Weise Steine in den Weg legen können, ist es nicht verwunderlich, dass diese Art der Lehre besonders bei einigen gildenlosen Lehrmeistern verbreitet ist.

ersten Jahren streng beaufsichtigt werden, damit er keine wertvolle Laboreinrichtung zerschlägt oder unersetzliche Bücher beschädigt. Später, damit er Zaubergesten richtig vollführt, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefert und dergleichen mehr.

Ein Lehrmeister ist auf diese Weise gut drei Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt. Zeit, die ihm bei eigenen Studien und Forschungen fehlt. Da die Ausbildung zum Magier etwa acht bis neun Jahre dauert, sollte der zukünftige Lehrmeister zudem damit rechnen, dass er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteuer ausziehen kann und bei größeren Reisen stets ein Anhängsel mit sich führen muss.



Nicht zuletzt sollte sich ein Magier, der fähig genug ist, als privater Lehrmeister Scholaren auszubilden, fragen, ob es für ihn nicht der leichtere Weg wäre, als *Magister ordinarius* an einer der vielen Akademien tätig zu werden.

LEBENSUNTERTHALT

Natürlich lassen sich die laufenden Kosten eines magischen Lehrmeisters nicht mit denen einer Akademie vergleichen, dennoch muss er sich Gedanken machen, wie er seinen Lebensunterhalt bestreitet. Zieht man noch die Verpflegung des Lehrlings, die Instandhaltung (oder Miete) der Behausung, die kontinuierliche Pflege der eigenen Bibliothek sowie dann und wann die Neuanschaffung eines magischen Standardwerks in Betracht, so wird recht schnell klar, dass ein niedergelassener Magus neben seinen persönlichen Forschungen und der Ausbildung seiner Zöglinge auch noch einige Zeit darauf verwenden muss, auf die eine oder andere Weise materielle Einnahmen zu erzielen.

Gehört der Magier nicht zu den Glücklichen, die über umfangreichen eigenen Landbesitz – sei er ererbt, verliehen oder anderweitig erworben – verfügen und von dessen Erträgen leben können, so kann er grundsätzlich dieselben magischen Dienstleistungen anbieten, wie auch Akademien (siehe **HaM 41-45**). Da die meisten freien Lehrmeister sich fernab von den großen Lehrinstituten niederlassen, können sie mangels Konkurrenz mit diesen Diensten auch gut verdienen. Als Faustregel kann man jedoch sagen, dass die Qualität der Dienstleistung oft niedriger, der Preis dafür höher als bei einer spezialisierten Akademie ist – schließlich hat man ein lokales Monopol.

Darüber hinaus gelten bei Lehrmeistern einige Besonderheiten hinsichtlich ihrer potenziellen Einnahmequellen:

- ☞ In vielen Fällen wird der Magier die am vielseitigsten gebildete Person vor Ort sein, und kann daher auch in einer Vielzahl von rein weltlichen Wissensbereichen einigermaßen kompetenten Rat geben: Er ist der einzige, der eine uralte Familienchronik entziffern kann, der weiß, ob eine bestimmte Sternkonstellation tatsächlich Erfolg verheißt, oder kann erläutern, wie sich der Tod des kinderlosen Grafen auf die Situation der Dorfbevölkerung auswirkt.

- ☞ Häufig ist ein privater Lehrmeister auch der einzige Magieanwender weit und breit und ist daher Ansprechpartner für alle magischen Probleme und Fragestellungen. Selbst wenn ein Sachgebiet betroffen ist, von dem der Magier kaum Ahnung hat, weiß er vermutlich besser Bescheid als alle Dörfler im Umkreis von vielen Meilen. So mag es sein, dass er vom Brauen wundertätiger Elixiere über die magische Heilung und die Dschinnenbeschwörung bis hin zur Verzauberung einer Waffe und dem magischen Schutz von Gebäuden alles mehr schlecht als recht als Dienstleistung verkauft.

- ☞ Skrupellosere Gesellen unter den Lehrmeistern nutzen die Ahnungslosigkeit vieler Aventurier in magischen Fragen auch schamlos aus und Bluffen hinsichtlich ihrer Fähigkeiten: Woher soll Bauer Rübenfein wissen, ob der 'arkan verzauberte' Pflug tatsächlich für vier Wochen Schädlinge fernhält oder ob dieser Effekt vom 'magischen Treibstoff' stammt, den er jeden Morgen über den Pflug schütten soll.

- ☞ Noch finstere Magier schrecken auch nicht davor zurück, sich für magische Attentate oder die schädliche Verzauberung von Hab und Gut eines Konkurrenten bezahlen zu lassen. Dass sie sich dadurch der strengen Verfolgung durch die jeweilige Gildengerichtsbarkeit aussetzen, stört sie dabei nur wenig.

- ☞ Teilweise sind niedergelassene Magier auch spezialisierte Dienstleister für die Akademien oder den sonstigen Gildenbetrieb, etwa weil sie als geniale Forscher ihre Ergebnisse in einer sehr speziellen Nische gewinnbringend verkaufen können, oder aber als magische Kunsthandwerker exklusive Lieferanten für bestimmte Artefakte oder Gegenstände sind.

- ☞ Natürlich können sie auch als magische Lehrmeister ihr Geld verdienen. Damit ist dann weniger die jahrelange Ausbildung der Scholaren gemeint, deren Schulgeld, das sie oft erst im Nachhinein zu entrichten haben, meist nur die Kosten der Ausbildung (Kost, Logis, Materialien, etc.) deckt. Vielmehr sind freie Lehrmeister häufig Kenner einer speziellen Technik oder einer ungewöhnlichen Zauberformel, sodass gestandene Magier jeglicher Herkunft von weither anreisen und dazu bereit sind, hohe Summe zu zahlen, um sich diese seltenen Kenntnisse anzueignen.

- ☞ Viele verdienen ihren Lebensunterhalt aber auch als profane Lohnmagier, die sich auf eine Dienstleistung spezialisiert haben: Der eine betreibt magische Verschönerung mittels **TRANSMUTARE**, ein anderer hat den **HASELBUSCH** zur Perfektion gebracht und verdingt sich als magischer Gärtner, wieder andere sind klassische Illusionisten.

EIN HELD ALS LEHRMEISTER

Es ist natürlich für einen verdienten Spielerhelden ebenfalls möglich, sich als magischer Lehrmeister zu betätigen, wenn auch wie bereits angesprochen seine Möglichkeiten auf Abenteuerfahrt auszuziehen dadurch empfindlich eingeschränkt werden.

Neben den hier im Text angesprochenen Voraussetzungen, gelten dabei folgende regeltechnische Vorgaben:

- ☞ Zunächst sollte den Vorgaben aus **WdZ 292** gemäß eine geeignete Profession für die Schüler des Helden erstellt werden. Es ist anzuraten, dabei ein bestimmtes Ausbildungsprofil zu verfolgen, was nicht zwangsläufig heißen muss, dass alle Lehrlinge kleine Abbilder des Helden-Magiers sein müssen.

- ☞ Der Lehrmeister muss in den vermittelten Hausprüchen einen **ZfW** von mindestens 15 aufweisen.

- ☞ In allen sonstigen Sprüchen, mit denen der Lehrling starten soll, benötigt er einen **ZfW** ab 10 und in allen weiteren, in denen die Eleven wenigstens Kenntnis erlangen können, einen **ZfW** von mindestens 7.

- ☞ Sein Lehren-TaW sollte mindestens 12 betragen. Alle Talente (wie Magiekunde, Alchimie, eine alte Sprache sowie die dazugehörige Schrift), die er vermitteln will, muss er selbst mit einem Wert von mindestens 7 beherrschen.

- ☞ Er muss natürlich alle von ihm weitergegebenen Sonderfertigkeiten selbst kennen.



Eng damit verwandt sind die Leib- und Hofmagier, die ihrem Dienstherrn ähnliche Dienstleistungen (oder direkt alle oben genannten) zur Verfügung stellen, aber eben an einen Auftraggeber gebunden sind. Nur selten haben sie Zeit oder die Erlaubnis ihres Herren, Schüler auszubilden, aber auch das soll vorkommen.

TURM, PALAST UND HERRENHAUS

Ebenso stark wie die Lehrmeister selbst unterscheiden sich wohl ihre Behausungen oder auch – falls davon separiert – die Ausbildungsorte ihrer Scholaren. Man kann jedoch davon ausgehen, dass die Ausstattung dieser Gebäude in den meisten Fällen nicht einmal mit den kleinsten Magierakademien mithalten kann.

Trotz aller Unterschiede gibt es jedoch ein paar elementare Ausstattungsmerkmale, auf die wohl kein ausbildender Magier in seiner Behausung verzichten wird, auch wenn die Räumlichkeiten in einem nordaventurischen Magierturm vermutlich deutlich anders aussehen werden als in einem tulamidischen Dschinnenpalast oder einer alt-bosparanischen Landvilla.

Fast immer besitzt der Lehrmeister Privatgemächer, in die er sich zurückziehen kann, wenn er ungestört sein will. Sehr häufig befindet sich hier auch die kleine Bibliothek, die jedoch in den meisten Fällen nicht viel mehr als ein mehr oder weniger großer Bücherschrank ist. Oft befindet sich in den Privatgemächern des Meisters auch sein Schlafplatz, ein gemütlicher Lesesessel, ein Schreibpult für private Korrespondenz und eine große Sammlung obskurer magischer und profaner Gegenstände.



BAULICHE UNTERSCHIEDE ZUR AKADEMIE (OPTIONALE REGEL)

Viele Akademien sind jahrhundertealte Gebäude, die oft mit heute vergessenem Wissen nach speziellen arkanen Gesichtspunkten errichtet wurden, und dadurch mit dem Fluss der Astralkräfte harmonisieren. Sei es, dass sie auf uralten Kraftlinien gebaut wurden, oder durch ihre besondere Architektur das natürliche Astralfeld besonders gut kanalisieren, in jedem Fall bewirken diese baulichen Maßnahmen zusammen mit speziellen meditativen Übungen eine Stärkung des Astralkörpers von Akademiabgängern, sodass diese üblicherweise mit 6 AsP mehr in ihr Heldenleben starten (dies ist in den bislang publizierten Professionen bereits berücksichtigt).

Sollte der von ihnen entworfene Lehrmeister jedoch beim Bau seiner Behausung ebenfalls gesteigerten Wert auf astrale Harmonie gelegt haben, und in der Ausbildung seiner Lehrlinge ausreichend Zeit auf die Schulung geeigneter Meditationstechniken legen, kann ein Absolvent dieses Meisters wie ein Akademiemagier +18 ASP durch seine Profession erhalten, die sich dann jedoch um 4 GP verteuert.

Meist davon abgetrennt sind Arbeitsräume, die je nach Profession des Magiers sehr unterschiedlich ausfallen können. Fast immer verfügt er über eine Schreibstube, in der konzentrierte Schriftstudien betrieben werden können. Häufig ist auch ein kleines alchemistisches Labor, in dem grundlegende Analysen vorgenommen und einfache Tränke gebraut werden können. Im Falle eines Dämonen- oder Dschinnenbeschwörers gibt es auch fast immer eine dezidierte Beschwörungskammer, mit fest angebrachten Bannkreisen und einem Vorrat geeigneter Paraphernalia.

Muss der Magier seinen Lebensunterhalt durch magische Dienstleistungen bestreiten, gibt es auch fast immer einen Besucherraum oder -salon, in dem Kunden empfangen werden können. Bei manchen geschäftstüchtigen Magiern – besonders Meister der hohen und niederen Alchimie sind hier hervorzuheben – gleicht dieser Raum einem regelrechten Ladenlokal mit Auslage und Verkaufstresen.

Manche gut betuchte Magier haben zudem noch eigene Wohnbereiche. Gemütlich Salons, Räumlichkeiten für das Brettspiel oder den Genuss von Pfeife oder anderen Tabakwaren. Fast immer jedoch gibt es einen Meditationsraum zur Regeneration der astralen Kräfte – und wenn es auch nur eine stille Nische im Arbeitszimmer ist.

Nicht vergessen werden sollten auch Wirtschaftsräume wie Küche oder Waschküche, aber auch die Aborte und Waschräume. Natürlich ist gerade hier auch der Besitzstand des Magiers ausschlaggebend, sodass teilweise ein einfacher Kessel über dem Feuer und ein Donnerbalken im nahen Dickicht ausreichen müssen.

Für die Unterbringung der Scholaren gibt es häufig keine eigenen Räumlichkeiten. Der Lehrling bekommt oft einen kleinen Schlafplatz in einer Ecke eines anderen Raumes und muss seine Studien am Küchentisch verrichten, wenn er



mit den Hausarbeiten fertig ist. Ein eigenes Gemach für ältere Scholaren bieten nur die wenigsten und wohlhabendsten Lehrmeister an. Kaum einer erlaubt seinen Schülern jedoch, außer Haus zu nächtigen und nur zu den Lektionen zu erscheinen, denn auf die zusätzliche Arbeitskraft möchte man ja nicht verzichten.

Die hier aufgezählten Räumlichkeiten stellen sicher den Idealfall dar. Häufig jedoch müssen verschiedene Räume Doppelfunktionen erfüllen. So empfangen sicher viele Magier ihre Klienten in ihrem Arbeitszimmer, das dann besonders repräsentativ ausgestattet ist und von der hohen Kompetenz seines Bewohners zeugen soll. Die Bettstatt ist dann jedoch in der Küche, wo sie von der Wärme des Herdfeuers profitiert.

Von der abgelegenen Blockhütte, bei der ein Raum alle Funktionen erfüllen muss, bis hin zum weitläufigen Palast, in dem es noch eigene Bäderanlagen, großzügige Außenbereiche sowie Stallungen gibt und der somit manche Akademie in den Schatten stellt, gibt es hier einen weiten Spielraum.

LEIBDIENER UND ANDERES GESINDE

Nicht wenige freie Lehrmeister haben es zu erheblichem Reichtum gebracht und so nimmt es auch nicht Wunder, dass viele von ihnen über Dienerschaft und Gesinde verfügen.

Im besten Fall gibt es Leibdiener, Hausmägde, Köchinnen und Küchenjungen, die für alle alltäglichen Verrichtungen im Haushalt zuständig sind und somit den Lehrling von derlei mühseligen Arbeiten entbinden. Häufig haben aber gerade junge Scholaren unter den Nachstellungen des Hauspersonals zu leiden, die missgünstig auf den privilegierten Lehrling schauen, der in ihren Augen nur eitlen Müßiggang pflegt, wenn er sich mit seinen hochgeistigen Studien beschäftigt.

Es gibt gar einige besonders großzügige Lehrmeister, die für ihre Lehrlinge eigens Hauslehrer anstellen, um die schulische Grundausbildung der Zöglinge zu übernehmen. Dadurch ist der magische Lehrmeister davon entbunden, in mühsamen und geduldigen Lektionen Lesen, Schreiben, Rechnen und Bosparano zu vermitteln und kann sich ganz auf die magische Ausbildung seiner Zöglinge konzentrieren.

Gerade im tulamidischen Raum, wo die niedergelassene Magier oft leicht zu großem Reichtum kommen können, sind gebildete Haussklaven, die diese niederen Lehrtätigkeiten übernehmen, sehr verbreitet.

DIE AUSBILDUNG BEI EINEM PERSÖNLICHEN LEHRMEISTER

Naturgemäß weiß die Ausbildung bei einem persönlichen Lehrmeister teilweise gravierende Unterschiede zu einer akademischen Ausbildung an einem der großen magischen Lehrinstitute Aventuriens auf. Die deutlichsten Unterschiede sollen an dieser Stelle thematisiert werden, allerdings ist auch hier festzuhalten, dass sich die konkreten Gegebenheiten von Lehrmeister zu Lehrmeister erheblich unterscheiden und vom hier Gesagten abweichen mögen.

DIE BIBLIOTHEK EINES MAGISCHEN LEHRMEISTERS

Natürlich wird die Schriftensammlung eines einfachen Magiers nicht mit der Bibliothek einer großen Akademie mithalten können, doch um eine solide Ausbildung eines Scholaren zu gewährleisten, muss zumindest ein gutes Dutzend an Standardwerken vorhanden sein:

Grundlagenwerke wie die *Encyclopaedia Magica* und den *Codex Albyricus* nennt eigentlich jeder ernsthafte Magus sein Eigen, und sie sind auch zwingend notwendig, um dem jungen Scholaren einen grundlegenden Einblick in die Gepflogenheiten seiner Zunft zu geben.

Zu vielen weiteren Wissensgebieten gibt es ebenfalls Standardwerke, die meist vorhanden sind, allerdings setzt der eine oder andere Meister nach eigenem Gusto gern ein alternatives Werk ein, das seiner Meinung nach deutlich besser ist:

- der Folianth der Kreutherkunde
- das Bestiarium von Belhanka
- das Lexikon der Alchimie, auch bekannt als 'der Paramanthus'
- Niobaras Sternkundliche Tafeln
- die Magie des Stabes
- die Chronica Eternica oder ein anderes Geschichtskompodium

Zudem sollte er mindestens drei oder vier Werke aus dem Fachkanon (vgl. **HaM 19f.**) des von ihm besonders unterrichteten Magiegebietes besitzen.

OHNE SCHÜLER KEIN LEHRMEISTER

Damit aus einem Magier ein Lehrmeister wird, muss er sich zunächst einmal Scholaren ins Haus holen. Dies ist für ihn häufig weniger selbstverständlich als bei einer Akademie, denn während bei den anerkannten Lehrinstituten die Eltern oft beinahe Schlange stehen, um ihr Kind auf eine magische Begabung hin überprüfen zu lassen, müssen sie von einem Lehrmeister erst einmal erfahren haben.

Möglicherweise sucht der Magier aber auch gezielt nach einem geeigneten Schüler, um sein Wissen an die Nachwelt weiterzugeben oder sogar, um seinen Nachfolger heranzuziehen. Oft hat er dann ein genaues Auge auf die Kinder in den Dörfern seiner Umgebung und verfolgt deren Entwicklung mit Interesse, um in einem geeigneten Moment an die Eltern heranzutreten und ihnen den Zögling regelrecht abzukaufen – mit den Verpflichtungen, die der Schüler seinem Lehrmeister gegenüber später haben wird, meist eine lohnende Investition.

Ebenso oft muss ein mürrischer alter Magier aber auch erst überredet werden, ein magisch begabtes Kind als Lehrling anzunehmen. Und auch in diesem Fall mag Gold den Besitzer wechseln, denn das gemütliche Leben des Magiers gerät durch ein unbedarftes Kind sicher gehörig aus den Fugen, während die Eltern froh sind, dass die unheimlichen Fähigkeiten ihres Sprösslings in geregelte Bahnen gelenkt werden.



Es mag aber auch vorkommen, dass einer reisenden Maga die magische Begabung eines Kindes gewissermaßen 'am Wegesrand' auffällt, und sie spontan beschließt, dessen Ausbildung zu übernehmen. Je nach moralischer Ausprägung dieser Lehrmeisterin kann das zu einem Raub des Kindes oder einer freundlichen Bitte bei den Eltern führen.

Trotz all dieser unterschiedlichen Möglichkeiten bleiben einige Gemeinsamkeiten erhalten: Zu Beginn ihrer Lehrzeit werden die Scholaren zwischen neun und dreizehn Jahren sein, da dies das geeignetste Alter ist. Zudem wird ein solcher Zauberlehrling eher von ärmeren Eltern stammen, die sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. Reichere Eltern hingegen unternehmen oft alles, um ihr Kind an einer renommierten Akademie unterzubringen.

Vermutlich wird es sich auch kein Lehrmeister nehmen lassen, vor Beginn der Ausbildung den angehenden Scholaren daraufhin zu prüfen, wie groß sein magisches Potential ist und ob seine Begabungen zu den eigenen Spezialgebieten passen. Wie dann damit umgegangen wird, ist jedoch höchst unterschiedlich: Während der eine auch einen mäßig geeigneten Schüler aufnimmt, weil er nicht auf die zusätzliche Arbeitskraft verzichten will, ist ein anderer froh, das Balg an einen Collega verweisen zu können.

LEHRJAHRE SIND KEINE HERRENJAHRE

Die eigentliche Ausbildung wird von jedem Lehrmeister sehr individuell gestaltet, jedoch lassen sich in den meisten Fällen grob drei Phasen der Lehrzeit unterscheiden, die annähernd den Ausbildungsabschnitten an der Akademie (Elevium, Novizium, Studium) entsprechen, denn es hat sich gezeigt, dass dieses Vorgehen dem Erlernen der gildenmagischen Kunst am dienlichsten ist. Gerade Lehrmeister mit engen Bindungen an Akademien orientieren sich hier auch sehr stark an den Inhalten der drei Ausbildungsabschnitte, wohingegen akademiefremdere Ausbilder etwa die Vermittlung des Formelkanons bereits

viel früher beginnen oder flexibel den Fortschritten des Scholaren anpassen.

In den meisten Fällen ist ein Zauberlehrling jedoch viel stärker Diener und Assistent seiner Meisters als dies an einer Akademie der Fall wäre: Er muss unzählige Hilfstätigkeiten und Botengänge erledigen und seine Lektionen oft ausdrücklich erbitten. Viel wird er auch allein über das Zusehen und Imitieren erlernen und in eigenständigen Studien, zu denen ihm der Meister großzügigerweise seine Bibliothek überlässt, vertiefen. Er wird von sich aus viele Fragen stellen müssen und nur in glücklichen Fällen eine Antwort erhalten.

Gerade in den letzten Ausbildungsjahren werden die meisten Scholaren von freien Lehrmeistern sich viel selbst erarbeiten müssen, und je nach Charakter seines Ausbilders wird der Schüler in dieser Zeit vielleicht sogar als beinahe vollwertiger Collega angesehen. Es mag auch sein, dass er dann selbst an der Ausbildung jüngerer Zöglinge beteiligt ist, denn einige Lehrmeister nehmen einen neuen Lehrling bereits dann an, wenn der vorherige in der Mitte oder am Ende seiner Ausbildung steht. Dann wird das Verhältnis zu 'dem Neuen' relevant: steht man dem frischgebackenen Lehrling nach Kräften bei oder peiniget man ihn nach Kräften, da man nicht mehr der alleinige Liebling des Meisters ist?

Oft wird der Scholar jedoch über Jahre mehr oder weniger allein mit seinem Meister sein, denn viele akzeptieren erst dann einen neuen Lehrling, wenn der alte in die Welt gezogen ist. Manche warten dann sogar einige Jahre ab oder beenden ihre Ausbildungstätigkeit insgesamt, da ja ein geeigneter Nachfolger gefunden ist. In diesen Fällen prägt die enge Bindung an eine einzige Person den Scholaren in erheblichem Maße: Ticks, Macken und Vorlieben des Meisters werden übernommen oder vielleicht bewusst nicht, das starke Imitationslernen hat Auswirkungen auf die eigene Zauberpraxis, und vermutlich wird man am Ende seiner Ausbildung nur genau die Menschen kennen, die zum Kunden- und Bekanntenkreis des Lehrmeis-





ters zählen. Besondere Auswirkungen hat dabei auch das Alter des Meisters, denn die Lehrjahre bei einer Maga in der Blüte ihrer Jahre werden sich ganz erheblich von der Ausbildung bei einem halbsenilen Greis unterscheiden, bei dem man nicht sicher sein kann, ob er lange genug lebt, um den Lehrling zu seinem Abschluss zu führen.

In jedem Fall steht der Scholar fast ununterbrochen unter Beobachtung und entweder mit Diensten für seinen Meister beschäftigt oder muss sich seinen Studien widmen, um bei der nächsten Lektion den Erwartungen seines Lehrers zu genügen. Um sich ein kleines Handgeld zu verdienen, müssen die Scholaren oft noch zusätzliche Arbeiten im Haushalt ihres Lehrmeisters erledigen, allerdings bleibt ihnen dann kaum Freizeit, um es auch ausgeben zu können.

Und während die Akademiezöglinge sechs bis acht Wochen im Jahr unterrichtsfreie Zeit haben, in der sie oft die Heimreise zu ihren Eltern antreten, muss ein Zauberlehrling seinem Lehrmeister das ganze Jahr über zur Verfügung stehen. Nur ein Tag in jeder Woche gilt meist als Ruhetag – für den Meister wohlgehemmt. Doch auch wenn der Lehrling an diesem Tag seine üblichen Pflichten erledigen muss, genießen es die meisten, einmal sich selbst überlassen zu sein.

GEWOGEN UND FÜR GUT BEFUNDEN

Nur selten führen persönliche Lehrmeister Zwischenprüfungen in der Ausbildungszeit ihrer Lehrlinge durch, die der akademischen Spectatio oder Arkantio vergleichbar wären, denn durch den engen Kontakt zwischen Lehrer und Schüler ist stets klar, welcher Lernfortschritt bislang erzielt wurde. Kaum ein Lehr-

meister lässt es sich jedoch nehmen, seine Scholaren am Ende ihrer Lehrzeit streng und eingehend zu prüfen, bevor er sie in die Welt entlässt. Die genaue Ausgestaltung dieser Abschlussprüfung kann stark differieren, doch stets wird der Meister sicherstellen wollen, dass der frischgebackene Adept auch wirklich seinen Anforderungen genügt, schließlich kann der Lehrmeister die nächsten drei Jahre noch für die Taten oder Verfehlungen seines Zögling verantwortlich gemacht werden.

Nicht alle Lehrmeister zeichnen ihre Scholaren mit einem persönlichen Siegel, denn diese Artefakte, die gewöhnlichen Siegelstempeln ähneln, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und einer besonderen Tinte bestrichen werden, werden einem Lehrmeister zusammen mit der Lehrerlaubnis von seiner Gilde ausgehängt. Gildenlose Magier, aber auch Gildenmitglieder, die wenig auf die Regularien ihrer Gilde geben, haben daher andere Wege, ihre Abgänger zu zeichnen, sei es mit Tätowierungen, einem simplen Brief, Siegelringen, besonderen Glyphen am Magierstab des Adepten oder auf andere obskure Weise.

Wie auch immer, ein solcher Adept ist zunächst einmal nur geprüfter Absolvent seines Lehrmeisters, was ihm im besten Fall Ansehen bei denen verschafft, denen sein Lehrer ein Begriff ist. Um jedoch ein vollwertiges Gildenmitglied zu werden, ist es notwendig, dass sein Meister eine Absprache mit einer Magierakademie getroffen hat. Teilweise muss bereits bei der Erteilung der allgemeinen Lehrerlaubnis ein Ausbildungsplan vorgelegt werden – ein Vorgehen, das vor allem in der Weißen Gilde verbreitet ist. Oft kann dies aber auch für jeden Scholaren einzeln vereinbart werden, zum Teil wird der Akademie sogar erst nach der Abschlussprüfung des Adepten mitgeteilt, worin er eigentlich ausgebildet wurde.

Ein Zweitstudium bei einem privaten Lehrmeister?

Zwar können private Lehrmeister kein vollwertiges Zweitstudium wie an einer Akademie anbieten, aber einige von ihnen sind weithin bekannte Koryphäen für eine spezielle Zauberformel oder eine ungewöhnliche magische Praktik. Daher legen Adepten oft weite Wege zurück, um sich seltene Kenntnisse von solchen Spezialisten vermitteln zu lassen.

Regeltechnisch gelten dabei folgende Vorgaben:

☞ Für alle Hauszauber, weiteren gelehrten Zauberformeln, Sonderfertigkeiten und Wissenstalente gelten private Lehrmeister als ausreichend kompetent, dass beim Lernen eine SE angerechnet werden kann (vgl. **WdS 167**), im Gegensatz zu einem akademischen Zweitstudium müssen allerdings alle Kenntnisse einzeln erworben werden, und der Zeitaufwand kann nur nach Maßgabe des Meisters verringert werden.

☞ Wenn ein Adept bereit ist, sich besonders aufopferungsvoll den Studien bei einem Lehrmeister zu widmen (was stets auch größere finanzielle Aufwendungen und natürlich das Einverständnis des Lehrenden voraussetzt), kann er auch einen der von ihm vermittelten Hauszauber als eigenen Hauszauber erwerben, was ihn 10xAktivierungskosten AP und einen guten Monat Zeit kostet.

EINE ABGEBROCHENE AUSBILDUNG

Besonders fatal sieht es für einen Lehrling eines unabhängigen Magiers bei einem Abbruch seiner Ausbildung aus – sei es durch das vorzeitige Ableben seines alten Lehrers oder weil er vom Meister wutentbrannt vor die Tür gesetzt wurde.

Je nach Ausbildungsabschnitt stehen ihm unterschiedliche Optionen offen (die sich auch regeltechnisch unterschiedlich abbilden lassen):

☞ Beendet der Scholar die Ausbildung bereits innerhalb der ersten drei Jahre und findet keinen neuen Lehrer, so wird sein Talent vermutlich unausgebildet bleiben und er wird sein Dasein als *Magiedilettant* fristen.

☞ In den letzten drei Jahren ist die Ausbildung hingegen schon so weit fortgeschritten, dass er regeltechnisch nahezu unverändert ins Heldenleben startet, er muss jedoch eine Akademie finden, die bereit ist ihn zu prüfen, falls er Wert auf einen offiziellen Abschluss legt.

☞ In den mittleren drei Jahren ist der Weg am wenigsten klar: Schafft der junge Scholar es, einen neuen Meister zu finden, an einer Akademie aufgenommen zu werden, oder wird er gar von einem reisenden Scharlatan unter seine Fittiche genommen? Regeltechnisch ist dieser Fall jedoch schwer abzubilden.



In jedem Fall muss der Scholar bei der vereinbarten Akademie vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monaten von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Ist er in allen Prüfungen erfolgreich, so wird das Zeichen seines Lehrmeisters um das Siegel der Akademie ergänzt und er darf sich vollwertiges Gildemitglied nennen. Ansonsten wird ihm das Gildenzeichen verweigert, entweder für ein weiteres Jahr, um die Schulung bei dem Lehrmeister fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

Für die Abgänger gildenferner Ausbilder kann es hingegen ein eigenes Abenteuer sein, überhaupt eine Akademie zu finden, die sich bereit erklärt, eine solche Prüfung durchzuführen und ihm auf diese Weise einen Gildenbeitritt in Aussicht stellt.

DIE ZEIT NACH DER AUSBILDUNG

Nur die wenigsten Lehrmeister lassen ihre Scholaren, in deren Ausbildung sie viel Zeit und Energie investiert haben, nach dem Abschluss so ohne Weiteres ziehen. Viele stellen ihren Absolventen die Kosten der Ausbildung minutiös aufgelistet in Rechnung, wodurch die frischgebackenen Adepten oft noch für viele Jahre in der Schuld ihres Meisters stehen. Nicht wenige zahlen ihre Schulden zurück, indem sie sich verpflichten, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein.

Manche Lehrmeister tragen ihren Scholaren aber auch eine gefährvolle Queste zur Tilgung ihrer Schuld auf, sei es das Beschaffen eines Artefaktes oder die Suche nach einer exotischen alchemistischen Ingredienz.

Für manch einen Adepten ist die Erfüllung dieser Aufgabe das erste große Abenteuer, bei dem er beispielsweise mit Gefährten auszieht, um ein seltenes Buch aus der Schriftensammlung eines Rivalen seines ehemaligen Lehrers zu entwenden.

VERBREITUNG UND STATUS UNABHÄNGIGER LEHRMEISTER

Häufig werden freie Lehrmeister eher misstrauisch beäugt. Gerade in den Jahren der Borbaradkrise wurde diese 'unkontrollierte Verbreitung gefährlichen Wissens' von weltlichen und kirchlichen Obrigkeiten speziell im Mittelreich äußerst ungern gesehen. Und alle Lehrmeister waren gut beraten, den Schutz der Gilden zu suchen und sich mit den lokalen weltlichen und geistlichen Autoritäten gut zu stellen, um eventuelle Inquisitionsprozesse zu vermeiden und nicht zum Ziel von 'plötzlichem Volkszorn' zu werden.

Inzwischen hat sich die Situation zwar wieder etwas entspannt, doch noch immer gilt der Akademiemagier in vielen Teilen Aventuriens mehr als der zurückgezogene Gelehrte in seinem abgelegenen Magierturm. So ist es nicht verwunderlich, dass es unabhängige Lehrmeister vor allem dort gibt, wo die Akademiedichte eher gering ist (z.B. in Nordaventurien), oder aber dort, wo ein Magier sich wie ein spezialisierter Handwerksbetrieb auch in kleineren Städten ansiedeln kann, in denen die Menschen magischen Dienstleistungen gegenüber aufgeschlossen sind, aber nicht in die nächste Akademiestadt reisen wollen (etwa im Lieblichen Feld oder den Tulamidenlanden). Häufig prägt ein magischer Lehrmeister seine direkte Umgebung aber in ähnlichem Maße wie eine Akademie die sie beherbergende Stadt. So mag er in abergläubischen Gegenden ein geflüstertes Gerücht und Kinderschreck sein, im Horasreich als wichtiger Machtfaktor der Stadt zum Patriziat gehören, oder gar als magischer Potentat über ein Dorf herrschen, wie in manchen tulamidischen Landstrichen.

Eine wirkliche Konkurrenz zu den Akademien stellt ein Lehrmeister eigentlich nie dar. Seine Dienstleistungen können außerhalb seines direkten Fachgebietes in puncto Vielfalt und Qualität selten mit den großen Instituten mithalten, und es kommt auch nur äußerst selten vor, dass er dem Pentagrammorden oder den Mephaliten einen vielversprechenden Scholaren wegschnappt. Meistens müssen sich die freien Lehrmeister mit den Scholaren begnügen, die aus dem einen oder anderen Grund nicht an einer Akademie angenommen wurden.



WIE VIELE MAGISCHE LEHRMEISTER GIBT ES DENN NOCH?

Wir werden diese Frage nicht abschließend beantworten und auch an dieser Stelle keine vollständige Liste aller aventurischen Lehrmeister veröffentlichen. Mit Sicherheit sind die in diesem Band vorgestellten Lehrmeister nur ein kleiner Ausschnitt aus der Bandbreite der möglichen Ausprägungen. Sie können die Lehrmeisterhäufigkeit und -dichte recht frei an die Präferenzen und den Geschmack Ihrer Runde

anpassen: Wenn Sie in jedem zweiten Weiler den lokalen Dorfmagier wollen, der mit seinem Kollegen zwei Orte weiter im Streit liegt, sollten Sie eine höhere Zahl ansetzen, als wenn in Ihrer Runde Magie eine Seltenheit ist, die stets für Staunen sorgt, und in ihrer Macht und ihren Möglichkeiten kaum einzuschätzen sein soll.

Als Anhaltspunkt ist es jedoch vermutlich nicht unrealistisch, davon auszugehen, dass es aventurienweit einige Hundert persönliche Lehrmeister geben wird.

AVENTURISCHE LEHRMEISTER

Nach diesen eher allgemeinen Bemerkungen zu den Ausbildungsmethoden freier Lehrmeister widmet sich der Rest des Bandes einzelnen Vertretern dieser Zunft. Die Texte folgen dabei einer ähnlichen Struktur wie die Akademiebeschreibungen:

☞ Jeder beginnt mit einem **einleitenden Kasten**, in dem ein schneller Überblick anhand der wichtigen Stichworte gegeben wird. Die meisten Angaben hier sind selbsterklärend, die Einträge *Beziehungen* und *Ressourcen* folgen der in **WdZ 268** vorgenommenen Klassifizierung.

☞ Der **Einleitungstext** stellt knapp das Grundkonzept und den Hintergrund des jeweiligen Lehrmeisters vor.

☞ Der folgende Abschnitt widmet sich der **Ausbildung** im Hause des betreffenden Lehrers. Neben der Ausbildungsphilosophie des Meisters werden hier auch stets der Ausbildungsort, die Gegebenheiten der Prüfung und etwaige Verpflichtungen nach der Ausbildung thematisiert.

☞ Bei den **Personen** wird ausführlich der jeweilige Lehrmeister hinsichtlich seiner Biographie, seines Charakters und seines Verhaltens vorgestellt. Aber auch Personen, die zum Haushalt des Meisters oder seinem direkten Umfeld gehören, finden hier Erwähnung. Stets finden sich hier auch Erklärungen, wie der Lehrmeister seinen Lebensunterhalt verdient. Der zugehörige Übersichtskasten orientiert sich dabei an den Dienstleistungen der Akademien.

☞ Der letzte Abschnitt beschäftigt sich mit **Geheimnissen und Abenteuern** im Umfeld der Lehrmeister. Hier werden also Hintergründe thematisiert, die als Szenarioaufhänger dienen sollen oder anderweitig aufschlussreich für den Einsatz des Lehrmeisters am Spieltisch sind.

☞ Bei bislang noch nicht publizierten Lehrmeistern finden Sie zusätzlich noch die notwendigen regeltechnischen **Angaben zur Profession** im Anhang.

DEVERON ELGARSTYN – MAGISTER TENEBRARUM, LEPKER DER SCHÄTTEN

Wohnort: Fasar (seit 1029 BF provisorisches Hauptquartier der Schatten und Sitz des Magister Tenebrarum, 1034 BF Verlegung vollzogen)

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Ausbildung von magischen Schattenkämpfern mit Hang zum Okkultismus (Merkmale *Dämonisch (gesamt)* und *Einfluss*)

Fachliche Reputation: Meuchelmörder, die aber schwierig zu kontrollieren und darum besonders gefährlich sind, Deveron selbst gilt als führender Experte des ECLIPTIFACTUS

Beziehungen: ansehnlich (als Vorsteher der Eingreiftruppe der Schwarzen Gilde)

Ressourcen: ansehnlich (Privatvermögen, aus Gildenkasse nur leidlich bezuschusst)

„Der Mensch versucht immer, sich zu schützen. Doch er mag Mauern bauen, so hoch er will, und sein Heim erleuchten, so hell er kann: All dies führt nur dazu, dass die Schatten zahlreicher und dunkler werden.“

—Deveron zu einem Candidatus kurz vor seiner Abschlussmission

Als Oberhaupt des *Bundes der Schatten* bildet Deveron Elgarstyn in seinem Fasarer Domizil magische Attentäter aus, die dazu imstande sind, die Finsternis selbst zu manipulieren. Seine Abgänger verbergen sich in der Schwärze der Nacht und wissen diese auch für Angriffe zu nutzen. Doch ebenso bringt er ihnen bei, mit dem geschickt platzierten Stich oder Wurf eines Borndorns die Zielperson auszuschalten. Als designierte Mitglieder seines Inneren Kreises werden seine Schüler auch in die Fallstricke der Gildenpolitik eingeführt.

DIE AUSBILDUNG BEI DEVERON ELGARSTYN

Um von Elgarstyn als geeigneter Kandidat angesehen zu werden, darf ein magiebegabtes Kind vor allem nicht zu vergnügt und lärmend sein. Der Meister bevorzugt in sich gekehrte, zurückhaltende Schüler; gerne auch solche, die als Raufbold verschrien sind und deren Angriffslust er nun in



geordnete Bahnen zu lenken trachtet. Meist fällt es ihm, unterstützt durch eine kleine Spende, nicht schwer die Eltern davon zu überzeugen, dass die Ausbildung bei ihm das Beste sei, was diesen Kindern passieren könne. Nur widerwillig und wenn er durch äußere Umstände dazu gezwungen wird, nimmt Elgarstyn auch Kinder von Erhabenen als Schüler an.

Um möglichst schnell eine ihm gegenüber loyale Gruppe bei den Schatten aufbauen zu können, nutzt er ein Schlupfloch, das er im *Codex Albyricus* gefunden zu haben glaubt: Zwei Schüler gleichen Alters gelten als seine offiziellen Lehrlinge, und sobald diese das Studium erreichen, stellt er zwei Jungen oder Mädchen als Dienstpersonal ein, die dem Magus zur Hand gehen sollen. Sobald die



Deveron Elgarstyn

älteren ihren Abschluss gemacht haben, treten die jüngeren Schüler sogleich ins Noviziat ein – und überspringen somit das Elevium, was Elgarstyn damit rechtfertigt, dass sie während ihrer Arbeitszeit die Grundlagen bereits aufgeschnappt hätten. Tatsächlich kann der Vorsteher des Bundes

jedoch auch auf die Dienerschaft im Haupthaus des Schattenbundes zurückgreifen, sodass auch die jüngeren Schüler regulär ausgebildet werden. Außerhalb der Schwarzen Gilde ist diese Vorgehensweise noch nicht aufgefallen, intern ist es den Meisten bislang schlicht egal. Zu Beginn der Ausbildung werden die Zöglinge mit ausgedehnten Nachtwanderungen körperlich ertüchtigt und gewöhnen wie nebenbei ihre Sinne an die Dunkelheit, während die Älteren versuchen, sich an die Jüngeren heranzuschleichen und diese zu erschrecken. Gleichaltrige üben sich jeweils regelmäßig im Wettstreit mit dem Borndorn, sowohl beim Messerwerfen auf eine Zielscheibe als auch in Messerstechereien. Zunächst treten sie dabei spielerisch gegeneinander an, ab dem Noviziat jedoch auch mit scharfen Waffen und

nachträglicher Heilung mittels BALSAM – womit sie sich spätestens in den letzten beiden Jahren selbst behandeln müssen. Ausgelaugt von diesen Strapazen werden die Verlierer dann für einen Tag und eine Nacht in lichtlose Kellerräume gesperrt, aus denen sie sich jedoch auch ausdrücklich selbst befreien dür-

HERRSCHAFT ÜBER DIE SCHATTEN: OBSKUROMANTIE

Das magische Spezialgebiet des Lehrmeisters Deveron Elgarstyn und seiner Schüler ist die Obskuromantie, die *Magica opacitatis*, und meint die Kunst der Manipulation von Schatten mit Hilfe der Zauberei. Es handelt sich dabei um eine Tradition, von der sich die Gründer der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria einst bewusst abwandten und deren Kenntnis bisher nur selten außerhalb eines engen Lehrer-Schüler-Verhältnisses weitergegeben wurde. Mit dem aufgeschlosseneren Magister Elgarstyn ändert sich dies nun, sodass einige Sprüche und neue Spielarten bekannter Formeln gegenwärtig aus dem Dunkel heraus treten.

☞ Manche Zauber sind bei den Obskuromanten lediglich unter anderem Namen bekannt als im restlichen Aventurien, eventuell ein leicht abgewandeltes Erscheinungsbild zeigen, aber regeltechnisch unverändert bleiben. So huschen beim *TENEBRARO SCHATTENTANZ* (wie *FAVILLUDO*) Schatten über Gesicht und Körper des Zauberers, beim *IGNORANTIA* verschwimmt der Anwender mit den Schatten seiner Umgebung, beim *PANTENEBRUM* (wie *PANDAE-MONIUM*) erscheinen Schattengestalten in Form von Klauen, Mäulern und Tentakeln, mittels des *SCHATTENODEM* (wie *TLALUCS ODEM*) speit der Magier eine Wolke aus Schatten, der *HEXENKNOTEN* (in Fremdrepräsentation) erscheint als formlose Schattenwand.

☞ Andere Zauber weisen zusätzlich zum geänderten Aussehen auch leichte Änderungen in ihrem Wirkungsmechanismus auf. Der *NUNTIOVOLO* etwa besitzt das Merkmal *Dämonisch (gesamt)* statt *Dämonisch (Lolgramoth)* und sendet eine fliegende Schattengestalt aus, der *OPACITAS SCHATTENLEIB* bildet Schattententakel am Körper des Anwenders aus und wirkt wie der *SERPENTIALIS*, ersetzt jedoch das Merkmal *Form* ebenfalls durch *Dämonisch (gesamt)* und zeigt eine leicht veränderte Giftwirkung, indem es einen Schatten um den Geist des Opfers legt und die geistigen Eigenschaften (*MU, KL, IN, CH*) statt der körperlichen senkt und statt *AT* und *PA* zu modifizieren alle Sinnenschärfe-Proben um 4 Punkte erschwert.

☞ Überdies haben sich durch die intensive Beschäftigung mit den Grundlagen der Obskuromantie unterschiedliche Formeln herausgebildet, wo die restliche Zaubererwelt nur den *ECLIPTIFACTUS* kennt.

☞ Abschließend seien noch jene Zauber erwähnt, die vollkommen unverändert zur Obskuromantie gezählt werden können: *DUNKELHEIT*, *SCHWARZER SCHRECKEN*, manche zählen auch noch *BLITZ DICH FIND*, *SCHLEIER DER UNWISSENHEIT* oder *INVOCATIO MINOR* (nur Heshthot) hinzu.



fen. Dies gelingt einem Schüler meist erst im letzten Jahr und gilt als bestandener Teil der Abschlussprüfungen. Doch schon vorher verliert die Kammer für die Schüler immer mehr an Schrecken und wird zur Kontemplation oder dem innerlichen Wiederholen der Hausaufgaben genutzt oder einfach als Gelegenheit zur Entspannung wahrgenommen. Auch Letzteres ist ganz im Sinne des Lehrers, fördern genau diese Momente doch den Einklang des Schülers mit der Dunkelheit.

Im dritten Lehrjahr geht die theoretische Ausbildung erstmals über die Grundlagen wie Lesen, Schreiben und Rechnen hinaus: Geschichte, Rechtskunde und auch etwas Kampftaktik kleiner Einheiten stehen nun auf dem Lehrplan. Ab dem vierten Jahr kommen Magiethorie – insbesondere die Möglichkeiten zum frühzeitigen Erkennen gegnerischer Zauberhandlungen – und die Ausbildung der eigenen magischen Fertigkeiten hinzu, wobei sich mit fortschreitender Ausbildungsdauer der Schwerpunkt immer weiter verlagert und während der letzten drei Jahre den Hauptanteil darstellt.

Während der gesamten Lehrzeit gibt es außerhalb der Unterrichtseinheiten keine Ausgangssperre für die Zöglinge, die sich somit frei in Fasar und Umgebung bewegen können und die Häuser, Türme und Gassen gerne als großen Hindernisparcours nutzen. Einmal pro Woche verlangt Deveron Elgarstyn jedoch einen Aufsatz über die Abgründe der Gesellschaft, die sich den Schülern während ihrer Aufenthalte in der Stadt offenbart haben. Als ob Fasar nicht gefährlich genug wäre, werden die Jugendlichen dadurch zu besonders waghalsigen Unternehmungen ermutigt, wobei es dann meist Sache der älteren Schüler ist, die jüngeren aus ihrer misslichen Lage zu befreien – sei es durch Diplomatie, sei es durch Kampfkraft, sei es durch Demonstration ihrer bisherigen magischen Macht. Nur in absoluten Notsituationen wird der Meister hier selbst aktiv und wertet dies grundsätzlich als ein Scheitern im Bereich der Heimlichkeit und Unauffälligkeit.

Der finale Ausbildungsabschnitt dient letztendlich nicht nur dazu, sich auf die arkanen Herausforderungen der Prüfungen vorzubereiten, sondern besteht zum Ausgleich auch immer in körperlicher Ertüchtigung. Denn neben den theoretischen Kenntnissen ist auch die erfolgreiche Jagd auf die erste Zielperson, wobei diese nicht zwingend getötet, sondern ihr vielleicht bloß möglichst unbemerkt eine Information entlockt werden muss, Voraussetzung zum Bestehen des Abschlusses.

Typische Lektionen: Vereinigung mit der Dunkelheit: Der UMBRAPORTA; Berühmte und berüchtigte Magier des letzten Jahrhunderts, Teil I: Borbaradianer; Triff ins Schwarze: Zielübungen mit dem Borndorn; Den treuesten Schatten an der Seite wissen: ECLIPTIFACTUS für Fortgeschrittene

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Ich habe dich weder gehört noch gesehen. Du warst eins mit dem Schatten.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Du hast dich mit einem Mädchen aus der Familie eines Erhabenen eingelassen und dir ihren Zorn aufgeladen? Nun, sieh' selbst zu, wie du da wieder rauskommst!“

Ausbildungsorte

Sitz des *Magister Tenebrarum* und damit das neue Haupthaus des *Bunds der Schatten* ist ein ehemals zerfallener *Burj* im Fasarer Stadtteil *Keshal Isiq*. Das Gebäude wurde wieder instandgesetzt, jedoch auf drei oberirdische Stockwerke begrenzt, sodass es sich nicht anmaßt, noch der Turm eines Erhabenen zu sein. Zusätzlich weist es mindestens zwei Kellergeschosse auf, die sich teilweise über uralte Gänge und durch mehrere Stadtschichten weit über das Gebäudegrundstück hinaus bis ins Nachbarviertel *Mantrabad* ausdehnen. Hier lernen und wohnen die Schüler für die Zeit ihrer Ausbildung.

Prüfung

Obwohl Elgarstyn persönlich eher der Spektabilität Lowangens verbunden ist, legen seine Absolventen aus naheliegenden Gründen ihre theoretische und arkane Prüfung an der *Akademie der Geistigen Kraft* zu Fasar ab und werden damit in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen. Als nomineller *Magister extraordinarius* hat Deveron Elgarstyn, wenn es um seine eigenen Schüler geht, einen Platz im Prüfungskomitee, und dadurch Mitbestimmungsrecht über die abzufragenden Inhalte und vorzuführenden Zauber.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Normalerweise werden die Abgänger zu Schatten und bilden den Inneren Kreis um den *Magister Tenebrarum*. Doch Elgarstyn sieht es ebenso gerne, wenn seine ehemaligen Schüler zunächst etwas (Lebens-)Erfahrung sammeln, bevor sie sich auf die Jagd nach gefährlichen Zauberern begeben. Daher hält er sie nicht davon ab, nach ihrer Ausbildung erst einmal fortzuziehen und ihr Glück woanders zu suchen. Sie sind jedoch dazu angehalten, ihn regelmäßig über ihren momentanen Aufenthaltsort in Kenntnis zu setzen. Wenn er sie dringend braucht, kann er diesen 'schlafenden Schatten' so jederzeit eine Nachricht per NUNTIOVOLO zukommen lassen.

DEVERON ELGARSTYN, MAGUS, MAGISTER EXTRAORDINARIUS OPACITÄTIS, MAGISTER TENEBRARUM DES BUNDES DER SCHATTEN

Als sich in der Rohalszeit *Dramion Schattenherz* von seinem Vater lossagte, um die *Akademie von Licht und Dunkelheit* zu Nostria zu gründen, blieben jene zurück, die sich hauptsächlich dem Schrecken der Finsternis verbunden fühlten. Einer der letzten lebenden Nachfolger dieser *Obscuromanten*, die sich im Finsterramm niedergelassen hatten, ist Deveron Elgarstyn (*993 BF, wallendes dunkles Haar und Bart, schniger Körper unter weiter Kutte, mysteriös).

Sein aufkeimendes Interesse für die bürgerliche Gesellschaft, die seinem Lehrmeister stets fremd war, ließ ihn 1026 BF einem Zweitstudium in Lowangen nachgehen, während der *Orkensturm* über den Finsterramm tobte und seinen Lehrmeister mitriss. Spektabilität *Oswyn Puschinske* vermittelte den entwurzelten Magus in die Tulamidenlande zum *Bund der Schatten*, wofür er die geradezu perfekten Voraussetzungen mitbrachte. Jedoch wurde Elgarstyn dort aufgrund seiner nördlichen Herkunft und Verbindung zu Puschinske stets etwas geschnitten. Gleichwohl wurde er schon drei Jahre später als Kompromisskandidat zum neuen Führer der Schatten ernannt.



Der nicht eben warmherzige Empfang des Bundes sorgte zumindest dafür, dass Elgarstyn sich sogleich eigene Schüler suchte, die sich loyal um ihn scharen sollten.

Weitere Personen in Deverons Umfeld

Die junge **Fayrishe Yilbalisunya** (*1022 BF, tiefgründige dunkle Augen, katzenhaft flink und gewandt) steht nach den ersten drei Lehrjahren gerade an der Grenze zum Noviziat. Sie stammt aus den Gossen Fasars und ist ihrem Meister unendlich dankbar, sie dort herausgeholt zu haben – kann dies aber nicht besonders gut zeigen, da ihre Versuche, sich als würdig zu erweisen, nur allzu oft in Ärger mit ganzen Straßenbanden resultieren.

Der Lebensunterhalt Deverons

Als Vorsteher des Bundes der Schatten gilt Elgarstyn als Magister extraordinarius und finanziert seinen Lebensunterhalt durch die damit verbundenen Bezüge direkt aus der Gildenkasse der Bruderschaft. Bei Aufträgen im Sinne der Schatten war er sich überdies schon immer selbst der Nächste und eignete sich bei Opfern gefundene Wertgegenstände einfach an.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5	7	10
Entzauberung (Beherrschung)	6	8	8
Magische Heilung (Wunden)	6	7	9
Magische Heilung (Gift)	6	7	9
Magische Hellsicht (Gedankenlesen)	7	9	14
Magischer Lehrmeister (Obscuromantie)	9	8	15
Sterndeutung und Horoskopstellung	4	3	4
Verzauberung (Hauszauber)	7	7	12
Verzauberung (andere gelehrte Sprüche)	6	6	10
Zauberthesis erwerben (Hauszauber)	9	10	5

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON DEVERON ELGARSTYN

Die Lowanger Spektabilität *Oswyn Puschinske* hat Deveron nicht zufällig ins Spiel gebracht. Im ewigen Streit zwischen *Salpikon Savertin* in Mirham, dem Gründer des *Bundes der Schatten*, und *Thomeg Atherion* in Fasar, wo das neue Haupthaus der Vereinigung steht, verspricht er sich, mit dem ihm assoziierten Magister *Tenebrarum* nun auch endlich einen Fuß in der Tür zur magischen Eingreiftruppe der Schwarzen Gilde zu haben – und damit neben den beiden ewigen Konkurrenten endlich zu den Großen in der Bruderschaft zu gehören.

Fayrishe ist nicht nur ein Wildfang, sie zieht auch den Ärger an wie Mist die Fliegen. So hat sie gerade erneut den gewalttätigen Erhabenen *Nareb ibn Salman* (**Erste Sonne 100**) provoziert, indem sie seinen ebenso arroganten wie einfältigen Neffen mit Schauergeschichten von dämonischen Schattenfratzen beinahe zu Tode geängstigt hat. Elgarstyn selbst ist die ständigen Ärgernisse mit seiner Schülerin leid und lässt sich nur durch einen starken Fürsprecher unter den Helden (*Überzeugen*-Probe +2, Vergleichs-SO 10, benötigt 5 TàP*) dazu bringen, ihr zu helfen – ansonsten ist es allein Sache der Helden, das Mädchen vor dem beinahe sicheren Tod zu bewahren.

Im Auftrag Deverons sollen die Helden eine angeblich mit den Heptarchien verbundene Hexe fangen, die sie dem Lehrmeister merkwürdigerweise jedoch unbedingt lebend bringen sollen. Der Grund ist jedoch nur vorgeschoben, in Wahrheit will Elgarstyn die Tochter *Satuarias* dazu zwingen, ihm die Geheimnisse des **KATZENAUGEN** und des **SPINNENLAUF** zu verraten. Ähnliches ist auch bei einem Schelm denkbar, dessen **ZAPPENDUSTER** der Obskuromant begehrt. Nicht mit dem Schattenbund assoziierte Helden könnten direkt von der Zielperson um Hilfe gebeten werden – oder sie erleben den Anschlag zufällig mit.

Die Werte eines *Schülers von Deveron* finden Sie im Anhang auf Seite 193

DER BESCHWÖRERKREIS DES KARASUK – NEKROMANTISCHE LEHRMEISTER

Wohnort: Eslamsbrück, Schattenlande

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (philosophische Ausrichtung: schwarz)

Spezialgebiet: Erschaffung von Untoten und Alptraumwelten, Beschwörung von Geistern, nekromantische Experimente (Merkmale *Beschwörung*, *Geisterwesen*, *Dämonisch* (*Thargunitoth*))

Fachliche Reputation: verrufene Borbaradianer und Nekromanten, die nur in den Schattenlanden und bei anderen Nekromanten Ansehen genießen

Beziehungen: ansehnlich (innerhalb der Schattenlande, ansonsten gering)

Ressourcen: hinlänglich (Verluste durch Umzug nach Eslamsbrück, aber Einnahmen durch Paraphernalienverkauf)

„In den Stunden der Nacht, wenn ich in Thargunitoths Reich weile, träume ich, dass ich bald über ganz Tobrien herrschen werde. Es wird Zeit, dass wir damit anfangen, meine Träume zu verwirklichen.“

—*Murak di Zeforika zu seiner Schülerin Satyana, 1035 BF*

Der Beschwörerkreis des Karasuk ist ein borbaradianischer Lehrmeisterzirkel um den finsternen Brabaker Nekromanten *Murak di Zeforika*. Auch wenn Murak sich als Spektabilität betrachtet, so ist der Kreis doch eher ein loser Zusammenschluss von einigen Mitgliedern des Nekromantenrates. Einst in Warunk ansässig, mussten die Beschwörer nach der Rückeroberung der Stadt durch mittelreichische Truppen im Jahr 1032 BF nach Eslamsbrück fliehen.

Der Name des Kreises geht auf den norbardischen Totenbeschwörer *Karasuk* zurück, der während der Magierkriege in Tobrien Angst und Schrecken verbreitete. Murak sieht sich in Karasuks Tradition stehend und sein Streben gilt der Erforschung von Unleben und der Welt der Träume, doch sein langfristiges Ziel ist es, die Herrschaft über Tobrien an sich zu reißen.



DIE AUSBILDUNG IM BESCHWÖRERKREIS

Nur selten kommt es vor, dass sich ein junger Tobrier freiwillig in die Hände des Beschwörerkreises begibt – und dann meist aus Machtgier oder Unwissenheit. In den meisten Fällen jedoch bringen Eltern aus der näheren Umgebung von Eslamsbrück ihre magiebegabten Kinder zum Beschwörerkreis und erhoffen sich eine Belohnung, z.B. eine Schonung ihres eigenen Lebens, Gold oder Privilegien. Aber es kommt auch vor, dass sich ein Nekromant selbst auf die Suche nach einem geeigneten Schüler macht und ein vielversprechendes Kind entführt, während er dessen Eltern zu Untoten erhebt.

In der Regel besitzt jeder Zögling einen *Mentor*, der ihn durch das Studium der Nekromantie begleitet und für ihn auch der einzige Lehrmeister ist, der sich um seine Ausbildung kümmert (sieht man von Spektabilität di Zeforika ab). Gelehrt werden die Grundlagen der Anatomie, Zhayad, die Anrufung dämonischer Mächte und die Alchimie des Untodes.

Zwischen dem Studium der Bücher und der Belebung von Leichenteilen geben sich die Zöglinge auch immer wieder Rauschkrautorgien hin. Die Experimente mit Boronwein, Rauschgurken und Traumpulver sollen den Geist der Scholaren auf die Reise durch Albtraumwelten vorbereiten.

Die Schüler werden auch hin und wieder als Astralquellen missbraucht. Für komplizierte und kraftzehrende Beschwörungen, entziehen die Nekromanten ihren Zöglingen mittels **MAGISCHEN RAUBES** ihre astralen Reserven.

Schon in Warunk kam es gelegentlich zu Zwischenfällen bei Dämonenbeschwörungen. Einige Lehrlinge und Adepten erkrankten an der unheilbaren *Dämonenfäule* (siehe **WdS 392**). Um die Krankheit aufzuhalten, wurden die Opfer mittels **GRANIT UND MARMOR** dauerhaft verzaubert – und auch in Eslamsbrück zieren etwa ein halbes Dutzend Figuren den Platz um das Schulgebäude.

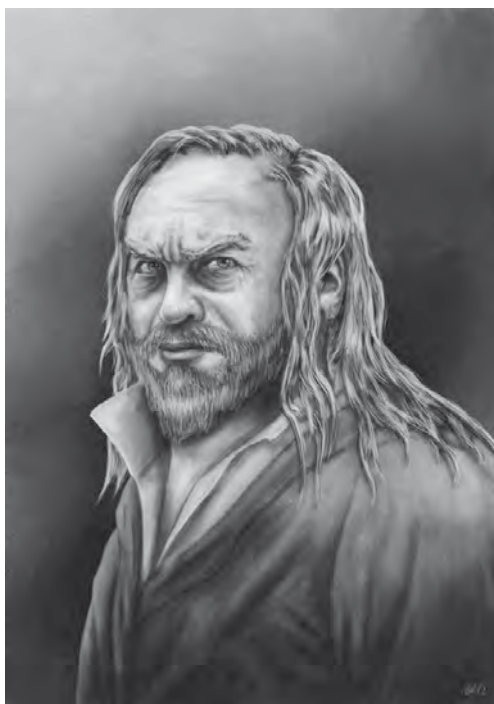
Typische Lektionen: Aller Anfang ist schwer: Erhebung von Extremitäten; Wann ein **SKLELETTARIUS**, wann ein **TOTES HANDLE?**; Die Vorteile der Dunkelheit – wie schütze ich meine Kreaturen vor Licht?; Kröten- eier und Todeshörnchen – Lohnenswertes Rohmaterial zur Paraphernalia-Herstellung

Höchstes Lob der Lehrmeister: „Hervorragend. Den Geben eines so großen Tatzelwurms Leben einzuhauen ist eine meisterliche Vorstellung. Vielleicht bist du tauglich, eines Tages einen Platz im Rat einzunehmen.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Du hast versagt. Vielleicht wird wenigstens dein Corpus nützlich sein.“

Ausbildungsorte

Einst traf sich der Kreis in einem großen Haus am Molchenberg von Warunk. Bis zu 15 Schüler waren dort untergebracht und die Ausstattung der Bibliothek machte mancher Magierakademie Konkurrenz. Doch nach der Flucht hat sich die Lage deutlich verschlechtert.



Murak di Zeforika

Die Lehrmeister und Schüler haben sich in einem überschaubaren Gebäude in Eslamsbrück eingenistet. Das Haus besteht aus einem kleinen Lehrsraum, einem Forschungslabor mit Bibliothek und aus den Unterkünften der Schüler. Gesäumt ist das Gebäude von den paralysierten Opfern der Dämonenfäule.

Da der Kreis nur noch etwa sieben Schüler unterrichtet und diese auch nicht immer gleichzeitig im Lehrsraum unterrichtet werden, wird der Raum von ihnen auch spöttisch *Leersaal* genannt. Nur selten gibt es hier Veranstaltungen für alle Schüler, die dann vorzugsweise von Murak abgehalten werden – mit der Absicht, die Lehrlinge zu beeinflussen und an sich zu binden. Die Bibliothek des Beschwörerkreises ist nicht sonderlich groß und hat kaum Werke abseits des Spezialgebietes zu bieten. Dennoch reicht der Bestand aus, um den Zög-

lingen die notwendigen Grundlagen der Magie zu vermitteln, als auch einen ansehnlichen Fundus nekromantischer Werke und Erfahrungsberichte der Beschwörer bereitzustellen.

Gut ausgestattet ist hingegen das Labor. Die Nekromanten erschaffen hier massenweise Paraphernalia, die sie entweder selbst nutzen oder nach Yol-Ghurmak und Mendena weiterverkaufen.

Wie schon in Warunk wurde ein kleiner Krötenteich in der Nähe des Gebäudes angelegt. Die Tiere dienen bei der Beschwörung von Dämonen, das die Nekromanten in ihre Blutopfer einbinden. Für die Pflege des Teiches sind die Scholaren verantwortlich, die sich meist eher widerwillig darum kümmern.

Prüfung

Die Prüfung besteht einerseits aus einem theoretischen Teil, der von dem Mentor des Lehrlings abgefragt wird, andererseits aus einer praktischen Demonstration der Macht des Schülers. Bei der theoretischen Prüfung orientieren sich die Fragen an dem Fragenkatalog der *Dunklen Halle der Geister* zu Brabak.

Die praktische Aufgabe besteht aus zwei Teilen, die von drei Mitgliedern des Nekromantenrates überwacht und bewertet werden. Zunächst muss der Schüler seine magischen Fähigkeiten demonstrieren. Dazu wird eine Leiche zu ihm geführt, die er mittels seiner Magie erheben muss. Einem allzu zögerlichen Schüler oder Querulanten wird nicht selten auch der tote Körper eines Verwandten oder Freundes vorgeführt – eine Prüfung der eigenen seelischen Stärke. Der zweite Teil besteht



aus einem individuellen Auftrag des Nekromantenrates. Dies kann die Erbeutung eines borongefälligen Artefaktes sein (um es zu verderben), die Erhebung eines besonderen Untoten (z.B. eines niederen Drachen) oder der Diebstahl eines Zauberbuches aus Mendena oder Yol-Ghurmak.

Wenn die drei prüfenden Mitglieder des Nekromantenrates zufrieden mit dem Schüler sind, darf er sich nun Adept nennen. Ein Siegel besitzt der Beschwörerkreis nicht, noch legen die meisten Mitglieder auf solche Zeichen Wert. Einige Mentoren lassen ihren Schülern jedoch als Zeichen ihrer dauerhaften Verbundenheit die Aroqa-Rune einbrennen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Da jeder Schüler einen anderen Mentor besitzt, ist der Zusammenhalt des Kreises eher schwach und nicht mehr als eine Zweckgemeinschaft. Murak würde zwar gerne alle Lehrlinge enger an sich binden, doch müsste er sich dann mit den anderen Nekromanten anlegen. So bleibt es dabei, dass die Schüler höchstens eine individuelle Verpflichtung ihren Mentoren gegenüber eingehen.

Die meisten Adepten widmen sich nach der Prüfung ihren Forschungen, oder reisen an den Hof eines Adligen aus den Schattenlanden, der für ihre Dienste Verwendung hat. Als höchste Auszeichnung für einen Adepten gilt ein Platz im Nekromantenrat, doch diese Ehre wird nur Wenigen zuteil.

MURAK DI ZEFORİKA, SELBSTERNAHPTE SPEKTABILITÄT, THARGUNITOTH-PAKTIERER IM 4. KREIS DER VERDAMMNIS, DEUTER THARGUNITOTHS

Noch vor einigen Jahren stand Murak di Zeforika (*978 BF, Halbglatze, schmierig, *Übler Geruch* (aber stark parfümiert)) stets im Schatten anderer, machtvoller Zauberer wie etwa *Rakolus dem Schwarzen* oder seiner Base *Saya di Zeforika*. Der begabte Illusionist und Abgänger der Akademien von Brabak und Al'Anfa verstand es jedoch, mit seinem vorsichtigen Verhalten, alle Krisen zu meistern und zu überleben, und ist heute der erfahrenste Nekromant des Rates.

Mittlerweile befindet er sich im 4. Kreis der Verdammnis mit Thargunitoth. Seine Kräfte setzt er nur selten dazu ein, um Untote zu erheben. Viel lieber nutzt er Morcane und Braggi, um Alpträumen zu erschaffen. Sein Dämonenmal äußert sich in einer langsam fortschreitenden Verwesung seines eigenen Körpers. Zunächst verströmte er nur einen widerwärtigen Geruch, nun jedoch macht sich der Verfall auch an seinen Händen und Füßen bemerkbar: Seine Haut und seine Nägel haben sich gelblich verfärbt und faulen langsam ab. Mittels Parfüm und Schminke versucht er jedoch, dem Zerfall entgegenzuwirken.

Durch die Einflüsterungen des Seelensammlers ist Murak von einem eher vorsichtigen und bedachten Magier zu einem gehässigen Machtmenschen geworden, der davon träumt, eines Tages über ganz Tobrien zu herrschen. Noch hat er nicht erkannt, dass er nur eine Mirhamionette für den Seelensammler ist, der den Brabaker für seine Zwecke einzusetzen gedenkt (mehr zu Murak di Zeforika siehe **Schattenlande 117**).

Satyana, Botin des Todes,

Thargunitoth-Paktiererin im 1. Kreis der Verdammnis

Muraks persönliche Schülerin Satyana (*1008 BF, Halbhelfe, Stigma (helle, lichtempfindliche Haut), eitel) unterrichtet ihre eigenen Zöglinge in der Erschaffung von Alpträumen. Murak entdeckte sie als Bettlerin in Warunk, erkannte ihre Gabe und adoptierte sie. Als seine rechte Hand reist sie durch die Schattenlande und erfüllt die Aufträge ihres finsternen Meisters. Durch ihren Pakt mit Thargunitoth ist sie unempfindlich gegen Kälte und kann ohne Schwierigkeiten Untote erheben, jedoch verursacht ihr Sonnenlicht große Schmerzen, sodass sie nur nachts – meist auf einem Karakil – durch Tobrien reist.

Eloran Quabling, Alchimist und Magister

Der gebürtige Warunker Eloran (*990 BF, sieht aus wie 70, Triefauge) unterrichtet die Lehrlinge vor allem in der Paraphernalia-Herstellung. Der Krötenzucht und -zucht waren seine Idee, denn er erkannte schon früh den Wert von sich selbstvermehrten Grundstoffen. Zu den Schülern und Magistern ist er stets freundlich, das nekromantische Umfeld ignoriert er so gut es geht und leugnet meistens sogar, für Borbaradianer und Paktierer zu arbeiten

Weitere Personen im Umfeld des Kreises

☞ Unter den Nekromanten sind der Ork **Kunkarar Riak Siburash** und der **Seelensammler (Schattenlande 116f.)** die prominentesten Zauberer, doch keiner von beiden kümmert sich um den Unterricht der Zöglinge.

Der Lebensunterhalt des Beschwörerkreises

Bei der Flucht aus Warunk musste Murak die meisten Zauberbücher und Wertgegenstände zurücklassen. Nur wenige Werke konnten gerettet werden. Um seine Bibliothek wieder aufzubauen, verkauft der Kreis selbsthergestellte Paraphernalia nach Yol-Ghurmak oder an private Gelehrte der Schattenlande.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	7*	7	12
Beschwörung (Geister)	8	8	13
Beschwörung (niedere Dämonen)	10	8	18
Beschwörung (gehörnte Dämonen)	9	9	15
Magische Hellsicht (Erkennen und Analysieren)	6	7	12
Exorzismus (niederer Dämonen)	7	8	15
Exorzismus (gehörnter Dämonen)	7	8	15
Herstellung von Alchimika	8	9	13
Magischer Lehrmeister	7	7	14
Magischer Transport (Karakil)	8	10	14
Prüfung des magischen Potentials	7	5	15
Sterndeutung und Horoskopstellung	7	8	15
Verzauberung (Dämonisch)	8	7	10

*) 9 bei Fragen der Nekromantie



GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD DES BESCHWÖRERKREISES

Der Schüler Tharen wurde vor einigen Jahren von seinen Eltern Murak übergeben und zeigte schon bald ein großes Talent für Traumzauberei. Von den anderen Nekromanten hält er sich fern, was seinen Mitschülern nur recht ist, glauben sie doch, dass er an einer schlimmen Krankheit leidet. Jede Woche werden Wetten abgeschlossen, wann er sich mit der Duglumspest infiziert und als neue Statue neben dem Krötenteich endet.

Dahinter steckt Kalkül. Tharen, der als *Gerion Hagelstein* geboren wurde, fürchtet sich vor den anderen Nekromanten und den Untoten. Deshalb täuscht er eine Krankheit vor, damit die anderen sich vor ihm fernhalten. Eigentlich ist er ein gutmütiger Geselle, der am liebsten nach Beilunk entkommen würde; aber dazu bringt er nicht den Mut auf.

Auch wenn Murak sie aus dem Elend gerettet und vor dem sicheren Tod bewahrt hat, so ist Satyana keineswegs so ergeben, wie er glaubt. Die sinistere Halbelfe plant, Murak eines Tages auszuschalten und die Führung des Nekromantenrates zu übernehmen. Heimlich hat sie bei einer ihrer Reisen nach Yol-Ghurmak Kontakt mit *Balphemor von Punin* aufgenommen und ist nun seine Spionin im Nekromantenrat. Der Verhüllte Meister versprach ihr, sie zu unterstützen, falls sie Murak eines Tages stürzen will.

Die Werte eines *Schülers des Beschwörerkreises* finden Sie im Anhang auf Seite 193.

KHELBARA AY BABURIA – LEHRSTUNDEN IN SCHWARZER HEILKUNST

Wohnort: Elburum, Aranien

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (orientiert sich an der Schwarzen Gilde)

Spezialgebiet: magische Heilung, anatomische Studien, ertulamidische Heilpraktiken, in geringerem Umfang auch Beherrschungs- und Hellsichtmagie (Merkmale *Heilung, Einfluss, Hellsicht*)

Fachliche Reputation: kompetente Heilerin, jedoch wegen der oronischen Vergangenheit von zweifelhaftem Ruf, der sich auch auf ihre Schüler übertragen hat

Beziehungen: hinlänglich (Verbindungen zu den Sternenschwestern und zur Tsakirche)

Ressourcen: gering (Unterstützung der Töchter Niobaras)

»Ich bin überrascht, wie gut die Behandlung mit den Nadeln angeschlagen hat. Khelbaras Vorschlag war unkonventionell, aber offenbar erfolgreich. Verletzungen lassen sich mittels eines Balsams in den meisten Fällen heilen, nicht jedoch jede Art von Schmerz. Der alten Harischa geht es deutlich besser, ihre Rückenschmerzen haben nachgelassen und sie lacht wieder. Dennoch bin ich weiter-

hin gegenüber diesen Behandlungsmethoden skeptisch. Wer weiß schon, woher sie das Wissen darüber hat? Aus alten Folianten? Oder aus Studien an der Schule der Schmerzen?«

—Korrespondenz zwischen Lajella und einer Sternenschwester, 1035 BF

„Heilung verläuft selten ohne Schmerzen!“

—Khelbara in einem Streitgespräch zu Lajella, 1035 BF

Nach dem Untergang Orons verstreuten sich die Magier der *Schule der Schmerzen* zu Elburum in alle Winde. Einige wurden von *Haffax* nach Mendena verschleppt, andere wiederum gründeten geheime Qabalyim und Zirkel in den Tulamidenlanden.

Doch nicht alle Magier Elburums folgten weiterhin den dunklen Pfaden der Magie. *Khelbara ay Baburia*, eine junge Adeptin, widmete sich reumütig den Studien von Tsas Geboten und beschloss, ihr Wissen auf göttergefällige Weise weiterzugeben. Über Umwege lernte sie die Qabalya der *Töchter Niobaras* kennen, die in ihr eine Gestalt aus einer bedeutsamen Weissagung ihrer Prophetin Niobara sahen. Die Töchter boten ihr Hilfe und einen Unterschlupf an, denn Khelbara wurde weiterhin von der aranischen Obrigkeit wegen ihrer schändlichen Vergangenheit gesucht.

Als Bedingung für die Hilfe musste sie einwilligen, Lehrlingen der Qabalya das Wissen der Schule der Schmerzen zu lehren und stets Kontakt zu halten. Als Aufsichtsperson wurde ihr *Lajella Kalefsunni* zur Seite gestellt. Gemeinsam unterrichten die beiden Frauen Lehrlinge in Anatomie, Heil- und Sternkunde sowie den Geheimnissen der alten tulamidischen Heilkunst.

DIE AUSBILDUNG BEI KHELBARA UND LAJELLA

Viele Scholarinnen sind Schülerinnen der Qabalya, meist junge Frauen, die ein Talent für die Heilkunst gezeigt haben. Allerdings ist Khelbara im Gegensatz zu den Niobaratöchtern nicht wählerisch, was Geschlecht und Herkunft eines Schülers angeht und nimmt zusätzlich auch Straßenkinder und Jungen auf – sehr zum Leidwesen der Qabalya. Die ersten Zöglinge haben bereits ihre Prüfung abgeschlossen, denn es wurden nicht nur Anfänger aufgenommen, sondern auch bereits fortgeschrittene Schülerinnen, die nur den letzten Schliff erhalten haben.

Eine der Voraussetzungen für eine Aufnahme in Khelbaras Zirkel ist ein tsagefälliger EIDSEGGEN, ein Schwur, auf die Prinzipien der jungen Göttin Rücksicht zu nehmen. Khelbaras Lehrphilosophie entspricht zwar weitgehend der Schwarzen Gilde, sie besteht jedoch darauf, dass die Scholaren ihr Wissen in Einklang mit Tsas Geboten nutzen.

Die Schüler lernen viel über profane Heilkunst, wie sie schon vor Jahrtausenden bei den Tulamiden angewandt wurde: Entspannung durch Schlambäder, Schmerzlinderung durch Nadelsetzen und heilkräftige Massagen gehören ebenso zum Lehrplan wie die praktische Anwendung dieses Wissens bei hilfsbedürftigen Patienten.

Die magische Ausbildung erfasst neben den obligatorischen Heilzaubern auch Grundkenntnisse, die an der Schule der Schmerzen gelehrt wurden sowie Hellsichtzauberei, ein Gebiet, in dem Lajella die Scholaren unterweist. Schwarze Ma-



gie, etwa der borbaradianische LEIDENSBUND und die Prinzipien der Dämonenbeschwörung, wird von Khelbara nur heimlich und ohne Aufsicht von Lajella an die Schüler weitergegeben. Nur wenn sich Khelbara sicher ist, dass ihre Schüler verantwortungsvoll mit diesen Kräften umgehen, ist sie bereit ihr Wissen zu teilen.

URTULAMIDISCHE HEILKUNST

Durch die Lehren der Schule der Schmerzen und einige uralte Werke der Töchter Niobaras, ist es Khelbara gelungen, eine von der Grundform abweichende Variante des RUHE KÖRPER zu wiederzuentdecken. Die Variante funktioniert mit der Technik des Nadelsetzens und Schüler von Khelbara und Lajella erlernen diese automatisch, alle anderen Zauberkundigen müssen dazu sich dazu erst zwei Monate lang sich mit der Heilkunst der Urtulamiden befassen.

Typische Lektionen: Die Einheit von Körper und Geist – Die Geheimnisse urtulamidischer Heilkunst; Letzter Ausweg CORPOFESSO; Was ab ist, wächst nicht nach: Die Grenzen des BALSAM; (heimlicher Unterricht) Der Einsatz von Dämonen gegen Dämonen
Höchstes Lob der Lehrmeisterin: „Gut gemacht. Du hast Mut. Nicht jeder kann den Anblick von so viel Blut ertragen. Jetzt geh dich waschen. Vater Elef wird schon wieder auf die Beine kommen und es ist dein Verdienst.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Der Schnitt war etwas zu weit rechts angesetzt, das war die Halsschlagader. Zur Seite! Balsam Salabunde. Balsam Salabunde. Balsam Salabunde ...“

Ausbildungsorte

Der Unterricht findet in einem ruhigen Wohnhaus mit Innenhof im Elburumer Stadtviertel *Zhinbabil* statt. Nach außen hin ist der Innenhof des Gebäudes gut vor neugierigen Blicken geschützt, die wenigen Bewohner stehen im Dienst der Qabalya, oder werden für ihr Schweigen bezahlt.

Khelbara bewohnt zwei kleine Zimmer im Erdgeschoss, verwahrt dort ihre wenigen Habseligkeiten und die von den Töchtern ausgeliehenen Bücher und Schriftrollen für den Unterricht. Lajella, die offiziell als Schreiberin arbeitet, lebt in einem anderen Haus und kommt nur zu den Unterrichtsstunden hierher.

Da Khelbaras Unterkunft sehr beengt ist, unterrichten die beiden Magierinnen die Schüler im Innenhof. Zöglinge, die kein Zuhause haben, können bei der alten Harischa unterkommen, einer alten Amme, die ebenfalls dort lebt. In einer kleinen Kammer ist zudem ein Tsaschrein eingerichtet worden, an dem die Scholaren jeden Tag gemeinsam mit ihrer Meisterin beten.

Gelegentlich findet der praktische Unterricht auch außerhalb des Gebäudes statt. Falls Erkrankte sich keinen Medicus leisten können und auch die Perainegeweihten Elburums nicht weiter wissen, sind Khelbara und ihre Schüler manchmal die letzte Hoffnung. Kommt ihr ein solcher Fall zu Ohren, so begibt sie sich unauffällig mit ihren Schülern zu dem Patienten und versucht zu helfen.

Prüfung

Die Prüfung besteht aus zwei Teilen. Im theoretischen Teil fragen Khelbara und Lajella abwechselnd die Schülerin ab. Die angehende Magierin muss Fragen zur Sternkunde, zur Anatomie, aber auch den Grundlagen der Magietheorie richtig beantworten. Die Prüfung fällt auf Seiten Lajellas oft streng aus, insbesondere bei den männlichen Scholaren.

Für den praktischen Teil der Prüfung sucht sich Khelbara einen Patienten in Elburum aus und überlässt ihn der Fürsorge der Schülerin. Diese muss dann mittels BALSAM, LEIDENSBUND oder ÄNGSTE LINDERN dem Patienten beistehen. Ein Scheitern kann durch Nachprüfungen korrigiert werden, die jedes halbe Jahr möglich sind.

In Ermangelung eines Gildensiegels hat Khelbara sich entschieden, dass die Schüler eine tsagefällige Tätowierung in Form einer Eidechse tragen müssen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Zwar ist der Unterricht kostenlos, doch im Gegenzug erwartet Khelbara, dass ihre Schüler ihr hin und wieder ein paar Gefälligkeiten erweisen. Dazu gehören die Forschung nach weiteren Geheimnissen der Heilmagie sowie Spitzel- oder Botendienste. Einige ihrer Schülerinnen legen nicht nur einen Schwur auf sie, sondern auch vor den Oberen der Qabalya der Niobaratöchter ab – und geraten wohlmöglich in einen Loyalitätskonflikt.

KHELBARA AY BABURIA, EHEMALIGE SCHOLARIN DER SCHULE DER SCHMERZEN, GILDENLOS

Aufgewachsen in Baburin, wurde Khelbara (*1007 BF, *Gut Aussehend*, tiefe Stimme, auffällige Schlangentätowierungen) von ihren Eltern als Mädchen dem berüchtigten Zaubermeister *Rasulan* übergeben, einem sadistischen Lehrmeister schwarzer Magie, der sie zur Schule der Schmerzen nach Elburum brachte. Dort nutze sie ihre Lehrjahre für das Studium der Anatomie und war gleichermaßen fasziniert wie angeekelt von den Möglichkeiten, die ihr Oron bot. Ihr Forscherdrang und ihre Machtposition überwogen aber die Schattenseiten und so stellte sie sich in die Dienste Orons.

Nach dem Ende Orons reiste sie als Abenteurerin durch Aventurien, erkannte ihre Verfehlungen und versuchte sich davon reinzuwaschen. Sie wurde eine treue Anhängerin Tsas, die ihr erworbenes Wissen nun im Namen der Göttin einzusetzen gedenkt. Die Zeit in Oron hat sie geprägt: Noch immer ist sie ausgesprochen selbstverliebt, überspielt ihre Schwächen und ist nicht gänzlich frei von Eitelkeit. Bei ihren Schülern ist sie sehr beliebt, da sie auf körperliche Züchtigungen verzichtet und sich nicht herablassend ihnen gegenüber verhält.



LAJELLA KALEFSUNNI, TOCHTER NIOBARAS UND STERNDEUTERIN

Die Magierin Lajella (*995 BF, strenger Blick, seufzt ständig, Vorurteile gegen Männer), ein Mitglied der Niobaratöchter, wurde von der Qabalya abgestellt, um einerseits als Verbindungsfrau zwischen Khelbara und den Töchtern zu fungieren, andererseits, um die Oronierin im Auge zu behalten. Zwar ist Lajella entsetzt über viele von Khelbaras Ausbildungsmethoden, aber sie betrachtet sie mittlerweile auch als ihre Freundin. Dies würde sie ihr jedoch nicht eingestehen, zudem befürchtet sie, dass ihre Loyalität gegenüber der Qabalya durch diese Gefühle leiden könnte.

Weitere Personen im Umfeld Khelbaras

👁 Mutter **Harischa** (*966 BF, graue, lange Haare, kaum Zähne, redet unverständlich), eine alte Amme, kümmert sich um obdachlose Scholaren. Im Gegenzug hilft Khelbara ihr mit ihrer Heilkunst gegen die zahlreichen kleinen Leiden des Alters.

👁 **Abdulrik** (*990 BF, glatzköpfig, pockennarbig, wehleidig) ist ein redseliger Bewohner des Hauses, der sich bei Lajella öfters über das oronische Flittchen beschwert. Sein Sohn **Abubrecht** (*1020 BF, breites Grinsen, träumt gerne vor sich hin, intelligent), obwohl nicht magisch begabt, verfolgt den Unterricht mit großem Interesse – und wird regelmäßig von seinem Vater von dort weggeschleift.

Der Lebensunterhalt Khelbaras

Den Preis für ihre Dienste passt Khelbara an die Lebensumstände der Patienten an. Sind sie vermögend, so feilscht sie um jeden Schekel, hat sie es mit Armen zu tun, ist sie gelegentlich bereit, ihre Dienste auch umsonst anzubieten (ermahnt Tsa allerdings dabei auch, ihr selbstloses Verhalten zu würdigen). Ein Teil ihrer Einnahmen geht als Gegenleistung für deren Hilfe an die Töchter Niobaras, ein weiterer an die Kirche der Tsa und das letzte Drittel verwendet Khelbara für sich und neue Anschaffungen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5	4	7
Magische Heilung (Wunden)	8	5	16
Magische Hellsicht (Odem)	6	6	12
Magischer Lehrmeister	7	5	10
Prüfung des magischen Potentials	5	5	12
Herstellung von Alchimika	6	8	12

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON KHELBARA

👁 Harischa war früher einmal eine Sternenschwester und ist Lajellas Tante. Ein verunglückter Zauber verwirrte sie dauerhaft, sodass die Töchter sie in das Haus einquartierten. Hin und wieder spricht sie jedoch noch verständliche Prophezeiungen aus, die aus den Werken der großen Sternkundlerinnen stammen.

👁 Khelbara ist hinter dem Wissen der *Schule des Immerwährenden Lebens von Baburin* her. Sie hatte schon einmal das berühmte Zauberbuch *Kitab ash Shifa* in ihren Händen, das wohl



Khelbara ay Baburia & Lajella Kalefsunni

berühmteste Werk der Heilkunst. Es wurde ihr jedoch von *Assad ibn Merkan (Erste Sonne 184)*, dem Prinzen von Baburin, abgenommen, einem ihrer persönlichen Feinde. Sie will das Buch wiederhaben und es als Grundlage für die Wiederbelebung der altehrwürdigen Tradition der tulamidischen Heilkunst verwenden. Deshalb sendet sie Spione aus, die mehr über das Buch und Assad herausfinden sollen. Dazu bedient sie sich gelegentlich der Hilfe von Glücksrittern.

👁 Noch immer wird Khelbara als Abgängerin der Schule der Schmerzen verfolgt (Gesucht II). Sie will ihre magischen Künste in Zukunft auf tsagefällige Weise einsetzen und hofft darauf eine Begnadigung durch die Kirchen und das aranische Herrscherpaar zu erhalten. Damit geht auch der Wunsch nach einer Aufnahme in die Schwarze Gilde einher. Nur wenn sie einer Gilde angehört, können sie und ihre Schüler rechtlichen Schutz genießen. Sie geht davon aus, dass nur die Schwarze Gilde sie tolerieren würde und weiß durch *Maryan di Shumir* wie schwer dies zu bewerkstelligen ist. In nächster Zeit wird sie versuchen, mit mehreren einflussreichen Magiern Kontakt aufzunehmen, um ihr Anliegen vorzutragen. Da sie keine gute Verhandlungsbasis außer ihren Fachkenntnissen hat, versucht sie noch mehr über magische Mysterien der Urtulamiden zu erfahren. Dieses Wissen will sie als Gegenleistung für eine Aufnahme anbieten.

Die Werte einer *Schülerin der Khelbara* finden Sie im Anhang auf Seite 196.



KIRANYA VON KUTAKI – MEISTERIN DER MAGIE AUF DEN ZYKLOPENINSELN

Wohnort: Amran Kutaki, Zyklopeninseln

Gildenzugehörigkeit: der Grauen Gilde nahestehend

Spezialgebiet: Verstehen und Begreifen magischer Strukturen, Erforschung entrückter Welten und Bekämpfung finsterner Machenschaften (Merkmal *Metamagie*)

Fachliche Reputation: angesehen (und vergeblich umworben) für ihre transsphärischen und metamagischen Kenntnisse, ihre Schüler werden jedoch als weltfremd belächelt

Beziehungen: minimal

Ressourcen: minimal

„Deine Gabe ist kein schillerndes Gewand aus leichtem Stoff, in das du dich kleidest wie ein eitler Geck. Sie ist ein göttliches Geschenk und mit ihr trägst du die Bürde der Verantwortung, sie im Sinne der unteilbaren Zwölfe zu nutzen.“

—Kiranya zu ihrem Schüler Amenelaos nach seiner bestandenen Prüfung, 1027 BF

Die im selbstgewählten Exil auf ihrer Heimatinsel Kutaki zurückgezogen lebende Kiranya ist eine brillante Metamagierin, die auch in trans- und intersphärischen Phänomenen große Kenntnisse besitzt. Von der Gildenmagie verbittert, erzieht sie ihre Zöglinge zu verantwortungsbewussten Magiern, die sich der Bürde ihrer Gabe stets bewusst sind, um sie für den Kampf gegen den Namenlosen und seine Anhänger zu wappnen.

DIE AUSBILDUNG BEI KIRANYA VON KUTAKI

Kiranya nimmt nur alle vier bis fünf Jahre einen Schüler auf, sodass bei der Ausbildungszeit von neun Jahren nie mehr als zwei Schüler gleichzeitig ausgebildet werden. Allerdings sind ihre Schüler zu Beginn ihrer Ausbildung ein bis zwei Jahre jünger als an einer klassischen Akademie. Ihren neuen Scholaren wählt sie selbst bei einer ausgedehnten Reise über die Zyklopeninseln aus, bei der ihr jüngster Absolvent sie zu begleiten hat und sie beraten darf. Da sie diese Suche eher selten auf das Festland ausdehnt, sind ihre Zöglinge in der Regel Zyklopäer, doch gab es schon Ausnahmen.

Die Ausbildung fordert geistig wie körperlich viel von den Scholaren. Kiranya hat sich selbst nie geschont und setzt dies ebenfalls bei ihren Schülern voraus. Die Meisterin erklärt wenig, sondern erzieht ihre Zöglinge dazu, selbst ihre Erkenntnisse zu gewinnen, auf dass sie die Natur der Magie und Sphärenkraft als tiefsten Teil ihrer Selbst verinnerlichen. Den Verstand ihrer Schüler schärft sie mit mehrstündigen Vorträgen über Zusammenhänge der rohen astralen Kraft der Welt und des formenden Willen des Individuums, abstrakten Zeichnungen, die sie mit ihrem Stab in den Sand zeichnet, und komplexen philosophischen Fragen zu Lebenszielen, deren Beantwortungen die Scholaren über die Lektionen hinaus beschäftigen sollen.

Doch nicht nur den Geist ihrer Zöglinge schärft sie. Zu Kiranyas Verständnis der Zauberei gehört, auch den eigenen Körper als Gefäß aller Kraft zu kennen und zu nutzen. So unternimmt sie mit ihren beiden jungen Scholaren regelmäßig ausgiebige Wanderungen über die Insel, um sie in der Kunst der heimlichen Bewegung zu unterweisen und ihre Körper zu stählen.

Es wundert daher nicht, dass den Schülern Kiranyas etwas Weltfremdes anhaftet. Fern des gesellschaftlichen Lebens und mit einem Misstrauen gegenüber der akademischen Zauberei genährt, können die von ihr ausgebildeten Magier anfänglich wenig mit höfischem Treiben und trockenen Akademiestrukturen anfangen, wodurch sie dort nur schwer Fuß fassen. Auch materielle Güter sind ihnen fremd, was sie zu bescheidenen oder – sollten sie zu Reichtum kommen – großzügigen Menschen macht, die von anderen Magiern oft als provinziell belächelt werden.

Dafür bekommen sie jedoch ein profundes Wissen über die Feenmagie, die Kultur der Zyklopen, fremde Welten, intersphärische Phänomene und namenlose Umtriebe vermittelt, was sie – in Kombination mit ihrer analytischen wie pragmatischen Ausbildung – zu fähigen magischen Ermittlern macht, die den Machenschaften des Namenlosen und den Geheimnissen der Feenwelten gleichermaßen nachspüren.

Typische Lektionen: Das graue Meer: Der Limbus und seine Gefahren; Rattenschatten: Die verborgene Bedrohung; Die Einheit von Körper und Geist; Die Lügen der Magierphilosophie und ihre Gefahr für die Ordnung der Welt

Höchstes Lob der Lehrmeisterin: „Du wirst mich auf meiner nächsten Wanderung zu den Feen begleiten.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Ich sollte dich in den Amran Kutaki werfen, so würdest du dich immerhin kurz entzünden, wenn schon dein Geist keinen Funken schlägt!“

Ausbildungsorte

Kiranya bewohnt mit ihren Scholaren einen ehemaligen Ingerimmtempel, den sie zerstört vorgefunden und wiederaufgebaut hat. Doch der Unterricht findet meist außerhalb der alten, rußgeschwärzten Mauern und Säulen statt, bei ausgedehnten Wanderungen entlang der schwarzen Hänge des Amran Kutaki oder der Lavastrände der Insel. Kiranya kennt zudem einzelne Zyklopen der Insel und die verschlungenen Pfade der Feenwälder, und es gehört zu den Höhepunkten der Ausbildung, wenn Kiranya einen ihrer Schüler – meist zum Ende seiner Zeit bei ihr – dorthin mitnimmt.

Prüfung

Bis zu seinem Rückzug aus der Gildenmagie im Jahre 1028 BF verfügte Kiranya durch ihren alten Freund *Salandrion Finkenfarm* über gute Kontakte zur Puniner Magierakademie, sodass ihre Schüler dort ihre Prüfung ablegen und das Siegel erhalten konnten. Dieser Weg besteht nun nicht mehr, zumal die gegenwärtige Spektabilität *Sirdon Kosmaar* – ein einstiger



Kommilitone Kiranyas – kein gutes Haar an den Schülern der „*Feenmystikerin*“ lässt. Kiranya überlässt es daher der Verantwortung ihrer Schüler, ob sie den freien Weg wählen oder sich an einer anderen Akademie (mitunter einer weißen, jedoch nie einer schwarzen) um das Gildensiegel bemühen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Während den Schülern Kiranyas das gesellschaftliche Leben und die akademische Forschung fremd sind, wurden sie von ihrer Meisterin für die Härten des Lebens gewappnet. In der Regel haben sie das klar in Gut und Böse getrennte Weltbild ihrer Meisterin übernommen und setzen sich nach ihrer Ausbildung auf die Fährten namenloser Umtriebe. Dabei ahnen sie im besten Fall, dass sie Werkzeuge der hintergründigen Ziele Kiranyas sind: Sie sieht die Zeichen einer groß angelegten namenlosen Kabale, die auch ihre zyklopäische Heimat nicht verschont. Durch ihre Zöglinge will sie die Triebe der Verschwörung abschneiden und zu ihrem Kern vordringen, um sich dann selbst dem Kampf zu stellen. Kiranya und ihre Schüler eignen sich daher als verborgene Gegenspieler der Archonten von Naaghot-Shaar (**Horas 221**). Eine andere Bedrohung sieht Kiranya in den Menacoriten. Den Hohen Drachen sieht sie als vom Namenlosen verführt und spricht ihm das Ziel zu, den Limbus zu versiegeln, um Alveran von der Dritten Sphäre zu trennen. Hierüber teilt sie ihren Schülern noch weniger mit, beeinflusst sie jedoch, den Grauen Wanderern mit Misstrauen zu begegnen.



Kiranya von Kutaki

KIRANYA VON KUTAKI, MAGA, MAGISTRA EXTRAORDINARIA

Bei Kiranyas (*976 BF, 1,86 Schritt, schwarze Locken mit wenig Grau, tiefgründige, dunkelblaue Augen, athletische Figur) Geburt in Arjios auf Kutaki brach der benachbarte Vulkan aus, verschonte jedoch das Dorf, wodurch Kiranya von Geburt an als Wunderkind galt. Sie absolvierte ihr Studium in Punin. Dort lernte sie Salandrión Finkenfarn (**Licht und Traum 106**) kennen und führte später vorübergehend eine Liaison mit ihm. Gemeinsam erkundeten sie die albernischen Feenwelten und gehörten später – ebenso wie Aleya Ambareth – zum geheimnisvollen *Kreis des Sechs* des Verhüllten Meisters Taphirel ar'Ralahan, einem Geheimbund, der sich der Erforschung des Limbus verschrieben hatte. Dabei wurde das Gewissen der tiefgläubigen Kiranya auf eine harte Probe gestellt, sodass sie schließlich mit dem Bund brach und sich gegen ihn wendete. Aufgrund der Ereignisse zog sie sich aus der gildemagischen Welt zurück und ließ sich 1011 BF in dem alten Ingerimmtempel an den Hängen des Amran Kutaki nieder, in dem sie heute ihre Schüler ausbildet.

Kiranya ist eine leidenschaftliche Feindin des Namenlosen, dessen Anhänger sie mit aller Macht bekämpft. Auch in skru-

pellosen Magiern, die leichtfertig aus Gier, unkontrolliertem Wissensdrang oder Geltungssucht mit ihrer Kunst die Ordnung der Welt gefährden, hat sie ein klares Feindbild, das für sie vor allem durch ihren einstigen Weggefährten *Aleya Ambareth* verkörpert wird. Die Magie ist für Kiranya eine göttliche Gabe, der man sich würdig erweisen muss und die mit einer großen Verantwortung verbunden ist. Seit ihren Reisen, mehr noch seit ihrer Rückkehr zu den Zyklopeninseln, sieht sie in den Feenwesen das verkörperte Ideal ihres Prinzips einer harmonischen Zauberei.

Weitere Personen im Umfeld Kiranyas

👁 Der alternde Hirte und Feenfreund **Xyston** (*972 BF, graues Haar und Bart mit schwarzem Schnauzer) lebt seit über fünfzehn Jahren bei Kiranya, der er sein Leben verdankt. Der freundliche Zyklopäer ist Kiranyas engster Vertrauter und ihr wichtige Stütze im Alltag.

👁 Gelegentlich schaut der Satyr **Wynpelos** (älterer Faun mit dickem Bauch und Glatze) vorbei, um um die Dryade **Gyataki** zu werben, die einen Baum nahe des Tempels bewohnt. Wiederholt stellte er Schülerinnen Kiranyas nach und fing sich dafür den Ärger sowohl der Magierin als auch Gyatakis ein – was ihn nicht davon abhält, es bei der nächsten Schülerin abermals zu versuchen.

👁 Kiranya unterhält eine komplizierte Freundschaft zu dem launischen

Zyklopen **Kut'Gnor'Phurr**, der am Amran Kutaki wohnt und ihr geholfen hat, den verlassenen Tempel instand zu setzen.

Der Lebensunterhalt Kiranyas

Kiranya lebt bescheiden von den Früchten, die sie und ihre Schüler selbst anbauen. Für die kleinen Dienste, die sie den Bewohnern von Arjios angedeihen lässt, verlangt sie keine Gegenleistung, da sie es als ihre Pflicht sieht, mit ihrer Gabe zu helfen. Dennoch wird sie häufig mit kleinen, persönlichen Geschenken bedacht, die sie gerne annimmt. Vereinzelt wurde in den letzten zwanzig Jahren versucht, sie als Lehrmeisterin für eine Akademie oder zumindest als Verfasserin eines Traktats zu gewinnen, teils für beachtliche Summen – doch Kiranya lehnte stets ab.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	8	4	15
Exorzismus (niederer Dämon)	8	4	18
Exorzismus (gehörnter Dämon)	7	4	18
Magischer Lehrmeister	8	6	10
Magische Heilung (Wunden)	7	3	16
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	10	5	14



GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON KIRANYA VON KUTAKI

👁 Kiranya ist Nachfahrin einer vergessenen zyklöpäischen Magierdynastie, die zu Bosparans Zeiten großen Einfluss besaß. Ihr Ahn *Aerelaos aus Hylpia* diente der späteren Thalassokratin Menkirdes von Rethis und war Gründungsmitglied im ersten *Kreis der Sechs* (siehe dazu auch der Roman *Der Kreis der Sechs*).

👁 Von Kiranya bisher unbemerkt, schläft in einer verschütteten Höhle nahe ihres Tempels der Vampir *Imiglykos* (*602 BF, 1,93 Schritt, von betörender Schönheit), einst Geweihter des Ingerimm und vom Namenlosen verführt. Sollte der von Ingerimm verfluchte Blutsauger erwachen und sich befreien, würde er eine Gefahr für die gesamte Insel darstellen. (*)

👁 Kiranya ahnt, dass die Menacoriten sie im Auge behalten, weiß aber nicht, dass *Aleya Ambareth* (HaM 206) sich selbst der Sache angenommen hat. Solange sie ihren Kampf gegen den Namenlosen führt, lässt er sie walten. Sollte sie sich jedoch als Gefahr für die Menacoriten entpuppen, hat er wenig Skrupel, die einstige Mitstreiterin zu beseitigen.

Die Werte eines *Schülers der Kiranya von Kutaki* finden Sie in *WdH 199*.

DER KREIS DER EINFÜHLUNG IN DEN NÖRDLICHEN SALAMANDERSTEINEN

Wohnort: nördliche Salamandersteine

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (tendenziell fühlt man sich der Grauen Gilde verbunden)

Spezialgebiet: Austausch zwischen menschlichen und elfischen Magiern mit dem Schwerpunkt der Verständigungszauberei (Merkmal *Verständigung*)

Fachliche Reputation: geheimnisumwobener, aber angesehener Diskussionskreis, der sich mit der elfischen Zauberei beschäftigt, allerdings nur rudimentäre Ausbildung wissenschaftlicher Fächer

Beziehungen: gering (Kontakte zu diversen Elfensippen und Akademien, darunter Punin)

Ressourcen: gering (für Besitz haben die Magier des Kreises kaum Verwendung)

„Du bist ein Rosenohr und ich eine Elfe. Wir mögen grundverschieden sein und doch sind wir beide Kinder dieser Welt. Und wir können von einander noch viel lernen.“

—*Shayariel, elfische Zauberin des Kreises der Einfühlung, 888 BF*

Der Kreis der Einfühlung ist ein uralter Bund von menschlichen und elfischen Zauberkundigen, die in den nördlichen Salamandersteinen einen Ort des Austausches zwischen den beiden Völkern geschaffen haben. Hier lehren elfische und menschliche Lehrmeister Schülern die Geheimnisse der Elfenmagie, versuchen zugleich auch Vermittler zwischen beiden Völkern zu sein.

Obwohl der Kreis keiner Gilde angehört, genießt er einen guten Ruf in der Magierschaft.

Die erste Begegnung eines Gildenmagiers mit den elfischen Magiern wurde in *Asteratus Deliberas* Buch *Schlüssel zur magischen Verständigung* festgehalten, vorher galt der Kreis als eine Magierlegende. Asteratus' Aufzeichnungen sind es auch, denen der Kreis seinen Namen wie auch seinen guten Ruf verdankt. Seitdem suchen immer wieder Menschen, aber auch Elfen und andere Zauberkundige, den Kreis auf, um ihr Wissen zu vertiefen.



Shayariel & Hesandor von Leuenfurt

DIE AUSBILDUNG IM KREIS DER EINFÜHLUNG

Der Unterricht im Kreis der Einfühlung gehört sicherlich zum ungewöhnlichsten in der Welt der Gildenmagie. Die meisten Schüler sind Menschen oder Halbelfen aus den Dörfern der näheren Umgebung oder übernommene Scholaren aus den Akademien von *Gerasim* und *Donnerbach*, die eine besondere Begabung für Verständigungsmagie haben. Neue Lehrlinge werden in der Regel von Adepten aus den Reihen des Kreises zu den Meistern gebracht, vorher jedoch auf ihre charakterliche Eignung geprüft.

Die Lehrmeister sind zu großen Teilen Elfen, was sich auch in den Unterweisungen widerspiegelt. Es gibt weder einen festgeschriebenen Lehrplan, noch die strengen Regularien einer Magierakademie. Die Lehrer pflegen einen geradezu familiären Umgang mit den Schülern. Unterrichtet wird mal in der gesamten Gemeinschaft, mal in kleineren Gruppen. Hin und wieder kommt es auch vor, dass ein Lehrmeister einen Schüler



alleine unterweist und zu seinem Mentor wird. Oft sucht dieser Mentor zusammen mit seinem Schüler entlegene magische Orte in den Salamanderwäldern auf, um dort tiefer in die Geheimnisse der Elfenmagie einzutauchen.

Über die ganze Ausbildung hinweg unterrichten die Magier ihre Schüler auch darin, sich in der Natur zurechtzufinden, führen stundenlange philosophische Dispute über die Geheimnisse der Welt und bringen ihnen bei, verantwortungsbewusst zu handeln und das Leben aller Kreaturen zu bewahren. Der prägende Leitsatz der Lehrmeister ist der Schutz der Harmonie vor allen niederhöllischen und verderbten Mächten, aber auch die Bewahrung der Natur vor der Zerstörung durch den Menschen.

Nur sehr selten kommt es vor, dass ein Lehrling gegen seinen Willen den Kreis verlassen muss. Sollte er die Gebote der Harmonie missachten (darunter verstehen die Lehrmeister u.a. Verbrechen wie Diebstahl und Mord, die Schändung der Natur, aber auch jähzorniges Verhalten), so wird er gebeten, zu gehen – und notfalls setzen die Meister den Bann auch mit Magie durch.

Typische Lektionen: Missverständnisse vermeiden, Unterschiede akzeptieren; Ein freundlicher Gruß: *bian bha la da'in*; Von der Weisheit der Bäume; Unsere Gedanken sind eins; Von dem Missbrauch des BANNBALADIN als Beherrschungszauber

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Wenn du ein *fey* wärst, würden wir jetzt gemeinsam das *Salasandra* erleben.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Du bist erfüllt von Zorn und Habgier. Unser gemeinsamer Weg endet hier.“

Ausbildungsorte

Die Lehrer des Kreises kennen keinen festgelegten Platz für ihre Unterrichtsstunden. Man trifft sich an den unterschiedlichsten Orten in den nördlichen Salamandersteinen und schlägt dort – im wahrsten Sinne des Wortes – seine Zelte auf, oder nächtigt gar unter freiem Himmel.

Gelegentlich suchen Lehrer und Schüler auch die umliegenden Menschendörfer und Elfensiedlungen für eine Unterkunft auf. Dennoch halten sie ihre Besuche kurz, um das Gastrecht nicht unnötig zu strapazieren und den Gastgeber nicht zur Last zu fallen.

Alle paar Monate versammeln sich alle Mitglieder wieder. Oft wird darüber spekuliert, wie es den Magiern des Kreises gelingt, sich wiederzufinden, wo doch teilweise hundert Meilen zwischen den einzelnen Mitgliedern liegen. Das Geheimnis ist jedoch einfach zu erklären: Mit Hilfe von GEDANKENBILDERN können sich die Lehrmeister sehr schnell austauschen und wiederfinden.

Prüfung

Bei der elfisch geprägten Art des Unterrichts verwundert es auch nicht, dass die Abschlussprüfung nicht viel mit der anderer Lehrmeister oder gar der Magierakademien zu tun hat.

Die häufigste Art der Prüfung verläuft folgendermaßen ab:

Sofern sich der Schüler reif und verantwortungsvoll verhalten hat, lädt sein Mentor (oder ein ihm nahestehender Lehrmeister) ihn nach einigen Jahren des Unterrichts zu einem Waldspaziergang ein. Dabei unterhält er sich mit ihm über einige zentrale philosophische Fragen, und besucht den Lieblingssort des Zöglings, um dort gemeinsam mit ihm zu meditieren.

Am Anfang des nächsten Tages – sofern der Mentor von der Eignung des Lehrlings überzeugt ist – erklärt er ihm, dass er die Prüfung bestanden hat und sich fortan Adept nennen darf. Eine Prüfung seiner Zauberkräfte ist nicht notwendig, geht doch der Mentor davon aus, dass ein Magier sein Leben lang lernen muss und eine solche Überprüfung nur eine Momentaufnahme darstellt. Lehrlinge, die ihren Mentor nicht überzeugen konnten, müssen sich weiterhin gedulden, bis ihr Lehrmeister sie abermals zu einem Spaziergang bittet. In den meisten Fällen wissen die Schüler aber gar nicht, dass sie geprüft wurden, sodass sie weiterhin dem normalen Unterricht folgen.

Ein Siegel können die Magier aus dem Kreis der Einfühlung in Punin erwerben. Als wohlmeinenden Rat gibt man dem Adepten noch mit auf den Weg, dass er zuvor sein Schulwissen und die Magietheorie etwas auffrischen und anderswo besser nicht über die Prüfung des Kreises sprechen sollte. Die Lehrmeister haben mittlerweile gelernt, dass letzteres doch eher zu Verwirrung unter ihren Kollegen führt, im schlimmsten Fall sogar zu einer Aberkennung der Adeptenwürde. Und da man harmoniebedürftig ist, will man unnötigen Ärger vermeiden. Wer also den Weg der Gildenmagie folgen möchte, sollte sich auch bereiterklären, sich ein wenig anzupassen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Ein Magier des Kreises der Einfühlung geht gegenüber einem seiner Lehrmeister keine Verpflichtung ein. So etwas würde den freiheitsliebenden Prinzipien der Elfenmagier widersprechen. Jedoch sind Lehrer und Scholar oft in Freundschaft miteinander verbunden und unterstützen einander auch zukünftig bei Problemen. Oft kehrt ein Magier des Kreises wieder in die Salamandersteine zurück, spürt er doch zu keinem anderen Ort eine derartige Verbundenheit.

LEHRMEISTER DES KREISES DER EINFÜHLUNG

☞ Auch wenn sie es selbst bestreiten würde, so ist doch die uralte **Shayariel Lachen-wie-Windgeflüster** (*555 BF, schwarze lange Haare, androgyne Züge, sanfte Stimme) die Sprecherin des Kreises der Einfühlung. Sie war es, die vor einigen Jahrhunderten Asteratus Deliberas begrüßte und noch heute unterweist Schüler in elfische Magie. Einst gründete eine Ahnin von ihr den Kreis der Einfühlung, um damit den Elfen eine Zukunft im Zeitalter der Menschen zu ermöglichen. Shayariel tritt Rosenohren gegenüber freundlich und verständnisvoll auf, schließlich hat sie sich an deren Verhalten gewöhnt und kann auch über kleine Missverständnisse hinweg sehen.

☞ **Elbrenell Fliedergruß** (*998 BF, silberweiße Haare, duftet nach Flieder, neugierig) bereitet sich im Kreis auf eine lange Reise nach Süden vor. Der Wipfelläufer will vor der Erkundung der Menschenstädte erst mehr über die Rosenohren lernen. Er übernimmt oft gemeinsam mit seinen Schülern Ausflüge in die Wildnis und lehrt sie mehr über die Flora und



Fauna, wie man ein Feuer macht und sich anhand von Moosbewuchs orientieren kann. Im Gegenzug möchte er meist von seinen Lehrlingen mehr über die Menschen erfahren, denn in einigen Jahren will er endlich seine Neugier befriedigen und bis nach Garethi reisen.

☞ **Hesandor von Leuenfurt** genannt *Sternenfreund* (*960 BF, hinkt, ansteckendes Lachen, singt gerne), verbringt bei seinen elfischen Freunden seinen Lebensabend. Der Magier aus Donnerbach ist ein alter Freund Shayariels und kümmert sich um die Unterweisung in Magietheorie und Grundlagenzauberei.

☞ **Nahelor Windlauscher** (*988 BF, blonde Haare, liebliche Stimme, spricht nur gebrochen Garethi) ist ein meisterhafter Legendsänger und Barde. Mit seinen Schülern unterhält er sich fast nur auf Isdira, da er selbst nur über geringe Kenntnisse des Garethi verfügt. Er meditiert oft nackt zusammen mit einem Lehrling und begleitet ihn in dessen Träume.

☞ **Amanxalyn von der Eiche** (*1012 BF, schwarze Haare, romantisches Gemüt, gute Köchin) ist eine Hexe, die unsterblich in Nahelor verliebt ist und ihm aus diesem Grund zum Kreis der Einfühlung gefolgt ist.

☞ Eine der bekanntesten Magierinnen des Kreises ist die Elfenkundlerin **Majarna Virah** (*994 BF, athletisch, schulterlange blonde Ringellocken), die an der Akademie von Donnerbach lehrt. Majarna führt dem Kreis gelegentlich Scholaren zu, die in Absprache mit Spektabilität Eibon besser dort als in Donnerbach aufgehoben sind (**HaM 81**).

Der Lebensunterhalt der Magier des Kreises

Das Wenige, was die Magier zum Leben brauchen, bietet ihnen die Natur. Sofern jemand ihre Hilfe braucht, helfen sie ihm, ohne dafür etwas zu verlangen. Entlohnungen nehmen sie jedoch gerne an und nutzen sie als Gastgeschenke für die Dörfler und Elfensippen, bei denen sie während des Winters Unterschlupf gewährt bekommen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	4	2	8
Entzauberung (Verwandlung)	6	4	12
Magische Heilung (Wunden)	7	4	15
Magische Heilung (Gift)	6	4	13
Magische Hellsicht (Erkennen)	6	4	12
Sterndeutung und Horoskopstellung	7	5	8
Nachrichtenübermittlung	9	4	18

Die Preise sind nur Richtlinien. Die Kreismagier bieten im Notfall ihre Dienste auch kostenlos an.

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD DES KREISES DER EINFÜHLUNG

☞ Hesandor war in seiner Jugend der Geliebte Shayariels. Ihr gemeinsames Kind, der Halbelf *Edorian Wipfelglanz* (*985 BF, schwarze lange Haare, jähzornig, meisterhafter Redner), wurde in Liebe und Geborgenheit aufgezogen. Schon in seiner Jugend zeigte sich jedoch Edorians Hang zum Jähzorn, was auch bald in Auseinandersetzungen mit den anderen Schülern endete. Seine Eltern hatten keine Wahl, als ihn aus dem Kreis auszuschließen und ihm eine Rückkehr zu verbieten.

Von Hass erfüllt, schlug er sich einige Jahre als Kundschafter durch, plant jedoch den Lebenstraum seiner Eltern zu zerstören, indem er Zwietracht unter Menschen und Elfen säen will. So stiehlt er persönliche Gegenstände der Lehrmeister und platziert sie im Gepäck eines Scholaren oder er greift einen Menschen mit einem FULMINICTUS an und lässt so die Magier des Kreises in Verdacht geraten, etwas mit den Übergriffen zu tun zu haben.

☞ Ohne es zu merken, geht Nahelor bei seinen Traumreisen jedes Mal ein großes Risiko ein. Der Ort, den er sich für seine Meditationen ausgesucht hat, ist von alter feischer Magie durchdrungen. Seine Traumreisen werden von Mal zu Mal ein wenig länger, bis er sich ganz in ihnen zu verlieren droht. Seine Geliebte, die Hexe Amanxalyn, beherrscht im Notfall zwar den Zauber TRAUMGESTALT, doch braucht sie die Hilfe von echten Helden, um ihren Freund aus der Traumwelt zu retten, falls er nicht mehr erwacht.

Die Werte eines *Schülers des Kreises der Einfühlung* finden Sie in **WdH 198**.



LUMINOFF & MORCALINO – KULINARISCHE KÖSTLICHKEITEN

Wohnort: Belhanka, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: der Grauen Gilde des Geistes
angehöriges Lehrmeisterpärchen

Spezialgebiet: Erstellung kulinarischer Spezialitäten,
insbesondere halbgefrorenes Zuckerwerk (Merkmale
Objekt, Elementar (Eis))

Fachliche Reputation: Luminoff und Morcalino gel-
ten als Meisterköche und herausragende Konditoren,
die zeitintensive Anwendung ihrer Fähigkeiten führt
jedoch zu einer Vernachlässigung der magietheoreti-
schen Ausbildung ihrer Schüler.

Beziehungen: ansehnlich (bei Freunden des Genusses)

Ressourcen: hinlänglich (gut gehende Küche)

„Eine gute Küche besteht in erster Linie aus frischen Zutaten –
und aus einer Prise Magie!“

—Woltan Luminoff, über das Geheimnis der Kochkunst, 1035 BF

Bei Luminoff und Morcalino handelt es sich um ein Magier-
ehepaar, das sich auf ein außergewöhnliches Handwerk spezi-
alisiert hat: die Zubereitung leckerer Süßspeisen und anderer
mit Magie kreierter Köstlichkeiten. Ihre Scholaren gelten als
hervorragende Köche und Konditoren, die im ganzen Horas-
reich für ihre kreativen und schmackhaften Speisen bekannt
und berühmt sind. Zudem organisiert das Paar auch viele Fest-
lichkeiten der gehobenen Gesellschaft.

DIE AUSBILDUNG BEI LUMINOFF UND MORCALINO

Die Unterweisung bei Luminoff und Morcalino gehört ver-
mutlich zu den ungewöhnlichsten in der Welt der Gilden-
magie. Zwar bildet das Paar nach den Vorschriften des *Codex
Albyricus* aus, doch gleicht die Ausbildung mehr der Lehre bei
einem Konditor oder Koch – mit dem feinen Unterschied, dass
die meisten Speisen nicht nur von Hand, sondern auch mittels
Zauberei erschaffen werden. Auch die Grundlagen der Gil-
denmagie werden den Scholaren dabei vermittelt – zumindest
in Teilen.

Woltan und Tsadane suchen in der Regel nicht nach Lehr-
lingen, ihre Schüler werden vielmehr zu ihnen gebracht. Oft
handelt es sich dabei um Scholaren, die an der *Akademie der
Geistreisen* abgelehnt wurden. Sei es, weil sie nicht durch die
Liebe zu Büchern auffielen, oder weil sie sich schlicht und er-
greifend nicht für die Bewegungsmagie eignen: Bei Luminoff
& Morcalino erhalten sie eine zweite Chance. In der Regel
werden drei Schüler ausgebildet, die jeweils einige Lehrjahre
Abstand zwischen sich haben.

Der Unterricht verläuft in einer familiären Umgebung. Tsada-
ne betrachtet ihre Zöglinge als Kinder, und dementsprechend
herzlich ist der Umgang miteinander. Körperliche Strafen bei
Verfehlungen kommen für die Familie nicht in Frage, vielmehr

muss ein Lehrling seinen Fehler wieder gut machen und ein
paar Strafarbeiten verrichten.

Die Zauberübungen finden während des Tages bei einem
der Eheleute statt und sind mit praktischen Anwendungen
verbunden: Torten müssen mittels CALDOFRIGO vereist,
ein Pudding mittels DELICIOSO mit dem Geschmack von
Khunchomer Pfeffer versehen werden.

Abends gilt es für die Zöglinge, auch noch eine Reihe theoreti-
scher Lektionen zu absolvieren. So lesen sie jeweils mindestens
eine Stunde in einem magischen Werk – oder einem Kochbuch.
Der magischen Theorie und den Zaubern, die keine große Ver-
wendung in Luminoffs Küche haben, widmet man sich eher spor-
adisch. Zwei bis drei Stunden in der Woche findet man abends
im Wohnraum zusammen und geht dort wichtige Grundregeln
des *Codex Albyricus* und anderer magischer Werke durch.

Gerade im Rahjamond, wo in Belhanka ausgelassen gefeiert
wird, müssen die Schüler auch bei den Feierlichkeiten der
Kunden aushelfen – eine Arbeit, die sowohl lehrreich wie auch
anstrengend ist.

Typische Lektionen: Flambiertes Eis auf Marzipan; Die
1000 Möglichkeiten des DELICIOSO; Gift oder de-
lizioser Geschmack – Shurinknollenraspeln geröstet;
Elfische Eispaläste als Torten nachgebaut

Höchstes Lob der Lehrmeister: „Eine vortreffliche
Creme! Nie habe ich etwas Exquisiteres gekostet. Gut
gemacht, mein Junge. Damit könntest du sogar im See-
lander anfangen.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Übergeben? Sogar die
Primesta? Was hast du der Torte beigemengt? Arangen
sagst du? Aber wir hatten doch gar keine frischen Aran-
gen mehr ...“

Ausbildungsorte

Das Ehepaar besitzt ein eigenes Haus in Belhanka, in dessen
unterem Stockwerk sich auch Küche, Backstube und Verkaufs-
raum befinden. Die Schüler haben ihr eigenes kleines Zimmer,
verbringen aber entweder den lieben langen Tag in der Küche,
um dort ihre magischen Lektionen praktisch zu untermauern,
oder lernen im Wohnraum aus ihren Büchern Rezepte und
Zauberformeln.

Getrennt von den Scholaren schlafen die einfachen Küchenge-
hilfen in einer Kammer neben der Küche.

Prüfung

Zur Prüfung gehört die Erstellung einer völlig neuen Spei-
sekreation. Um was es sich dabei handelt, ist dem Scholaren
überlassen. Die theoretische Prüfung ist relativ kurz, hält sich
aber an die Vorgaben des Codex. Man sagt Luminoff jedoch
nach, gelegentlich ein Auge bei diesem Prüfungsteil zuzudrük-
cken, wenn ihn die Speise des Lehrlings vollends überzeugt
hat. Eine Besonderheit ist der kurze Zauberstab, den die Ad-
epten mit sich führen. Da ein großer, unhandlicher Stab in der
Küche stören würde, haben fast alle Zöglinge Luminoffs einen
kleinen Stab anfertigen lassen, der ihnen auch beim Zuberei-
ten von einigen Speisen als Rührstab dient.



Ihr Gildensiegel können die Adepten an der Akademie der Geistreisen erwerben. Die Beziehungen zwischen den Magiern der Zauberschule und dem Ehepaar sind freundschaftlich zu nennen, was zum einen an Tsadanes immer noch gutem Verhältnis zu *Kiamu Vennerim* und vielen ihrer Studienkollegen liegt, zum anderen an den monatlichen Lieferungen von Süßspeisen an die Akademie. Gegen eine kleine Gebühr können die Adepten daher nach ihrem Abschluss die Bibliothek und die übrigen Studiemöglichkeiten der Schule nutzen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Nach dem Ende ihrer Lehrjahre dürfen die jungen Adepten ihrer Wege gehen – oder noch eine Weile als Gesellen bei ihren Lehrmeistern verbringen. Woltan und Tsadane zwingen ihre Schüler und Gesellen zu nichts. Zwar raten sie ihnen, in die Ferne zu ziehen und ihre eigenen Erfahrungen zu machen, doch beschweren sie sich auch nicht über helfende Hände in der Küche. Dank der guten Kontakte beider Lehrer in die horasische Gesellschaft kann fast jeder ihrer Scholaren darauf hoffen, eine gute Anstellung zu finden.

Woltan Luminoff, Magus, Magister Extraordinarius

Der gutmütige Woltan Luminoff (*993 BF, dicklich, gewirbelter Schnauzbart, herzhaftes Lachen, riecht nach Marzipan) stammt – wie man unschwer an seinem Akzent erkennen kann – aus dem fernen Bornland. Dort studierte der magisch begabte Sohn eines Müllers an der *Halle des Quecksilbers* zu Festum. Doch anders als seine Kollegen interessierte sich Woltan nur wenig für Wissenschaft und Experimente, zumindest nicht im herkömmlichen Sinn. Vielmehr nutzte er seine Fähigkeiten, um seine Leidenschaft für das Kochen und Backen zu perfektionieren. Von seinen Kollegen belächelt, zog er aus, um von den Meisterköchen Aventuriens zu lernen und neue Rezepte auszuprobieren. Woltan sieht sich jedoch durchaus als Forscher – wenn auch auf einem sehr speziellen Gebiets der Zauberei – und er nutzt jede Gelegenheit, um seine neuen Kreationen mit seinem alchimistischen Labor oder mit einem ANALYS zu untersuchen.

In Belhanka, der Stadt der Feinschmecker und der berühmten covernischen Küche, lernte Woltan die Liebe seines Lebens kennen: die Adeptin Tsadane Morcalino von der Akademie der Geistreisen.

Tsadane überredete Woltan, in Belhanka zu bleiben, und mit ihr im Geschäft ihres Vaters zu arbeiten. 1025 BF übertrug Gatomo dem jungen Paar überraschend die Leitung seiner Konditorei und zog sich zurück. Schon bald war Luminoff & Morcalino die Adresse für exquisite Speisen und eine – im wahrsten Sinne des Wortes – zauberhafte Küche.

Tsadane Morcalino, Maga, Magistra Extraordinaria

Die stets gut gelaunte Tsadane (*999 BF, lange braune Haare, schielt leicht, füllig, rotwangig und fröhlich), das jüngste Kind des berühmten Zuckerbäckers Gatomo Morcalino, studierte an der Akademie der Geistreisen, der Zauberschule ihrer Heimat-



Woltan Luminoff

stadt. Da sie schon als junge Frau zu einer rundlichen Gestalt neigte, fielen ihr die vielen Übungen an der Bewegungsschule schwer. Es gelang ihr dennoch, mit Hilfe ihres Mentors Kiamu Vennerim, einen Abschluss zu erlangen, doch zog es sie nicht in die weite Welt hinaus. Stattdessen blieb sie in Belhanka, wo sie schließlich ihrem Mann Woltan begegnete. Zusammen übernahmen sie das Geschäft ihres Vaters und begannen ihre gemeinsame Leidenschaft für Essen in bare Münze zu verwandeln. Wie auch ihr Mann wird sie in gildenmagischen Kreisen eher belächelt, da man das Kochen und Backen mittels Magie einer wissenschaftlichen Tätigkeit nicht als gleichrangig ansieht. In Belhanka und Umgebung sind Tsadane und ihr Mann hingegen hochangesehen.

Während ihr Mann fast ausschließlich in der Küche zu finden ist, küm-

mert sie sich um die Organisation und Ausgestaltung der Feste ihrer Kunden. Dabei vergisst sie auch nicht, ihren Kundentamm zu pflegen und zu erweitern und wichtige Kontakte zu Adligen und Patriziern zu knüpfen.

Weitere Personen im Umfeld von Luminoff und Morcalino

👁 **Alricilian Kliphoff** (*1013 BF, rothaarig, schlank, Vater ist unbekannt) ist einer der ersten Schüler des Paares gewesen und dient ihnen noch immer als Gehilfe. Dereinst will er seine Mutter Dhana beerben, die Küchenmeisterin des Horas. Bis dahin möchte der aufgeweckte Jungmagier jedoch noch ferne Länder bereisen, um sich ein Bild von den dortigen Essgewohnheiten zu machen.

👁 **Gatomo Morcalino** (*965 BF, Backenbart, runder Bauch, traviagläubig), der einst bekannteste Zuckerbäcker Belhankas, ist mittlerweile ein wenig eifersüchtig auf Luminoff und neidet ihm dessen magische Kräfte. Ab und an fordert er seinen Schwiegersohn zu einem Backwettbewerb heraus und lässt fremde Gäste entscheiden, wessen Kreation besser schmeckt.

👁 Für Ärger sorgt hin und wieder **Valpo Wertimol** (*995 BF, schlank, Dreitagebart, spielsüchtig), ein Küchengehilfe, der hübschen Scholaren und Mägden nachstellt, aber ein unglaubliches Geschick bei der Tortenherstellung aufweist. Seine Schulden bei einem Spielhaus veranlassen ihn gelegentlich dazu, Geld von einem Adepten zu erpressen, dem ein Ungeschick wiederfahren ist, das er seinen Lehrmeistern nicht gestehen will.



Der Lebensunterhalt Luminoff und Morcalino

Das Ehepaar kann sich über mangelnde Einkünfte nicht beklagen. Gerade im Rahjamond können sie sich vor Bestellungen kaum noch retten und müssen sogar zusätzliches Personal einstellen. Ihre Dienstleistungen umfassen jedoch nicht nur außergewöhnliche Speisekreationen, sondern auch die Planung von kompletten Festen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5	4	7
Magische Heilung (Wunden)	5	5	10
Magische Hellsicht (Odem)	6	6	12
Magischer Lehrmeister	8	6	10
Prüfung des magischen Potentials	7	7	12
Verzauberung	7	8	13
Herstellung von Alchimika	8	8	14

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON LUMINOFF UND MORCALINO

☞ Ein so ausgezeichnete Konditor wie Luminoff hat auch Feinde. Einer von ihnen ist seine Konkurrentin, die Bäckermeisterin *Eliara di Casibelli* (*1000 BF, Kleidung mit Mehl bestäubt, zusammengewachsene Augenbrauen, jähzornig). Die Belhankanerin neidet dem Bornländer seine Aufträge und würde gerne hinter das Geheimnis seiner unschlagbaren Käseiscreme kommen. Sie will an das Rezeptbuch von Luminoff gelangen, und versucht regelmäßig durch Einbrüche, Schmeicheleien und andere Tricks, das Büchlein in ihre Hände zu bekommen.

☞ Das Ehepaar träumt schon sehr lange davon, die Thesen seltener Zauberformeln wie des TRANSFORMATIO, SUMUS ELIXIERE oder ZAUBERNAHRUNG in die Hände zu bekommen, um damit kulinarische Experimente anzustellen. Sie könnten durchaus eine Heldengruppe beauftragen, sich um die Beschaffung einer dieser Zauberformeln zu bemühen. Doch auch wenn sie irgendwie den Zauberspruch in ihre Hände bekommen, so mag es Ärger mit dem Besitz der Formel geben.

Die Werte eines *Schülers von Luminoff* finden Sie im Anhang auf Seite 197.

DIE QABALYIM – OKKULTE SEKTE

Wohnort: unterschiedlich, vor allem Araniens
Gildenzugehörigkeit: gildenlos
Spezialgebiet: je nach Qabalya
Fachliche Reputation: geheime und obskure Magiersekten, mitunter besitzen die Qabalyim jedoch uraltes Wissen und seltene Zauber in ihrem Sprüchekanon
Beziehungen: unterschiedlich (s.u.)
Ressourcen: unterschiedlich (s.u.)

„Jeder Aranier spricht nur mit vorgehaltener Hand über jene okkulten Zirkel, die auch als Qabalyim bekannt sind. Zu groß ist die Angst des gemeinen Volkes vor diesen unheimlichen Zauberern. Jeder Zirkel verfolgt unbekannte Ziele, doch sie sind meist so verquer, das man sie gemeinhin als ketzerische Sekten einstufen muss – nur ungemein gefährlicher, ist doch jeder von ihnen ein Zauberkundiger.“

—Deliah Alama, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde von Elburum, 1035 BF

Bei den Qabalyim handelt es sich um geheime Sekten von Magiern, die seit der Zeit des *Aranischen Exodus* 595 BF bestehen. Nachdem die Magierkriege unendliches Leid unter der Bevölkerung angerichtet hatten, verboten die Herrscherinnen Araniens bis heute die Gildenmagie in ihrem Land. Dies führte dazu, dass sich viele Zauberer in den Untergrund flüchteten und Orden, Sekten und Geheimbünde gründeten, die heute immer noch agieren und ihre teils obskuren Ziele verfolgen.

Bekannte Qabalyim

Nachfolgend finden Sie die größten und mächtigsten Qabalyim aufgeführt. Doch auch sie stellen nur einen Teil aller Zirkel dar. Wenn Sie weitere Geheimgesellschaften für Ihre Abenteuer benötigen, scheuen Sie nicht davor zurück, sich eine eigene Qabalya auszudenken (eine detailliertere Beschreibung vieler Qabalyim finden Sie in **Verschworene Gemeinschaften** und **Auf gemeinsamen Pfaden**; an dieser Stelle wollen wir Ihnen vor allem die Gemeinsamkeiten der magischen Ausbildung präsentieren).

☞ *Die Erben der Gräber:* Diese Qabalya hat es sich zum Ziel gemacht, alte Magiergräber zu erforschen. In ihren höheren Graden streben sie nach der Ergründung der Geheimnisse des Lebens und der Nekromantie (mehr zu den Erben der Gräber siehe **Gemeinschaften 49**).

☞ *Die Töchter Niobaras:* Diese sich auf die Sterndeuterin *Niobara von Anchopal* berufende Qabalya versucht mit Hilfe obskurer Schriften den Willen ihrer Prophetin zu erfüllen. Die Mitglieder der ausschließlich aus Frauen bestehenden Qabalya halten sich so gut es geht verborgen und nehmen in der aranischen Gesellschaft die Rollen von Schreiberinnen, Astrologinnen und Kurtisanen ein (mehr zu den Töchtern Niobaras siehe **Gemeinschaften 118**).

☞ *Die Nachtwinde:* Die Nachtwinde sind eine magiehassende Gruppe von Magiern, die Zauberer als von Mada verflucht betrachten und alles daran setzen, die Welt von der Magie zu befreien. Ihre eigenen magischen Fähigkeiten betrachten sie dabei als Werkzeug, haben aber auch keine Bedenken sich am Ende ihres Lebens selbst zu opfern. Mit Vorliebe bereiten sie Anschläge und Attentate auf Orden, Hesindetempel und private Gelehrte vor (mehr zu den Nachtwinden siehe **Gemeinsame Pfade 118**).

☞ *Die Ilaristen:* Unter den qabalotischen Ilaristen gibt es zahlreiche Denkrichtungen, sodass keine einzelne Gruppe der anderen gleicht. Die meisten versuchen die Geheimnisse der Göttlichkeit zu ergründen, wandeln gefährlich nahe an der Magierphilosophie oder versuchen die urtulamidische Magiertradition der Mudramulim und Kophthanim wieder aufleben zu lassen (mehr zu den Ilaristen siehe **Gemeinsame Pfade 90**).



BEDEUTSAME QABALYIM IM ÜBERBLICK

Qabalya	Merkmale	Beziehungen	Ressourcen
Töchter Niobaras	Einfluss, Hellsicht	ansehnlich	ansehnlich
Erben der Gräber	Beschwörung, Hellsicht	ansehnlich	groß
Ilaristen	Illusionen, Metamagie	gering	hinlänglich
Nachtwinde	Antimagie, Schaden	hinlänglich	ansehnlich
Beni Asharan	Telekinese, Schaden	ansehnlich	groß
Ashatranim	Beschwörung, Dämonisch (Gesamt)	ansehnlich	hinlänglich
Zirkel der Schleiereule	Illusionen	hinlänglich	hinlänglich
Feqzens Sterne	Illusionen	gering	ansehnlich
Sâli el'Mayyadah	Einfluss, Heilung	hinlänglich	hinlänglich

☞ *Die Beni Asharan:* Kaum eine Qabalya wird so sehr gefürchtet wie die Beni Asharan. Diese Ordensgemeinschaft ist der Inbegriff des magischen Meuchlers, der mittels seiner Kräfte mit Leichtigkeit selbst gut geschützte Potentaten umbringen kann. Sie sind oft nur Magiedilettanten, aber dadurch haben sie meist den entscheidenden Vorteil auf ihrer Seite.

☞ *Die al'Ashatranim:* Diese Gruppe ehemaliger Rashduler Dämonologen versucht ihre Lehre an der Pentagramm-Akademie wieder aufleben zu lassen (siehe **HmW 156**).

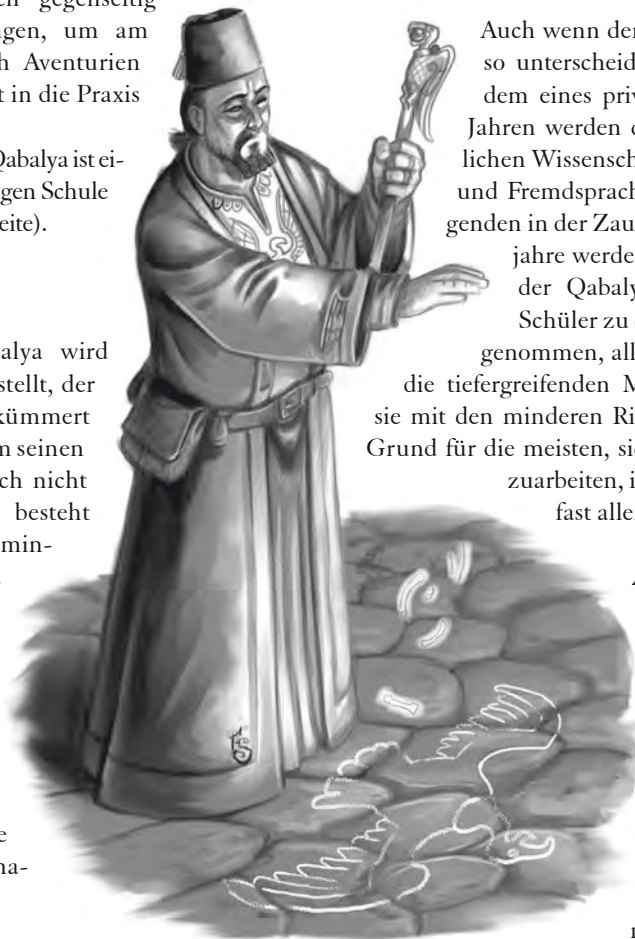
☞ *Der Zirkel der Schleiereule:* Eine kleine Gruppe von Magierin der Zorganer Akademie, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Magistra *Lailalinde* zu beschützen (siehe **HaM 220**).

☞ *Feqzens Sterne:* Eine Vereinigung von Scharlatanen der Zorganer Akademie, die sich gegenseitig phexgefällige Zauber beibringen, um am Ende ihrer Ausbildung durch Aventurien zu streifen und ihr Wissen dort in die Praxis umzusetzen (siehe **HaM 220**).

☞ *Die Sâli el'Mayyadah:* Diese Qabalya ist einer der Grundpfeiler der ehemaligen Schule der Schmerzen gewesen (siehe Seite).

DIE AUSBILDUNG IN EINER QABALYA

Jedem Scholaren einer Qabalya wird meist ein Mentor zur Seite gestellt, der sich ähnlich intensiv um ihn kümmert wie ein privater Lehrmeister um seinen Schüler. Da die Qabalya jedoch nicht nur aus einem Lehrmeister besteht und jede Gruppe somit über mindestens ein halbes Dutzend potenzieller Lehrer verfügt, unterscheiden sich selbst innerhalb einer Qabalya die Lehrpläne deutlich voneinander. Manch ein Mentor unterrichtet seinen Scholar in eher obskuren Ritualen und Zaubern, während sich andere wiederum stark an die gildenmagischen Aspekte halten.



Typische Lektionen: Die Geheimnisse der Mumifizierung (Erben der Gräber); Die neunte sternkundliche Tafel der Prophetin (Töchter Niobaras); Von den Gefahren der Gildenmagie (Nachtwinde); Ilaris lag nicht falsch! (Ilaristen); Der leise Tod (Beni Asharan)

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Gut, sehr gut. Du bist bereit für den nächsten Schritt. Zu Beginn des nächsten Mondes wirst du die höheren Weihen empfangen.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Du hast gegen jede Regel unserer Gemeinschaft verstoßen. Du weißt, was das bedeutet?“

Auch wenn der Unterricht im Geheimen abläuft, so unterscheidet er sich nicht grundlegend von dem eines privaten Lehrmeisters. In den ersten Jahren werden die Schüler meist in den gewöhnlichen Wissenschaften, z.B. Astrologie, Mathematik und Fremdsprachen, ausgebildet, in den darauffolgenden in der Zauberei. Schon zu Beginn ihrer Lehrjahre werden die Scholaren gemäß den Zielen der Qabalya indoktriniert. Oft werden die Schüler zu den rituellen Treffen der Sekte mitgenommen, allerdings obliegt es ihren Mentoren, die tiefgreifenden Mysterien zu ergründen, während sie mit den minderen Riten vorlieb nehmen müssen – ein Grund für die meisten, sich ehrgeizig in der Qabalya hochzuarbeiten, ist doch auch bei ihnen die Neugier fast aller Magier stark ausgeprägt.

Ausbildungsorte

Da die Qabalya-Magier ihre Lehrlinge ähnlich erziehen und unterrichten wie ein privater Lehrmeister, wohnen die Scholaren in der Regel im Haus ihres Mentors. Je nach Qabalya und Mentor wohnt der Scholar also in einer aranischen Sippenburg, einem tulamidischen Palast oder in einem heruntergekommenen Mietshaus.



Prüfung

Jede Qabalya prüft ihre Scholaren auf andere Art und Weise. Die Prüfung wird oft von einem uralten Ritual begleitet. Als Zeichen der Adepnwürde erhalten die Scholaren meist einen Zauberstab und einen weiteren rituellen Gegenstand. Dies kann eine Totenmaske für höhere Rituale sein (Erben der Gräber), ein silberner Kelch als Zeichen der Aufnahme (Töchter Niobaras), oder der Krallenfuß eines Nachtwinds (Nachtwinde).

Da die Qabalyim auf Geheimhaltung bedacht sind, besitzen sie kein Siegel oder ein anderes Erkennungszeichen. Gelegentlich benutzen sie zwar Siegelringe und –rollen, doch nur wenn sie wollen, dass eine Spur zu ihnen führt. Selbst ihre Zauberstäbe versuchen sie meist so gut zu verbergen wie möglich und machen fast ausschließlich bei ihren geheimen Treffen Gebrauch von ihnen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Jeder Qabalya-Magier ist den Ordensoberen und den Zielen seiner Qabalya verpflichtet. Diese Indoktrination ist sehr stark, nur wenige Mitglieder einer Qabalya wenden sich im Laufe ihres Lebens von diesen Verpflichtungen ab. Im Regelfall stellen sie ihr Leben ganz auf die Ziele der Qabalya ein.

Der Lebensunterhalt einer Qabalya

Wie die Qabalyim an Geld kommen, hängt sehr stark von deren Zielen ab. Die Erben der Gräber haben viele vermögende Mitglieder, verfügen aber auch durch ihre Ausgrabungsfunde über erheblichen Reichtum. Die Töchter Niobaras wiederum arbeiten als Sterndeuterinnen, Kurtisanen oder als Schreibe-

rinnen. Andere Qabalyim können nur auf wenige Einkünfte zurückgreifen. Bei allen Gruppen ist jedoch die öffentliche Anwendung von Magie untersagt, sodass sie so gut wie nie ihre magischen Dienste anbieten.

☞ Die Spielwerte eines Magiers der *Erben der Gräber*, einer Tochter Niobaras, eines Nachtwinds und eines Ilaristen finden Sie nachfolgend in diesem Band im Anhang ab Seite 193.

☞ Die Werte eines Qabalya-Magier der *Schleiereulen* und der *Sterne des Feqz'* entsprechen denen eines Zorganer Magiers oder Scharlatans, zum Spielen eines *Ashranim*-Magiers verwenden Sie die Werte eines Rashduler Dämonologen (siehe **WdH 192**), allerdings verfügen neue Schüler nicht mehr automatisch über den Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)*.

☞ Ein *Beni Asharan* ist in der Regel ein Magiedilettant, der über Zauber wie **AXXELERATUS**, **FULMINICTUS** und **FORAMEN** verfügt. Als Werte können Sie die Schwertgesellen nach *Rafim Al-Halan* nehmen. Ersetzen Sie die *Verpflichtung gegenüber dem Kalifat* durch eine *Verpflichtung gegenüber der Qabalya*.

☞ Zum Spielen eines Mitglieds der *Sâli el'Mayyadah* greifen Sie einfach auf die Werte eines Elburumer Magiers zurück.

RAFIM İBN RIZWAN, BEY VON NAGİLLAH

Wohnort: Naggilah, Mhanadistan

Gildenzugehörigkeit: gildenlos (zwischen dunkelgrau und schwarz)

Spezialgebiet: Beschwörung (*Dämonisch (allgemein)*), Bann- und Schutzkreise sowie Entschwörung

Fachliche Reputation: tulamidischer Magokrat, der Dämonen als gefährliche aber nützliche Werkzeuge betrachtet, beliebter Landesherr, in Fachkreisen wegen seiner pragmatischen Sicht der Dämonologie bewundert und verteufelt

Beziehungen: ansehnlich (hauptsächlich in Mhanadistan und den Tulamidenlanden)

Ressourcen: groß (Einkünfte aus eigenen Ländereien)

„Du darfst den Ifritim niemals Macht über dich gewähren. Sie sind das Werkzeug, dein Geist ist die Hand, die es führt. Du gebietest ihnen, wie ein fähiger Falkner seinen Greifen befehligt. Wenn du dazu nicht Manns genug bist, taugst du nicht einmal als Eunuch für meinen Harem.“

—Rafim Bey zu einem seiner Schüler, 1034 BF

Rafim ibn Rizwan herrscht als *Bey* über die mhanadische Stadt Nagillah und ist bei seinen Untertanen als *Sahib al'Ifritim* (tulamidisch: Meister der Dämonen) äußerst beliebt. Der Dämonenbeschwörer bildet Zöglinge aus, in der Hoffnung auf einen magisch potenten Nachfolger und Erben.



DIE AUSBILDUNG BEI RAFIM BEY

Rafim Bey unterrichtet ausschließlich männliche nahe Verwandte, da er noch immer auf der Suche nach einem würdigen Nachfolger ist. Frauen hingegen bildet er nur äußerst widerwillig und dementsprechend selten aus, sieht er in ihnen zwar oft das magische Potential, nicht aber den Willen zur Herrschaft. Als Gebieter über eine ganze Stadt verfügt Rafim über alle Ressourcen eines tulamidischen Potentaten und kann die Ausbildung seiner handerlesenen Schüler entsprechend opulent gestalten. In seinem verschwenderisch ausgestatteten Marmorpalast lernen sie auf weich gepolsterten Diwanen die Grundlagen der Dämonologie und werden doch in dem Bewusstsein erzogen, dass jeder Fehler ihr letzter sein kann. Obwohl er blinden Gehorsam als Zeichen von Schwäche abtut, legt er großen Wert auf Demut ihm selbst gegenüber. Allzu hochmütige Schüler lässt der Bey gerne bei praktischen Übungen scheitern. Die Nachhaltigkeit, mit der sich Dämonen unfähigen Beschwörern widmen, reicht meist schon aus, um die anderen Zöglinge zu Höchstleistungen anzutreiben. Die Konkurrenz untereinander ist groß, versuchen seine Schüler doch stets, in den Rang des *Habib*, des Lieblingsschülers, aufzusteigen, und ihr Meister schürt dieses Denken durch ein ausgeklügeltes System nur scheinbar willkürlicher Belohnungen und Bestrafungen. Rafim Bey macht keine Hehl daraus, dass er seine weltliche Macht allein Kraft seines Geistes und seiner Magie erhalten kann, und so vermittelt er seinen Schülern stets, dass sie diese Gabe, wie auch die Dämonen, die sie am Ende der Ausbildung zu rufen verstehen, zu ihrem Vorteil nutzen müssen, wenn sie ihn dereinst beerben wollen.

Typische Lektionen: Dialoge mit Dämonen: Befehle richtig formulieren, As'kar Jhaleel – Wahre Namen und ihre Bedeutung, PENTAGRAMMA – die Eckpfeiler der Entschwörung; Hochmütige Beschwörer und ihr abscheuliches Ende; Soforthilfe bei magischen Vergiftungen; Tulamidische Magiehistorie: Die Legende von Assarbad
Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Du bist mir ein wahrer Erbe der Magiermogule! Ich gewähre dir an diesem Abend ein wenig Erholung vom Mühsal deiner Studien, mein Sohn – in meinem Harem.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Hast du den letzten Rest deines Verstandes im Zithabarrausch verloren, du ehrloser Abkömmling eines Difars? Wärst du nicht von meinem Blute, hätte ich dich Sohn der Einfalt schon längst in die Sklaverei verkauft!“



Rafim ibn Rizwan

Ausbildungsorte

Die handverlesenen Schüler werden in Rafim Beys Palast in Naggilah ausgebildet und bewohnen einen eigenen Flügel, dessen Zimmer eingerichtet sind, wie die Gemächer in den Geschichten aus 1001 Rausch. Bis zu den Knöcheln versinkt man in weichen tulamidischen Teppichen, komfortable Diwane laden zum Verweilen ein und die Lehrbibliothek ist verschwenderisch mit alten Schriftrollen und neueren Traktaten des Meisters ausgestattet.

Gelegentlich finden Ausflüge ins Umland statt, um die Schüler mit den Ländereien und der Herrschaft Rafim Beys vertraut zu machen. Auch Ausritte, ein Aufenthalt auf eines der Weingüter in den Hängen des Raschtulswalls oder eine Verabredung zur Falkenjagd mit dem Meister sind keine Seltenheit.

Prüfung

Die Lehrzeit umfasst meist einen Zeitraum von neun bis dreizehn Jahren. Die Abschlussprüfung findet statt, sobald Rafim Bey seinen Schüler für tauglich erachtet, das Gelernte auch außerhalb der Palastmauern zu erproben. Durch die enge Bindung zwischen Schüler und Lehrmeister ist Rafim Bey bestens über den Wissensstand und die Fähigkeiten seiner Zöglinge informiert und so ist die letzte Prüfung sehr persönlich gehalten. Meist inszeniert er ein klassisches Magierduell, bei dem zwei

beschworene Dämonen gegeneinander antreten. Hin und wieder prüft der Meister aber auch die Loyalität und Herrschaftsambitionen seiner Zöglinge, indem er ein fingiertes (dämonisches) Attentat auf sich selbst oder einen seiner Wesire verübt, dessen Vereitelung die Fähigkeiten der Schüler aufs äußerste fordert.

Rafim Bey selbst verfügt über kein eigenes Siegel, empfiehlt seine Schüler aber gerne an die Al'Pandjashtra in Rashdul, mit deren Stellvertretenden Spektabilität, Yakuban ben Hasrabal, er seit Jahren einen freundschaftlichen Briefwechsel pflegt.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Nicht wenige Schüler Rafim Beys kehren nach einiger Zeit der Wanderschaft zurück und werden mit Ämtern in seinen Ländereien bedacht. Andere versuchen ihre Fähigkeiten zu erproben und zu erweitern und sind nur selten in Naggilah anzutreffen. Sie bleiben jedoch ihrem Meister auch nach der finalen Prüfung verpflichtet, denn Rafim Bey hat nicht nur die kostspielige Ausbildung für sie finanziert, die wenigsten wagen es, ihm auch nur einen Wunsch zu verweigern. Dabei verlässt Rafim Bey sich nicht allein auf Versprechen. Gerücheweise behält er von jedem Schüler eine Haarlocke oder einige Tropfen Blut zurück, und nach ihrer Lehrzeit wissen die Schüler nur zu gut, was ein fähiger Beschwörer mit solchen Donaria zu bewirken vermag.



RAFIM IBN RIZWAN, BEY VON PAGILLAH

Durch seine Ausbildung bei einem Privatgelehrten gelang es Rafim ibn Rizwan (*981 BF, scharfe Nase, beleibt, wortgewandt, verschwenderisch gekleidet, spielt häufig mit den zahllosen Ringen an seiner Hand) sich aus den Klüngeln der Fasarer Mächtigen weitgehend herauszuhalten und sich dank seiner Magie den lange umstrittenen Familiensitz in Naggilah zu sichern. Nach außen gibt er den wohlthätigen Landesherrn, der Dämonen ausschickt, seine Untertanen zu schützen oder ihnen tatkräftig zur Hand zu gehen, doch unterschätzen sollte man den gemütlichen Lebemann nicht. Er versteht das Wesen der Siebten Sphäre wie kaum ein anderer und weiß um die Gefahren eines Paktes. Niemals aber wäre er selbst so nachlässig, Menschen oder Dämonen Macht über seinen Geist zu gewähren. Dieser Umstand macht Rafim Bey zu einem überlegten und äußerst gefährlichen Mann, der seine Ambition stets hinter einer freundlichen Maske verbirgt. Handelspartner und Gäste vergessen bei gutem Wein, Kamelspiel und Falkenjagd nur zu gern, mit welchen Mächten er sich mit größter Selbstverständlichkeit einlässt. Dabei geht es dem Magokraten hauptsächlich um den Erhalt seiner Macht und den Ausbau seiner Erblinie. Allein der Fähigste seiner blutsverwandten Zöglinge soll ihm nachfolgen, sein eigener Name schließlich Legende werden.

Weitere Personen im Umfeld Rafims

☞ **Khaled sal Rafim** (*999 BF, gestEIFter Bart, gestrenger Blick, buckelt nach oben, tritt nach unten) dient als Palastwesir seines Vaters und hofft, sich durch seine Verdienste als Nachfolger zu beweisen. Allzu begabte oder ehrgeizige Schüler bäugt er daher mit Argwohn und intrigiert in der Hoffnung, sie in Ungnade fallen zu lassen.

☞ **Raihaan** (*1010 BF, dunkle Rehaugen, füllig, nur vorgeblich fürsorglich) ist wegen ihres arkanen Potentials die derzeitige Favoritin des Beys im Harem, da er auf magiebegabte Söhne aus dieser Verbindung hofft. Die Tochter einer thalusischen Hexe gilt als launisch und intrigant und verteidigt ihre Stellung mit allen Mitteln.

Der Lebensunterhalt Rafim Beys

Rafim Bey bezieht sein Haupteinkommen aus seinen Ländereien sowie dem Handel von Wein, Obst und Handwerkserzeugnissen und bietet nur Dienstleistungen an, wenn er einen Auftrag interessant findet oder er einen seiner Schüler prüfen möchte. Die Preise sind entsprechend hoch, die Verfügbarkeit stets Meisterentscheid.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (Arkanoglyphen erstellen)	7	8	spez.
Beratung in magischen Belangen	8	10	spez.
Entzauberung (Artefakt)	6	8	spez.
Exorzismus (Dämon)	10	10	spez.
Herstellung von Alchimika	5	7	spez.
Magische Hellsicht (erkennen u. analysieren)	5	6	spez.
Magische Hellsicht (gelehrte Sprüche)	5	6	spez.
Magische Nachrichtenübermittlung	8	10	spez.
Prüfung des magischen Potentials*	8	10	spez.
Sterndeutung und Horoskopstellung	5	8	spez.
Verzauberung (Hauszauber)	8	9	spez.

*) Umsonst bei Angehörigen

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON RAFIM BEY

☞ Rafim Bey verfügt über eine geradezu beeindruckende Anzahl an Söhnen, Neffen und Vettern x-ten Grades. Besonders vielversprechende Talente oft kurzerhand einfach als entfernte Verwandte ausgegeben oder – manchmal auch nicht ganz freiwillig – adoptiert.

☞ Kaum einer weiß, das Rafim Bey eine Zeit lang bei dem berühmt-berüchtigten Chimärologen Abu Terfas studierte. Inzwischen hat er nur noch ein müdes Kopfschütteln für das Schicksal seinem vormaligen Meister übrig, experimentiert jedoch noch immer in seiner Freizeit mit dem CHIMAERIFORM. Dabei ist er jedoch weit weniger vom Schöpfungswahn getrieben als von wirtschaftlichen Interessen. Er forscht an chimärologischen Kreuzungen seltener (und teurer) Pflanzen, um sie in seiner Heimat anzubauen und gewinnbringend verkaufen zu können, und schickt Kundige gegen gutes Gold aus, neue Setzlinge, Samen oder verschollene Schriften zu besorgen.

☞ Einige der Ziersträucher im malerischen Palastgarten sind mittels SALANDER verzauberte ehemalige Schüler und Anverwandte, die in den Augen des Herrschers keine Gnade fanden. Unter den Verwandten findet sich auch der Sohn eines Fasarer Erhabenen, den einer von Rafims Handelspartnern als Geisel genommen hatte und „sicher verwahrt“ wissen wollte.

Die Werte eines *Schülers des Rafim Bey* finden Sie in **WdH 200**.

SEFIRA ALCHADID – CHIMÄRENMEISTERIN AUS SELEM

Wohnort: Selem

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Verwandlung von Lebewesen und Erschaffung von Chimären (Merkmal *Form*)

Fachliche Reputation: in der Bruderschaft der Wissenden als Meisterin einer seltenen Kunst geschätzt, ansonsten als verrückte, altgewordene Ketzlerin verrufen

Beziehungen: gering (ansehnlich innerhalb der Schwarzen Gilde)

Ressourcen: sehr groß (das Vermögen einer alten Fürstentfamilie Selems)

„Vor Jahrtausenden schufen die Magiermogule vom Gadang Kreaturen nach ihrem Willen und beherrschten das Reich unter der Sonne, ihnen folgten die gerühmten Kophthanen des Diamantenen Sultanats aus denen die zaubermächtigen Bestienmeister von Großelem hervorgingen und ihr Land bis tief in den Dschungel Meridianas ausdehnen konnten. Vor Jahrhunderten unterzeichnete mein Ahn Khalid al-Mudra die Charta von Fasar und gründete die Bruderschaft der Wissenden. Ab heute wirst du lernen, das Leben nach deinen Wünschen zu formen und das ehrwürdige Erbe Selems weiter in die Zukunft zu tragen“

—Sefira Alchadid zu ihrem neuen Schüler an dessen erstem Tag, neuzeitlich



Sefira Alchadid

Die Chimärologie gilt als uralte und hochgeschätzte Kunst der Tulamiden, in deren Tradition sich Sefira Alchadid sieht. Die konservative Schwarzmagierin aus dem alten Adel Selems forscht seit Jahrzehnten im Bereich der Verwandlungen und vermittelt ihren Schülern althergebrachte Werte und fundierte Kenntnisse der Magica mutanda.

DIE AUSBILDUNG BEI SEFIRA

Auch wenn regelmäßig vermögende Eltern aus den ganzen Tulamidenlanden bei der edlen Magistra vorstellig werden, um die vielleicht letzte Meisterin ihrer Kunst davon zu überzeugen, ihr Kind anzunehmen und auszubilden, gewährt sie doch selten diesen Wunsch. Da sie zudem oft mit ihren eigenen Forschungen und Erledigungen beschäftigt ist nimmt sie nur in den wenigsten Fällen mehr als einen Schüler zur selben Zeit an und hat auch schon über Jahre keine Schüler angenommen.

Das Leben der angehenden Adepten lässt wenig Wünsche übrig: eine ganze Schar von Dienern bevölkert die Anwesen der selbsterklärten Gebieterin der Leiber und der Tagesablauf scheint einem Märchen von *Tausend-und-einem-Rausch* entsprungen zu sein. Edelste Speisen werden gereicht, reisende Spielleute und Haimamudin treten wöchentlich auf und wagemutige Reisende kämpfen gelegentlich gegen die eigenen Kreationen an. Dennoch ist der Palast eine halbe Ruine, und Sefira muss häufiger gegen teures Geld Baugolems in Mirham bestellen, um zumindest die größten Schäden auszubessern. Und auch ihre Diener muss sie regelmäßig ersetzen – scheinen diese doch häufiger dem Wahnsinn Selems zu erliegen.

Sefira erwartet von ihrem Schüler auch, dass er sich mit voller Hingabe seiner Ausbildung widmet und die Lektionen seiner Lehrer, sowie die wöchentlich von der Meisterin persönlich gestellten Aufgaben mit Bravour bewältigt. In Selem heißt es, man könne ihre Ausbildung nur als Adept oder über das nahegelegene Boronkloster verlassen.

Wie bei vielen anderen Lehrern beginnt auch die Ausbildung zum Chimärenmeister mit dem Erlernen verschiedener Schriften, grundlegender Magietheorie und der Kenntnis der Historie. Im Lauf der Jahre kommen leichte Zauberübungen und der Umgang mit verschiedenen natürlichen und magischen Wesen hinzu.

Im letzten Drittel der Unterweisungen, sobald auch erste Selbstverwandlungen fehlerfrei gelingen, beginnt Sefira mit der Unterweisung in der Chimärologie. Nachdem sie begonnen hat, einen Schüler in die Königsdisziplin der Magie einzuweisen, werden ihre anderen Pflichten zunächst zurückgestellt, sodass mancher Kunde durchaus wochenlang auf eine Antwort warten muss.

Typische Lektionen: Wortgetreue Befehle oder warum Abu Terfas und Vespertilio Organa scheitern mussten; Chimärologie in der Geschichte – Die Eroberungsfeldzüge der Bestienmeister von Elem; Anatomie der Wirbeltiere; ADLERSCHWINGE oder SALANDER? – Der rechte Spruch zur rechten Zeit

Höchstes Lob der Lehrmeisterin: „So kann aus dir ein echter Magiermogul werden!“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Mädchen, das soll ein Bannkreis sein? Wenn du so weitermachst, landest du bald auf der anderen Seite der Käfige!“

Ausbildungsorte

Die Ausbildung der wenigen Schüler findet nahezu ausschließlich in Selem statt. Dort verfügt die Maga zum einen über den alten Palast ihrer Familie in den Königsgärten, zum anderen auch ihre weitläufige Menagerie in den östlichen Sümpfen Alt-Ellems, die die Schüler in den ersten Jahren nur aufsuchen, um als Strafe die (meist leeren) Gehege zu reinigen.

Reisen, bei denen die Schüler ebenso selbstverständlich als Begleitung zählen wie das zahlreiche Gefolge, werden üblicherweise nur zum gildenmagischen Konvent.

Prüfung

Sobald Sefira überzeugt ist, dass das Wissen ihres Schülers über Magiegeschichte, Anatomie und das Verhalten von Mensch und Tier ausreichend ist und auch seine Zauberfähigkeiten ihr Gefallen gefunden haben muss der angehende Magier selbstständig eine Chimäre erschaffen. Zu diesen Zwecken stellt sie ihm einige ausgewählte Bücher, Rezepte und ein einziges zurbaranisches Elixier zur Verfügung. Sollte der geschaffene Hybrid lebensfähig sein und den Novizen nicht angreifen, reist man nach Mirham, um sich von der Schwarzen Gilde die Reife des Adepten bestätigen zu lassen.

Durch die langjährige Freundschaft zu *Salpikon Savertin*, lässt man die Novizen Sefiras auch recht schnell bestehen. Der ewi-



ge Zweite der Bruderschaft der Wissenden, *Thomeg Atherion*, würde die alte Meisterin gerne an sich binden, um sich einen politischen Vorteil zu sichern und ihr Wissen zu erlangen.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Üblicherweise bleiben die jungen Adepten noch einige Jahre am Hof ihrer alten Lehrmeisterin um die Schuld ihrer Ausbildung abzarbeiten oder ihre Kenntnisse zu vertiefen. Mancher hofft auch Zugang zu einer der machtvollen Formeln zu erhalten die Sefira nicht an Novizen weitergibt. Wenn in dieser Zeit ein neuer Schüler zur Ausbildung aufgenommen wird, wird dieser oft von seinem Vorgänger unterrichtet.

SEFIRA ALCHADID SABA KHORIM AL-VRUCH, FÜRSTIN VON PELKRA, GEHEIME MAGISTERIN VON ASH'GRABAAL, MAGA, MAGISTRA ΜΑΓΝΑ ΜΥΤΑΠΔΑ ΒΙΑΤΟΡΙΣ ΜΙΡΗΑΜ

Die junge Fürstenprinzessin Sefira (*895 BF, weiße Haare, vom Alter gezeichnet, stolz) wurde, da es in Selem keine passenden Lehrer gab und man die politischen Verstrickungen einer Akademie meiden wollte, in *Al'Churâm* vom greisen Meister *Abu al'Ketab* unterrichtet. Nach einigen Wanderjahren kehrte sie in Mirham ein, wo sie ein Zweitstudium abschloss und wenige Jahre lehrte bevor ihr Erbe sie wieder nach Selem rief. Die Freundschaft zu ihrem früheren Schüler und späteren Gefährten Zurbaran von Frisov kühlte merklich ab, als er ihre Forschungsergebnisse stahl und sich in den hohen Norden absetzte. Deutlich zurückgeworfen suchte sie Erkenntnisse in der Silem-Horas-Bibliothek und fand *Hydronius von Selem (Raschtul 175)*, den magisch entstellten uralten Hybridenmeister von Selem, mit dem sie an dessen guten Tagen ein kollegiales Verhältnis pflegte und der ihr zu neuen Durchbrüchen verhelfen konnte. Den Tod vieler ihrer Weggefährten, Schüler und Lehrer hat die Maga als Teil des Lebens hingegenommen ohne dadurch zu verbittern.

Weitere Personen im Umfeld Sefiras

☞ Der zwei Schritt große Utulu **Korgo**, (*980 BF, muskulös, verständnisvoll ruhig) steht seit fast 20 Jahren dem Personal der Menagerie vor. Der wie auch das restliche Personal auffallend schöne Ex-Gladiator versorgt die Schöpfungen seiner Meisterin und beauftragt Abenteurer, neue Kreaturen für ihre Experimente zu fangen. Wenn Sefira nicht in Selem weilt, übernimmt er auch die Verwaltung des Palastes.

☞ **Laila Chirasir**, Adepta minor (*1009, lange schwarze Locken, schlank, arrogant) scheint die bildschöne Meisterschülerin zu sein, auf die Sefira ihr Leben lang gewartet hat. Ihre Examinatio bestand sie mit *Excelsior*, sie hat ein natürliches Talent für die *Magica mutanda* und den starken Willen, nicht den andauernden Verlockungen *Asfaloths* nachzugeben. Sefira hätte sie vermutlich schon als ihre Erbin und Nachfolgerin präsentiert, wenn die junge Zauberin nicht immer wieder in Träumen, die Welt zu bereisen schwelgen würde.

Lebensunterhalt von Sefira

Sefira bietet eine der bekannteren Anlaufstelle für magisches Wissens in Selem, sofern man sich nicht auf vereinzelte Forscher in den Ruinen der Bibliothek oder der Halle der letzten Geheimnisse verlassen will.

Allerdings muss man auch hier mit Wartezeiten von einigen Stunden (kurze magische Auskunft) bis Wochen (magische Weiterbildung) rechnen, da die Maga durch den Reichtum ihrer Familie, der von weitläufigen Plantagen bis hin zu einem kleinen Gasthaus in Neu-Havena reicht, nicht auf ihr gildenmagisches Zunftrecht angewiesen ist.

Weiterhin hat sie derzeit ein nahezu aventurienweites Monopol im Handel mit Chimären und bietet kosmetische Verwandlungen aller Art an, wobei selbstverständlich eine ungewöhnliche Haarfarbe für den Ball des Großkönigs weniger kostet als die ungeliebten Narben oder überflüssigen Pfunde dauerhaft verschwinden zu lassen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	8	10	10
Entzauberung	6	7	5
Herstellung von Alchimika	7	9	5
Magische Heilung	8	10	11
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	7	8
Magischer Lehrmeister	8	10	3
Prüfung des magischen Potentials	4	7	8
Verzauberung (Chimärenbau)	9	*	10
Verzauberung (kosmetische Verwandlung)	9	10	5

*) siehe Chimären

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON SEFIRA

☞ Die selbsternannte „Meisterin des Lebens“ ist mitnichten selbst eine Verhüllte Meisterin, wie es in Magierkreisen gemunkelt wird, auch hat sie ihre Seele nicht an die *Herzogin des wimmelnden Chaos* verkauft wie es anderenorts vermutet wird. Tatsächlich hat sie schon als junges Mädchen durch einen Zufall in dem reichen Selemer Tubarek den uralten Verhüllten Meister *Tubalkain* erkannt und sich im Laufe ihres Lebens in gewagten Tauschhandeln bereits zweimal eine Verlängerung ihres Lebens durch seine Zauberkunst erkaufte.

☞ Auch wenn ihr immer wieder von Kollegen vorgeworfen wird, ihre Menagerie wäre nur Scharlatanerie und sie würde ihren Kunden mittels Illusionen einen greisen Sandlöwen als Mantikor und einen Dschungelaffen als *Levshy* verkaufen, so findet man auch immer wieder das ein oder andere echte Fabelwesen zwischen den Chimären, dass mitunter auch freiwillig eine Attraktion darstellt und sich über die Sterblichen amüsiert.

☞ Das Fürstentum von Nelkra existiert heute genauso wenig wie ein Großkönigreich Selem, dennoch ist Sefira nominell Herrscherin über die Dreikroneninsel und das Piratendorf Nelgab. Immer wieder sucht die Magierin nach wagemutigen Recken um in den dortigen Palastruinen nach Hinterlassenschaften ihrer Ahnen zu suchen, in der Hoffnung Relikte zu finden die erneut Tubarek al'Kains Interesse wecken könnten.

☞ In der umfangreichen Bibliothek der Magierin finden sich neben den Standardwerken auch eine ihr gewidmete Originalausgabe vom *Buch der Leiber* und *Vom Leben in seinen naturlichen und ueber-naturlichen Formen*.

Die Werte einer *Schülerin Sefiras* finden Sie auf Seite 199.



Im Folgenden sind einige Schöpfungen der Maga dargestellt, die man bei ihr zur Ansicht finden und auch für den eigenen Hausgebrauch bestellen kann. Kunden aus Regionen, in denen das Schaffen von Mischwesen als Ketzerei gilt, verkauft die große alte Dame der Chimärologie auch gerne Abkömmlinge der zweiten oder gar dritten Zuchtgeneration, denen Sumus Griff den dämonischen Anteil schon soweit entzogen hat, dass kein Bannkreis und keine magische Untersuchung ihre ehemals dämonische Natur ans Tageslicht bringen würden.

Der Vielobstbaum (mittel bis groß)

Gestalt: Diese Chimärenart reicht von prächtigen Palmen oder Obstbäumen bis hin zu kleineren Sträuchern, die man auch im Salon präsentieren kann und vereint oft die favorisierten Obstsorten des Auftraggebers.

Ursprungswesen: beliebige Nutzpflanzen

Besonderheiten: Natürlich können auch besonders kälteresistente Arangen (mittels nordaventurischer Baumarten) oder gegen Wassermangel gefeite Feigen (durch die Vermischung mit Kakteen) o.ä. gezüchtet werden.

Preis: von 100 Dukaten für einen Apfel-Birnen Setzling bis hin zu über 500 D für einen ausgewachsenen Obstbaum, der ein Dutzend exotischer Früchte über das ganze Jahr hinweg trägt

Der Federwusler (sehr klein)

Gestalt: Die äußerst agilen Kleinaffen haben am ganzen Körper ein prachtvolles, schillerndes Gefieder, das sich auf dem Rücken zu einer fast körperlangen Schleppe ausbildet.

Ursprungswesen: Pfau, Moosaffe

Besonderheiten: Die intelligenten Säugetiere können einfache Befehle erlernen, eignen sich hervorragend als Schauobjekt und können dem Magier von Welt, wenn sie regelmäßig gebadet werden, das Abstauben in schwierigen Ecken ersparen.

Preis: ab 100 D

Der laufende Diwan (mittel)

Gestalt: Ein großes träges Wesen, dessen Rücken an eine große Polsterliege erinnert.

Ursprungswesen: Phraisschaf, Riesenschildkröte

Besonderheiten: Manchmal können die Mischwesen etwas störrisch sein und laufen lieber dorthin wo sie sich das beste Futter versprechen statt den aufliegenden Potentaten an sein Wunschziel zu bringen

Preis: ab 250 D

Briefeulen (sehr klein)

Gestalt: eine graue Eule

Ursprungswesen: Schleiereule, Brieftaube

Besonderheiten: Da in den letzten Jahren immer wieder Brieftauben von Bogenschützen oder findigen Falknern abgefangen wurden, bietet Meisterin Alchadid deutlich größere, zähere Boten an, die auch des Nachts wichtige Meldungen überbringen können. Varianten aus Jagdfalken und Brieftauben haben sich bisher als ungeeignet erwiesen.

Preis: ab 50 D

Das Riesenpelzschwein (groß)

Gestalt: ein kuhgroßes Schwein mit dichtem dunkelbraunem Fell und kleinen Hörnern

Ursprungswesen: Ongalokuh, Nerz, Selemferkel

Besonderheiten: Das beinahe ideale Nutztier ist das Ergebnis langjähriger Forschung der selemitischen Magierin. Alle Versuche Geflügel einzukreuzen führten dazu, dass die Milch des Riesenpelzschweins ungenießbar wurde.

Preis: ab 600 D für ein fortpflanzungsfähiges Jungtier

Auch „Klassiker“ wie die *Hundblume* (ab 40 D), die *Wolfsechse* (ab 200 D) oder die berühmten *Widderhyänen* (ab 500 D) ihres früheren Gefährten Zubaran lassen sich bei Sefira Alchadid regelmäßig erwerben. Tiere einer nachfolgenden Generation kosten durchschnittlich das Doppelte.

SEPTIMO SARGENTILLIAN'S SPIEGELWELTEN

Wohnort: Silas, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Erschaffung von Kristallen und Glaswaren, insbesondere des Sargentillian-Glases (Merkmale *Objekt, Illusion, Umwelt*)

Fachliche Reputation: Spezialist für magische Glasherstellung, Kristallformung, Spiegelungen und Reflexionen, umstritten wegen gewinnorientierter Anwendung seiner Fähigkeiten

Beziehungen: hinlänglich (zufriedene Kunden im Patriziat und Magierkreisen)

Ressourcen: hinlänglich (sehr sparsamer Magier)

„Die Zauberei ermöglicht dir, Erzeugnisse herzustellen, die ein gewöhnlicher Glasbläser nicht zu erschaffen vermag. Und dennoch wird die Kunst der Glasherstellung von dir Geschick und Geduld erfordern.“

—Magister Sargentillian über seine anstrengende Arbeit, 1034 BF

Meister Sargentillian ist ein Spezialist für die Herstellung von Glaswaren und Spiegeln, der im Silaser Stadtviertel Simiamada lebt. Mittels seiner Zauberkräfte erschafft er riesige Glasfenster, verspiegelte Kunstwerke und Kristallkugeln von außerordentlicher Qualität, die er an zahlungskräftige Kunden weiterverkauft. Eines seiner Meisterwerke ist die Spiegelanlage der Vinsalter Oper, die von Theatermagiern genutzt wird, um Spielszenen in unterschiedliches Licht zu tauchen.



DIE AUSBILDUNG BEI SEPTIMO SARGENTILLIAN

Da Silas nicht über eine Magierakademie verfügt, bringen versicherte Eltern aus der Stadt und der Umgebung ihre Kinder oft zu Meister Sargentillian, um zu überprüfen, ob ihr Nachwuchs magisch begabt ist. Hin und wieder entscheidet der Magister, eines der Kinder aufzunehmen und zu unterrichten. Bei reichen Eltern wird eine Verkaufssumme vereinbart, bei armen Familien wird ein Vertrag aufgesetzt, in dem festgehalten wird, dass der Zögling dem Lehrmeister auch nach seiner Ausbildung zur Hand geht und ihm dient.

Meister Sargentillian ist für äußerste Strenge gegenüber seinen Zöglingen weithin bekannt. Verfehlungen werden hart bestraft, notfalls auch mit dem Rohrstock. Sollte ein Schüler wertvolle Glasware beschädigen, so hat Sargentillian keine Skrupel, ihm die Kosten dafür persönlich in Rechnung zu stellen.

Der Magister legt großen Wert auf eine umfassende theoretische Grundausbildung und hält sich dabei genauestens an den *Codex Albyricus*.

Mit der Unterweisung geht auch einher, dass die Schüler die Kunst der Glasherstellung und –bearbeitung kennenlernen. In seiner an den Verkaufsladen angeschlossenen Werkstatt überträgt er den Zöglingen zunächst einfache Arbeiten, um sie an das Handwerk zu gewöhnen. So lernen die Scholaren das Glasschneiden, das Polieren und Einsetzen von Spiegeln sowie den Schliff von Kristallen. Später helfen sie ihrem Meister auch bei der Herstellung von Verkaufswaren, zunächst müssen sie sich jedoch mit Übungsmaterial begnügen.

Ausgang und Freizeit haben die Schüler nur selten. Lediglich am Abend bleibt ihnen eine Stunde Zeit, um sich den Vergnügungen der Stadt hinzugeben. Ansonsten müssen die Scholaren auch im Haushalt helfen und ähnliche Arbeiten wie die Knechte Sargentillians verrichten.

Typische Lektionen: Formung massiver Objekte – Anwendungsgebiete des HARTES SCHMELZE; Reflexionen fürs Leben: REFLECTIMAGO-Artefakte; Die höchste Kunst der Glasherstellung: Sargentillian-Glas; Zerbrechliches unzerbrechlich machen: ADAMANTIUM-Härtung; Unterscheidung von gildenmagischer Wissenschaft und scharlatanisch-okkulten Betrugerei

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Du hast deine Lektion verstanden. Es wird Zeit, dass du die tieferen Geheimnisse der Glaskunst erlernst. Morgen werden wir eine Kugel aus Sargentillian-Glas herstellen.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Die Glaskugel war ein Vermögen wert! Hände ausstrecken, sofort! Und glaub ja nicht, es sei damit vergessen. Die Kugel wird dir von deinem Handgeld abgezogen.“

Ausbildungsorte

Die Schüler werden einerseits in der Glaswerkstatt, andererseits in dem Wohn- und Unterrichtsraum von Sargentillian ausgebildet. Die kleine Bibliothek des Meisters umfasst eine Sammlung von Standardwerken wie auch spezielle Schriften bezüglich seines Kunsthandwerks.

Seine Werkstatt besitzt alles, was zur Herstellung von Glas notwendig ist: Öfen, Glasschneider, Strukturzangen und Drehbänke. In der durch die Verfahren zur Glasherstellung aufgeheizten Arbeitskammer kommen die Scholaren nicht nur dank Sargentillians Arbeitsanweisungen gehörig ins Schwitzen.

Großaufträge, wie der Einbau von Fenstern in Fürstenpalästen oder die Installation von Spiegelwänden, führen zu längeren Auswärtsaufenthalten, bei denen Sargentillian nicht selten von seinen Scholaren begleitet wird.

Prüfung

Die Abschlussprüfung findet nach der regulären Ausbildungszeit eines Magierschülers statt. Sargentillian prüft seine Zöglinge ausgesprochen streng und verlangt sowohl einen Nachweis theoretischer Kenntnisse als auch eine praktische Demonstration der erworbenen Zauberfertigkeiten.

Sollte sich der Zögling als geeignet erweisen, so kann er nach Vinsalt oder Methumis reisen, um dort sein Gildensiegel zu erwerben. Der Meister selbst reist nicht mit, gibt dem Schüler jedoch einen mittels CUSTODOSIGIL geschützten Brief mit, der einen peniblen Ausbildungsplan und mögliche Prüfungsfragen enthält.

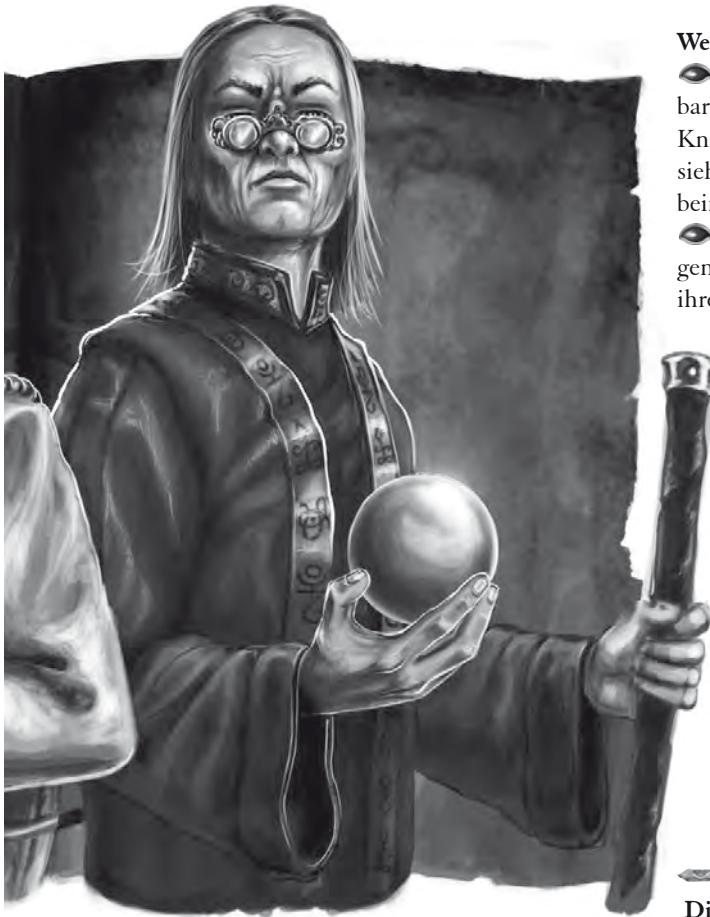
Verpflichtungen nach der Ausbildung

Ob ein Schüler Meister Sargentillian gegenüber auch nach seinem Abschluss noch Verpflichtungen hat, hängt ganz davon ab, welche Abmachungen zu Beginn der Lehrzeit getroffen wurden. Falls die Eltern eher arm waren und kaum Geld aufbringen konnten, wird meist vereinbart, dass der Scholar dem Lehrmeister noch einige Jahre länger dient.

Viele Lehrlinge sind hingegen froh, wenn sie Magister Sargentillians Haushalt endlich verlassen können. Nicht wenige Schüler brechen ihre Ausbildung sogar vor ihrem Abschluss ab, da sie den strengen Unterricht nicht mehr ertragen können. Häufig werden solche Schüler Scharlatane und Wahrsager – sehr zum Leidwesen Magister Sargentillians, der derartige Tätigkeiten verabscheut. Noch erboster ist er über Schüler, die sich nach ihrem Abschluss dem im Horasreich verbreiteten Okkultismus zuwenden und sich auf diese Weise bereichern (siehe **Horas 68ff**). Solange allerdings keiner seiner Scholaren Anstalten macht, die Geheimnisse der Glaskunst preiszugeben, lässt er sie gewähren, ansonsten kennt Septimo aber auch keine Skrupel, den Verräter verfolgen und bedrohen zu lassen.

SEPTIMO SARGENTILLIAN, MAGUS, MAGISTER EXTRAORDINARIUS

Auch wenn man annehmen könnte, dass Meister Sargentillian (*977 BF, lange graue Haare, Brillenträger, geizig) ein gebürtiger Horasier ist, so wurde er doch als Septimo von Selkotten in Nostria geboren. Während seiner Ausbildung an der *Akademie von Licht und Dunkelheit* entdeckte er sein Steckenpferd: die Glaskunst. Nach seinem Abschluss reiste er durch Aventurien, um auch die letzten Geheimnisse der Glasherstellung zu erlernen – schon damals erhoffte Septimo, sein Handwerk zu einem lukrativen Geschäft entwickeln zu können. Obwohl der Weißen Gilde zugehörig, verbrachte er mehrere Monate in der Schule der variablen Form zu Mirham, ein Umstand, der ihn bei seinen Kollegen im Bund des Weißen Pentagramms in Ver-



Septimo Sargentillian

ruf brachte. Aufgrund seiner nicht unerheblichen Mitgliedsbeiträge hat die Gilde Sargentillian bislang jedoch in Frieden walten lassen.

Im Jahre 1009 BF beschloss Septimo, sich in Silas niederzulassen, einer Stadt, die für ihre Spiegelmacher und Glasbläser berühmt ist. Dort erschuf er seine magischen Apparaturen und zog auf diese Weise bald Aufträge aus ganz Aventurien an Land. Ein paar Jahre später begann er zudem damit, Schüler auszubilden und in die Geheimnisse der Glaskunst einzuweihen – einerseits als Nebenerwerb, andererseits um weitere Gehilfen bei seiner Arbeit zu haben.

Der Magister ist geprägt vom Dualismusgedanken seiner Heimatakademie (siehe **HmW 131f.**). Die Aspekte von Licht und Dunkelheit müssen sich demzufolge stets die Waage halten. Auch deshalb betrachtet Septimo seine Arbeit als ausgesprochen wichtig, schließlich bringen Spiegel und Glasfenster oft Licht zu gerade jenen Orten, die vorher in Finsternis lagen.

Die Reputation des Meisters ist ausgesprochen gut, interessanterweise ist sie bei unabhängigen Forschern, der Großen Grauen Gilde des Geistes und den Mirhamer Schwarzmagiern besser als in seiner eigenen Gilde.

Im Laufe der Jahre ist Septimo zu Wohlstand gelangt. Seine Glaswaren sind sehr begehrt, und er hat ein gutes Einkommen. Darüber, was Sargentillian mit all seinem Reichtum anzustellen gedenkt, wird seit Jahren mit Freunden in der Silaser Gesellschaft spekuliert. Weder hat er eine Frau, noch eine Geliebte, noch irgendwelche Verwandten.

Weitere Personen im Umfeld Septimos

👁 **Garwin Busberg** (*980 BF, leichter Buckel, einfältig, Vollbart) dient Sargentillian schon seit über zwei Jahrzehnten als Knecht. Obwohl er sich oft Fehler bei seiner Arbeit erlaubt, sieht sein Meister stets darüber hinweg und ermahnt ihn nur, beim nächsten Mal sorgfältiger vorzugehen.

👁 **Diara Vespari** (*1010 BF, lockige Haare, katzenhafte Augen, vorgegaukelter almadanischer Akzent) verdingt sich nach ihren Lehrjahren bei Magister Sargentillian als okkulte Seherin. Zwar hütet sie die Geheimnisse der Glaskunst, sodass Sargentillian sie nicht verfolgen lässt, doch hin und wieder treffen die beiden in einem Gasthaus oder einer Loge aufeinander und liefern sich dann erbitterte Wortgefechte.

Der Lebensunterhalt Septimos

Zu Septimos Kunden gehören Patrizier, Adlige und sogar Erzmagier. Er kann von den Einnahmen daher gut leben. Zu seinen Arbeiten gehören verspiegelte Skulpturen, gläserne Tempelfenster und Spiegelkonstruktionen, mit denen sich die geheimen Kellerräume einer Loge ohne den Einsatz von Fackeln beleuchten lassen. Hin und wieder lässt er sich herab, auch andere Dienstleistungen anzubieten – allerdings nur für gutes Gold.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Glas- und Spiegelartfakte)	9	10	15
Beratung in magischen Belangen	8	10	12
Entzauberung (Artefakt)	6	8	10
Herstellung von Alchimika	6	9	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	5	8
Magische Hellsicht (gelehrte Sprüche)	5	5	12
Prüfung des magischen Potentials	8	10	16
Sterndeutung und Horoskopstellung	5	9	8
Verzauberung (Hauszauber)	8	9	14

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON SEPTIMO SARGENTILLIAN

👁 Garwin rettete einst Sargentillians Leben, als der Magier beinahe von einer Kutsche überfahren worden wäre. Septimo hat ihm dies nicht vergessen, sodass der Knecht eine gewisse Narrenfreiheit genießt. Dies wiederum hat bei den Scholaren und anderen Hausangestellten zu Neid auf Garwin geführt. Er leidet darunter und wird oft Opfer übler Streiche.

👁 Diara nutzt für ihre okkulten Seancen und Wahrsagerei nicht nur eine echte Kristallkugel aus Sargentillian-Glas, sondern hat auch die dualistische Weltsicht ihres Lehrmeisters schon oft für ihre Scharlatanerie missbraucht. Aus diesem Grund – und weil er in Diara seine Meisterschülerin sah – ist er besonders enttäuscht von ihr. Nun sucht er einen Weg, ihr die Kugel wieder abzunehmen, ohne dass der Verdacht auf ihn fällt.



☞ Sargentillians Geiz ist weithin bekannt – doch niemand weiß, dass er sein Geld nicht nur hortet, sondern auch anlegt. In Mirham stieß er auf eine echsische Legende, die von einem Spiegel kündigt, der einen Blick auf die Seele desjenigen offenbart, der in ihn hineinsieht. Seine dualistische Philosophie hat ihn neugierig gemacht und er fragt sich, ob seine Seele immer noch so unbefleckt ist wie er hofft. Er investierte in eine Gruppe von Abenteurern, die den Spiegel suchen sollten, diese stellten sich aber als Hochstapler heraus. Nun sucht der Magister jemanden, der sowohl den Verbleib seines Goldes wie auch den des Spiegels klärt.

Die Werte eines *Schülers von Sargentillian* finden Sie im Anhang auf Seite 199.

SEVASTANA GEVENDAR – PRAKTISCH VERANPLAGTE SCHIFFSMAGIERIN

Wohnort: Port Corrad, Alanfanisches Imperium
Gildenzugehörigkeit: gildenlos (tendenziell zwischen Grauer und Schwarzer Gilde angesiedelt)
Spezialgebiet: Ausbildung von Schiffsmagiern (Merkmal *Umwelt*)
Fachliche Reputation: eine praxisorientierte Unterweisung als Bordmagier, dafür aber große Defizite im Bereich der magischen Forschung
Beziehungen: gering (Kontakte zu Seeleuten in Port Corrad und Al'Anfa)
Ressourcen: gering (ausschließlich Ausbildung von Scholaren)

„Schütze dein Schiff und die Mannschaft, wie du dich selbst schützen würdest. Auf dem Meer bist du ohne sie verloren, ganz gleich, wie stark deine magischen Kräfte sein mögen. Sei dir dessen immer bewusst.“

—Sevastana Gevendar zu einem Schüler, 1033 BF

Obwohl sie weder einer Gilde angehört, noch jemals eine Magierakademie besucht hat, genießt die Al'Anfanerin Sevastana Gevendar den Ruf einer kompetenten Schiffsmagierin, deren Schüler sich schon oft während eines Sturm oder eines Überfalls von Piraten bewährt haben.

DIE AUSBILDUNG BEI SEVASTANA GEVENDAR
 Längst nicht jeder Südenturier ist bereit, sein Kind zu einer der Akademien der Schwarzen Gilde zu schicken, wenn es Anzeichen einer magischen Begabung in sich trägt. Für einige jener Eltern kommt Meisterin Gevendar in Frage, da sie nicht der Bruderschaft angehört und unter den Seeleuten Meridianas einen guten Ruf genießt.

Die Lehre bei Meisterin Gevendar verläuft in drei Phasen: Das erste Jahr verbringt ein neuer Schüler zusammen mit seiner Lehrmeisterin (und dem Altschüler) an Bord eines Handels-

schiffes, jedoch lernt er noch keine Geheimnisse der Magie oder Zauber, sondern muss sich zunächst in die Mannschaft einfügen. Er erhält den Rang eines Schiffsjungen – mitsamt all den unangenehmen Aufgaben wie Deckschrubben, in der Kombüse Kartoffeln schälen und den Matrosen zur Hand gehen zu müssen.

Wenn der Scholar die erste Fahrt überstanden hat, nimmt ihn Gevendar in ihr Haus in Port Corrad auf. Dort lernt er die nächsten Jahre alles über die praktische Anwendung der Magie. Im Gegensatz zu den Kapermagiern aus Olport oder den Schiffskampfmagiern der *Halle der Erleuchtung* zu Al'Anfa lernen die Schüler Gevendars jedoch fast ausschließlich Zaubersprüche, die dem Schutz des Schiffes dienen sollen. Diese am längsten dauernde Phase ist die eigentliche Ausbildung des Scholaren. Doch nicht nur Zauber werden gelehrt: Auch das Wissen um Navigation, Sternkunde und die Sprachen der Seevölker kommen nicht zu kurz. Die Unterweisung führt zwar bei den Schülern zu einer soliden Kenntnis nautischer Fertigkeiten, aber auch dazu, dass sie nur wenig über magietheoretische Grundlagen lernen.

In der dritten Phase kehrt die Meisterin mit ihrem Zögling wieder zurück auf ein Schiff. Anders als am Anfang seiner Lehrjahre ist der Scholar nun nicht mehr den Schiffsjungen gleichgestellt, sondern hat die Position eines stellvertretenden Bordmagus inne.

Sevastana richtet die Unterweisung ihrer zwei Scholaren immer so ein, dass beide sich auf dem Schiff befinden: Während ihr älterer Schüler die letzten Ausbildungsschritte absolvieren muss, fängt sie mit dem neuen Lehrling an, der noch ganz am Anfang steht und zunächst das leidvolle Schicksal als Schiffsjunge hinter sich bringen muss. So bleibt keiner ihrer Zöglinge allein und sie kann sich beiden widmen.

Dies bedeutet auch, dass während der Ausbildung in Port Corrad sich Sevastana nur einem Schüler widmet, bis es wieder Zeit wird, in See zu stechen.

Typische Lektionen: Schwimmübungen an der Küste; Wie schütze ich mein Schiff? – Übungen mit dem FORTIFEX; Gefahr durch Flauten – Anwendung der WETTERMEISTERSCHAFT; Piraten seuntüchtig machen – Vorteile durch WINDSTILLE; Schwimmübungen auf hoher See; Rettung in höchster Not: Öl in Verbindung mit dem WEICHES ERSTARRE

Höchstes Lob der Lehrmeisterin: „Du hast alles gelernt, was ich dir über Efferds Reich beibringen konnte. Nächste Woche werden wir mit der *Träne von Khunchom* eine Reise nach Kap Brabak unternehmen – ja, du und ich.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Dein Versagen hätte fast das Schiff kentern lassen. Nicht nur du wärest tot, sondern wir alle, die gesamte Mannschaft. Zur Strafe wirst du die ganze Woche über das Deck schrubben. Und freue dich, dass es noch ein Deck gibt, das du schrubben kannst!“



Ausbildungsorte

Die magischen Übungen finden in dem Haus der Lehrmeisterin statt. Es handelt sich dabei um ein kleines Haus am Hafen Port Corrad. Das Innere der Behausung wirkt unaufgeräumt und chaotisch. Überall liegen und hängen Mitbringsel ihrer Seereisen herum: getrocknete Seesterne, altertümliche Fernrohre, Schrumpfköpfe der Waldmenschen und Seekarten unterschiedlichster Epochen. So wirkt das Haus weniger wie die Heimstätte einer Magierin, sondern vielmehr wie die Behausung eines alten Seebären, der sich zur Ruhe gesetzt hat.

Sevastana findet sich jedoch ohne Probleme zurecht und weigert sich, Ordnung zu schaffen. So müssen auch die Schüler mit der Unordnung leben und – wie auch Meisterin Gevendar – in einer Hängematte nächtigen, um sich an das Leben an Bord zu gewöhnen.

Um das leibliche Wohl kümmern sich zum einen die Lehrlinge, zum anderen ein Tocamuyac namens *Guimolo*, der für die Küche und den Haushalt der Magierin zuständig ist. Auch ihm ist es verboten, sich an den Gegenständen der Meisterin zu vergreifen.

Nicht nur ihr Haus ist Ausbildungsort der Zöglinge: Wenn die Schüler auf den Schiffen unterwegs sind, ist an gewöhnlichen Unterricht nur schwer zu denken. Der junge Schüler ist meistens mit niederen Arbeiten beschäftigt und hat nur eine einfache Hängematte

unter Deck, während der Scholar in der dritten Phase des Unterrichts meistens von der Meisterin mit praktischen Aufgaben betraut wird.

Prüfung

Die Prüfung besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil findet kurz vor der dritten Phase der Ausbildung statt. Sevastana fragt hier das theoretische Wissen des Schülers ab: Fragen zu nautischen Begriffen stehen ebenso auf dem Programm wie das Wissen über den Sternenhimmel oder die Namen berühmter Kapitäne. Da Sevastana nicht viel Wert auf Theorie legt, ist dieser Teil der Prüfung meist sehr kurz und nicht sonderlich schwer. Schwieriger wird es hingegen auf dem Schiff und in der dritten Phase. Während der Fahrt wird der Schüler immer wieder dazu angetrieben, die erlernten magischen Fähigkeiten zu demonstrieren. Bei jedem Scholaren wählt die Meisterin andere Zauber aus, die er an Bord des Schiffes demonstrieren muss – sollte er in den Augen der Lehrmeisterin scheitern, so muss er sie verlassen, denn eine zweite Chance, wird nicht gewährt, und so bleibt dem Zögling dann das Schicksal eines Magiers mit abgebrochener Ausbildung wohl nicht erspart. Sollte es während der Seereise zu ernstern Schwierigkeiten kommen, sei es, weil Piraten versuchen, das Schiff zu entern, oder ein Sturm das Schiff fast zum Kentern bringt, sich der Scholar bei

der Rettung von Mannschaft und Schiff aber hervortut, erlässt ihm Sevastana die restliche Prüfung und erklärt ihn zu einem vollwertigen Adepten.

Allerdings tragen die Lehrlinge, wie auch ihre Lehrmeisterin und deren Lehrmeister, kein Gildensiegel. Sie sind mit keiner Magierakademie assoziiert und schätzen ihre Freiheit mehr als jeden Schutz durch eine Gilde oder die Anerkennung durch eine Zauberschule. Falls sie dennoch ein Siegel erwerben wollen, so suchen sie sich meist Khunchom, Mirham oder sogar das weit entfernte Thorwal aus.



Sevastana Gevendar

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Sobald der Schüler die Ausbildung abgeschlossen hat, ist er frei, zu gehen und sich nach einer Stellung als Bordmagus umzusehen. Sevastana gewährt ihm meist noch einen Aufschub von ein paar Tagen, danach muss er jedoch die Unterkunft in Port Corrad räumen. Sollte der Schüler noch Schulden bei ihr haben, so muss er zunächst diese durch seine Heuer abbezahlen.

In den meisten Fällen hat ein Schiffsmagier keine großen Schwierigkeiten, auf einem Schiff anzuheuern, sind magische Experten doch selten und begehrt. Die Zöglinge Sevastanas finden in der Regel Anstellung bei meridianischen Galeassen, gelegentlich auch auf tulamidischen Zedrakken und Thalukken. Horasische Schiffe

werden hingegen gemieden, auch wenn Kapitäne aus dem Lieblichen Feld gutes Gold bezahlen würden, denn die Abneigung Sevastanas gegenüber den Horasiern ist so groß, dass sich ihr Zorn auch auf ihre Zöglinge überträgt.

SEVASTANA GEVENDAR, SCHIFFSMAGIERIN, GILDENLOS

Schon viele Jahrzehnte bildet Sevastana Gevendar (*973 BF, verwelkte Gestalt, wettergegerbte Haut, fettiges Haar) junge Schiffsmagier aus. Geboren wurde sie in Al'Anfa als Tochter einer Seefahrerfamilie. Schon seit ihrer Kindheit wollte sie die Meere erkunden und heuerte als Schiffsmädchen an. Vermutlich wäre sie eines Tages auch Navigatorin geworden, hätte der Bordmagus nicht ihr magisches Potential erkannt und sie unter seine Fittiche genommen. Zwar besuchte sie nie eine Magierakademie und gehörte nie einer Gilde an, dennoch entschied sie sich nach ihrer Ausbildung, in die Fußstapfen ihres Meisters zu treten und selbst auszubilden. Zwar lehrte sie zunächst in Al'Anfa, doch machte ihr die magische Fakultät bald Konkurrenz, sodass sie sich nach Port Corrad zurückzog.

Ihr Hass auf Horasier rührt daher, dass einst ein liebevoller Kapitän ihren großen Traum zerplatzen ließ: Schon immer galt ihr Interesse dem Gildenland, und ihr sehnlichster Wunsch war es, eine Reise zu dem fernen Kontinent zu unter-



nehmen. Doch die horasische Expedition verzichtete auf sie und gab stattdessen einem Magier aus ihrem Reich den Vorzug. Dies hat Sevastana nicht vergessen und sie gibt ihre Abscheu gegenüber den Horasiern gerne an ihre Schüler weiter. Ähnlich verhält es sich mit ihrer Abneigung gegenüber Elfen, doch diese beruht nicht auf schlechter Erfahrung, sondern auf dem verbreiteten Aberglauben der Seeleute gegenüber dem Elfenvolk als Unheilbringer.

Die magische Fachwelt – mit Ausnahme der alfanischen Seekriegsmagier, die die Magierin misstrauisch beäugen – interessiert sich nicht weiter für Sevastana. Als gildenlose Magierin ist sie in Magierkreisen eher unbekannt, Seeleute hingegen schätzen sie als Frau mit großem nautischem Wissen.

Weitere Personen im Umfeld Sevastanas

☞ **Guiamolo** (*990 BF, Tocamuyac, sehntig, auf einem Auge blind, lacht gerne) wurde vor mehr als zwanzig Jahren von Sevastana während eines Tropensturms im Südmeer gerettet. Seitdem dient ihr als Haushälter und Koch. Er selbst sieht sich als von Efferd verflucht an und hat dem Gott nicht verziehen, dass er ihm seine ganze Familie bei dem Sturm nahm. Aus diesem Grund begleitet er Sevastana nicht auf ihren Seereisen.

☞ **Efferdane** ist ein weißer Tintenfisch, den Sevastana vor einigen Jahren von dem Efferdtempel Port Corrad's geschenkt bekommen hat. Er ist ihr Haustier und Glücksbringer und lebt in einem großen mittels ADAMANTIUM gehärteten Aquarium in ihrem Haus. Vor langen Reisen konsultiert die Magierin ihre Freundin öfters und spricht mit ihr, was schon dazu geführt hat, dass ihre Schüler und andere Corrad'er glauben, es handle sich um ein Vertrautentier.

Der Lebensunterhalt Sevastanas

Anders, als man vermuten würde, ist Sevastana mit ihrer Magie niemals reich geworden – was allerdings auch daran liegt, dass sie sich nicht viel aus Gold und Silber macht.

Ihren Lebensunterhalt bestreitet sie fast ausschließlich aus dem Lehrgeld der Scholaren. Etwa 1.000 Dukaten muss die Familie eines Schülers aufwenden, damit Sevastana ihm die Geheimnisse der Magie beibringt. Die Ausbildungskosten werden in den meisten Fällen im Laufe der folgenden Jahre abbezahlt, sodass die Meisterin zwar kein großes, dafür aber ein recht regelmäßiges Einkommen hat. Sevastana bedeutet Reichtum nichts, doch kann sie es sich nicht leisten, auf diese Einnahme zu verzichten.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5	6	8
Herstellung von Alchimika	5	6	8
Magische Heilung (Wunden)	6	7	8
Magische Heilung (Gift)	7	7	7
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	6	6	12
Prüfung des magischen Potentials	7	5	14
Sterndeutung und Horoskopstellung*	1-5	8	10
Verzauberung (Hauszauber)	8	8	10
Verzauberung (andere gelehrte Sprüche)	6	8	5

*) meistens befragt sie dazu Efferdane

Nur wenn Sevastanas Kasse erschöpft ist und sie dringend Gold benötigt, willigt sie ein, ihre Kräfte für zahlungswillige Kunden zur Verfügung zu stellen – allerdings ist ihr Preis dann auch entsprechend hoch.

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON SEVASTANA GEVENDAR

☞ Auch wenn viele Corrad'er glauben, dass Efferdane ein magisches Wesen, möglicherweise sogar ein *Weißer aus der Tiefe* ist (siehe Efferd 157), so ist Efferdane nur ein gewöhnlicher weißer Tintenfisch. Die heutige Efferdane ist sogar nicht einmal mehr die erste Efferdane. Da Tintenfische nur etwa zwei Jahre alt werden, hat Sevastana ihren Glücksbringer schon mehrfach ersetzen müssen. Sie achtet aber darauf, dass dieses Geheimnis nicht auffliegt, denn sie amüsiert sich über die Gerüchte der Corrad'er. Doch wer weiß, was passiert, wenn sie einmal wirklich ein intelligentes Wesen aus dem Wasser fischt?

☞ Sevastanas Hass auf das Horasreich hat einen bestimmten Grund: Als junge Frau wurde sie dort in eine Intrige verwickelt, in der sie von dem Verlobten einer guten Freundin verführt wurde. Die Affäre entzweite sie und ihre Freundin, schädete ihrem Ruf und hätte sie um ein Haar in einen horasischen Steinbruch befördert. Der Verlobte und Drahtzieher der Intrige ist heute ein angesehener Offizier der Flotte des Horasreiches.

Die Werte eines *Schülers der Sevastana Gevendar* finden Sie in **WdH 200**.

XAVIERA KARSIDIAN

Wohnort: Domo Sarkisal, nahe Chorhop

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Erforschung der Möglichkeiten gildemagischer Ritualgegenstände sowie allgemeiner Artefaktmagie (Merkmal *Objekt*)

Fachliche Reputation: gilt aventurienweit als führende Expertin auf dem Gebiet der Stab- und Kugelzauber

Beziehungen: ansehnlich (wird von führenden Häuptern aller Gilden konsultiert)

Ressourcen: groß

„Alle Kunststücke, die wir mit unserem Stab vollbringen können, sind nur ein schwacher Abglanz der großartigen Möglichkeiten, die unseren Vorfahren im alten Bosparan zur Verfügung standen.“
—Xaviera Karsidian bei einem Gelage zu einem ihrer Meisterschüler

Von vielen Magiern wird ihr Magierstab wie selbstverständlich als wichtiges Werkzeug bei einer Vielzahl von Zauberhandlungen genutzt, doch bei den meisten tritt die Beschäftigung mit den Fähigkeiten des Stabes gegenüber der Vervollkommnung ihrer sonstigen Zauberfertigkeiten deutlich in den Hintergrund.



Die alternde Magierin *Xaviera Karsidian* hingegen hat sich auf die Erforschung der Magie des Stabes und anderer Ritualobjekte spezialisiert und gilt als Koryphäe auf diesem Gebiet. Dabei sieht sie sich in der Tradition der bosparanischen Magier – und allen voran in der ihres großen Idols Jandora, der legendären Leibmagierin des *Yulag-Horas*.

DIE AUSBILDUNG BEI XAVIERA

Nur selten werden Eltern mit einem magisch begabten Kind im abgelegenen Domo Sarkisal vorstellig, um es bei Xaviera Karsidian ausbilden zu lassen und noch seltener nimmt sie ein solches Kind dann auch als Lehrling an, denn die erfahrene Maga ist sehr wählerisch. Ihre Auswahl folgt dabei nicht immer nachvollziehbaren Kriterien und so hat sie bereits besonders ansehnliche Kinder aus der Gosse Chorhops zu sich genommen, aber auch schon ihre guten Kontakte in die Graue Gilde spielen lassen, um geeignete Zöglinge von großem magischem Potential zu finden.

Mit einem außergewöhnlichen Dispens ihrer Gilde ist es Xaviera erlaubt, drei Scholaren gleichzeitig ausbilden zu dürfen, und sie bemüht sich alle drei Jahre einen neuen Lehrling aufzunehmen.

Im Vergleich zum Leben anderer Zauberlehrlinge scheint die Ausbildung bei Xaviera sehr angenehm, dann die Zöglinge müssen weder unangenehme Haushaltspflichten übernehmen noch mühselige Arbeiten wie die Reinigung der Laborgegenstände oder das Abstauben der magischen Werke erledigen. Xaviera möchte ihre Schüler zu wahren Gelehrten erziehen und hält solche Aufgaben für unter ihrer Würde – dafür gibt es schließlich die Dienerschaft.

Einfach ist die Ausbildung bei Xaviera dennoch nicht: Vom ersten Tag an lernen ihre Scholaren komplizierte Ritualhandlungen auswendig, üben sich im Zeichnen der fremdartigen Imperialen Zeichen oder brüten über der Interpretation einer philosophischen Abhandlung aus frühbosparanischer Zeit. Einen Außenstehenden mag es jedoch verwundern, dass jegliche tulamidischen Künste und Errungenschaften aus den Lektionen weitgehend ausgeklammert sind oder aber höchstens ohne Angabe ihrer Herkunft unterrichtet werden.

Besondere Freude bereiten der Lehrmeisterin hingegen die Geschichtslektionen, in denen sie in farbenfrohen Anekdoten aus der bewegten Historie des Bosparanischen Reiches berichtet, als sei sie persönlich dabei gewesen. Episoden aus anderen Reichen werden eher lustlos abgearbeitet, doch da das Bosparanische Imperium sich einst über fast ganz Aventurien erstreckte, lässt sich beinahe jedes Thema auf die Bosparaner zurückführen.

Bereits früh erlernen die Scholaren den UNITATIO, um ihrer Meisterin bei schwierigen Ritualen oder einer kraftraubenden Erschaffung potenter Artefakte zur Seite zu stehen. Ansonsten spielt das Erlernen von Zauberformeln in der Ausbildung eine eher untergeordnete Rolle, wohingegen Stab, Kugel und Schale bereits im Laufe der Ausbildung gebunden werden.

Man sollte meinen, dass eine Magierin, bei der die materiellen Komponenten eine so große Rolle spielen, auch grundlegende handwerkliche Fähigkeiten vermittelt, doch weit gefehlt: Magistra Karsidian vertritt hier eine andere Philosophie und lässt begabte Edelhändler aus Chorhop oder aus ferne-

ren Städten nach exakten Vorgaben die weltlichen Arbeiten an einem Ritualgegenstand oder Artefakt verrichten, während sie sich einzig und allein auf die magische Seite konzentriert. Ihrer Meinung nach verrichtet jeder so die Arbeit, die er am besten kann, und dieses Bewusstsein vermittelt sie auch ihren Schülern.

Ansonsten erhalten die Zöglinge noch eine umfangreiche alchimistische Ausbildung und werden recht kompetent im Stabfechten unterrichtet, wobei die Meisterin die Lektionen zwar nicht mehr selbst anleitet, Jandoras Lehren aus der *Magie des Stabes* aber dennoch stets die wichtigste Grundlage bilden. Durch die regelmäßigen ausschweifenden Gelage und die häufigen Kontakte mit wichtigen Geschäftspartnern bekommen die Schüler auch zwangsläufig einige Kenntnisse im gesellschaftlichen und merkantilen Bereich vermittelt.

In allen Phasen der Ausbildung pflegt Xaviera stets ein sehr enges persönliches Verhältnis zu ihren Schützlingen, und was bei den jüngsten eher bemutternd wirkt, kann bei den älteren zu einer ernsthaften Affäre zwischen Lehrmeisterin und Schüler werden – was nur im besten Fall von beiden Seiten so gewünscht ist.

Typische Lektionen: Glanz und Glorie Bosparans XXIV: Die Grenzen von 42 Murak; Was wir von Jandora lernen können; Die Bedeutung guten Materials: Vom Umgang mit deinen Zulieferern; Die Kugel als Werkzeug der magischen Hellsicht; Kreativ-Übung: Ein Stab für jede Lebenslage

Höchstes Lob des der Lehrmeisterin: „Das war hervorragend. Du wirst heute Nacht das Lager mit mir teilen!“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Das war hervorragend. Du wirst heute Nacht das Lager mit mir teilen!“

Ausbildungsorte

Xaviera Karsidian wohnt, arbeitet und lehrt auf einem großzügigen Anwesen einige Meilen außerhalb Domo Sarkisals, einer kleinen Siedlung, in der große Teile der wohlhabenden Bürgerschaft Chorhops eine Strandresidenz aus Brabaker Rohr haben. Die Magierin jedoch residiert in einer prächtigen Villa im altbosparanischen Stil, laut Xavieras Aussagen eine Rekonstruktion einer Wohnstatt der legendären Magierin Jandora. Neben dem Hauptgebäude, das weitläufige Räumlichkeiten für die Meisterin, ihre Schüler und Wirtschafts- und Wohnräume für die Haussklaven umfasst, gehören zur *Villa Jandorania* auch einige Ländereien im direkten Umland, die den hohen Lebensstandard der Maga sichern.

So kann sie sich neben den hohen Unterhaltskosten für Haus und Personal auch eine gut ausgestattete Bibliothek leisten, die als besonderes Kleinod eine Erstabschrift von Jandoras *Die Magie des Stabes* enthält.

Bittsteller, Kunden und Zulieferer empfängt Xaviera stets auf ihrem Anwesen und so besteht für die Scholaren kaum einmal während ihrer Ausbildung die Notwendigkeit, Domo Sarkisal zu verlassen. Einzig kurze Ausflüge nach Chorhop werden von Zeit zu Zeit unternommen, um die guten Kontakte der Magierin in der Stadt aufrecht zu erhalten.



Prüfung

Zu den Aufgaben, die im Laufe einer Frist von etwa zwei Monaten zu vollbringen sind, gehört die Bindung des Bannschwertes und sein magischer Apport, die Belegung von Stab, Kugel und Schale mit höheren Verzauberungen (*Seil des Adepten, Brennglas und Prisma, Allegorische Analyse*) und eine rigore mündliche Prüfung, in der über mehrere Tage viele Themengebiete von einfacher und komplexer Magietheorie, über verschiedene philosophische Denkschulen bis hin zu – natürlich – bosparanischer Frühgeschichte abgefragt werden.

Zu den härtesten Teilen der Prüfung gehört jedoch die magische Analyse eines von der Meisterin erschaffenen Artefaktes, das der *Candidatus* dann in Folge möglichst originalgetreu selbst erschaffen soll.

Wer diese Prüfung erfolgreich absolviert, hat normalerweise keinerlei Probleme auch in den ehemaligen Wirkungsstätten Xavieras, Punin oder Kuslik (Halle der Antimagie), als Adept anerkannt zu werden. Auch in Khunchom hätte man hierbei wohl keine Probleme, doch kaum ein Lehrling Xavieras käme nach der jahrelangen tulamidenfeindlichen Indoktrination auf so einen Gedanken.

Verpflichtungen nach der Ausbildung

Üblicherweise ist die Lehrmeisterin recht stolz auf ihre Zöglinge und kann sich sicher sein, ihnen eine umfassende Bildung mit auf ihren Weg gegeben zu haben. Daher entlässt sie sie ohne größere Auflagen in die Freiheit, um ihren eigenen Lebensweg zu finden. Allerdings nimmt sie jedem Absolventen das Versprechen ab, alle neuen Informationen über Ritualmagie und altbosparanische Geschichte zu sammeln und seiner alten Meisterin zu übermitteln.

Und obwohl sie es wahrlich nicht nötig hätte, achtet sie penibel darauf, dass ihre Schüler ihr alle Ausbildungskosten inklusive aller über die Jahre hinweg verbrauchten Materialien in den Jahren nach ihrem Abschluss erstatten – auf diese Weise sollen sie lernen, dass man im Leben nichts geschenkt bekommt.

XAVIERA KARSIDIAN, MAGA, MAGISTRA H.C.

Geboren als Tochter armer Handwerker im Yaquirbruch mit dem wenig beeindruckenden Namen *Alwene Eisenbinder*, war es ein Glück für Xaviera (*972 BF, verblühte Schönheit, leutselig) von einem Mitglied des Pentagrammordens entdeckt zu

werden und einen Platz an der legendären *Akademie der Hohen Magie* in Punin zu erhalten.

Im Rahmen ihres Studiums war sie als Assistentin ihres damaligen Lehrmeisters an der Puniner Neuausgabe der *Magie des Stabes* beteiligt und entwickelte dabei eine geradezu besessene Faszination für die Autorin dieses Buches, die sagenumwobene

Magierin Jandora. Nach ihrer Adeptenprüfung gab sie sich daher den Magiernamen *Xaviera Karsidian* (nach einer historisch verbürgten Schülerin Jandoras), brach alle Brücken zu ihrem alten Leben ab und wandelte fortan auf den Spuren ihres Idols, in dem sie all ihre Energie auf die perfekte Beherrschung der gildenmagischen Objektritual verwandte.

Die Suche nach Relikten und Vermächtnissen Jandoras führte Xaviera auf viele abenteuerliche Reisen durch ganz Aventurien, die sie mit wechselnden Begleitern und Gefährten absolvierte. Vor etwas mehr als fünfzehn Jahren hat sie sich in Domo Sarkisal zur Ruhe gesetzt, um ihre Erfahrungen an eine neue Generation von Magiern weiterzugeben. Noch immer beeindruckt sie ihre Gesprächs- und Geschäftspartner mit ihrer Eloquenz und ihrem Charisma, doch ihr einstmalig



Xaviera Karsidian

äußerst attraktives Äußeres kann sich seit einigen Jahren dem Wirken Satinavs trotz aller Bemühungen nicht entziehen. Bedauerlicherweise hat Xaviera den Zeitpunkt verpasst, an dem sie hätte aufhören müssen, aufreizende Roben zu tragen und junge Scholaren gleich welchen Geschlechts in ihr Bett zu locken.

Weitere Personen in Xavieras Umfeld

👁️ **Cante-Tinza** (*981 BF, rot gefärbter Haarkamm, sehnig, misstrauisch) aus dem Stamm der Yakosh-Dey dient Xaviera seit über zwanzig Jahren als Leibwächter und übernimmt die Ausbildung der Scholaren im Stabfechten. Er und Xaviera haben schon eine Vielzahl von Gefahren zusammen überstanden und verstehen sich beinahe blind. Sie führen eine sehr komplizierte rahjanische Beziehung, bei der jeder den anderen mit möglichst vielen Nebenbuhlern eifersüchtig macht, aber dennoch nicht ohne den anderen kann.

👁️ Die Aufsicht über die Sklaven und auch die freie Dienerschaft führt die strenge **Jesabela** (*1002 BF, kräftig, aufbrausend). Sie sorgt dafür, dass der Haushalt der an solcherlei Dingen denkbar desinteressierten Magierin reibungslos abläuft und steckt dabei so manchen Dukaten in die eigene Tasche.



Der Lebensunterhalt Xavieras

Ob sie im Auftrag wohlhabender Potentaten Askaniens mächtige Artefakte anfertigt, Expertisen zu magiehistorischen Fragestellungen abgibt oder als Lehrmeisterin für seltene Ritualzaubereien tätig ist, stets weiß sie ihren Schnitt zu machen. Doch auch als Zwischenhändlerin von kostbaren Artefakt-Rohstoffen, bei Verhandlungen mit Edelh Handwerkern, die für sie als Zulieferer tätig sind oder gar bei Beteiligungen an riskanten Handelsunternehmungen zeigt sie sich äußerst phexgefällig, wobei ihr großes Vermögen als Ausgangsbasis sicher nicht hinderlich ist.

Dienstleistung	Q	P	V
Analyse von Alchimika	8	7	9
Artefakterstellung (ARCANOVI)	8	9	12
Beratung in magischen Belangen	7	9	11
Entzauberung (Objekte)	9	9	8
Herstellung von Alchimika	7	7	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	8	8	14
Magischer Lehrmeister (Objektrituale)	10	10	15
Magischer Lehrmeister (Spruchmagie)	5	9	10
Sterndeutung und Horoskopstellung	6	10	8

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON XAVIERA

☞ Xavieras besondere Geringschätzung gegenüber den Tulamiden und allem Tulamidischen rührt von einem Zweitstudium her, das sie als junge Adepta in Khunchom absolvierte. Sie

hatte damals eine leidenschaftliche Affäre mit dem gerade in der Blüte seiner Jahre stehenden jungen Magister *Khadil Okharim*, der die naive Jungmagierin aber nach einigen Monden äußerst kühl abservierte. Extrem in allem was sie tut, hat die stolze Xaviera alles zu vernichten versucht, was an diese Episode erinnert, und die Niedertracht der heutigen Khunchomer Spektabilität auf alle Tulamiden in der Geschichte Aventuriens übertragen.

☞ Der ungeheure Reichtum der Lehrmeisterin ist nicht allein ihrer Geschäftstüchtigkeit zuzuschreiben: In ihrer Zeit als reisende Maga ist Xaviera bei der *Großen Lotterie* in Chorhop durch ein glückliches Los für ein Jahr das einträgliche Amt des *Almosars* zugefallen. Sie hat diese Zeit genutzt, um sich rücksichtslos zu bereichern und jeden Heller in den Aufbau ihres Anwesens bei Domo Sarkisal gesteckt. Auch wenn die Magistra es noch so gerne vorspielt – die legendäre Jandora hat nie einen Fuß auf dieses Fleckchen Erde gesetzt. Nur eine Handvoll Personen in Chorhop weiß von Xavieras immensen Veruntreuungen in ihrer Amtszeit und all diese sind ihr in engen Beziehungsgeflechten verpflichtet.

☞ Als in Magierkreisen weithin bekannte Koryphäe auf dem Gebiet der Stabzauberei ärgert es Xaviera besonders, dass die Belhankaner Magistra *Raskaja Ingiersdottir Arivorer* seit ihrer Rückkehr von der Lamea-Expedition Kenntnis über bislang unbekannte Stabzauber aus dem Guldenland verfügt. Sie giert nach diesem Wissen, würde sich den Erwerb einiges kosten lassen und schreckt in dieser Angelegenheit auch vor skrupellosen Maßnahmen nicht zurück.

Werte eines *Schülers von Xaviera* finden Sie im Anhang auf Seite 200.

ПЕВЕ ПРОФЕССИОНЕП

SCHÜLER DES DEVERON ELGARSTYN (GP JE PACH VARIANTE)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, CH 12, FF 12, GE 12, keine Dunkelangst

Modifikationen: AsP +11, MR +2, (aus Vollzauberer; pAsP –1 für Bindung des Stabes), SO 6-12

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier 5, Rachsucht 5, Verpflichtungen (gegenüber Deveron Elgarstyn und dem Bund der Schatten)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Flink, Verbindungen, Wesen der Nacht / Feind, Fluch der Finsternis, Gerechtigkeitswahn, Lichtscheu

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Behäbig, Dunkelangst, Höhenangst, Kurzatmig, Nachtblind, Raumangst

Kampf: Stäbe +1, Dolche +2, Wurfmesser +1

Körper: Athletik +1, Akrobatik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +1

Natur: Fährtsensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +2, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidy, was nicht Muttersprache ist] +4, Sprachen Kennen [Füchsisch] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidy] +4

Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4, Schlösser Knacken +1

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Dämonisch (gesamt)*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis *Einfluss*

Hauszauber: Dunkelheit +6, Ecliptifactus +7, Ignorantia +4, Schwarzer Schrecken +5, Umbraporta +7, weitere nach Variante

Zauberfertigkeiten: Balsam +2, Blitz dich find +4, Exposami +1, Flim Flam +3, Foramen +2, Penetrizzel +2, Silentium +3, Somnigravis +3, weitere je nach Variante

Gelehrte und bekannte Sprüche: Bei Deveron Elgarstyn sind lediglich Sprüche mit mindestens Verbreitung Mag5 erlernbar,



mit Ausnahme sämtlicher Zauber der Obskuromantie. An selteneren Sprüchen kann Igarstyn den ADLERAUGE und den BRENNE TOTER STOFF vermitteln.

Ausrüstung: Schwarze Kapuzenrobe, drei Borndorne, kurzer Magierstab

Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der beiden Varianten entscheiden.

Mystiker der Obskuromantie (24 GP):

Wissen: Magiekunde +1, Philosophie +2, Sternkunde +2

Sprachen: Sprachen Kennen [Zhayad] +5

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I, Talentspezialisierung Magiekunde (Obskuromantie)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration II, Zauberkontrolle

Hauszauber: Pandaemonium +3, Serpentialis +4

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Favilludo +4, Nuntiovolo +3, Odem +4

Besonderer Besitz: Auszug aus dem Manuskript von Elgarstyns geplantes Werk *De Obscuromantica* (zählt als Lehrmeister für drei obskuromantische Zauber nach Wahl bis jeweils ZiW 13 und erlaubt das Lernen der SF *Kraftlinienmagie I*)

Anwärter der Schatten (24 GP):

Zusätzliche Voraussetzung: GE 13

Kampf: Dolche +3, Wurfmesser +3

Körper: Athletik, Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung je +1, Schleichen +2

Wissen: Kriegskunst +1

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I

Hauszauber: Blick in die Gedanken +3, Sensattacco +4

Zauberfertigkeiten: Armatrutz +4, Tlaluc Odem +3

Besonderer Besitz: fünf geschwärzte und besonders hochwertige Borndorne (TP +1 in Nah- und Fernkampf, BF -3)

ERBE DER GRÄBER (21 GP)

Übliche Kultur: Aranien

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 4-10

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Arroganz 5, Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Qabalya)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Asralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten Richtungssinn / Artefaktgebunden, Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Goldgier, Thesisegebunden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Guter Ruf, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Niedrige

Magieresistenz, Prinzipientreue, Raumangst, Totenangst, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Gassenwissen +2

Natur: Orientierung +2

Wissen: Anatomie +3, Baukunst +3, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +4, Kryptographie +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Sprachenkunde +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Tulamidy, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidy] +8, Lesen/Schreiben [Zhayad] +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidy] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidy] +8, Lesen/Schreiben [Chrmk] +6

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +5

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Hellsicht* oder *Beschwörung*, Objekt ritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Blutmagie, Merkmalskenntnis *Hellsicht* oder *Beschwörung* (das noch nicht gewählte Merkmal), Regeneration I

Hauszauber: *Drei C-Zauber aus folgender Liste (+7/+6/+6):* Applicatus, Balsam, Band und Fessel, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Dämonenbann (frei wählbare Domäne), Dunkelheit, Duplicatus, Foramen, Geisterbann, Ignifaxius, Memorans, Motoricus, Objectovoco, Penetrizzel, Unberührt von Satinav

Drei D-Zauber aus folgender Liste: (+6/+5/+5): Aerofugo, Analys, Auris Nasus, Blick in die Vergangenheit, Desintegratus, Gardianum, Geisterruf, Invocatio minor, Totes Handle, Widerwille, Zauberklinge

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+5): Arcanovi, Caldofrigo, Invocatio maior, Nekrophia, Stein wandle, Xenographus

Zauberfertigkeiten: *Zwei A-Zauber aus folgender Liste (+4/+2):* Flim Flam, Manifesto, Odem

Drei B-Zauber aus folgender Liste (+4/+3/+3): Aeolitus, Armatrutz, Blitz dich find, Illusion auflösen, Menetekel, Plumbumbarum, Ruhe Körper, Silentium, Somnigravis

Zwei C Zauber aus folgender Liste (+3/+2): Balsam, Band und Fessel, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Dunkelheit, Duplicatus, Foramen, Geisterbann, Ignifaxius, Motoricus, Objectovoco, Penetrizzel, Skelettarius, Unberührt von Satinav

Ein D-Zauber aus folgender Liste (+2): Aerofugo, Aerogelo, Analys, Auris Nasus, Blick in die Vergangenheit, Desintegratus, Gardianum, Geisterruf, Invocatio minor, Totes Handle, Widerwille

Gelehrte und bekannte Sprüche: Erben der Gräber stehen alle Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher zu Verfügung.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, rotes Beschwörungsgewand für Geister, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, unauffällige Ritualkleidung, eine hölzerne Masken für Totenriten



Besonderer Besitz: ein magischer Gegenstand mit 1 pAsP (z.B. ein XENOGRAPHUS-Artefakt zum Entschlüsseln und Texten) *oder* eine Abschrift eines alten Zauberbuches (z.B. *Das Arcanum*)

Anmerkung: Einige Zauber sind sowohl unter den Hauszaubern als auch den Zauberfertigkeiten aufgelistet. Sobald ein Zauber in einer der beiden Kategorien gewählt wurde, darf er selbstverständlich nicht auch in der anderen ausgesucht werden.

İLARİST (18 GP)

Übliche Kultur: Aranien

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 4-10

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Qabalya)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz / Artefaktgebunden, Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Schlechter Ruf, Thesisegebunden, Weltfremd (bezogen auf weltliche und göttliche Autoritäten)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Guter Ruf, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +6, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +6, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Philosophie +7, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Zhayad] +4, Lesen/Schreiben [Chrmk] +5, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Illusion* oder *Metamagie*, Objekritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Talentspezialisierung Philosophie (Magierphilosophie)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis *Illusion* oder *Metamagie* (das noch nicht gewählte Merkmal), Regeneration I

Hauszauber: *Drei C-Zauber aus folgender Liste (+7/+6/+6):* Applicatus, Balsam, Band und Fessel, Claudibus, Cryptographo, Corpofesso, Custodosigil, Duplicatus, Foramen, Ignifaxius, Motoricus, Objectovoco, Paralysis, Penetrizzel, Skelettarius, Unberührt von Satinav

Drei D-Zauber aus folgender Liste: (+6/+5/+5): Analys, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Ignorantia, Widerwille

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+5): Oculus, Reversalis

Zauberfertigkeiten: *Zwei A-Zauber aus folgender Liste (+4/+2):* Aureolus, Flim Flam, Manifesto, Odem

Drei B-Zauber aus folgender Liste (+3/+3/+3): Armatrutz, Blitz dich, Illusion auflösen, Menetekel, Plumbumbarum, Reflectimago, Silentium, Unitatio, Weihrauchwolke

Zwei C Zauber aus folgender Liste (+3/+2): Applicatus, Balsam, Band und Fessel, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Dunkelheit, Duplicatus, Foramen, Ignifaxius, Motoricus, Objectovoco, Penetrizzel, Unberührt von Satinav

Ein D-Zauber aus folgender Liste (+2): Analys, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Gardianum, Ignorantia, Widerwille

Gelehrte und bekannte Sprüche: Ilaristen stehen alle Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher zu Verfügung.
Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, unauffällige Ritualkleidung, Handspiegel

Besonderer Besitz: ein magischer Gegenstand mit 1 pAsP (z.B. ein IGNORANTIA-Artefakt zum Untertauchen) *oder* eine Abschrift eines alten Zauberbuches (z.B. meist völlig obskure Abschriften, die aber eine Zauberthese eines seltenen Zaubers beinhalten können)

Anmerkung: Einige Zauber sind sowohl unter den Hauszaubern als auch den Zauberfertigkeiten aufgelistet. Sobald ein Zauber in einer der beiden Kategorien gewählt wurde, darf er selbstverständlich nicht auch in der anderen ausgesucht werden.

SCHÜLER DES BESCHWÖRERKREIS DES KARASVK (15 GP)

Übliche Kultur: Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Bornland, Maraskan

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 12, CH 12, FF 13, KO 11, keine Totenangst

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 4-7

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Landen), Neugier 7, Randgruppe (potenzielle Dämonenverehrer)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Affinität zu Geister, Begabung Merkmal Dämonisch (Thargunitoth), Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheiten, Wesen der Nacht / Albino, Arroganz, Fluch der Finsternis, Goldgier, Glasknochen, Größenwahn, Kälteresistenz, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Nekromantismus, Niedrige Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Schlaflosigkeit, Schlafstörungen, Schlechter Ruf, Schneller Alternd, Stigma (z.B. bleiche Haut, skelettierte Körperteile, Verwesung), Sucht, Übler Geruch, Unansehnlich, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister), Widerwärtiges Aussehen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Hohe Lebenskraft, Koboldfreund, Schnelle Heilung, Tierfreund / Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig

Kampf: Stäbe +1, Dolche +1

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3



Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3
Natur: -

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Zhayad] +6, Sprachen Kennen [Tulamidy] +3, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Zhayad] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6

Handwerk: Anatomie +4, Alchimie +4, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis *Beschwörung* oder *Geisterwesen* oder *Dämonisch (Thargunitoth)*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen, Schutzkreise gegen Untote, Gebieter der Rote, Merkmalskenntnis *Beschwörung* oder *Geisterwesen* oder *Dämonisch (Thargunitoth)* (die beiden noch nicht gewählten Merkmale), Nekromant, Regeneration I

Hauszauber: *Drei C-Zauber aus folgender Liste (+7/+6/+6):* Bewegung stören, Fulminictus, Geisterbann, Motoricus, Nuntiovolvo, Paralysis, Skelettarius, Tlalucs Odem

Drei D-Zauber aus folgender Liste: (+6/+5/+5): Gardianum, Geisterruf, Invocatio minor, Pentagramma, Schwarzer Schrecken, Totes Handle

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+5): Invocatio maior, Nekropathia, Transversalis

Zauberfertigkeiten: *Ein A-Zauber aus folgender Liste (+4):* Flim Flam, Manifesto, Odem

Drei B-Zauber aus folgender Liste (+3/+3/+3): Armatrutz, Blitz dich find, Exposami, Menetekel, Plumbumbarum, Silentium, Somnigravis

Drei C-Zauber aus folgender Liste (+3/+2/+2): Band und Fessel, Bewegung stören, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Dunkelheit, Foramen, Fulminictus, Geisterbann, Motoricus, Nuntiovolvo, Paralysis, Skelettarius, Tlalucs Odem

Ein D-Zauber aus folgender Liste (+2): Analys, Gardianum, Geisterruf, Invocatio minor, Pentagramma, Schwarzer Schrecken, Totes Handle

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+3): Invocatio maior, Nekropathia, Transversalis

Gelehrte und bekannte Sprüche: Magier aus dem Beschwörerkreis haben wegen der kleinen Bibliothek nur Zugriff auf Zauber mit Mag5 und höher. Als weitere Gelehrte Sprüche stehen ALPGESTALT (Dru), INVERCANO und PANIK ÜBER KOMME EUCH (Bor) zu Verfügung. Diese Sprüche werden von Murak jedoch nur sehr selten an seine Schüler weitergegeben.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, rotes Beschwörungsgewand für Geister, schwarzes Beschwörungsgewand für Dämonen, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tüschke, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, unauffällige Ritualkleidung

Besonderer Besitz: ein Totenschädel, in dem eine *Gefesselte Seele* gefangen gehalten wird, die als Ratgeber dient

Anmerkung: Einige Zauber sind sowohl unter den Hauszaubern als auch den Zauberfertigkeiten aufgelistet. Sobald ein Zauber in einer der beiden Kategorien gewählt wurde, darf er selbstverständlich nicht auch in der anderen ausgesucht werden.

SCHÜLER DER KHELBARA (27 GP)

Übliche Kultur: Aranien

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 14, FF 11

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 1-7

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer /Arroganz 7, Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Lehrmeisterin)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Merkmal Heilung, Feste Matrix, Gebildet, Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis, Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung / Artefaktgebunden, Brünstigkeit, Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Goldgier, Prinzipientreue, Schlechter Ruf, Speisegebote (Vegetarismus), Sucht, Thesisegebunden, Verschwendungssucht, Weltfremd (weltliche Autoritäten)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Guter Ruf, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Fettleibig, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Totenangst, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Gassenwissen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Anatomie +6, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Tulamidy, Sprachen Kennen [Garethi] +2, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidy] +7, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Lesen/Schreiben [Tulamidy] +7, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidy] +7, Lesen/Schreiben [Zhayad] +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Heilung*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Verbotene Pforten
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen, Bann- und Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen, Blutmagie, Merkmalskenntnis *Einfluss* oder *Hellsicht*, Regeneration I

Hauszauber: Ängste lindern +6, Balsam +7, Ruhe Körper +6, Eigene Ängste +7, Invocatio minor +5, Leidensbund (Mag (Bor)) +5, Visibili +5

Zauberfertigkeiten: Analys +4, Bannbaladin +4, Blick aufs Wesen +4, Corpofesso +4, Flim Flam +2, Gardianum +4, Horriphobus +3, Invocatio maior +3, Klarum Purum +4,



Odem +3, Pentagramma +2, Respondami +3, Reversalis +3, Sensibar +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da die Bibliothek nur aus wenigen Büchern besteht, können nur Zaubersprüche mit einer Verbreitung von 5 und höher gewählt werden. Zauberformeln wie SCHWARZER SCHRECKEN und CHIMAERFORM sind Khelbara zwar bekannt, sie lehrt sie aber keinem ihrer Schüler. Die borbaradianische Formel des LEIDENS-BUNDS konnte Khelbara bislang nicht deborbaradianisieren. Der RUHE KÖRPER wird mitsamt der Variante Akupunktur gelehrt.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Amulett mit Tsa- oder Hesindesymbolik

Besonderer Besitz: Abschrift eines guten Zauberbuches der Magica curativa (z.B. *Wunderbare Heilung ohne Wunder*)

SCHÜLER VON LUMINOFF UND MORCALINO (27 GP)

Übliche Kultur: Horasreich

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Modifikationen: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 5-8

Automatische Vor- und Nachteile: Verbindungen mit einer Gesamt-SO von 18 / Vollzauberer / Neugier 5, Eitelkeit 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Herausragender Geruchssinn, Resistenz gegen Einnahmegifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl / Arroganz, Behäbig, Feind, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Schulden

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Menschenmengen, Eingeschränkter Geruchssinn, Krankheitsanfällig, Raumangst, Übler Geruch, Unfrei, Vorurteile, Widerwärtiges Aussehen

Kampf: Stäbe +1, Dolche +3

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: -

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1, Tierkunde +3

Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Aureliani] +3, Sprachen Kennen [Isdira] +2, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +3

Handwerk: Alchimie +2, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +7, Malen/Zeichnen +3, Schnaps brennen oder Winzer +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt, Objektritual: Bindung des Stabes, Talentspezialisierung Kochen (nach Wahl), Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis Elementar (Eis), Meister der Improvisation, Meisterliche Zauberkontrolle I, Meisterliche Zauberkontrolle II, Regeneration I

Hauszauber: Abvenenum +7, Aeolitus +5, Caldofrigo +6, Delicioso +7, Klarum Purum +5, Motoricus +5, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Analys +2, Animatio +3, Balsam +2, Claudibus +3, Corpofrigo +2, Flim Flam +2, Manifesto +5, Metamorpho Gletscherform (Elf) +4, Nihilogravo +2, Odem +3, Sapefacta +4, Unberührt +5

Gelehrte und bekannte Sprüche: alle Sprüche der Verbreitung Mag6, außerdem Adamantium, Attributo, Objectofixo, Silentium, Somnigravis, Visibili, Weiches erstarre und Weihrauchwolke

Ausrüstung: sehr kurzer Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), prachtvoll verzierte Festtagsrobe, robustes Wams, Kniebundhose, Strümpfe und Schuhe, Kochschürze, Umhängetasche, Rezeptbuch, Schreibzeug, Dolch, Arbeitsmesser, einfaches Essbesteck und Geschirr für zwei Personen, Trinkflasche, Weinschlauch, Brotbeutel

Besonderer Besitz: *außergewöhnlich hochwertige* Kochutensilien (Probenerleichterung -7) mit Emaillekochgeschirr und großem Gewürzsoriment *oder* Reitpferd mit Zaumzeug, Sattel und geräumigen Satteltaschen

SCHÜLER DER AKADEMIE FÜR BESCHWÖRUNG UND GEMEINSCHAFTLICHE MAGIE IM HEER ZU MENDEPA (GP JE NACH VARIANTE)

Übliche Kultur: Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Bornland, Maraskan

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 12

Modifikationen: AsP +18, MR +2 (aus Vollzauberer), SO 7-12

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Arroganz 6, Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Landen), Neugier 7, Randgruppe (potenzielle Dämonenverehrer)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Gefahreninstinkt, Herausragende Eigenschaft: Klugheit / Arroganz, Blutdurst, Einbildungen, Feind, Jagdfieber, Meeresangst, Schlechter Ruf, Streitsucht, Wahnvorstellungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gerechtigkeitswahn, Totenangst

Kampf: Dolche +1, Stäbe +4

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: Lehren +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2

Wissen: Baukunst +2, Geografie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +5, Kryptographie +2, Magiekunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sprachenkunde +4, Staatskunst +2, Sternkunde +1

Sprachen: Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Zhayad] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Zhayad] +6

Handwerk: Anatomie +3, Heilkunde Wunden +2, Kartographie +2, Handel +4, Malen/Zeichnen +5, Seefahrt +2

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Große Meditation, Merkmalskenntnis *Form* oder Merkmalskenntnis *Verständigung* oder Merkmalskenntnis *Eigenschaften*, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Verbotene Pforten



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis *Form* oder *Verständigung* oder *Eigenschaften* (die beiden noch nicht gewählten Merkmale), Objektritual: Bindung des Stabes, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Hauszauber: Attributo +7, Memorans +5, Salander +5, weitere nach Variante

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Adlerrauge +3, Adlerschwinge +4, Axxeleratus +3, Blick in die Gedanken +2, Gardianum +2, Imperavi +4, Invocatio minor +4, Invocatio maior +2, Unitatio +3, weitere nach Variante

Gelehrte und bekannte Sprüche: Es sind alle Sprüche mit Mag4 und

höher zugänglich. Unter dieser Einschränkung werden sämtliche übrigen Sprüche der borbaradianischen Repräsentation uneingeschränkt gelehrt. Auch im Bereich der Kampf- und Schadensmagie sind effektive Sprüche bekannt, namentlich Aquafaxius, Desintegratus, Exposami, Ignisphaero und Invercano.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, felddaugliche feste Kleidung, oft als Uniform

Besonderer Besitz: MEMORANS- oder ATTRIBUTO-Artefakt (drei Ladungen, wiederaufladbar), umfassendes Kartenwerk einer Region von der Größe einer mittelreichischen Grafschaft

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten.

Inspirator (29 GP): Hauszauber: Cryptographo +3, Psychostabilis +5, Respondami +5, Xenographus +4; Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge +2, Custodosigil +2, Memorabilia +3, Unitatio +3

Instrukteur (25 GP): Hauszauber: Armatrutz +4, Gedankenbilder +4, Unitatio +5, Vocolimbo +4; Zauberfertigkeiten: Balsam +3, Karnifilio +4, Silentium +4

Initiator (29 GP): Hauszauber: Armatrutz +5, Panik +4, Hartes schmelze! +4, Visibili +4; Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge +3, Ignifaxius +3, Transversalis +3

Invokator (29 GP): Hauszauber: Stein Wandle +5, Kulminatio +4, Pentagramma +4, Unitatio +4; Zauberfertigkeiten: Armatrutz +3, Fortifex +3, Ignifaxius +3

ПАЧТВИПД (14 GP)

Übliche Kultur: Aranen, Maraskan

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 1-8

Automatische Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Arroganz 7, Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber der Qabalya)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Schnelle Heilung / Eitelkeit, Feind,

Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Thesisegebunden, Vorurteile gegen Magiebegabte

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Guter Ruf, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3, Schwerter +2, Stäbe +3

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Gassenwissen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +2

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen: Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Zhayad] +3, Sprachen Kennen [Ur-Tulamida] +7, Lesen/Schreiben [Zhayad] +3, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamida] +5, Lesen/Schreiben [Tulamida] +7

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Antimagie* oder *Schaden*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis *Antimagie* oder *Schaden* (das noch nicht gewählte Merkmal), Regeneration I

Hauszauber: *Drei C-Zauber aus folgender Liste (+7/+6/+6):* Applicatus, Axxeleratus, Band und Fessel, Bewegung stören, Custodosigil, Dämonenbann (frei wählbare Domäne), Fulminictus, Hellsicht trüben, Ignifaxius, Motoricus, Objekt entzaubern, Paralysis, Penetrizzel, Psychostabilis

Drei D-Zauber aus folgender Liste: (+6/+5/+5): Ecliptifactus, Gardianum, Kulminatio, Veränderung aufheben, Verwandlung beenden, Widerwille, Zauberklinge

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+5): Caldofrigo, Destructibo, Transversalis, Xenographus

Zauberfertigkeiten: *Zwei A-Zauber aus folgender Liste (+4/+2):* Flim Flam, Manifesto, Odem

Drei B-Zauber aus folgender Liste (+4/+3/+3): Armatrutz, Blitz dich find, Illusion auflösen, Menetekel, Plumbumbarum, Silentium, Somnigravis

Zwei C-Zauber aus folgender Liste (+3/+2): Applicatus, Axxeleratus, Balsam, Bewegung stören, Claudibus, Custodosigil, Dämonenbann (frei wählbare Domäne), Dunkelheit, Duplicatus, Fulminictus, Foramen, Hellsicht trüben, Ignifaxius, Motoricus, Objekt entzaubern, Paralysis, Penetrizzel, Psychostabilis

Ein D-Zauber aus folgender Liste (+2): Analys, Auris Nasus, Ecliptifactus, Gardianum, Kulminatio, Magischer Raub, Widerwille, Zauberklinge

Gelehrte und bekannte Sprüche: Nachtwinden stehen alle Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher zu Verfügung.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, Meucheldolch, unauffällige Ersatzkleidung, Praiosamulett



Besonderer Besitz: ein magischer Gegenstand mit 1 pAsP (z.B. ein DUNKELHEIT-Ring) oder eine Abschrift eines alten Zauberbuches (z.B. *Magie im Kampf – Kämpfende Magie*)

Anmerkung: Einige Zauber sind sowohl unter den Hauszaubern als auch den Zauberfertigkeiten aufgelistet. Sobald ein Zauber in einer der beiden Kategorien gewählt wurde, darf er selbstverständlich nicht auch in der anderen ausprobiert werden.

SCHÜLERIN DER SEFIRAS (24 GP)

Übliche Kultur: Mhanadistan, Südaventurien, Tulamidische Stadtstaaten

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 12, CH 13, FF12, KO 11

Modifikationen: Asp +11, MR +2, (aus Vollzauberer; pAsP -1 für Bindung des Stabes), SO 7-11

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Arroganz 5, Neugier 7, Randgruppe (bekennender Chimärologe), Verwöhnt 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Form, Gutausscheidend / Eitelkeit, Schlechter Ruf, Schulden, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Elementar, Guter Ruf / Totenangst

Kampf: Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +3, Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +6

Sprachen: Lehrsprache Tulamida, Sprachen Kennen [Gartehi] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamida] +6, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamida] +4, Lesen/Schreiben [Zhayad] +3

Handwerk: Abrichten +3, Alchimie +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4, Viehzucht +2

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen Chimären, Große Meditation, Merkmalkennntnis *Form*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Zauberzeichen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Blutmagie, Merkmalkennntnis *Dämonisch (Asfaloth)* Regeneration I,

Hauszauber: Adlerschwinge +5, Blick aufs Wesen +5, Balsam +4, Chimaerform +5, Paralysis +5, Salander +7, Transmutare +6

Zauberfertigkeiten: Analys +4, Armatruz +3, Corpofesso +4, Klarum Purum +2, Pectetondo +2, Verwandlung beenden +2, Unitatio +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den gelehrten Sprüchen sind auch alle weit verbreiteten Zauber (Mag 5) zugänglich. Dämonenbeschwörung lehnt die Meisterin allerdings ab, sodass diese, ähnlich wie Einfluss oder Herrschaftssprüche (mit Ausnahme des Herr über das Tierreich) nicht bei ihr erlernt werden können. Zu ihrem seltenen Wissensschatz zählen

auch die gildenmagischen Varianten von Entfesselung des Geistes und Leib aus tausend Fliegen.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, rotes Beschwörungsgewand für Geister, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen

Besonderer Besitz: wie Standardmagier

SCHÜLER DES SEPTIMO SARGENTILLIAN (23 GP)

Übliche Kultur: Horasreich

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 13, KO 11

Modifikatoren: AsP +10, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -2 für Bindung des Stabes und der Kugel), SO 5-9

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Hitzeresistenz / Neugier 5 sowie entweder Goldgier 5 oder Geiz 10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Ausdauernd, Ausdauernder Zauberer, Meisterhandwerk (Glaskunst, Alchimie), Prophezeien / Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Schulden, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Feuer, Hitzeempfindlichkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Tollpatsch, Unfrei

Kampf: Stäbe +1, Dolche +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde +4

Sprachen: Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Gartehi] +1, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5

Handwerk: Alchimie +4, Glaskunst +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +5, Steinschneider +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +2, Große Meditation, Merkmalkennntnis Objekt, Objektritual: Bindung des Stabes, Bindung der Kugel, Brennglas und Prisma

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I, Warnendes Leuchten, Zauberzeichen

Hauszauber: Adamantium +6, Hartes Schmelze +7, Objecto fixo +5, Flim Flam +7, Dunkelheit +5, Objecto Obscuro +5, Reflectimago +7

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Aureolus +6, Auris Nasus +4, Balsam +3, Blitz +3, Caldofrigo +5, Ignifaxius +2, Illusion auflösen +4, Motoricus +4, Objekt entzaubern +4, Odem +5, Penetrizzel +3, Reversalis +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die Bibliothek verfügt über ausreichende Schriften, damit ein Schüler alle Mag5 und höher Zauber erlernen kann. Ausnahme: Invocatio maior, Invocatio minor, Salander. Außerdem stehen der Arcanovi, Desintegratus, Nebelwand und Nihilogravo zur Verfügung.



Ausrüstung: Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, dazu eine bereits gebundene Kristallkugel aus Sargentillianglas (kann bis zu 5 Zauber in sich tragen)

Besonderer Besitz: natürlich gewachsene Kugel aus Bergkristall (kann bis zu 7 Zauber in sich tragen)

TOCHTER NIOBARAS (19 GP)

Übliche Kultur: Aranien

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11, nur Frauen

Modifikatoren: AsP +11, MR +2 (aus Vollzauberer, AsP -1 für Bindung des Stabes), SO 4-10

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Arroganz 5, Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Qabalya)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Prophezeien, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura / Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Festgefühtes Denken, Medium, Schlafwandler, Sucht, Thesisgebunden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Guter Ruf, Veteran / Abergläubigkeit, Animalische Magie, Arkanophobie, Fettleibigkeit, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +5, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Gassenwissen +2, Schriftlicher Ausdruck +2

Natur: Orientierung +4

Wissen: Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +7

Sprachen: Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Ur-Tulamida] +7, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamida] +7, Lesen/Schreiben [Tulamida] +8

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Hellsicht* oder *Einfluss*, Objekt ritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Talentspezialisierung: Sternkunde (Himmelskartographie oder Horoskope)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis *Hellsicht* oder *Einfluss* (das noch nicht gewählte Merkmal) Objekt ritual: Bindung der Kugel, Kugel des Hellsehers, Orbitarium, Regeneration I

Hauszauber: *Drei C-Zauber aus folgender Liste (+7/+6/+6):* Balsam, Blick aufs Wesen, Cryptographo, Custodosigil, Dämonenbann (frei wählbare Domäne), Hellsicht trüben, Memorans, Motoricus, Objectovoco, Penetrizzel, Sensibar, Visibili

Drei D-Zauber aus folgender Liste: (+6/+5/+5): Analys, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Gardianum, Ignorantia, Widerwille

Ein E-Zauber aus folgender Liste (+5): Destructibo, Oculus, Xenographus

Zauberfertigkeiten: *Zwei A-Zauber aus folgender Liste (+4/+3):* Aureolus, Flim Flam, Manifesto, Odem

Drei B-Zauber aus folgender Liste (+4/+3/+3): Adlerrauge, Armatrutz, Attributo, Bannbaladin, Blitz dich find, Illusion auflösen, Menetekel, Plumbumbarum, Ruhe Körper, Silentium, Somnigravis, Unitatio

Zwei C-Zauber aus folgender Liste (+3/+2): Ängste lindern, Axxeleratus, Balsam, Blick aufs Wesen, Cryptographo, Custodosigil, Dämonenbann (frei wählbare Domäne), Hellsicht trüben, Memorans, Motoricus, Penetrizzel, Sensibar, Unberührt von Satinav, Visibili

Ein D-Zauber aus folgender Liste (+2): Analys, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Gardianum, Ignorantia, Widerwille

Gelehrte und bekannte Sprüche: Töchter Niobaras stehen alle Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher zu Verfügung.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, unauffällige Kleidung, ein Fernrohr, ein Buch über Sternkunde und Prophezeiungen

Besonderer Besitz: ein magischer Gegenstand mit 1 pAsP (z.B. ein BLICK IN DIE GEDANKEN-Amulett) oder eine Abschrift eines alten Zauberbuches (z.B. *Niobaras Sternkundliche Tafeln*)

Anmerkung: Einige Zauber sind sowohl unter den Hauszaubern als auch den Zauberfertigkeiten aufgelistet. Sobald ein Zauber in einer der beiden Kategorien gewählt wurde, darf er selbstverständlich nicht auch in der anderen ausgesucht werden.

SCHÜLER DER XAVIERA KARSIDIAN (25 GP)

Übliche Kultur: Horasreich, Südaventurien

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 13, CH 13, FF 11

Modifikationen: AsP* +10, MR +2, (aus Vollzauberer) LeP -1 (wegen Weihe der Schale), SO 4-8

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier 7, Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (gegenüber der Lehrmeisterin), Vorurteile (Tulamiden) 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Herausragendes Aussehen, Verbindungen / Artefaktgebunden, Spruchhemmung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix / Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Kampf: Stäbe +3

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Aureliani] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4

Handwerk: Alchimie +7, Handel +3, Malen/Zeichnen +5



Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Objekt*, Objektritual: Allegorische Analyse*, Apport*, Bannschwert*, Bindung der Kugel*, Bindung des Stabes*, Brennglas und Prisma*, Ewige Flamme*, Feuer und Eis*, Seil des Adepten*, Weihe der Schale*, Repräsentation Gildenmagie, Regeneration I, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +4 (also insgesamt Startwert 7),

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Kraftlinienmagie I, Objektritual: Hammer des Magus, Doppeltes Maß, Kugel des Hellschäfers, Bilderspiel, Regeneration II, Zauberszeichen

Hauszauber: Analys +6, Applicatus +4, Arcanovi +5, Desintegratus +3, Objekt entzaubern +4, Reversalis +3, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Attributo +4, Band und Fessel +2, Destructio +2, Gardianum +2 Memorans +3, Xenographus +2, Zauberklinge +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Es stehen alle Zaubersprüche mit einer Verbreitung von Mag5 und höher zur Verfügung.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab, Bannschwert (in Form einer Kurzschwertklinge), Kugel, Schale, Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, unauffällige Ersatzkleidung, Praiosamulett

Besonderer Besitz: ein besonders gutes Buch der Artefaktmagie

Anmerkungen: Die mit * markierten Rituale hat ein Abgänger Xavieras bereits auf seine Ritualgegenstände gelegt (den Apport nur auf das Bannschwert) und daher 7 pAsP verbraucht, von denen er aber bereits 5 zurückgekauft hat.

SCHÜLER DER HEPTAGONAKADEMIE ZU YÖL-GHURMAK (GP JE PACH VARIANTE)

Übliche Kultur: Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Bornland, Maraskan

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

Modifikationen: AsP +18, MR +2 (aus Vollzauberer), SO 7–12

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Arroganz 6, Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Landen), Neugier 7, Randgruppe (Dämonenverehrer)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Besonderer Besitz, Eisenaffine Aura, Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift / Agrimothwahn, Einbildungen, Größenwahn, Konstruktionswahn, Rachsucht, Ruhelosigkeit, Schlechter Ruf, Schlafstörungen, Schöpferwahn, Stigma, Streitsucht, Stubenhocker, Treulosigkeit, Unansehnlich, Verwöhnt, Wahnvorstellungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst

Kampf: Dolche +1, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde oder Hüttenkunde +3, Götter/Kulte oder Philosophie +3, Magiekunde +5, Mechanik +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen: Lehrsprache Zhayad, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Zelemja] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Zhayad] +7

Handwerk: Alchimie +6, Malen/Zeichnen +5

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen, Blutmagie, Große Meditation, Invocatio Integra, Merkmalskenntnis *Beschwörung*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Dämonenbindung I und II, Form der Formlosigkeit, Merkmalskenntnis *Dämonisch (Agrimoth)*, Regeneration I und II

Hauszauber: Invocatio Maior +7, Invocatio Minor +6, Pentagramma +4, weitere nach Variante

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Arcanovi +3, Beschwörung vereiteln +2, Gardianum +4, Odem +3, Pandaemonium +4, Protectionis +2, Stein Wandle +3, Unberührt von Satinav +2, Unitatio +3, weitere nach Variante

Gelehrte und bekannte Sprüche: Es sind alle Sprüche mit Mag4 und höher zugänglich, abgesehen von Zaubern mit den Merkmalen *Elementar* und *Illusion* (jeweils erst ab Mag5). An seltenen Zaubern (Mag3 oder weniger) lehrt man alle Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung* und *Dämonisch (allgemein)* (ab Mag2) sowie Animatio, Exposami, Höllenpein, Ignisphaero*, Nihilogravo, Schwarz und Rot, Wand aus Dornen*, Wand aus Erz*, Weiches Erstarre*, Zauberklinge, Chimaeroform, Granit und Marmor*, Herr über das Tierreich, Humofaxius*, Leib des Feuers*, Orcanofaxius*, Protectionis, und Windhose*.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit dem ersten Stabzauber), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, unauffällige Ersatzkleidung, schwarzes Beschwörungsgewand für Dämonen

Besonderer Besitz: Schale der Alchimie aus künstlichem Mindorium (teils stärkere Effekte bei Schalenzaubern nach Meisterterscheid)

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten.

Jünger des Unmetalls (27 GP): Hauszauber: Adamantium* +5, Eisenrost +4, Granit und Marmor* +5, Wand aus Erz* +5; Zauberfertigkeiten: Armatrutz* +3, Fortifex* +2, Plumbumbarum +4

Jünger der Flammensäule (30 GP): Hauszauber: Brenne toter Stoff* +6, Custodosigil +4, Ignifaxius* +5, Leib des Feuers* +5; Zauberfertigkeiten: Caldofrigo* +4, Ignisphaero* +3, Karnifilo +3

Jünger der Wucherung (32 GP): Hauszauber: Chimaeroform +6, Humofaxius* +4, Klarum Purum +5, Wand aus Dornen* +6; Zauberfertigkeiten: Balsam +4, Herr über das Tierreich +4, Verwandlung beenden +3

Jünger des Höllenwindes (30 GP): Hauszauber: Aeolitus* +6, Aerofugo* +6, Nihilogravo +5, Nuntiovolvo +4; Zauberfertigkeiten: Aerogelo* +2, Motoricus +3, Orcanofaxius* +3, Visibili +4

*) Der Zauber wird in Yöl-Ghurmak in einer agrimothisch geprägten Version gelehrt, die anstatt des Merkmals *Elementar (Einzelement)* das Merkmal *Dämonisch (Agrimoth)* besitzt.



INDEX

A

- Abdalkalima HmW163
 Abdul el Mazar HmW 153
 Abdulrik SOG 170
 Abelmir von Marvinko SOG 41, 42, 52
 Abmotus – die Fortbewegung HaM 62
 Aboralm HaM 197
 Abramelin HaM 92
 Abschlussprüfung HaM 6, 11, 26, 30, 36, 40, 53, 55, 87, 88, 93, 99, 118, 123, 145, 153, 168, 185, 190
 Abu al'Ketab SOG 184
 Abu Feyhach HmW 161
 Abu Nadrash HmW 148
 Abubrecht SOG 170
 Abudijian-Theater SOG 112
 Adamanten-Pressen HmW 77
 Adarbil HaM 94
 Adlerflur SOG 45
 Aeldgrima Ifirmsnesi HmW 149
 Aerelaos aus Hylpia SOG 173
 Agrimothäum SOG 134, 135
 Agrimoths Thron SOG 132
 Agrimoth-Splitter SOG 132, 143
 Aikar Brazoragh HmW 17
 Airon Sunderwieck SOG 108
 Aisha Dschelefsunni HmW 77
 Aishulibeth al'Orhim HaM 93
 Akademieräte HaM 88, 89, 93
 Akademievorstand HaM 28
 Akquisor HaM 29, 30
 Al Lamasshim nishuda
 Abu Leviatan HaM 20, HmW 82
 Al'Amulyat HmW 40
 Al'Aram SOG 170
 Al'Ashtanim SOG 179
 Al'Barrah HmW 76
 Al'Churám SOG 184
 Al'Gorton HaM 141, HmW 104, 105, 107, 110, 112, 115, 116
 Al'Halla Magia Tariqim HaM 166, 167
 Al'Hilal HmW 161
 Al'madas silbernes Antlitz HmW 83
 Al'Mazarothea SOG 68, 72
 Al'Nazir be Rashtul HaM 172
 Al'Rakshaz HaM 187
 Al'Rik HmW 90
 Al'Ruchâmiyya HaM 170, 173
 Al'Tacht HaM 89
 Al'Terk SOG 13, 15, 18
 Alaar Zhavinos SOG 98
 Alabasterner Rat HmW 168
 Al-Achami HaM 20, 85
 Alandra saba Onaron HmW 63, 67, 70
 Alara Paligan HaM 80
 Albornsschenck SOG 126
 Alchemicus HaM 28, 104, 150
 Aldare Firdayon HaM 154, SOG 43, 49, 52
 Aldarener SOG 43
 Aldec Praiofold II. HaM 64
 Aldec-Käfer HmW 169
 Aldinor-Diktat HaM 127, 130
 Aldyramon HaM 55
 Alessandro Tarini SOG 131
 Aleya Ambareth HaM 202, 206, 209, 210, SOG 172, 173
 Alhonso di Bethana SOG 122
 Ali al'Aswad ben Omar HaM 173
 Aljawa Walsareffnaja HmW 8, 14
 Alkahest SOG 43
 Allaventurischer Konvent HmW 51, 74, 92, 93, 99, 124, 154, 156, 165, 174, SOG 9, 88, 94
 Alma Mater SOG 89
 Almanach der Wandlungen HaM 20, 138, 139, HmW 137
 Almanach des Volksglaubens HaM 186
 Al-Raschida nurayan schah Tulachim HaM 19, 20, 219, SOG 17, 39
 Alricia HmW 68
 Alricio della Tegalliani HaM165
 Alrik der Ritterlich HaM 109
 Alrik vom Blautann und vom Berg HaM 128
 Alrik, Kaiser HaM 109, 120, 150, 154, HmW 30, 154, SOG 100, 109
 Alt-Darpatischer Bund SOG 101
 Alter Kasmyrin HmW 10
 Alt-Lowangen SOG 56
 Aludel SOG 60
 Aluris Mengreyth HaM 207, HmW 39
 Alvaro von Shoy'Rina HmW 104
 Alveranskommando SOG 72
 Alvisius Wagenberg HmW 7, 10
 Alwadirion Morgentauglanz HaM 81
 Alwene Eisenbinder SOG 190
 Alwin K. Wippflügler HaM 105
 Am 50. Tor HaM 20, 94, SOG 98
 Amado de Todos SOG 15, 17, 19
 Amaldo Veranesco HmW 71
 Amalia Westfal SOG 62
 Amanxalyn von der Eiche SOG 175
 Amargant HmW 102
 Amene-Horas HaM 154, HmW 63, 70
 Amici Harundinis HaM 38, 123
 Amphore der Ewigkeit HmW 49, SOG 143
 Anastasius Silberhaar HmW 51, 54, 56, 58
 Anatomisches Theater SOG 33
 Anconiten HaM 77, 80-82, SOG 75
 Andra HmW 8
 Andrelo ya Narro HmW 35, 36
 Anejida die Märtyrerin SOG 112
 Animaten HaM 61
 Annalen des Götteralters HaM 19, 72, 186, SOG 117
 Anoushka Udomiel HmW 100
 Anselmo Castracane SOG 42
 Anshag Halman Wërckenfels SOG 107
 Answin dem Jüngeren von Rabenmund SOG 110
 Answin von Rabenmund SOG 101
 Antidodekarische Zyklus HaM 72, HmW 127, SOG 143
 Antinoia della Garibaldi HaM 60
 Apep HmW 29
 Arachnoides Almagest HaM 14, 72
 Arachnor von Shoy'Rina HmW 104
 Araldo K'Hestofer SOG 8, 18
 Aranische Wand HaM 217
 Aranischer Exodus HaM 211, 214, SOG 30, 32, 33, 178
 Arantalwa lässt-Himmel-kreischen HmW 59
 Arcanomechnische Manufactur HaM 54
 Arcanum Interdictum HaM 120, HmW 32
 Arcanum HaM 19, 20, 72, 73, 120, 118, 187, SOG 90, 98, 106, 143
 Archomagus HaM 38, 135, 197, SOG 88
 Archon Megalon HaM 81, 94, 118, SOG 55, 63
 Ardold von Dinoda HmW 169, 173
 Arela Weißblatt SOG 100
 Arethin von Jergan SOG 112
 Arethiniden SOG 112, 113, 115
 Argasch HaM 22
 Argelionsheim HmW 34, 35, 39
 Argentum-Scholare HaM 98
 Argosianus HmW 7
 Argoslaus Eichwart HmW 14
 Aria Cargosta HmW 26
 Ariakon I. HaM 65
 Ariosto ya Galetta SOG 50, 52
 Arkanalytischer Matrixvisualisator HmW 96, 97
 Arkanatio HaM 32, 35, 161
 Arkanium HaM 11, 15, 101, 125, 172, 176, SOG 142
 Arkanium-Pokal HmW 106
 Armatus/Armata HaM 29, 110, 116, 160, SOG 50, 103, 106, 108
 Arngrimm von Ehrenstein 132, 143
 Aroqa von Punin SOG 87, 88
 Arraxamianov HaM 218
 Artefakte und Alchemica oder:
 Vom Wechsel der Dinge SOG 17
 Arteria Magica HaM 80
 Arÿios SOG 172
 Ash'Grabaal SOG 184
 Ashtarra Okharim HmW 80
 Aslam Karfenck HaM 108, 118
 Asmodena-Horas HaM 132, 134, 141
 Asmodeus Zornbold von Andergast HmW 7, 8, 16, SOG 101, 103, 110
 Asquenzio Zornbrecht-Lomarion SOG 16
 Assad ibn Merkan SOG 170
 Assarbad HmW 73, 163
 Asservatenbuch HaM 21
 Asteratus Deliberas HaM 75, 76, 82, 152, SOG 173, 174
 Astraldüren HaM 16
 Astrale Geheimnisse HaM 20
 Astralkataklysmus HaM 49, 50
 Astralstürme HaM 16, 49
 Astrolabien HaM 15, 102
 Atem der Äonen HaM 63
 Athai-Naq SOG 143
 Athanor HaM 95, 101
 Äthrajin HmW 176
 Atzaran Charazzar HaM 66
 Auditorium Maximum HaM 13, 160
 Aufstand der Magister HmW 70
 Aufzeichnungen der jungen Methessa ya Comari HmW 69
 Auge des Morgens SOG 92, 100, 105
 Aurum-Scholaren HaM 98, 102, 107
 Avessandra ya Lionessa SOG 42
 Ayshamandra saba Pasira SOG 38
 Azaril Scharlachkraut HaM 202, SOG 110
 Azila von Hohenstein HaM 148, 150
 Azizelis saba Nazmeya SOG 38, 41
B
 Bab al'ashtranim HmW 76
 Bab az'Zul HmW 155, 160
 Bal Noth HmW 164
 Bal-Honak-Stil SOG 11
 Baliiri-Schwur HmW 30
 Balphemor von Punin SOG 87, 134ff.
 Ban Uludh SOG 37
 Bannschwert HaM 19, 66, 168, 185, HmW 8, 141, 155
 Baralbus G'Hliatan HmW 111
 Bardo von Gareth, Kaiser HaM 179, 184, SOG 8
 Bart des Erhabenen Blicks 40
 Bartolo Tripalda HmW 93
 Bascanai von Andima SOG 122, 123, 131
 Bashuride HmW 138
 Basiliskenaugle HaM 84
 Basiliskenspiegel HaM 140
 Basilius der Grofse HaM 38, 130
 Basilius-Linie HaM 80
 Basilius-Prüfung HaM 38, 162, 207, SOG 42, 53, 90
 Basravan HmW 70
 Bastan Munter HaM 19
 Bastrabun ibn Rashtul HaM 86, 170, 171, 175, HmW 72
 Bastrabuns Bann HmW 74, 110, 168, 173, 175
 Beilunker Rotz HaM 121
 Beli Rascha HmW 164
 Belizeth Dschelefsunni HaM 70, HmW 153, 154, 157
 Belladonna K'Hestofer SOG 16
 Benayman al'Baloth HmW 46, 48
 Beni Asharan SOG 179, 180
 Beni Rurech HmW 166, SOG 112, 115, 120
 Beniaabayad HmW 165-167, 172, 173
 Berfinghan HaM 154, 162
 Berskerstäbe HmW 16
 Beryos von Teremon HaM 139
 Beschwörerkreis des Karasuk SOG 6, 165ff.
 Bestiarium von Belhanka HaM 19, 62, 72, SOG 119, 158
 Bestinoid SOG 142
 Bewahrer der immerwährenden Schätze HmW 26
 Bey-Zahir HaM 92
 Bha'Levekim SOG 139
 Bharaspis-Ausgabe SOG 53, 63
 Bibliotheksflechte HmW 175
 Bida die Dickliche SOG 115
 Biesinger HmW 121, 125, 127
 Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln HaM 58, 60
 Bilserin Beyluncker HaM 184
 Bjarne Borresson HaM 207
 Bjarni Ingaldson HmW 149, 152
 Bleikammer HaM 14, 21, 22, 51, 72, 114, 115, 118
 Blut der Bestie Harodia HmW 115
 Blutbeflecktes Gold HaM 66
 Blütenfee HaM 16, 81, HmW 121
 Blutiger Brutz HmW 10
 Blutkonvent von Arivor SOG 43
 Blutsäufer HaM 152
 Bodar II. HaM 118
 Bolgur der Schmied HaM 125
 Boraia von Sturmhaupt SOG 132
 Borbarad HaM 10, 15, 17, 60, 64, 65, 70, 86, 87, 92, 130, 133, 135, 140, 169, HmW 18, 28, 102, 104, 105, 111, 113, 117, 129, 156, 168, SOG 30, 42, 53-55, 64, 68, 71-73, 76, 88, 121, 134, 136, 145
 Borbaradianer SOG 33, 37, 67, 109, 110, 114, 120, 121, 164, 165, 167
 Borbaradianismus HaM 72, 87, 88, 202
 Borbarads Hauch HaM 15, 187
 Borbarads Testament HaM 72, 118, 187, 209, SOG 121
 Borduran von Bregelsaum SOG 108
 Boromeo Maraguez SOG 14, 16
 Boroniaslas HmW 173
 Boronwein SOG 166
 Boroslaw Pjetroff SOG 112
 Bospier Irdenstein HaM 158
 Bospier Sensendengler HaM 128
 Brabaker Goldesel HaM 66
 Brabaker Vitriol SOG 135
 Bradonon Beldurian HaM 64
 Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung HaM 121, 186



- Bridgard Djaia SOG 113, 118, 121
 Bridgera Karvolsmfara HmW 142, 148
 Bridgera Runasdottir HaM 207
 Briefeulen SOG 185
 Brigon von Erkenstein HaM 128, 130
 Brin von Gareth HaM 80
 Brinwill von Lautenstein HaM 173
 Brosbosch Sohn des Brambosch HmW 68
 Brücke-von-Jergan-Spiel SOG 117
 Bruderschaft der Wissenden HaM 7, 34, 64, 67, 85, 86, 134, 185, HmW 92, 104-107, 113, SOG 8, 9, 19, 30-32, 53, 55, 67, 154, 162, 164, 182, 184
 Bruderschaft des zweiten Finger Tsas HmW 176
 Brunhild Eichenkind HmW 14
 Brynna von Lowangen HaM 200
 Buch aus Sand HmW 163
 Buch der Leiber HaM 20
 Buch der Leiber HaM 20, 72, HmW 111, SOG 17, 133, 184
 Buch der Namen HaM 72
 Buch der Stille HaM 101, 102
 Bücherbold HaM 21, 194
 Büchermarkt HaM 8
 Bücherwurm HaM 16, 20, 21, 54, 56, 124, 149, 150
 Bullogrimm SOG 109
 Bund der Schatten HmW 104, 105, SOG 54, 165
 Bund des Lebens SOG 75, 82
 Bund des Roten Salamanders HaM 71, 106, HmW 7, 15
 Bund des Weißen Pentagramms HaM 6, 21, 84, 108, 120, 132, 134, 154, 178, HmW 30, 129, SOG 75, 100, 122, 155, 185, 186
 Bunte Flucht SOG 56, 57, 64
 Burj HmW 44-46, 157
 Bymazars Spiegelpfad HaM 90, 216
- C**
 Cairbre Arnstätter HmW 35, 138, 139
 Calaya Nebellied HmW 51-53, 59
 Camera Obscura HaM 133
 Camera Secreta HaM 136, 138, 140, 141
 Cammalans Kessel HaM 152
 Candidati/Candidatus HaM 26, 36, 57, 63, 76, 111, 119, 155, SOG 12, 45, 48, 49, 113, 114, 124
 Candidatus ad infinitum HaM 26
 Cante-Tinza SOG 192
 Canyzehsheim HmW 34
 Carolan Schlangenstab HaM 132, 135, 138, 140, 165
 Carolus von Beilunk HaM 120
 Celebrans HaM 29, 60, 93, 138, 173
 Cella von Gareth, Kaiserin HaM 80, 179
 Cellyana von Khunchom HaM 199, 200, 206
 Cereborn HaM 134
 Cerebornsheim HmW 34
 Certezza & Caroso HmW 93
 Cessario Paligan SOG 11, 16, 18
 Chakijian Djaia SOG 118, 120
 Chalef al-Charak HmW 25
 Chamib al'Erba SOG 17, 38
 Chamib al'Pandjashtra HmW 153, 154, 157, 162
 Charazzar HaM 65, 66
 Charine Buccadaio HaM 60
 Chimaeren & Hybriden HaM 20, HmW 114, SOG 39
 Chiranor Feyamun HaM 108, HmW 50
 Chof'iadrin HaM 69
 Chronica Eternica HaM 19
 Chronik der Meister HmW 163
- Chroniken von Ilaris HaM 62, 187, 209, 220
 Chur'chaj-Monographien HaM 186
 Circuli Prudentiae HaM 37
 Cirina Sternenspur HaM 140
 Cirrusil Eisblick HmW 118, 124, 125, 127, 128
 Ciszik' Hr-Periode HaM 164
 Coadiutoria/Coadiutorius HaM 26, 34
 Codex Albyricus HaM 6, 19, 26, 72, 109, 110, 116, 117, 121, 128, 129, 197, 214, HmW 8, 9, 54, 104, 113, SOG 13, 31, 37, 53, 89, 92, 96, 114, 154, 155, 158, 163, 176, 186
 Codex Corvinus HaM 183
 Codex Daemonis HaM 20, 73, 187, SOG 109
 Codex Dimensiones HaM 20, 72, 118, 209, HmW 101
 Codex Emeraldus HaM 20, 105, HmW 82, 114, SOG 98
 Codex Materiae HaM 105
 Codex Raulis HaM 117, 118, 121
 Codex Sauris HmW 114
 Collegium Canonicum HaM 6, 120, 124, 125, 127
 Collegium Hermeticum HaM 37
 Colonia Parseccum HaM 165
 Comitor von Belhanka HmW 50
 Commentariolus HaM 105
 Compendium Drakomagia HmW 27, SOG 98
 Conrajin Termoli SOG 118
 Consilium Sinistrae HaM 65, SOG 54
 Cor Serpentis HaM 135, 141
 Coramar ya Strozza HaM 165
 Cordovan Schlangenstab HaM 132
 Cordovan von Rabenmund SOG 111
 Corollku Talasanya HaM 85, HmW 14, 117-120, 123-128
 Corpus Mutantis HaM 20, 151, HmW 174, 175
 Cum laude HaM 37
 Curamenion von Bosporan HmW 7, 16
 Curio Thirindar HaM 138, 139
 Curriculum SOG 8, 53, 55, 99
 Cuslicum HmW 17
 Custos/Custora HaM 17, 21, 22, 28, 151, 161, 162, 204, 207
 Cyrano ya Strozza HaM 164
- D**
 Daimonicon HaM 72, 187
 Dalek der Geistreisende HaM 54
 Dämonenarche SOG 66, 73, 74, 109
 Dämonenbrache HaM 115, 118, 119, 123, 129, SOG 143
 Dämonenfäule SOG 66
 Dämonenschlacht, Dritte HaM 17, 87, 111, 123
 Dämonenschlacht, Erste HaM 17, 87, 111, 116, 118, 120, 123, 125
 Dämonenschlacht, Zweite HaM 111, 120, 125
 Danilo von Lyngwyn HmW 129, 130, 135, 137, 138
 Darador SOG 105
 Daria Irdenstein HaM 58
 Darian Olivari SOG 42
 Darius Fröhling HmW 63, 67
 Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung HaM 20
 Das Gelas HaM 66, 69
 Das große Buch der Abschwörung HaM 19, 20, 186
 Das große Elementarium HaM 20
 De Quantum minimum Astralis HmW 98
- Dealge Boauwa SOG 117
 Debrek Zornwald HaM 127
 Debrek, Kaiser SOG 100
 Dekan der illusionären Fakultät SOG 16
 Deliah Alama SOG 41, 178
 Demelioë Nandoniella Terbysios HaM 64, 70
 Denderan Gilindor HmW 60, 70
 Depositum der göttlichen Gnade HaM 141
 Der Freie Schütz HaM 106, HmW 127
 Der grosse Paramanthus HmW 82
 Deredan Bergenoor HmW 60
 Desaster von Punin HaM 16, HmW 7, 74, SOG 88, 112
 Deveron Elgarstyn SOG 162ff
 Dexter Nemrod SOG 107-110
 Dhachmani HmW 80, 85, 87, 91
 Dhamera al'Fahd HmW 80, 84
 Diamantenes Sultanat HaM 66, 85, 86, 167, 174, 176, HmW 72, 74, 85, 86
 Diara Vespari SOG 187
 Die Angst HaM 20, 94, 118, 186, SOG 39, 63, 64, 109
 Die Astralebene HmW 102, 114
 Die beiden Brüder SOG 39
 Die drei Unheiligen Schwestern HaM 64
 Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft HaM 19, 20, HmW 38
 Die Fünff Arckanen Capitel HmW 114
 Hranga betreffend HmW 114
 Die Gespräche Rohals des Weisen HaM 19, 75
 Die Magie des Stabes HaM 19, 82, 121
 Die Nichtwelt HaM 20, 186, HmW 126, 174
 Die Philosophie im Lehrsaal SOG 39
 Die Schwarze Magie – ihre wichtigsten Rituale SOG 39
 Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes SOG 17, 39, 63
 Dimiona HaM 179, SOG 30, 32, 37, 38, 72
 Dio Cardassion SOG 112
 Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion SOG 8, 9, 14, 16, 19
 Diskusstafette HmW 168
 Disliberatio HaM 18
 Divinatron SOG 92
 Djasfrador HmW 29
 Djinnayat HmW 163
 Djoha HmW 162
 Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken HmW 117
 Domaris von At'all HmW 104
 Domo Sarkisal SOG 190-193
 Donation Alrik von Terilia SOG 30, 32
 Doradaranelliopa HmW 70
 Dorana von Ilmenstein HaM 139
 Dorcus Bingenstein HaM 185, SOG 100
 Dorgando Paquamon HmW 67
 Dorota Wenzelin SOG 62
 Drachenchronik HmW 19, 21, 27, 29, 83
 Drachenci-Platz HmW 76, 79
 Drachenflur SOG 45, 49, 52
 Drachenhalle HmW 21, 24
 Draconiter SOG 42, 66, 110
 Dragontina Forca SOG 45
 Drakhard der Geisterschmied SOG 46, 52
 Drakonia HaM 9, 47, 73, 90, 104, 166, HmW 18-21, 23-29, 53
 Dramion Schattenherz HmW 129, 136, 137, SOG 164
 Drauger HmW 152
 Drego von Angenbruch SOG 110
 Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen HmW 136
 Dreizehn Zähne HmW 29
- Drinji Barn HmW 137
 Druidentum und Hexenkult HaM 20, SOG 53, 63
 Dschadir al-Faraj SOG 36, 38, 39
 Dschelelf ibn Jassafer HaM 11, HmW 73, 153, 160, 162
 Dschender von Szaijsch SOG 112
 Dschinnenrüstung HaM 176
 Dschinnenwaffe HaM 169, 176
 Duglumspest SOG 126, 137, 168
 Dunja HmW 48
 Dunkelkammer HaM 14
 Dunkle Pforte HaM 63, 73, 74, 90, 141, 187, 195, 210, HmW 103, 115, 163
 Duodomänischer Kreaturen SOG 134
 Duridan vom Berg HaM 108, 109
 Durobius Draken HaM 120
 Durthan von Erkenstein HmW 102, SOG 87, 88
 Durthanische Sphäre HmW 94, SOG 87, 88, 99
 Dythlind Moosacker HmW 134, 135
- E**
 Eboerus Rotensalm HaM 60
 Edler Schiffer HmW 119
 Edorian Wipfelglanz SOG 175
 Edorian ya Villani HaM 140
 Edwige Geeskje HaM 207
 Efferdan von Andergast HmW 10
 Efferdane Hiligon HmW 90
 Efferdane SOG 190
 Egtor von Vinsalt 122
 Eingeweihte von Kuslik HaM 141
 Eisschwert HmW 117, 118, 124, 127, 128
 Ekurzakirs Grab HmW 83
 Elbrenell Pliederguß SOG 174
 Elcarna Erillon zu Hohenstein HaM 142, 144, 145, 148-150, 152, 153, HmW 51, 141, SOG 33, 53, 61, 64, 89, 90
 Eldor Verani Bharaspis SOG 53
 Elementarion HaM 15, 171, 195
 Elender Krieg HmW 7
 Eleonora Shahi von Aranien HaM 218, SOG 31
 Elevus Primus HaM 111
 Elfenfaden HaM 80
 Elfenfüllhorn HaM 83
 Eliara di Casibelli SOG 178
 Elini von Mersingen SOG 100
 Elissa Regotis SOG 131
 Elwin Trebkoff HaM 99
 Elysia Vincetta HmW 56
 Emer von Gareth HaM 80
 Emersab die Schlaflose HmW 173
 Emersab SOG 118
 Emmeran Stoerrebbrandt HaM 189
 Emmeran von den Nordmarken HmW 18, 26
 Emmerich von Falkenstein HaM 81
 Encyclopaedia Magica HaM 14, 18, 19, 72, 82, 118, 134, 139, 140, 163, SOG 13, 98, 99, 156
 Engerd Adlim SOG 121, 122
 Enope HmW 29
 Entfacher der Glut HaM 141
 Ephorus magicae/Ephora magicae HaM 29
 Eran Valirios SOG 75, 85
 Erben der Gräber SOG 178ff
 Erbfolgekrige HaM 120
 Erhabene HaM 85, 87-90, 96, HmW 40-44, 48
 Erhala ibn Rajim HmW 48
 Erleuchtungsfest HaM 8, 77, 99, 111, 123, 134, 145, 157, 201



Erlrod Borkmeister	HmW 14	Foliantenrätsel	HaM 26, 133	Glosende Tafeln	SOG 143	Harischa	SOG 168-170
Eronia Crassac	SOG 50	Foliant der Kreutherkunde	HaM 18, 19, 82, SOG 156	Glyndhaven	SOG 109	Harmonielehre von Corollku Talasanya	HmW 119, 120, 124-126
Ertzel Kunzke	HaM 105	Formel für künstliches Mindorium	SOG 143	Gobert von der Tömmel	HaM 20, 172	Harsen von Flarngau	SOG 122ff.
Erzkrone	HmW 29	Fran-Horas	HaM 118, 155, SOG 90, 92, 94, 95, 99, 139	Godi	HmW 145, 150	Hartmann Borken	SOG 55, 60, 61, 65
Erzmagier/Erzmagus	HaM 38, 98, 109, 142, 145, 150, 211, HmW 24, 31, 33, 36, 51, 72, 81, 98, 99, 129, 153, 175, SOG 53, 54, 61, 75, 87, 88, 90, 92, 100	Fredo Efferdhilf Kobelstein	SOG 108	Goldene Masken	SOG 18	Hartumar von Luring	SOG 100
Erzprokurator	SOG 42	Fremmelshof-Relikte	HmW 92, 99, 102	Golodion Seemond	HaM 83, HmW 52	Hartuwal vom Berg	HaM 118
Erzwissensbewahrer	SOG 42	Frevlergewand	SOG 134	Gothen von Rommily	SOG 46	Haschabnah	HaM 166, 170, 173
Eslam Abd-al-Angru	HmW 25	Frick Rotpelz	SOG 62, 65	Goryn Hamukkadin al'Terk	SOG 15, 18	Haschan ibn Dunchaban	HmW 80
Eslamiden	HaM 178	Frieden von Kuslik	SOG 42	Göttin der Seelen	HmW 69	Hasrabal ben Yakuban	HaM 11, 70, 173, HmW 43, 83-85, 90, 153-157, 160, 161, 163
Esmalia	HaM 132, 135, 141	Friedensbringer	HmW 123	Graue Gilde	HmW 7-10, 18, 51, 52, 60, 62, 72, 85, 95, 98, 106, 117, 145, 153, 155, 156, 165, 168	Hasturia	HaM 70
Essentia Obscura	HaM 20, 129, 163, 208, HmW 137, SOG 109	Friedensgarde	SOG 111	Graue Stäbe	HmW 155	Hauce von Radoleth	SOG 100
Essenznetz	HaM 16, 17, 50, 52, 63, 115	Friedhof der Seeschlangen	SOG 117	Graues Einhorn	HaM 11	Haus der rettenden Hand	SOG 31, 41
Essirta Charazzar	HaM 65	Froedi Friggaerson	HmW 148, 149	Greif aus von Grafenfels	SOG 109	Haut zu Pelz	HaM 150, 152
Eternamil	SOG 100	Fröhling	HmW 60, 61, 63, 67	Greifenflur	SOG 45, 46	Heerbann der friedlichen Schwestern	HmW 175, 176
Eternenmarmor	SOG 11, 13	Fuldigor	HmW 73, 110	Gremium honoris	HaM 38	Heiliger Perko	HmW 123
Eterniumkorp	SOG 66	Fürst-Illuminierte	HaM 120, 131	Gritten Raudups	HmW 35, 117, 118, 124, 125, 127	Heinziber	SOG 112
Etherisches Geflüster	HaM 20, 208	Fürstin von Nelkra	SOG 184	Grol	HmW 125	Hela-Horas	HaM 86, 98, 105, 153
Ewiges Konzil der Elementaren	Gewalten HmW 18	Fürstkomturei Tobimora	SOG 66	Große Exkursion	HaM 77	Helborn	HmW 123
Ewiges Öl	HaM 69	Fusneldo Fiametti	HaM 54	Große Graue Gilde des Geistes	HaM 54, 97, 142, 166, 189, 199, 211, HmW 7, 18, 51, 60, 72, 85, 117, 153, 165, SOG 42, 87, 112, 122, 155, 190	Heleon	HaM 75
Examen	HaM 26, 28, 35, 36, 99	Füziber der Müßige	SOG 112	Große Lotterie	SOG 191	Helm des Mutigen	SOG 142
Examinationsstube	HaM 21, 114, 138	G		Große Schlange von Maraskan	HmW 116	Helophin Trabbacantes	HmW 103
Examinatorius	HaM 29, 36, 138	Galahan	SOG 42, 43, 45	Großen Hoftag zu Rommily	SOG 101	Helorosofolnur	HaM 90
Excelsior	HaM 37, 57, 98, 138, 156	Galahanisten	SOG 45	Großer Schwarm	HaM 93, 94	Heptaphora	HmW 111, 113
Exkursion	HaM 23, 24, 33, 34, 47-49, 55, 56, 58, 76, 77, 81, 83, 84, 145, 152, 157, 163, 187, 201, 209, 212	Galdr	HmW 144	Großer Theatralo	HaM 211, 220, SOG 19	Herdin	SOG 112-114, 121
Eydal	SOG 56, 64, 65	Galhey ay Marhisch	72	Großes Buch der Abschwörungen	HaM 186	Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen	HaM 20
		Galotta	HaM 64, 65, 72, 80, 118, 202, HmW 30, 31, 33-35, 39, SOG 9, 55, 102, 132, 135, 139, 143	Großes Elementarium	HaM 166, 175, HmW 69, 82, 174, SOG 98	Heros Academiae	HaM 134, 136, 138
		Gandkona/Gandmadr/Gandmerki/Gandstafr	HmW 144	Großes Elementarium	HaM 166, 175, HmW 69, 82, 174, SOG 98	Herzog-Eolan-Universität	HaM 128, 156, 161
		Gandolf von Gareth	HaM 109, SOG 109	Großexecutor	SOG 9, 13	Hesandor von Leuenfurt	SOG 173, 175
		Gänseflügel	SOG 103, 105, 106	Groszer Paramanthus	HmW 82	Hesindajida Djijak	SOG 118, 121
		Garalor von Tuzak	SOG 112	Grundeon Sohn des Grabosch	HaM 163	Hesindajida von Tuzak	HmW 165, 168, 172, 176
		Gardelan ya Meniona	HmW 30	Guiamolo	SOG 189, 190	Hesindedenste	SOG 43, 55
		Gareth Pamphlet	HaM 109, 118, SOG 100	Guidobaldo Quintone	HaM 202	Hesindedispute	HaM 46, 199, 201, 203, 204, 206, 208, 209, SOG 55
		Gargi Sohn des Gax	HaM 19	Guldana von Streitzig	HaM 120, 131	Hesindespiegel	HaM 19, HmW 10
		Gatomo Morcalino	SOG 177	Güldenland	SOG 13, 15, 17, 98	Hesindiane Gilindor	HaM 154, 156, 158, 160-162, 164, 165
		Gedanken zum großen Ganzen	HmW 117, 119, 126	Gunbald von Neersand	HmW 117, 125, 127	Hesperanza Rondriguez	SOG 11, 16, 18
		Geheimer Magister von Ash'Grabaal	HaM 11	Gundeline	HmW 11	Hexenband	HmW 14
		Geheimnisse des Lebens	HaM 19, 20	Gwidühenna von Faldahon	HaM 120, 131	Hilarud von Kuslik	HaM 178, 183
		Geist des Waldes	7 HaM 6, 77, 84	Gyataki	SOG 172	Hilbert von Puspereiken	HaM 116, 168
		Geisterhand	HaM 20, 62	Gyldana Bugenhog	HaM 116	Hilberto Castellani-Thaliyin	HmW 55, 56
		Geisterkreisel	HmW 69	Gylduria	HaM 135, 141	Hildelind von Rabenmund	SOG 101
		Geisterstiege	HmW 64, 66	H		Hildgard Eichenkind	HmW 15
		Geistertreppe	HmW 61, 70, 71	Haergard der Sammler	HmW 140, 151	Hilfricher Leitfaden für den reisenden Adepten	HaM 19, 62, 217, HmW 174
		Gelehrsame Stube	HmW 101	Haffajas	HmW 168, 173, 175, 176	Hjaldingard	HmW 144
		Gemeinschaft der Wissenden	HmW 140	Haffax	HmW 140, 165, 175, SOG 30, 41, 66-69, 71, 72, 74, 110, 142	Hjalmefjord	HmW 151
		Geppert der Einbeinige	SOG 72	Hagen Gerion	HmW 7	Hölleneisen	HaM 73, 187
		Gerbald Grünzweig	HmW 135	Hak'Hai	HaM 70	Honinger Geschichten	SOG 118
		Gerbald I.	HaM 109	Hakim Dschadir al-Faraj	SOG 36	Horas	HmW 29, 30, 61, 72, 93
		Gerbaljin von Tuzak	SOG 112	Hal Gording	HaM 118	Horas-Apokryphen	HmW 69
		Gerinbold Perkun	SOG 53	Hal von Gareth, Kaiser	HaM 80	Horasio ya Colpa	HmW 93
		Gerindor	HaM 38, 108, 118	Hal Westfal	SOG 62	Horasischer Thronfolgekrieg	HaM 154, 165
		Gerindor Sunderwieck	SOG 101	Haldana von Ilmenstein	HaM 97, 132	Horatio di Bravaldi	HaM 115
		Gerion Hagelstein	SOG 166	Haldana von Luring-Uckelsbrück	HaM 116	Hranngars Horn	HmW 151
		Gerosch Sohn des Gorasch	HaM 196	Haldrunir Windweiser	HmW 140, 141, 144, 145, 148, 151	Humusschlüssel	SOG 143
		Gerwulf Zantentöter	HmW 15	Haldrunir Windweiser	HmW 140, 141, 144, 145, 148, 151	Hundeblume	SOG 140, 185
		Gesplitterter Berg	HaM 118	Halike Rattel	SOG 103, 108	Hundert Dinge zu schrecken den Dieb	HaM 20, 62
		Gewissensuche	HaM 109, 112, 113, 115	Halle der schönen Künste	HaM 133, 139	Hürdo Hinske	HmW 124, 125
		Gewölbe der Mada	HmW 63, 65, 66	Hallen der Weisheit	HmW 100, 101	Hüter des Alleshendenden Auges	HmW 26
		Gh'Orgelmur	HaM 210	Halman Sandström	HmW 18, 25	Hyanon	HaM 108, 109, 118, 178, 186
		Ghantorana	HmW 163	Hamilkor	HmW 81	Hydronius von Selem	SOG 184
		Ghilianda de Nemiros	HmW 98	Hammer & Amboss	HaM 144	Hyggelik der Große	HmW 142, 151
		Ghomal ash'Shar	HaM 70, HmW 156	Handbuch der Anatomie & Chirurgie	SOG 41	Hyllaler Feuer	SOG 142
		Ghoramnir	SOG 143	Harafey al'Sömash	HaM 168		
		Giavan Migaele ya Cerrano	SOG 41, 131, 133	Haranim-al-Marustan	SOG 120	I	
		Gilindor	HaM 154-156, 158, 160-162, 164, 165	Harbaliom Bosparani	SOG 131	Ilana Taisediron	HaM 81
		Glacierian	SOG 50, 52	Harem Khablas	HaM 170	Ilaristen	109, 178-180
		Glasgötze von Waraqis	SOG 109				
		Glorana	HmW 117, 142, 152				



- Ilgard Hohenwald HaM 81, 84
 Iltapeth HmW 107, 112
 Imiglykos SOG 173
 Immerlichter HaM 20
 Ingerimms Armreif HmW 28
 Ingfallspeugen HmW 137
 Ingirvald Beornsson HmW 149
 Initiator SOG 69
 Inquisition SOG 16, 53, 57, 61
 Inquisitorius HaM 29, 36
 Inseln im Nebel HaM 152
 Inspirator SOG 69
 Institut der hohen Schule der Reiterci HaM 111, 123
 Instrukteur SOG 69
 Invasion der Verdammten HaM 64, 88, 90, 120, 123, 131
 Invocatio Integra HaM 66
 Invocator SOG 69, 89, 95-97, 99
 Iolano Schlangenstab HaM 132, 136, 138, 141
 Ipsinatschurian HmW 70
 Irgasch HaM 22
 Irian Ardismôr SOG 45
 Irigia HaM 54
 Irim HmW 48
 Irinia von Andergast HmW 10
 Irschan Perval SOG 9, 13
 Îsenfold Felsflüsterer HmW 18, 28
 Isha saba Ruban HmW 77
 Isiriel SOG 143
 Iskir Ingibjarsson HmW 140
 Ismeth ibn Pakhizal HaM 93, 96
- J**
 Jadwiga Ehrwald HaM 185
 Jago Gorn SOG 57
 Jahr des Feuers HaM 22, SOG 106, 107, 110
 Jalal ben Rocha HmW 161
 Jalle Norrsfari HaM 204, 207
 Janana Irsgrim HmW 104
 Jandon Bluugh HmW 172, SOG 112, 113, 115, 118, 120
 Jandora SOG 46, 191ff.
 Jandra HaM 207
 Jarek Petuschke SOG 75
 Jarlinde von Weissenstein-Pandlari HaM 128, SOG 100
 Jaro Doresian HaM 98, 199, 209
 Jasinde HmW 55
 Jast Gorsam HaM 130
 Jastgor Borsow HaM 195
 Jaunava Dagonoff HaM 97, 98, 104
 Jelspeth Liekenstek SOG 141
 Jesabela SOG 192
 Jibran at'Tarhand HmW 161
 Jikhbar al Kharechem HaM 211, HmW 60, 612, 66, 67, 70, 71
 Jirdan Felenius SOG 97
 Jondarn HaM 81
 Jorgan zu Birkenheim HmW 100
 Jorgen Raul Vittelbeck HmW 30, 34
 Jost Zertel HmW 100, 103
 Journal für angewandte Hermetik HmW 10
 Juwelen des Xar'ksazzl HmW 116
 Jylani von Norburg HmW 55, 56, 58
 Jylani von Norburg SOG 75
- K**
 Kaiserliches Lehrinstitut HaM 124
 Kaiserlose Zeit HaM 109, 112, 178
 Kalida Niodas HaM 185
 Kammer des Gleichgewichts HmW 29
 Kammerplombe HmW 114
 Kanon HaM 18, 19, 73, 88, 134, 138
 Kanzley für Scharmützel, Gesteich und allerley Kurtzweyl SOG 109
 Kara ben Yngerynn HaM 202
 Karfunkelkammer HmW 84
 Karib al'Chalud HmW 153, 156, 164
 Karjunon Silberbraue HaM 10, 11, 132, HmW 105, 113
 Karmakorthäon HmW 19
 Karneval HmW 60, 62, 63
 Karshaz HmW 154, 157, 160, 161, 164
 Karte der Umwege SOG 142
 Kasim ben Faruk HaM 96
 Kaspar Malzenio Eulertin HaM 70
 Kaspardald von Nostria HmW 173
 Katalog der Signaturen SOG 110
 Kazim ar-Ranij HmW 43
 Kedio HaM 132, 133, 135
 Keftter Schule HaM 167
 Kelch des Humus SOG 139
 Kemal Rashij ben Surkan HmW 160
 Kerime al'Chadida HmW 43
 Keshal Isiq SOG 164
 Kessel der Wiedergeburt HaM 152
 Ketab al'Djünim HmW 163
 Khadan Garlichgrötz HmW 69
 Khadan I. Firdayon HaM 132, SOG 42
 Khadil Okharim HmW 72, 73, 76, 80, 81, 83, 84, 90, 103, 105, 173, SOG 191
 Khajid ben Farsid HaM 96, HmW 43
 Kham-Cha-K'so HaM 164
 Kharima saba Meriban HmW 90
 Khelbara ay Baburia SOG 30, 38, 168ff.
 Khelevatan SOG 32
 Khezzara HmW 17
 Kholak-Kai HaM 118
 Khorena saba Merisa HaM 211, SOG 32, 41
 Kiamu Vennerim HaM 54, 58, 60, 62, HmW 51, 52
 Killgorn von Punin SOG 107
 Kinder der Schöpfung HmW 165
 Kiranya von Kutaki SOG 171ff.
 Kitab ash Shifa SOG 39, 170
 Kluge Kaiser HaM 120, 178
 Kneifer HaM 153
 Knochenblei HaM 73, 187
 Knochenmann HmW 115
 Kobold HaM 16, 21, 41, HmW 69, 70, 121, 137, 139, 161
 Koboldtreppe HmW 70, 71
 Kolja Swintkoop HaM 196
 Königlich Andergaster Armece HmW 9
 Konklave der Arkanen Analytiker HmW 96
 Kontrollverlust HaM 49-52
 Konventshalle HaM 64
 Konzil der Geister HaM 64
 Konzilslinie HaM 73
 Kophta/Kophtanim HaM 85, 86, 92, 95, 96, 187, 211, 216, 220, HmW 83, 103, 153
 Korgo SOG 184
 Korina Bächerle HmW 36
 Korrassón K'Hestofér HmW 111
 Koschbasalt HaM 21, 22, 51, 104, 127, 180, 184, 192, 195, 209
 Krafflinie HaM 5, 13, 16, 17, 49, 50, 52, 63, 73, 80, 90, 101, 115, 138, 153, 216, HmW 14, 74, 94, 147, SOG 59, 60, 89, 134, 155
 Kraftstau HaM 16
 Krakensilber HaM 187, 197
 Kraljew von Lowangen HmW 172
 Kreaturen am Rande der Welt HaM 94
 Kreis der Einfühlung HaM 47
 Kreis des Sechs SOG 172
 Krieg-der-35-Tage SOG 30
 Kristall der/des Abendsonne/Morgenröte/Herbstabends HmW 28
 Kristallgefängnis SOG 143
 Kristallherz HaM 73
 Kristallomantie HmW 20, 107, 111, 115
 Kritische Essenz HaM 16, 96, HmW 74, 75
 Krona Adersin HaM 116
 Kryptor SOG 10, 16
 Kulibin HmW 74, 83
 Kuniswart vom Reifenwasser HaM 108
 Kunkarar Riak Siburash SOG 167
 Künstliches Mindorium SOG 142
 Kuratorium HmW 62, 63, 66, 70
 Kurinbaumkönig SOG 117, 120
 Kut'Gnor'Phurr SOG 172
 Kutub Habibi HaM 172, 174
 Kysira Engstrand HaM 125
- L**
 Laila Chirasir SOG 184
 Laililinde Geppertunya HaM 218
 Lajella Kalefunni SOG 168-170
 Lamashtu HmW 90
 Lamea Conciliata SOG 50
 Lamea della Pallyo HaM 162
 Lamea HaM 10, 162
 Lamea-Expedition SOG 193
 Landor Gerrano HaM 131, SOG 20ff.
 Lanzelind Heilenhorst HaM 120
 Larissa Uchakbar SOG 42, 43, 49, 52
 Larissa von Albenhus HmW 67
 Larona vom Schattenmoor HaM 125
 Larve des Vogelmanns HmW 69
 Laufender Diwan SOG 185
 Lebende Rüstung SOG 142
 Lebende Wurf SOG 74
 Legat/Legata HaM 6, 7, 14, 29, 60, 96, 114, 123, 132, 139, 166, 203
 Leidensband HaM 216
 Leihbestand HaM 18, 214
 Lemash HaM 167, 169, 174
 Lenziber SOG 117, 118, 120
 Leonardo SOG 132, 134, 142, 143
 Lesidra Schlangenstab HaM 132, 134
 Lessandro ya Taranelli HaM 54
 Lethargiker SOG 97
 Leuchtende Zeichen HaM 20, 191
 Lexikon der Alchimie HaM 19, 105
 Liasanya Mohnblüte von Madasee SOG 110
 Liber Methellessae HaM 20, 212, 217, 219, HmW 69, SOG 17, 98
 Liber Zhammorican per Satinav HaM 95, HmW 127
 Libussa Timpiski HmW 128
 Licht des Zaubersultans HmW 83
 Lichtvogel HmW 18, 19, 21, 23
 Limbologie HaM 22, 206
 Limbologische Raumquerverteilung SOG 92
 Lingmar Windlied HaM 142
 Linnert von Erlenfang SOG 108
 Liscom von Fasar HaM 85, 87
 Lizentiat HaM 28
 Lohnmagier HaM 8, 26, 54, 55, 60, 189, 196, 202, 206
 Lowanger Jahreszeiten HaM 146
 Lowanger Winter HaM 146
 Löwengarde HaM 128
 Lucan Cantone SOG 32, 38, 41
 Lucianus von Vinsalt HaM 164
 Lucinius Albion Murdak von Sardosk SOG 69, 71, 72
 Ludilla Ucurinai von Schnakenwinkel SOG 110, 111
 Luisina Sumodez HmW 25
 Lumin HmW 175, SOG 112ff.
- Luta Arauken HmW 128
 Lutsana ay Oikaldiki HaM 154
 Lygdoron von Maziroc HaM 211, 217
 Lykanthropie SOG 82, 142
- M**
 Ma'hay'tamim SOG 134
 Macht der Elemente HaM 97, 219
 Mactana vom Schwarzen Wald SOG 132, 140, 143
 Mada Basari SOG 41
 Madabahn SOG 59
 Madaion Sphÿritus SOG 50
 Madalena Mirabilia di Madjani-Minora SOG 96
 Madamanten SOG 54, 64
 Madamantennadel SOG 64
 Madaya HmW 52, 58, 67, HmW 67
 Madra saba Yakuban HmW 161
 Magie – Macht der Überzeugung HaM 19, SOG 63
 Magie des Stabes SOG 158, 191, 192
 Magie im Kampf – Kämpfende Magie HaM 129
 Magier der Nacht HaM 64
 Magier des Wassers HaM 92
 Magierkrieg HaM 11, 54, 63, 64, 76, 84, 86, 98, 109, 118, 120, 125, 127, 132, 134, 140, 142, 154, 178, 199, 211, HmW 7, 18, 30, 32, 72, 73, 75, 92, 102, 130, SOG 30, 88, 100, 101, 103, 110, 112, 122, 165, 178
 Magiermogul vom Gadang HaM 73, 86, 88, 89, 92, 94, 95, 176, SOG 182
 Magische Schilde HaM 19, 20, 108, 117, 129, SOG 51, 109
 Magische und nichtmagische Heilungen SOG 75, 84
 Magister Drax HmW 135, 138
 Magister Eberstammus Teckreis HaM 37
 Magister extraordinarius HaM 27, 39, 66, 70, 105, 106, 151, 155, 173, 207
 Magister magnus HaM 27, 58, 69, 70, 80, 92, 93, 115, 127, 138, 150, 162, 184, 193, 195, 197, 206
 Magister minor HaM 27, 39, 106, 128
 Magister ordinarius HaM 7, 27, 29, 30, 35, 39, 60, 81, 93, 116, 142, 150, 162, 173, 179, 185, 195, 207
 Magister Quak HaM 101
 Magister Tenebrarum SOG 162ff.
 Magister viatoris HaM 27, 55, 70
 Magistra magna HaM 27, 60, 70, 81, 104, 128, 161, 185, 206, 217, 218
 Magistra Mortua HaM 70
 Magna cum laude HaM 37
 Magnavirtus HaM 132, 134, 140
 Magnum Opus des Weltenbrandes SOG 143
 Magusprüfung HaM 6, 27
 Maha Bor HaM 69
 Mahmud ibn Sayid HmW 84
 Maindor SOG 108
 Mairi HaM 81
 Majarna Virah HaM 81, SOG 165
 Malmarsrub HaM 187
 Manach ter Goom HmW 43
 Mandricon HaM 97, 98, 102, 106
 Mantra'ke SOG 109
 Mantrabad HaM 88, 89, 96, SOG 164
 Mantrabun al'Amulyati SOG 13, 16
 Manuskripte von T'qelin-Ra'id HaM 60, SOG 98
 Marada Gerasdottir HmW 142, 144
 Maraskanpapier SOG 113, 118
 Maraskenkönigin SOG 120
 Marbarita Rodriguez HaM 184, 185
 Marbo Morentau HmW 15



Marchesca Ophenos SOG 15, 19
Marmun HmW 29
Marvek Galenius SOG 75
Maryan di Shumir SOG 30, 37
Maschdawa Patriloff SOG 75, 81, 82
Matthis Bjarnhildson HmW 149
Mattilda Smuitters HmW 60-63, 67
Mäuseplage HaM 80, 84
Mawdli HaM 166, 169, 172, 173, 177
Mayla Mondhaar HaM 150-152
Mazarina Gilindor HaM 162
Medwin von Kuslik SOG 45
Meistar/Meistari HmW 142-144, 148, 149, 150
Meister der vier Gestalten HmW 167
Meister Heckenschreck HaM 194-196
Melcher Fernel HmW 36, 39
Melchior Borgenthal SOG 64
Meliodane Espenhain HmW 94, 96, 99, 100, 101, 103
Melwyn Stoerrebrandt HaM 211, HmW 153
Menacor HaM 73, 206, 207, 210
Menacoriten HaM 73, 206, 210, HmW 59, 100
Menaris HaM 165
Mendilion SOG 75, 84
Menkirdes von Rethis SOG 173
Menschen und Nichtmenschen HaM 20, 81, 82, 151, SOG 39
Mephal von Punin SOG 87, 88, 90
Mephaliten HaM 29, 30, 39, HmW 52
Mephalsrat SOG 88, 90, 99
Merak-Tiu HaM 90, 96
Mermodion HmW 40, 50
Metanora Carsian Paradaitis HaM 64, 65
Metaspekulative Dämonologie HaM 209, SOG 143
Methelessa ya Comari HaM 10, 11, 211, 212, 216, 217, 220, HmW 60, 62, 69, SOG 13, 15, 16
Mharbal al Tosra HaM 202
Mhek'Thagor HaM 221
Mherech ben Tuleyman HaM 166, 173, HmW 153
Mia Vanderzee HmW 70
Mindergeister HaM 16, 23, 29, 41, 43, 49, 51, 80, 101, 118, 172
Mindorium HaM 11, 15, 17, 69, 70, 102, 122, 125, 168, 170, 176, SOG 52, 136, 138, 142, 143
Miniatur-Bosparanie SOG 57
Miolag Korden HmW 110
Mirabilia „Rahjalieb“ di Zeforika SOG 14, 16
Mirshan saba Shomal HmW 156, 161, 162
Mnemosynthese SOG 36
Mondglanz Eichenfeld HmW 51, 52, 54-58
Mondino ya Montazzi HaM 55, HmW 90
Monsterhandbuch HaM 19, SOG 119
Moqtah och'Ramazi HmW 26
Morello HmW 168, 169, 176
Morgel von den Drachensteinen HmW 117, 124, 127
Morgenrotglanz HmW 26
Mudramul/Mudramulim HaM 87, HmW 40, 72, 83, 84, SOG 178
Mündel Balphemors SOG 134, 143
Murak di Zeforika HaM 64, SOG 8, 165ff.
Murak-Horas HmW 18
Murgol HaM 64
Mustajin der Hundemann HmW 173, 175, SOG 115
Muwallaraanim SOG 33
Myrburg HmW 152
Myria Damano HmW 67, 70
Myrsinion Kohlköchel HaM 217

Π

Na'Chai HaM 209
Nabatil Okharim HmW 80
Nabuletha SOG 17
Nacht unter Verrückten HaM 26
Nachtwandler HaM 152
Nacladorian von Mersingen SOG 100
Nacladors Odem HaM 15, 101
Nahelor Windlauscher SOG 175
Nahema saba'l Kutub HmW 48, 50
Nahemas magisches Kettenhemd SOG 143
Najara ibn Bheraimi HmW 72
Nandusschule HaM 154-156, 161, 162, 164
Naomi du Berilis HmW 40, 43, 50
Nardes HaM 117, 118
Nardesfälle HaM 118
Nareb ibn Salman SOG 165
Narreglas HaM 73, 187, 220, 221
Narutellemanara HmW 70
Nasich HmW 76, 81
Naugadar HaM 127
Nazir ibn Jassafer HaM 96, HmW 49
Nazmeya saba Sherizeth HaM 85
Nebahath al'Mechalla HaM 93
Nebogli SOG 143
Neetya von Eslamsgrund HmW 36
Nekromantenrat HmW 39, SOG 8, 165-167
Nelgab SOG 184
Nerentinellovin HmW 70
Nereton HaM 69
Neriman al'Omar SOG 37
Neryaki HmW 160, 161
Nestor ya Vallonti HaM 160, 164
Nestorio HmW 113, 116
Neu-Havena SOG 184
Niam von Bosparan SOG 123
Nianalyndir HmW 52, 55, 59
Nichtwelt HaM 20, 43, 118, 186, 208
Niederwals HmW 117
Nimrods kleiner Schwarm HmW 83
Niobara von Anchopal SOG 30, 178
Niobaras Sternkundliche Tafeln HaM 18, 19, HmW 82
Niodande Westhues HaM 161, 162
Nirraven HaM 73
Nita von den Adlern SOG 75, 122, 123, 129-131, 133
Nivia Minzen HaM 152, 153
Nodix HaM 16, 17, 50, 63, 73, 80, 96, 101, 216
Noioniten HaM 108, 118, 178-180, 182-186
Non probatum HaM 37
Noralec HaM 178, SOG 107
Noralec-Sakrale HaM 120, 131
Nortreich HmW 17
Nostrianus Eisenkober HaM 120
Nujuk HmW 50
Nurumbal HaM 66

O

Observatoren SOG 89, 90, 97, 99
Obsidiansphäre HmW 76, 79
Obskuroantie SOG 163
Ochsenbluter Urkunde SOG 101
OCR HaM 37
Odenius HaM 61
Odilon von Sanzerförst HaM 115
ODL HaM 29, 37, 42, 57, 89, 153, 193, 200, 202, 203, 206, 212, 214, HmW 7, 9, 15, 141, 145, 147, 165, SOG 46, 50, 51
Offenbarung des Nayrakis HaM 20, 209, HmW 101, SOG 98, 143
Okharim-Skala HmW 74, 76

Olaf Laske HmW 149
Olea Randersacker HaM 127
Olgrimm Weißbart HmW 36
Olimonë Rothenfels SOG 8
Olja Immenfeld HaM 150
Olorand von Gareth-Rothenfels HaM 178, 184, SOG 32
Omar al-Alam HmW 90
Omar ibn Hayduk HmW 80
Omar ibn Mawud HaM 93
Orchit von Hirschfurten HmW 92, SOG 42
Ordele SOG 143
Orden der Grauen Stäbe HaM 64, 152, 173, 186, 217 (siehe auch ODL)
Orden der sechs Flügel Menacors HaM 73, 207 (siehe auch Menacoriten)
Orden des Pentagramms HaM 29, 39, 62 (siehe auch Pentagrammorden)
Orden vom Auge HaM 142, 144, 150, SOG 105, 106, 132
Ordens zur Sanften Ruhe SOG 75
Orin Oistergaart HmW 71
Oronische Skalpelle SOG 40
Oronische Traumsteine SOG 36, 41
Orotho der Zauberschmied HaM 173
Ossuarium HaM 69
Oswyn Puschinske HaM 109, 151, 152, HmW 31-33, 39, SOG 33, 39, 53, 55, 61, 63, 64, 162
Oth al'Heskatet HmW 163
Ouroboros SOG 40
Ousiaphôr HmW 29

P

Pakt mit den Kobolden HmW 70
Palisha HaM 174
Palmyra Tartuffo HaM 54, 61
Papierwusel HaM 16
Pargonos HmW 51
Parisantie Kaucis SOG 42, 43, 49
Parsek HaM 165
Patriamon von Mysobien HaM 64
Patron/Matrona HaM 29, 33, 54, 81
Peddersen HmW 121, 123-125
Pentagrammaton HaM 12, 181
Pentagrammorden SOG 42, 45, 46, 88, 159
Perafir HmW 29
Perainidan Crumold HaM 204, 207
Peranijian Schesselbart SOG 118, 121
Perdan Weihenwacht HaM 185
Peridian HmW 68
Perishan Yezemsunyara al Jhalafi HaM 212, 218, 220
Perjin von Lowangen HmW 165, 172
Pernevel Illsur HmW 113, 116
Pernizia Berflinghan HaM 162
Pertakis-Edition SOG 39
Perval Groterian SOG 110
Perval, Kaiser HaM 11, 109, 118, 179, 186, SOG 53-57, 101, 109
Pervallia Arkanjeff HaM 11
Pfaunenpalast SOG 31, 33, 40
Pfeifenmeister HaM 217
Pfeile des Lichts HaM 6, 67, 120, 122, 123, 125, 127-131, 182, 183, 185, 187
Pflanzenkönig SOG 143
Pforte des Grauens HaM 65, 71, 73, 130
Phantomgeräusche und -lichter HaM 16
Phecadirs Diadem der Feilchkunst HmW 83
Pher Drodont SOG 98
Phexcaer HmW 152
Phileasson Foggwulf HmW 151
Philosophia Magica HaM 72, 98, 186, 208
Phiole der Wahrung HmW 49
Phranya Yalma Zornbrecht SOG 9, 14

Pjatril Surjeloffo HaM 99, 104
Platz der Verständigung HmW 53-55, 57
Platz des Lebenden Zaubers HaM 214
Pölberra HaM 66, 69-71
Polinaro von Hussbek SOG 41
Porta Aithericca HaM 20, 209
Praetor Borgard HaM 202
Praiodan Weißblatt HaM 27, SOG 42
Praiodane Almira Werckenfels SOG 100, 101, 105-111
Prais' größtes Geschenk HaM 20, 129
Praiowine Westfar HaM 154, HmW 92, 99
Praioziber der Alabasterne HmW 169, 171, 172, 173, 175
Präsenzbestände HaM 18
Precatio HmW 116
Premis Tierleben HaM 19
Priesterkaiser HaM 64, 72, 109, 120, 131, 178, 211, SOG 75, 87, 100
Prima Elevia HaM 26, 30, 157
Prima Novizia HaM 26, 28, 31, 32
Prima Studiosa HaM 26, 32
Prinzipismus SOG 46, 50, 52
Prishya von Garlischgrötz HmW 60, 62, 63, 70, 72, 99, 102, SOG 87, 89
Prisma Astrale HmW 102
Proband HaM 26, 28, 30, 102, 161, 166, 190, 193
Probatio HaM 26, 30, 35, 109, 133
Protectorat des Ostens HmW 162
Pryxla HmW 176
Pyriander di Ariarchos HmW 18, 19, 24, 25

Q

Qabalya Belizeth HmW 156, 163, 164
Qabalyim HaM 218, 220, SOG 168, 178ff.
Qadir Munjid al'Thamir HmW 81
Quadranten HaM 15
Quanion Finsterfold SOG 53
Quanionsqueste HaM 131
Quecksilber-Kammer HaM 98, 99, 101
Quecksilberkristall HaM 98, 99, 101
Quetzal Halmstädt SOG 97

R

Racalla von Horsen-Rabenmund HaM 108, 109, 113, 115, 117, 194, SOG 109
Rachensilber HaM 101
Rächerinnen Lycosas HmW 176
Rachwan ibn Muyanshir HmW 20, 26, 28
Rafik ibn Dhachmani HmW 80, 85, 87, 91, 180ff.
Rafim Bey SOG 108
Ragodan der Hellscher SOG 108
Raidri Conchobair HmW 19
Rakorium Muntagonus HaM 11, 97, 98, 104, 202, HmW 73, 81, 84, 107, 116, 161, 168, 173
Ralliyon Hellason HaM 207
Ramanlyr HmW 153, 154, 161
Randolph von Rabenmund SOG 100
Raschtul HmW 21
Raschtul Kandscharot HmW 19, 29
Raschtula HmW 21
Rashid Omar HmW 72
Rashid HaM 93
Rashman Ali SOG 17, 63
Rashtul al'Sheik HmW 153
Raskaja Ingiersdottir Arivorer HaM 60, SOG 193
Rasulan SOG 32, 38, 169
Raveno Terbysios 71
Rayadés Valeria Florios SOG 38



Rechtseminar zum Greifen in Beilunk HaM 116, 127
 Regenläufer HaM 77
 Registerlinge HaM 21, 151
 Registers von Vrs'len HmW 114
 Renascencia HaM 154, 155, 164
 Reno Tergelin HaM 141
 Reno, Kaiser SOG 61
 Reojian von Sinoda HmW 168
 Reshemim SOG 41
 Reto Sandström HmW 18
 Reto Westfal SOG 62
 Rhayano Medellis HaM 195, SOG 8
 Rhayodan de Porcupino HmW 92, 93, 99, 100, 103
 Rhazzazor HmW 39
 Rhenaya Cerillio HmW 40, 50
 Richeza von Punin SOG 45
 Riesenpelzschwein SOG 185
 Rimiona Paligan HaM 184, 187
 Rinaya von Punin HaM 54
 Ring des Lebenspendenden Feuers SOG 144
 Ring des Satinav SOG 110
 Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene HaM 18, 20, 62
 Ritter des Immerwährenden Kampfes HmW 73, 75-77, 79, 80, 84
 Ritus der Großen Astralemanation HaM 38
 Riva-Spiel HaM 24, 148
 Rizwan ibn Gaftar HaM 218, 220
 Robak von Punin HaM 11, 38, 49, 50, HmW 92, 93, 94, 98-100, SOG 87
 Robarius Werdogan HaM 162, 164, 165, SOG 100
 Robayah HaM 177
 Rodalf von Fuchsbach SOG 111
 Roderick von Perricum SOG 69, 72
 Roedepirks HmW 118
 Rohaja von Gareth, Kaiserin HaM 115, 117, 118, 123, 128, 130, 181, 211, SOG 67, 69, 74, 134
 Rohal der Weise HaM 8, 11, 19, 23, 37, 64, 75-77, 79, 84, 86, 98, 99, 108-114, 117, 118, 120, 123, 125, 132, 134, 142, 144, 145, 152, 157, 161, 162, 172, 178, 187, 199, 200-204, 206, 209, 211, 212, 217, 221, SOG 8, 88, 92, 100, 122, 126
 Rohals Verhüllung HaM 8, 77, 99, 111, 123, 134, 145, 157, 201, 202
 Rohals Zinne HaM 112
 Rohalsche Gefäße SOG 110
 Rohalsmal HaM 11, 37
 Rohalswächter HaM 108, 120
 Rokia al'Jazeel HmW 80, 81
 Rommilyser Mark SOG 100, 101, 110
 Rondraja Ma'ndraha HaM 81
 Rondrigan Paligan HaM 187
 Rosalia Hirthensius HaM 142
 Rosalia SOG 16
 Röschtula HmW 21
 Rote und Weiße Kamele HaM 42, 171, SOG 59
 Roter Salamander HaM 100
 Rovena von Shamaham HmW 18, 26
 Ruane von Elenvina HmW 30, 31, 34, 38, 124
 Ruban Dhachmani HmW 87
 Rugis Admar SOG 74
 Rukos Gavarn SOG 131
 Runajasko HaM 12, 203, 207, HmW 140-145, 147-152
 Runfried Trioptin SOG 66
 Runjida (Häselfeld) aus Syneggyn SOG 118
 Ruugum HaM 84
 Ruvana Menriseth SOG 66, 71

S
 Saador HaM 220, 221
 Saal der Geister HmW 65, 66
 Sabeth SOG 36
 Sacerdos/Sacerda HaM 29, 110, 111, 115, 139, SOG 50, 101, 102, 107
 Sacerdos-Spectabilitas SOG 100
 Sadrakkors Auge HaM 130
 Sagitta da Samba HaM 120, 128
 Sagitta von Drachwill HmW 129, 130-132, 138
 Sahaba HmW 162
 Sahib al'Asrar Beni Avad HmW 161
 Sahib al'Babim HmW 161
 Sahib al'Sabaa HmW 160, 161
 Sahib al'Sitta HmW 153, 155, 160
 Sahib mha Ifritim HaM 93, 95
 Salaband HmW 143
 Salamander HaM 19, HmW 7, 9, 10, 15, 17, 107
 Salamanderbrand HaM 98, 106
 Salamanderfeuer HaM 95, 106
 Salamanderofen SOG 60
 Salandrion Farnion Finkenfarn SOG 87, 89, 96, 97
 Salanur Tala'a' Feya HmW 52, 54, 55, 59
 Salarino Gilindor HaM 162, 164
 Saldor Foslarin HaM 11, 120, 127, 181, HmW 35, 107
 Sali el'Mayyadah SOG 30, 31, 36, 37
 Sälüm HaM 166, 168, 170
 Salina Bächerle HmW 36, 38
 Salix Horrigan HaM 150
 Saljeth HmW 7
 Salpikon Savartin HaM 70, 72, 96, HmW 99, 104, 111, 116, 161, SOG 8, 9, 11, 13, 17, 18, 33, 54, 67
 Salquirio Gilindor HaM 162
 Salvunker Kreis SOG 64
 Sanctuarium HaM 69
 Sangurit-Kristalle SOG 137, 142, 145
 Sapper Loth HaM 54
 Sargentillian-Glas SOG 185-187
 Sarim al'Jabar HmW 40, 45, 46, 50
 Sarjabansarai HmW 44
 Sarosa Shennasuni SOG 120, 121
 Satyana SOG 165, 167, 168
 Saya di Zeforika HaM 64
 Schalen der Schwarzen Schlange SOG 18
 Scheijjan HmW 169, 173
 Schiefmaul HmW 149
 Schinderwaat HmW 60, 66, 70, 71
 Schlacht auf dem Mythraelsfeld HaM 109
 Schlacht in den Wolken HaM 115, 116, 120
 Schlacht in der Gorischen Wüste HaM 109, HmW 18, 28, 130
 Schlacht von Hemandu SOG 118
 Schlacht von Jergan SOG 112
 Schlacht von Saljeth HmW 7
 Schlafkunde HaM 14
 Schlange der Erkenntnis HaM 37, 160-162
 Schlangenflur SOG 45, 46
 Schlangenportal SOG 103
 Schlangenstab HaM 132, 134-136, 138, 140, 141, 165
 Schlangenswald HaM 99, 100
 Schlüssel zur magischen Verständigung SOG 173
 Schmatztal SOG 141
 Schulgeld HaM 8, 83, 98, 112, 142, 152, 160
 Schwarzborke HmW 110, 112
 Schwarze Buch Thargun HaM 72
 Schwarze Gilde HaM 7, 11, 85, 112, 124, 192, 203, HmW 95, 145, SOG 30, 33, 37, 67, 69, 87, 102, 137, 170

Schwarzes Auge HmW 69, 76, 99, 110
 Schwarzes Auge von Khunchom HaM 11
 Schwarzes Stierszepter von Adergast HmW 17
 Schwestern des Heerbanns HmW 176
 Schwesternschaft der Mada HaM 37, 60
 Schwur von Baliiri HmW 30
 Scolaria HaM 26
 Scriptorius HaM 29, 36, 81
 Secretarius Westerling HaM 193
 Secunda Elevia HaM 26, 30
 Secunda Novizia HaM 26, 32
 Secunda Studiosa HaM 26, 32
 Seelensammler HaM 64
 Seelentiegel aus Geisterblech SOG 145
 Seeschlacht von Andalkan HmW 105
 Seeschlacht von Phrygaios SOG 9
 Seffel Peutler HaM 151
 Sefira Alchadid SOG 182
 Sefira Ausrufer SOG 41
 Sefira Maradin HmW 71
 Selara Moriani HaM 185
 Selemmer Fragmente SOG 18
 Selemmer Schule HaM 167
 Semirhija Jushibi Al'Kasim SOG 57, 62
 Septimo Sargentillian SOG 185ff
 Septimo von Sellkotten SOG 186
 Serafin von Punin HaM 219
 Serail Al'achami HaM 90
 Serail as'Sayaff HaM 166, 170
 Serailim als Sahibim HmW 157
 Seuchenbringer HmW 91
 Sevastana Gevendar SOG 18, 188ff
 Sewerus von Greifenfurt HmW 120, 125, 126
 Shabob sâl Dilhaban HaM 93
 Shafir HaM 60, 163, HmW 29, 102
 Shaitanswind HaM 173, 176
 Shanatir al'Jamil HmW 153, 156, 163
 Shanatir Sheranbil ibn Amullah HaM 166, 167
 Sharnaars Spiegel HmW 91
 Shayariel Lachen-wie-Windgeflüster SOG 173-175
 Shaykal von Khunchom HaM 118, HmW 72
 Sheika SOG 31
 Shelhezan HaM 69
 Sheynucha HmW 153, 156
 Shikanydad 165, 167
 Shirkan ibn Shahir HmW 153
 Sholvar von Punin SOG 97
 Shoriath SOG 33
 Shoy'Rina HmW 104
 Si'anna HaM 81, 83
 Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes HaM 94, 186, 208, 219
 Sif Jalandrasdottir HmW 149
 Sigman Heisinger SOG 105, 108, 110
 Silanor Faralon HmW 147
 Silberne Horde HmW 127
 Silberzunge HmW 26
 Silem-Horas HmW 7
 Simiamada SOG 185
 Simidriel Eissänger HmW 142, 144, 148
 Simyala-Fragmente SOG 88, 89, 96
 Singendes Zeichen HaM 26, 176
 Sirdon Kosmaar SOG 87, 89, 90, 92, 95, 96, 99
 Skalde HmW 140, 143, 145, 146, 147, 149-152
 Skaldenkunnig HmW 151
 Skolaforradandi HmW 144, 145, 148
 Skorpionkriege HaM 87
 Söhnen Gerindors HaM 38
 Sömash HaM 166-169, 172-177
 Sonnenlegion HaM 120
 Spectabilitas minor HaM 28
 Spectabilitas secundus HaM 28

Spectatio HaM 35, 157
 Sphäre des Gleichgewichts HmW 129-132, 134, 137-139
 Sphärenauge HaM 65, 73
 Sphärenharfe HmW 70
 Sphärenklänge HmW 126
 Sphärenobservatorium HmW 124
 Sphärentunnel HmW 103, 163
 Spiegel der Schwarzmagie HaM 19, 65, 66, 72, HmW 107
 Splitter von Licht und Schatten HmW 136
 Stadt aus der Tiefe HmW 104
 Stadt der Schlangen HaM 152
 Staryun Lorianio SOG 50, 52
 Steinbeißer HmW 115
 Sternkreis von Rashdul HmW 153
 Sternregen SOG 54, 60, 64
 Stermentor-Akademie SOG 30
 Sternenturm HaM 15, 136, 171, 172, 217
 Sternwarte HaM 15, 136, 171, 172, 217
 Stipen Hullheimer HaM 194, 196
 Stipen Kulibin HaM 166
 Storde Tienan HaM 150
 Storvan Stoerbrandt-Borsow HaM 95
 Stover Regolan Stoerbrandt HaM 189
 Strick des schwarzen Mannes HaM 138
 Stührmann & Mezzani HmW 68
 Substituierenden Approxylit SOG 112
 Succursus HaM 101
 Sulamin HaM 211, 214, 216
 Sulman al'Nassori (Person) HmW 72
 Sulman al'Nassori (Schiff) HmW 5, 73, 75, 80, 83, 85, 86, 90, 91
 Sulman al'Venish HaM 64
 Summa cum laude HaM 37
 Sumudai Gerberowa HmW 8, 19
 Sumudan von Aldyra SOG 133
 Sumuryl HaM 97, 104, 107
 Sumus Kate SOG 145
 Sunajida von Sinoda HmW 91
 Sündenpfehl HaM 73
 Sventje Süderkropp HaM 189
 Svinja Olesdottir HmW 149
 Swafnild Thorfinnsdottir HaM 199
 Swafskari HaM 208
 Synäretikon HaM 102
 Systemata Magica HaM 20, HmW 101
 Zepter der Macht HaM 90

T

Tag der Dichtkunst HmW 151
 Tag der Freiheit HaM 145
 Tag der Wahrheit HaM 108
 Tai Ogul HaM 164
 Tairach HaM 69
 Talania HaM 61
 Taluedwasser HmW 176
 Talvia von Vallusa SOG 100
 Tamara von Gerasim HmW 51, 57
 Tankred Menaris HaM 165
 Tannfried der Rote SOG 143
 Tanz der Mada HaM 14, 123, HmW 19, 56, 160
 Taphirel ar Ralahan HmW 98, SOG 187
 Taranion Tügenion HmW 100
 Tariq ben Rashman HmW 43
 Tarlisin von Bobra HaM 64, HmW 7
 Tarsaf Okharim HmW 72, 73, 80, 84
 Tasje HmW 56
 Tauben im Flug SOG 119
 Tayameth HaM 85, 86
 Tegalliani SOG 52
 Telergo HaM 105
 Telerion HaM 119
 Teleskop HaM 15
 Tempelhof SOG 95
 Temporalinien der Sündenpfehle HaM 73



Temudjin al'Mhanach	HmW 76, 81, 82	Trondan Hanskar	SOG 122, 124, 131, 133	Vinskrapr	HmW 142, 148, 152	Xeon von Rashdul	HmW 153
Tepheara von Methumis	HaM 154, 164	Tsabine Azizel von Zorgan	HaM 218	Viperschlüssel	HmW 116	Xernos Wernigor	HmW 7
Tertia Elevia	HaM 26, 30	Tsadane Morcalino	HaM 54, 60, SOG 176ff.	Virily's Eibon	HaM 75, 78, 80, 81, 84	Xyston	SOG 172
Tertia Novizia	HaM 26, 3233, 110	Tsafried Gutacker	HaM 207	Visalyar Wassertänzer	HaM 151	Y	
Tertia Studiosa	HaM 26, 32	Tsaturation Orectto	HaM 164	Visar	HaM 69, 70	Yakuban ben Hasrabal	HmW 156, 161
Tétrade	HmW 166, 167, 169	Tubalkain von Selem	HmW 91, 112	Vision vom Eisschwert	HmW 117, 118, 127, 128	Yalaiadeh	HmW 77
Thalion von Rommilys	SOG 87	Tughra	HaM 170	Visitatoren	SOG 124	Yalstene	SOG 109
Tharen	SOG 168	Tula von Skerdu	HaM 210	Vitkari	HmW 144	Yandor Cusimo ya Scarpiont	HaM 154, 162
Thaumaturgia	HaM 20, 130	Tulabethjida von Sinoda	HmW 169, 172	Vom Leben in seinen naturerlichen und übernatuerlichen Formen	HmW 163, SOG 184	Yarubman ibn Nasreddin	HmW 80
Thaumatursumia duplex	SOG 145	Tuleyman ibn Dunchaban	HmW 72	Vom Wesen des Staates	HaM 196	Yash'Hualay	HmW 27, 72, 76, 81
Theaterviertel	SOG 92, 95	Turm der Kraft	HmW 14	Von den wandelnden Steinen	HmW 28	Yasmina von Lyckmoor	HmW 131, 135
Thelonius Ochsenfurt	SOG 50	Turm der Stürme	HmW 154, 157, 159	Von Koschbasalt umschlossen	HmW 110	Yasra	HmW 83
Themodates I. von Shoy'Rina	SOG 8	Tutorium	HaM 33, 155	Vorlop von Valdahon	SOG 114	Yehodan Gilindor	HmW 60, 70
Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung	HaM 20, 163, 186, 208, 219, HmW 69	Tuur-Amash	SOG 140, 145	W		Yerkesh	HaM 90
Thergoff von Gratenfels	HaM 109, 119	Tuzaker Aufstand	SOG 112, 113, 118	Waffen und Lebensschule zum goldenen Schwert	HaM 111, 123	Yldrich	HmW 10
Theria von Methumis	HmW 94, SOG 124	Tuzakwurm	HaM 109	Wagenhalter Zirkel	SOG 110	Ylmash'Bahr	HmW 91
Theriakdrüsen	SOG 136	Tyros Prahe	HaM 105	Walayaja	HmW 117, 128	Yngvar Utlagsson	HaM 199
Thesisblatt	HaM 10	Tziktzal	HmW 109, 111	Waldesruh	HmW 55	Yofune	HmW 115
Thimorn von Eberstamm	HaM 116	U		Wandelband	HaM 101	Yolande die Golembauerin	SOG 134
Thion Vallocia	HaM 161, 162, 164	Überwals	HmW 14, 117, 120, 121, 123, 125, 126	Waqran der Eiswanderer	HmW 26	Yolande Gareth	HaM 116
Thirialion de Sylphur	HaM 65	Ucur Stepahan	HmW 153, 156	Wege ohne Namen	HaM 20, 72, 95, HmW 127, SOG 143	Yolande II. Kasmyrin	HmW 129, 131
Thiron von Uckelsbrück	HaM 108, 109, 115, HmW 174	Udora Aralzin	HmW 70	Weidener Wüstenei	HaM 83, 125	Yol-Ifritim	HaM 88, 89
Thomeg Atherion	HaM 11, 84, 86, 87, 89, 92, 93, 96, 202, HmW 36, 43, SOG 67, 69	Ugdalf	HmW 36	Weishardt Vierlinden	HaM 195	Yppolita von Gareth	HaM 108, 115, 118, 130
Thorhalla Wengenholmer	HmW 18, 25, 26	Ullrammir	HmW 143	Weißer Gilde	HmW 95, 106, 145, 168, SOG 122, 125, 1237	Yrando Emblem	HaM 130
Thura Olrafsdottir	HmW 90	Ulmjescha Luminow	HmW 18	Weißer Hetzer	SOG 140, 144	Ysraeth	HmW 7, 17
Thure vom Stein	HmW 26	Umm Ghulschach	HaM 69	Weißer aus der Tiefe	SOG 190	Ystaion du Berilis	HaM 64
Thurin Thurandar	HmW 7	Umrazim	HaM 197	Wendelmir VII.	HmW 7	Yumuda	HmW 152
Tiefenbrunn	SOG 95	Unauer Schule	HaM 167	Wendolyn VI.	HmW 8	Z	
Tierkönig der Siebenschläfer	SOG 145	Unförmige	HmW 175, 176	Wenzeslaus Wadmir	HaM 206, 209	Zakhaban Okharim	HmW 72, 80
Tierkönig der Wildschweine	SOG 145	Uriax Sohn des Uriasch	HaM 93	Werwolf	HmW 39	Zauberammer	HaM 13, 58, 80, 90, 101, 114, 115, 127, 138, 146, 193, 206
Tierkönig	HaM 84	Urischarsheim	HmW 34, 35	Werwolf-Elixiers	SOG 145	Zauberkräfte der Natur	HaM 20, 208, HmW 57, 126, SOG 119
Timor Firdayon	HaM 154	Urnislaw von Uspiaunen	HaM 97-99, HmW 118	Widderhyänen	SOG 185	Zauberstern und Silberhaar	HaM 20, 151, HmW 69
Timoristen	SOG 43	Usvina Mernior	HaM 139	Widderorden	HmW 117, 121, 125, 127, 128	Zazamotoxin	SOG 144
Timshal Adersin	HaM 116	Uthuria	HaM 56, SOG 10, 17, 98	Wilde Jagd	HmW 121	Zerpercos Falconieri	HaM 142
Timshal Jeres	HaM 151	V		Wilmaan Koostjes	SOG 121	Zerzal	HaM 69
Titina Wiesling	HaM 195	V'Sar	SOG 19	Wind- und Flautenzauberei	HaM 20, HmW 137, SOG 17	Zhinbabil	SOG 169
Titurian der Hexenjäger	HaM 178	Vademecum	HaM 36, 111, 196, 200	Wind- und Flautenzauberei	HaM 20, HmW 137, SOG 17	Zibilja	HmW 50
Tjeka Brinjolp	HmW 123, 124, 125	Valeran Menaris	HaM 165	Wolfsechse	SOG 185	Zikr as'Suf	HmW 157, 161
Tobrische Warenmesse zu Yol-Ghurmak	SOG 135	Valeria Darclajés Morinari	SOG 38	Wolfsstahl	SOG 136, 144	Zim	HaM 84
Töchter Niobaras	SOG 168ff.	Valeria Weyringer	SOG 50	Wolkenflug	HmW 81	Zimonius	SOG 135, 142
Todesspeer	HaM 140	Valmire von Silas	HaM 105	Wollmäuse	HaM 16	Zinnober-Laboratorien	HaM 98, 99, 101, 104
Tor der Sterne	HmW 76	Valpo der Trinker	HaM 108, 108, 115	Woltan Luminoff	SOG 176ff.	Zirkel der freien Wissenschaften	HaM 124, 127
Tor des Lichtvogels	HmW 21, 23	Valpo Manzanares	HmW 87	Worew von Norburg	HaM 141	Zirkel der Schleiereulen	HaM 220
Torben Dergeler	SOG 121	Vantasmagoria	HmW 71	Wudu	HaM 47, 69	Zitadelle des Humus	HmW 19
Toroch Baloth	HaM 174, 176	Varigo di Costalanta	HaM 155, SOG 42	Wulfenruh	SOG 66	Zordan von Hohenstein	HaM 150
Torvon Gilindor	HaM 161, 162	Vascal Altrovis	SOG 122	Wulfger Wulfgrimmasson	HmW 149	Zorgan-Pocken	HaM 9, 142, 150, 211, SOG 8, 53, 61, 64
Torvon Hettfort	HmW 70	Vegziber	HmW 175	Wunderbare Heilungen ohne Wunder	HaM 20	Zsintiss	HmW 116
Torvon Sandfort	HmW 60	Venae Lucidae	HaM 135, 141	Wurzelbold	HmW 121, 125	Zulipan von Punin	HmW 38
Totenmaske des Curamenion	HmW 16	Verhüllte Meister	SOG 134, 137, 141, 142, 168, 172, 184	Wynpelos	SOG 172	Zulneddin	HaM 167
Totenpforte	HaM 183, 187	Vermächtnis der Völker	HmW 51, 52, 55, 58, 59	Wyrrytschl'schlatdjin	SOG 120	Zuloya Hasrabalsunni	HmW 161
Tractatus Septelementaricum	HaM 20, 208, 209, HmW 82	Vermis Gulmaktar	HmW 104	X		Zulpor'mok	SOG 99
Traumgänger-Pulver	SOG 36	Vescudor ay Fasar	HmW 40, 49	Xaron Mendurian von Punin	SOG 87, 96	Zulqaman al'Ghulshach	HmW 153, 156
Travine	HmW 68	Vespalius Naghiri	SOG 124	Xaviera Karsidian	SOG 190ff.	Zurbaran von Frigorn	HmW 104
Trilogie der Kontrolle	HaM 20, 95, HmW 126	Vespertilio Organo	HmW 104	Xebbert Gerberow	HmW 25	Zurbaran von Frisov	SOG 183
Tristoban Biret	HmW 129	Vestanvindbodi	HmW 140, 147, 151, 152	Xeledonisches Periapt	HmW 102	Zwanfir	HaM 69
Trollpforte	HaM 111, 130	Vibur Fellentin	HaM 150, 152			Zyrasia von Kuslik	SOG 42
Trollske	HaM 207	Vidiane Tiefbeck	HmW 71				
Trollzacker Manuskripte	SOG 98	Vielobstbaum	SOG 185				
		Vierfarbigen Handschuhe des Agrimoth	SOG 136				



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

STÄTTEN OKKULTER GEHEIMNISSE DIE MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS, BAND III

REDAKTION: FRANZ JANSON, ALEX SPOHR

Mächtige Zauberei, große Geheimnisse und unvorstellbare Relikte der Vergangenheit – all dies verbindet der Aventurier mit dem Begriff Magierakademie. Über ganz Aventurien verstreut liegen diese Stätten der Ausbildung arkan begabter Zöglinge, die Stoff für Legenden und Geschichten sind. Aber was geht wirklich hinter den Mauern der Magierakademien vor?

Stätten okkulter Geheimnisse ist der dritte Band, in dem die aventurischen Magierakademien im Detail vorgestellt werden. Wie läuft die Ausbildung der Scholaren ab? Wie erhält man Zugang zu den umfangreichen Bibliotheken? Welche Dienstleistungen kann man für welchen Preis erhalten und welche dunklen Geheimnisse ranken sich um die Akademie? Neben der Bereicherung des Hintergrundes von Helden-Magiern soll dies vor allem der Aufbereitung der Akademien als Schauplatz für Abenteuer dienen.

Der vorliegende Band enthält die ausführliche Beschreibung von mehr als 13 Lehranstalten. Die einzelnen, hierbei behandelten Akademien sind: Al'Anfa, Bethana, Kuslik, Lowangen, Norburg, Punin, Rommilys, Vinsalt. Außerdem werden auch einige neue und alte Schulen beschrieben, etwa Elburum, Tuzak, Ysilia, Yol-Ghurmak und Mendena sowie zahlreiche bekannte, aber auch neue private Lehrmeister. Für alle bislang noch nicht beschriebenen Ausbildungsstätten finden Sie im Band natürlich alle nötigen Spielwerte.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu den aventurischen Magierakademien für Spieler und Spielleiter. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* und die *Geographia Aventurica* benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere Wege der Helden und der Zauberei, ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

12074PDF

ISBN 978-3-86889-628-2

Das Schwarze Auge

STÄTTEN OKKULTER
GEHEIMNISSE

VOM SPIEL AN DEN
MAGIERAKADEMIEN
AVENTURIENS

FÜR MEISTER
UND INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

