

AVENTURIEN

NR. 189
ERFAHREN

IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

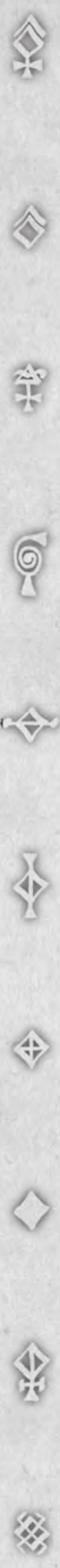


Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRYANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPCKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

VERENA SCHNEIDER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

ANDREE HACHMANN, JENNY HARDER, MARKUS HOLZUM,
JULIA METZGER, DIANA RAHFOTH, VERENA SCHNEIDER,
ELIF SIEBENPFEIFFER, PATRICK SOEDER, MIA STEINGRÄBER,
FABRICE WEISS

UMSCHLAGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LONSSING

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
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.

ISBN 978-3-86889-701-2
Originalausgabe

Das Schwarze Auge

IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS

EINE GRUPPENABENTEUER FÜR DEN MEISTER
UND 3 BIS 5 ERFAHRENE BIS EXPERTE-HELDEN

VON FRANZ JANSON, MARIE MÖPKEMEYER UND ALEX SPOHR

NACH EINER IDEE VON FRANZ JANSON UND ELIAS MOUSSA

MIT DANK FÜR RAT UND UNTERSTÜTZUNG AN

LUTZ BERTHOLD, EEVIE DEMIRTEL, GERO EBLING, MARCO HAMMER, MARKUS HELBERG, VLI LINDNER,
ELIAS MOUSSA, CHRISTIAN PEHLING ADRIAN PRAETORIUS, DANIEL SIMON RICHTER, JENS VLLRICH, BOB UND FRALF

BESONDERER DANK GILT WEITERHIN

FRANK WILCO BARTELS UND ANDREE HACHMANN FÜR DIE GRANDIOSE REGIONALSPIELHILFE REICH DES HORAS,
THOMAS RÖMER, DER IN RONALS VERSPRECHEN ERSTMALS DAS WAGNIS UNTERNAHM, EINEN ALLABENTURISCHEN
KONVENT AM SPIELTISCH DARSTELLEN ZU LASSEN,

TORBEN STRETZ, KONRAD BECKER UND ALLEN ANDEREN, DIE SHEPILU MIT LEBEN ERFÜLLEN
SOWIE ANTON WESTE UND PETER DIEHN, DIE SICH IN DER VERGANGENHEIT SEHR UM DIE ABENTURISCHE
GILDENMAGIE VERDIENST GEMACHT HABEN

Das also war des Pudels Kern!

Ein fahrender Scolast? Der Casus macht mich lachen.

Ich salutiere den gelehrten Herrn!

Ihr habt mich weidlich schwitzen machen

—J.W. von Goethe: Faust I, Studierzimmer

INHALT

Vorwort	5
Einleitung	6
Hintergrund	6
Das Abenteuer	9
Prolog	13
Die Anwerbung der Helden	13
Ankunft in Kuslik	15
Ein Zuhause auf Zeit	18
Kapitel 1 – Forscherleben	24
Zum Wohle der Wissenschaft	24
Ad Primo – Magische Archäologie	27
Ad Secundo – Auf der Suche nach einem Magier	30
Ad Tertio – Relikte der Nandusrepublik	35
Ad Quarto – Der Alchimist	38
Ad Quinto – Besucht sie alle!	43
Ultimo!	50
Kapitel 2 – Jäger des verlorenen Emblems	57
Artefaktsucher	57
Die Spur des magischen Schwindlers	57
Vinsalt – Der Wettlauf beginnt	60
Die archäologische Expedition	64
Das gehört in ein Museum	68
Die Heldenfalle	72
Die Gegenseite	75

Kapitel 3 – Der Allaventurische Konvent	78
Konventsgeplätscher	78
Der Allaventurische Konvent der Magie 1034 BF	80
In der Prüfungslobule	91
Finale	95
Epilog	101
Gesammelte Anhänge	102
Anhang 1: Dramatis Personae	102
Anhang 11: Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent 1034 BF	110
Anhang 111: Recherchen, Artefakte und Relikte	116
Anhang IV: Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik	119
Anhang V: Zeitleiste der Ereignisse	123
Die Meisterpersonen im Überblick	123
Handouts	125





VORWORT

Geschätzte Freunde der magischen Zunft, die Ursprünge des Abenteuerbands **Im Schatten des Elfenbeinturms** reichen sowohl aventurisch als auch irdisch einige Zeit zurück. Gehen viele Ursprünge der Gildenmagie und nicht zuletzt die nach ihm benannte Prüfung zum Erzmagier, die einen gewichtigen Teil des vorliegenden Abenteuers darstellen wird, auf den legendären *Basilius* zurück, so beginnt die Vorgeschichte eigentlich um Bosparrans Fall, als der sagenumwobene Zauberschmied *Drakhard* wirkte und Wunderdinge wie das *Yrando-Emblem* erschuf. Aber auch Geschehnisse der jüngeren aventurischen Geschichte wie der tragische Unfall der damaligen *Convocata Prima Prishya von Garlischgrötz* während der **Schlacht in den Wolken** und ihre spätere Expedition auf der Suche nach **Vergessenem Wissen** (in der Anthologie **Sphärenkräfte**) bilden das Fundament für die vorliegende Geschichte. Andere Handlungselemente wurden im **Aventurischen Boten** präsentiert, wie der magische Schwindler *Rohaldor von Mersin*, der in den **Ausgaben 121 bis 126** sein Unwesen treibt. All diese Fäden werden im vorliegenden Band verknüpft und weitergeführt, wobei Ihre Helden die treibende Kraft darstellen werden.



Auch irdisch hat **Im Schatten des Elfenbeinturms** eine längere und wechselhafte Geschichte hinter sich. Vor gut dreieinhalb Jahre begann ich mit Elias Moussa zusammen die Planungen für diesen Band; einzelne Vorüberlegungen reichen weit länger zurück. Diverse irdische Verpflichtungen und aventurische Projekte verzögerten die Arbeiten am vorliegenden Abenteuer. Elias zog es zwischenzeitlich von der aventurischen Gildenpolitik in die echte und letztlich habe ich es meinen wackeren *Collegae* Alex und Marie zu verdanken, dass wir den Band endlich gemeinsam fertigstellen konnten.

In so mancher Spielrunde mag das Jahr 1034 BF bereits vergangen sein, manche Helden hat es möglicherweise sogar bereits an fremde Gestade verschlagen, doch jetzt endlich können auch Sie in ihrer Spielrunde die Geschehnisse im Vorfeld und auf dem Allaventurischen Konvent 1034 BF erleben und mit ihren Helden eine Katastrophe für die gesamte aventurische Gildenmagie verhindern.

Doch nun wünsche ich Ihnen viel Freude bei Ihren arkanen Studien der vorliegenden Schrift und gute Unterhaltung am Spieltisch.

*Franz Janson
Mainz, im Juli 2013*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx	OPV	Orden vom Pentagramm zu Vinsalt
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss	Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen und Spelunken
HaM	Spielhilfe Hallen arkaner Macht	Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Handelsherr	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl	Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Im Land des Schwarzen Bären
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches	SoG	Spielhilfe Stätten okkulter Geheimnisse
HmW	Spielhilfe Horte magischen Wissens	WdA	Regelerweiterung Wege der Alchimie
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas	WdG	Regelwerk Wege der Götter
IAA	Institut der Arkanen Analysen	WdH	Regelwerk Wege der Helden
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe	WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas	WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
OCR	Orden der Wächter Rohals	Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
ODL	Orden der Grauen Stäbe	ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica



EINLEITUNG

»Elfenbeinturm, der:

1. andere Bezeichnung für den Sternenturm an Akademien der Gildenmagie
2. höchster Turm der Akademie der Hohen Magie zu Punin

3. selbstgewählte Isolation eines Magiers oder Wissenschaftlers (sprichwörtl.)«

—Compendium Linguae Horathis, Band 3; hrsg. von der Academia Horasiana, Vinsalt 1034 BF

HINTERGRUND

Die Handlungsfäden, die in **Im Schatten des Elfenbeinturms** gebündelt und zu einem (vorläufigen) Ende geführt werden, reichen teilweise weit in die Vergangenheit zurück. An dieser Stelle sollen die wichtigsten dieser Geschehnisse kurz umrissen werden.

EIN BLICK DURCH YMRAS AUGEN – DIE VORGESCHICHTE

„Nur wer die Vergangenheit versteht, kann in der Gegenwart bestehen und die Zukunft für sich gewinnen.“

—Ausspruch der methumischen Spektabilität Hesindiane Gilyndor vor ihren Scholaren

BOSPARANS FALL

In den Jahren um **Bosparans Fall** lebte und wirkte im Gebiet des heutigen Lieblichen Feldes der legendäre Exorzist und Thaumaturg **Drakhard der Geisterschmied**. Neben der Bannung zahlreicher Geister und Dämonen sowie der Schaffung vieler machtvoller Artefakte zeichnete er sich gerüchteweise vor allem als einer der letzten Magier durch seine Kenntnisse über die Geheimnisse der Theurgie, der magischen Herbeirufung karmaler Kräfte und Mächte, aus.

In diesem Sinne ist auch die Erschaffung seines wohl berühmtesten Artefaktes, des **Yrando-Emblems**, zu sehen: Dieses mächtige Amulett war für den **Magus Maximus**, das Oberhaupt der großen Magierzunft, bestimmt und sollte sowohl als Amtsinsignie als auch als Prüfstein dienen. Zudem sollte es seinem Träger die Möglichkeit verleihen, rohe Astralkraft beinahe nach Belieben zu absorbieren, zu bündeln oder umzuleiten. Nur wenigen herausragenden Magiern sollte es jedoch in den folgenden Jahrhunderten gelingen, das Artefakt zu meistern und sich dadurch zum **Magus Maximus** aufzuschwingen. In der magiefeindlichen **Priesterkaiserzeit** ging dann das Wissen um das Emblem und seinen Aufbewahrungsort endgültig verloren und selbst **Rohal dem Weisen**, dem letzten akzeptierten Oberhaupt aller Magier, war es nicht gegeben, die Amtsinsignie des **Magus Maximus** zu tragen.

MAGIERKRIEGE

Nach Rohals Rücktritt als Reichsbehüter folgten in den Jahren **590-595 BF** die Magierkriege, in denen die Gildenmagier um die Nachfolge ihres Oberhauptes kämpften. Inmitten der

blutigen Kämpfe, die ganze Landstriche verheerten und letztlich zur Aufspaltung der Magierzunft in die drei Gilden führen sollten, suchte ein kleiner Kreis getreuer Rohalisten um den Erzmagier **Alviron Rohalion** nach einer Möglichkeit, die Kriege möglichst schnell zu beenden. Man verfiel dem Gedanken, dass ein allseits akzeptierter Nachfolger Rohals etwas vollbringen müsse, was noch nicht einmal dem Reichsbehüter gelungen war: Die Erlangung des **Yrando-Emblems**.

Also begann man mit Forschungen nach Spuren des verschollenen Artefaktes und konnte bald erste erfreuliche Erfolge verzeichnen. Doch noch vor einem größeren Durchbruch wurden die Hoffnungen der Rohalisten zunichte gemacht: Ein übermächtiges Heer des **Zulipan von Punin** griff den Magierturm Rohalions an. Um eine Eroberung durch den Feind und somit den Verlust des gesammelten Wissens zu verhindern, entrückte der Erzmagier seinen Turm und das umgebende Dorf **Fremmelshof** in den Limbus. In der entstandenen Minderglobule sollte fortan der Tag der Belagerung wieder und wieder vergehen.

DER LETZTE ALLAVENTURISCHE KONVENT

Im Jahr **1027 BF** fand in Gareth der letzte **Allaventurische Konvent der Magie** statt. Doch das gildenmagische Großereignis wurde vom Angriff des Heptarchen **G.C.E. Galotta** auf die Stadt überschattet und sollte als **Conventus Ignis**, Konvent der Flammen, in die Geschichtsbücher der Gildenmagie Eingang finden. Viele Magier fanden den Tod bei den Kämpfen um die Capitale des Raulschen Reiches. Andere wurden für ihr Leben gezeichnet.

So auch **Prishya von Garlischgrötz**: Bei den Kämpfen in den Straßen Gareths geriet das damalige Oberhaupt der Grauen Gilde in einen Schwarm **Borbarad-Moskitos** und verlor dadurch große Teile ihres Gedächtnisses – ihre magische Karriere schien für immer beendet.

ROHALDORS ERSTER STREICH

Seit Jahrhunderten verleiht die **Drachenei-Akademie** mit dem **Schwarzen Auge von Khunchom** jährlich eine der höchsten Auszeichnungen der Gildenmagie an herausragende Talente, die in ihren Experimenten bahnbrechende Neuerungen erforscht haben. So schien man auch **1029 BF** bereits frühzeitig einen sicheren Kandidaten gefunden zu haben: Dem jungen Illusionisten **Rohaldor von Mersin**, einem Protegé der



berühmten *Methelessa ya Comari*, war es offenbar gelungen, eine Illusion zu erzeugen, die nicht nur die üblichen fünf Sinne sondern auch den sechsten, den magischen Sinn, zu täuschen im Stande war. Doch noch vor der Preisverleihung stellte sich heraus, dass man einem Schwindler aufgesessen war. Auf der Flucht vor Magiern des ODL täuschte er seine Häscher mit mächtigen magischen Illusionen, sodass diese beinahe das gesamte thalusische Dorf Tabuleth auslöschten und sich letztlich gegenseitig töteten. Seither fehlte jede Spur des gesuchten magischen Verbrechers.

PRISHYAS FORSCHUNGEN

Nach zahlreichen vergeblichen Versuchen die Puniner Akademie zu einer Unterstützung ihrer Forschungen zu bewegen, gelang es Prishya von Garlischgrötz im Jahr **1030 BF** endlich, eine Expedition zusammenzustellen, die im Grenzgebiet zwischen Almada und Garetien die Spuren der Magierkriege genauer untersuchen sollte. Neben den wissenschaftlichen Erkenntnissen versprach sich die alternde Magierin davon die Wiederherstellung ihrer Reputation in der Fachwelt.

Im Zuge der Expedition verschlug es Prishya und ihre Begleiter ins entrückte Fremmelshof und durch ihr Eingreifen stürzte die Minderglobule zurück nach Aventurien.

Alviron Rohalion fand dabei den Tod und sein Turm wurde weitgehend zerstört, doch einige Überreste seiner Forschungen konnten geborgen werden. Nach einigen gildenpolitischen Streitereien um Zuständigkeit und Forschungsrechte wurde entschieden, dass die sogenannten *Fremmelshof-Relikte* unter der Federführung Prishyas am gildenübergreifenden *Institut der Arkanen Analysen* in Kuslik gesichtet und ausgewertet werden sollten.

DIE JÜNGSTEN ENTWICKLUNGEN

Seit dem Tod der Hofmagierin *Racalla von Horses-Rabemund* in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* gibt es keinen Erzmagier mehr in den Reihen der Weißen Gilde. Um diesen Umstand zu ändern, verstärkte der *Bund des Weißen Pentagramms* in jüngerer Zeit seine Bestrebungen, eine *Basilius-Prüfung* auszurichten, um einen neuen – weißmagischen – Erzmagier zu küren. Die Verhandlungen mit den anderen Gilden, deren Mitwirken für die Durchführung der Prüfung unerlässlich ist, gestalteten sich jedoch schwierig, sodass eine Prüfung wohl erst beim nächsten Allaventurischen Konvent der Magie im Jahre 1034 BF möglich ist.

DIE AKTEURE

Die wichtigsten Meisterpersonen in *Im Schatten des Elfenbeinturms* sind – angesichts der Thematik des Abenteuers wenig überraschend – allesamt Magierinnen und Magier. Ausführlich und mit Spielwerten versehen werden sie jeweils im Anhang vorgestellt. Hier soll stattdessen auf die Hinter- und Beweggründe einiger Personen eingegangen

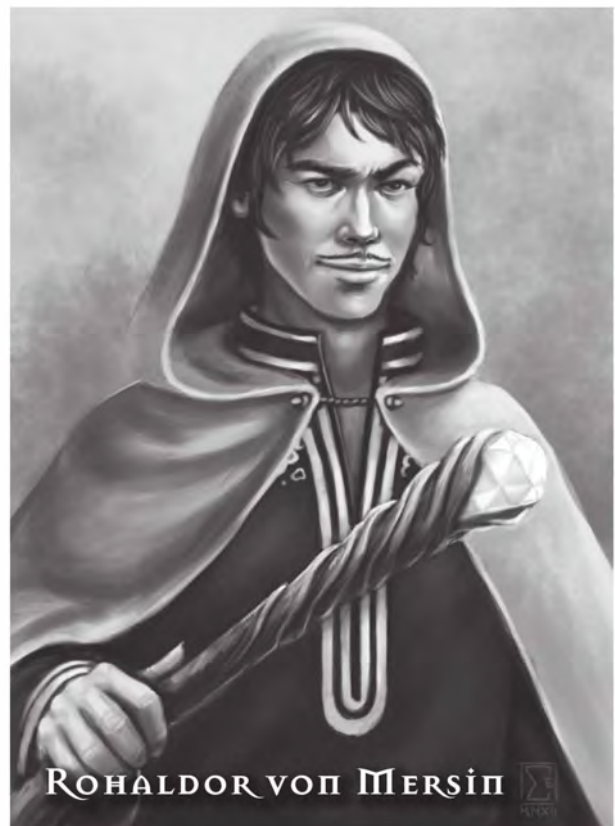
werden, soweit sie für das Verständnis der Abenteuerhandlung notwendig sind.

Zum schnellen Auffinden der detaillierten Personenbeschreibungen sind die entsprechenden Seitenverweise jeweils angegeben.

ROHALDOR VON MERSIN

Der Hauptantagonist des Abenteuers ist Rohaldor von Mersin. Er galt als eines der vielversprechendsten Talente der *Schule des Seienden Scheins zu Zorgan*, bis er bei der Bewerbung um das *Schwarze Auge von Khunchom* des Betrugs überführt wurde. Doch seine Verfehlungen begannen viel früher: Nachdem er viele der Prüfungsaufgaben bei der *Examinatio* seiner nicht für würdig hielt und drei Jahre in Folge durch die Abschlussprüfung gefallen war, verließ er die Schule des Seienden Scheins ohne Abschluss und vagabundierte als Hochstapler, Scharlatan und Trickbetrüger durch die Tulamidenlande. In diesen Jahren entdeckte er auch seine Faszination für den urtulamidischen Kult des *Bymazar*, des Gottes der Weisheit, der Täuschung und des ewigen Lebens.

Als es 1028 BF unter der neuen Spektabilität *Methelessa ya Comari* zu größeren Umstrukturierungen im Personal der Schule des Seienden Scheins kam, sah er die Chance für seine bis dato größte Täuschung gekommen: Er kehrte in der Rolle eines begabten jungen Forschers auf dem Gebiet der Illusionistik zurück und bekam eine Anstellung als *Magister*





minor an eben der Akademie, die ihm wenige Jahre zuvor den Abschluss verweigert hatte.

Als Protegé Methlessas gab er vor, vollsensorische Illusionsmagie zu erforschen, wandelte jedoch in Wirklichkeit auf den Wegen der alten tulamidischen Illusionskunst Bymazars, hinter dem sich natürlich kein anderer als der Erzdämon Amazeroth verbirgt. Zu dieser Zeit begannen seine Visionen – Offenbarungen und Erscheinungen, die direkt vom Erzdämon geschickt wurden, der in dem jungen Illusionisten ein äußerst nützliches Werkzeug erkannt hatte.

Als ihn bei seiner nächsten Betrügerei – dem Erlangen des Schwarzen Auges von Khunchom – sein Glück verließ, gelang ihm die Flucht nur, indem er sich dem Rat Amazeroths anvertraute. Dessen Visionen führten ihn in das kleine Dorf Tabuleth, wo er auf ein Exemplar aus der *Spiegelsammlung Bymazars* stieß, ein mächtiges urtulamidisches Artefakt, mit dessen Hilfe er die ihm nachgesandten ODL-Gardisten so machtvoll täuschte, dass sie zunächst alle Einwohner Tabuleths und schließlich einander töteten.

Nunmehr endgültig ein Ausgestoßener der Gildenmagierschaft, gewann Rohaldor von Mersin in den folgenden Jahren zunehmend an Macht, indem er stets den Einflüsterungen seines Gottes Bymazar folgte. In wechselnden Verkleidungen besuchte er die Magierschulen des Kontinents und barg viel altes Geheimwissen, wobei es ihm ein fortwährendes Vergnügen war, die hochmütigen, aber ach so ahnungslosen Gildenmagier immer wieder aufs Neue hinter das Licht zu führen.

Seit mittlerweile über einem Jahr treibt er sich nun in der Rolle des in Wirklichkeit bereits vor längerer Zeit verstorbenen Magisters *Sogarion* am *Institut der Arkanen Analysen* in Kuslik herum, genießt es unerkannt am führenden Forschungsinstitut des Kontinents und in der Stadt Hesinde sein Unwesen zu treiben und wartet auf eine Vision seines Gottes, die ihm zeigen soll, wie er sein Meisterstück der Täuschung vollbringen und der verhassten Gildenmagierschaft einen entscheidenden Schlag versetzen kann (siehe S. 102).

PRISHYA VON GARLISCHGRÖTZ

Einst zählte Prishya von Garlischgrötz zu den führenden Köpfen der astralen Wissenschaften. Als Leiterin des Puniner Arkanen Instituts und Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes gehörte sie zudem zu den wichtigsten Gildenpolitikerinnen Aventuriens.

Doch seit ihrem Erinnerungsverlust während der *Schlacht in den Wolken* war sie nur noch ein Schatten ihrer selbst. Von allen Ämtern zurückgetreten und eines großen Teils ihres Wissens beraubt, wurde in Fachkreisen hinter vorgehaltener Hand meist schon in der Vergangenheitsform von ihr gesprochen – auch wenn viele ihr gegenüber persönlich immer noch größten Respekt an den Tag legten.

Allen Unkenrufen und Rückschlägen zum Trotz stemmte sich Prishya jedoch hartnäckig und unbeugsam ihrem Niedergang entgegen. Die plötzliche Unzulänglichkeit ihres einst makellosen Verstandes konnte sie sich nicht verzeihen, und so ar-

beitete sie verbissen daran, Mittel zur Wiedererlangung ihres Gedächtnisses zu finden und durch neue magische Erkenntnisse alle bösen Zungen zum Verstummen zu bringen.

Trotz der Verwüstungen bei der Rückkehr der Minderglobule brachte ihr die *Fremmelshof-Expedition* erstes Ansehen zurück, was sich vor allem darin äußerte, dass man ihr die verantwortungsvolle Aufgabe übertrug, die geborgenen Fremmelshof-Relikte mit einer eigenen Forschergruppe am IAA auszuwerten.

Seither widmet sich die betagte Magierin mit Feuereifer dieser Aufgabe und oftmals schienen geradezu bahnbrechende Erkenntnisse bevorzustehen, bevor sich die Hoffnungen zerschlugen, etwa weil die wichtigsten Dokumente zu fragmentarisch waren oder aber auf Wissen aufbauten, das schon so lange verschollen war.

Mit den Jahren – und der zunehmenden Zahl an Fehlschlägen – nahm die Unterstützung für Prishyas Projekt immer weiter ab. Vor kurzem hat sie nun wieder einen bevorstehenden Durchbruch angekündigt und es ist ihr klar, dass dies ihre letzte Chance sein könnte, bevor ihre Forschungen endgültig als nutzlos abgetan werden. Sie muss nun zu einem Erfolg kommen, denn sie weiß nicht, was schlimmer ist: belächelt oder bemitleidet zu werden (siehe 105).

PRAIOWINE WESTFAR

Als eine der begabtesten Hellsichtmagierinnen Aventuriens leitet *Praiowine Westfar* zu *Methumis* seit Gründung der Forschungseinrichtung als eine der drei Spektabilitäten das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik. Obgleich ihre Blindheit sie im Alltag und in anderen Gebieten der Magie stark behindert, zählt sie zu den führenden Forscherinnen der Gildenmagie in verschiedenen Spezialgebieten: Ein besonderes Anliegen war für sie schon immer die Erforschung und Kartographierung des aventurischen Kraftlinien-Netzes, doch darüber hinaus brilliert sie auch auf dem Feld der Artefaktanalyse. Des Weiteren ist sie eine der wenigen Gildenmagierinnen, die sich mit der Theurgie Bosparans beschäftigen. Als tiefgläubige Anhängerin von Hesinde und Praios gesteht man ihr dabei die nötige wissenschaftliche Distanz zu; die guten Kontakte zu den Prinzipalisten der horasischen Praioskirche tun ihr Übriges auch nicht den Hauch von ketzerischem Gedankengut aufkommen zu lassen.

Seit ihrer Wahl zur *Convocata* im *Collegium Canonicum* im Jahr 1032 BF war sie häufig auf diplomatischer Mission im Auftrag der Gilde unterwegs, da sie im Gegensatz zu Convocatus Primus *Saldor Foslarin* als mäßigend und besonnen gilt sowie großes Verhandlungsgeschick aufweist. Sowohl fachlich als auch gildenpolitisch gehört Praiowine damit zu den größten Hoffnungsträgern der Weißen Gilde.

Die zehn Jahre ältere Prishya, die ebenso wie Praiowine dem horasischen Hochadel entstammt, kennt sie bereits seit ihrer Kindheit und gehört am IAA zu ihren eifrigsten Fürsprechern – eine Rolle, die sie aufgrund ihrer häufigen Reisen in jüngerer Zeit nur noch selten ausüben kann (siehe 106).



DAS ABENTEUER

Die Ereignisse des Abenteuers **Im Schatten des Elfenbeinturms** erstrecken sich über weite Teile des Jahres 1034 BF und eine Vielzahl von Handlungsorten des mittleren Aventuriens. Als roter Faden dient die Welt der Magiergilden und der magischen Forschung, wobei das Abenteuer zwei unterschiedliche, teils stark kontrastierende Aspekte in den Vordergrund stellt: auf der einen Seite die nüchterne, teilweise beinahe skurril bürokratische Welt der Gilden, mit all ihren politischen Intrigen und wissenschaftlichen Eifersüchteleien, auf der anderen Seite die phantastische Seite der Magie mit ihrer jahrtausendalten Geschichte voll mysteriöser Entdeckungen, uralter Geheimnisse und unvorstellbarer Gefahren.

Es steht Ihnen als Meister natürlich frei, einen dieser Aspekte stärker zu betonen, wenn es Ihnen für Ihre Spielrunde passend erscheint, doch **Im Schatten des Elfenbeinturms** lebt auch und gerade vom Kontrast dieser beiden Themen, die letztlich zwei Seiten derselben Medaille sind.

Ein Blick durch Fatas' Augen – Was Geschehen wird

Das Abenteuer beginnt für die Helden Ende Praios 1034 BF, als sie nach Kuslik ans IAA gebeten werden, um Prishya von Garlischgrötz bei ihren Forschungen an den Fremmelshof-Relikten zu unterstützen. Sie beziehen Quartier in Kuslik, das für die nächsten zehn Monate ihre Heimat und Operationsbasis sein wird (einen chronologischen Ablauf der Ereignisse finden Sie auf den Seiten 24, 56 und 78).

KAPITEL I – FORSCHERLEBEN

In diesem Kapitel fungieren die Helden gewissermaßen als verlängerter Arm der Forschergruppe am Institut. Auf verschiedenen Missionen von meist gesellschaftlicher Natur im Lieblichen Feld und angrenzenden Regionen besorgen sie Gegenstände oder Informationen, die für den Fortgang der Forschungen unerlässlich sind.

Im Zuge ihrer Forschungen erfährt auch die Magierin *Pernizia Berlinghan* von den Bemühungen Prishyas und setzt mittels einflussreicher Kontakte durch, dass ihr ein eigenes Forschungsprojekt eingeräumt wird, mit dem die Helden fortan konkurrieren müssen.

Nach und nach reift bei den Helden und Prishya die Erkenntnis, dass am Ziel ihrer Forschungen die Erlangung des legendären Yrando-Emblems steht. Doch bevor sie sich über die Tragweite dieser Erkenntnis klar werden können, überschlagen sich die Ereignisse: Nachdem es zunächst so scheint, als ob der alte Magister *Sogarion* verschwunden sei, finden die Helden heraus, dass in Wahrheit die konkurrierende Forschergruppe bereits die ganze Zeit über von einem sinistren Widersacher unterwandert war, der nun Pernizia entführt hat, da sie sich weigerte sein Spiel noch länger mitzuspielen.

Letztlich können die Helden Pernizia befreien, gestohlene Forschungsergebnisse bergen und Hinweise auf die Identität des Übeltäters finden, doch dieser selbst ist verschwunden.

KAPITEL 2 – JÄGER DES VERLORENEN EMBLEMS

Nach den turbulenten Ereignissen am IAA haben sich einige Dinge grundlegend geändert: Pernizia und Prishya haben sich aus unterschiedlichen Gründen von den Forschungen zum Yrando-Emblem abgewandt. Dafür arbeitet nun Praiowine Westfar mit den Helden gemeinsam daran, das Yrando-Emblem zu bergen, bevor es ihrem Widersacher gelingt.

Das zweite Kapitel umfasst dabei zwei Haupthandlungsstränge, die miteinander verflochten sind und parallel verfolgt werden können:

Zunächst gilt es die Hintergründe Rohaldor von Mersins zu beleuchten und Näheres über seine Vergangenheit, seine Methoden und seine Pläne herauszufinden.

Den anderen Schwerpunkt bildet die Suche nach den erforderlichen Bestandteilen zur Erlangung des Yrando-Emblems. Hierbei wandeln die Helden auf den Spuren von Drakhard dem Geisterschmied und fördern ganz nebenbei wichtige Erkenntnisse über diesen legendären Exorzisten und Thaumaturgen zu Tage. Die ganze Queste entpuppt sich dabei als Wettlauf mit einer anderen Truppe von Aben-

KONVENTSFIEBER!

Der nur alle sieben Jahre stattfindende Allaventurische Konvent ist ein Großereignis innerhalb der gildenmagischen Zunft und wirft daher lange Schatten voraus. Über die ganze Handlung des Abenteuers hinweg sollte klar werden, dass die gesamte Magierschaft diesem Ereignis entgegen fiebert und Planungen und Vorbereitungen des Konvents das ganze Jahr 1034 BF über die Forschung und das Alltagsgeschäft an den Akademien prägen.

Als Meister liegt es an Ihnen, den Spielern und ihren Helden die Wichtigkeit des Konvents für die Magiergilden immer wieder zu verdeutlichen. Im Spielhilfenteil zum Konvent ab Seite 80 finden Sie neben detaillierten Informationen zur Vorbereitung des Konvents unter anderem die Themen, die die Gildenpolitik im Vorfeld prägen und für Kontroversen sorgen. Ebenso sind einige exemplarische Inhalte und Referate aufgelistet, die auf dem Konvent diskutiert werden sollen.

Da sich die Helden im Verlauf des Abenteuers stetig an verschiedenen Magierakademien herumtreiben, bieten sich viele Möglichkeiten, diese Themen bereits frühzeitig und immer wieder anzusprechen, um die bedeutende Rolle des Konvents für die Gildenmagie an sich und das Abenteuer im Besonderen zu verdeutlichen.



teuern, die im Auftrag Rohaldors ebenfalls das Yrando-Emblem erringen sollen.

KAPITEL 3 – DER ALLAVENTURISCHE KONVENT

Das dritte Kapitel ist deutlich zweigeteilt. Es beginnt mit dem Spiel auf dem Konvent, auf dem die Helden ein Widersehen mit so ziemlich allen wichtigen magischen Meisterpersonen dieses und anderer Abenteuer feiern können. Neben der Lösung vieler kleinerer Handlungsstränge steht die Zusammenarbeit der Helden mit vielen Größen der aventurischen Gildenmagie im Fokus, um Rohaldors wahnwitzigen Plan aufzudecken – denn über allem liegt die ständige Spannung, wann und wie dieser nun endlich zuschlagen wird. Doch selbst die in Abwesenheit des Angeklagten durchgeführte Gerichtsverhandlung gegen Rohaldor von Mersin vergeht ohne Eingreifen des Übeltäters.

Erst nachdem die *Basilius-Prüfung*, zu der neben anderen verdienten Magiern auch Praiowine (und vielleicht ein Heldenmagier – dazu unten mehr) antritt, begonnen hat, wird klar, dass eben diese das Ziel Rohaldors ist: Er möchte mittels des Yrando-Emblems die Kräfte der hochmagischen Prüfungsglobule von innen absorbieren und damit zum Freizauberer werden.

Also begeben sich die Helden ebenfalls in die Prüfungsglobule, um seinen größtenwahnsinnigen Plan zu vereiteln. Dort müssen sie sich zunächst mit den phantastischen Gesetzmäßigkeiten der Basiliusglobule vertraut machen, bevor sie Rohaldor in einem fulminanten Finalkampf stellen können.

DAS ABENTEUER LEITEN

Die Handlung von *Im Schatten des Elfenbeinturms* erstreckt sich über einen größeren Zeitraum und umfasst unterschiedliche Handlungsstränge, die teilweise parallel verfolgt werden müssen. In dieser Hinsicht ähnelt das Abenteuer eher einer kleinen Kampagne als einem überschaubaren Szenario, mit allen Vorzügen und Herausforderungen, die das für die Spieler und vor allem den Meister mit sich bringt.

Zunächst einmal ist da die große Vielzahl an Meisterpersonen zu nennen, über die den Überblick zu behalten kein Leichtes ist. Hier mag es hilfreich sein, den Spielern Karteikarten mit einem Porträt und den wichtigsten Fakten über die ihnen bekannten Personen auszuhändigen. Gerade im dritten Kapitel, in dem die gesamte Prominenz der aventurischen Gildenmagie auf dem Allaventurischen Konvent zusammen kommt, ist es jedoch vermutlich für Meister wie Spieler unerlässlich, sich Notizen zu machen, um im Gedächtnis zu behalten, mit wem man interagiert hat. Eine übersichtliche Aufzählung – gewissermaßen eine Gästeliste des Konvents – kann hier gute Dienste leisten.

Eine weitere Bemerkung sei hier voran gestellt: Auch wenn einige größere Abschnitte von *Im Schatten des Elfenbein-*

turms modular gestaltet sind oder im Ablauf größere Freiheiten bieten, handelt es sich grundlegend um ein erzählerisches Abenteuer, das einer mehr oder weniger vorgegebenen Dramaturgie folgt und dessen Ergebnisse zumindest im offiziellen Aventurien feststehen. Sollte Ihnen dieser Spielstil partout nicht behagen, können Sie die hier präsentierten Hintergründe und Informationen natürlich nach Herzenslust ausschachten, um ihre eigenen Abenteuer um Drakhard, Rohaldor und das Yrando-Emblem zu kreieren oder einen Allaventurischen Konvent nebst Basilius-Prüfung auszuspielen.

DIE STRUKTUR DES ABENTEUERS

Um die angesprochenen Schwierigkeiten beim Leiten dieses Abenteuers zu minimieren, wurde darauf geachtet, den Meister durch die Strukturierung des Textes bestmöglich zu unterstützen und eine übersichtliche und schnell wieder auffindbare Darreichung der wichtigsten Informationen zu gewährleisten.

Der Hauptteil des Abenteuers gliedert sich in gewohnter Weise in Kapitel: Der **Prolog** dient vor allem dazu, die Helden mit Kuslik und ihrem zukünftigen Domizil vertraut zu machen, schließlich wird es für beinahe ein Jahr ihre temporäre Heimat werden. Der Abschnitt ist bewusst knapp gehalten, da jeder Meister den Einstieg vermutlich ohnehin an seine Spielrunde anpassen wird.

Kapitel 1 läuft überwiegend missionsbasiert ab, wobei die Reihenfolge der einzelnen Aufträge weitgehend freigestellt ist. Das Vorgehen der Helden, beispielsweise welche Hinweise sie verfolgen, entscheidet über den genauen Ablauf des Kapitels, bis sich im vorläufigen Finale die Handlungsspielräume wieder verengen. Eine optionale Regelmechanik zur Abbildung des Forschungsprozesses bietet eine weitere Möglichkeit, den Fortgang der Handlung stärker von den Erfolgen der Spieler abhängig zu machen.

In **Kapitel 2** müssen die Helden den Spuren des Schurken bzw. seines Handlangers, dem Glücksritter Terdin, folgen. Dabei geraten sie nicht nur in Gefahr, sondern können auch mehr über die Hintergründe Rohaldors herausfinden.

Der Allaventurischen Konvent in **Kapitel 3** läuft sehr frei ab, einzig vorbestimmte Termine und Veranstaltungen geben hier einen äußeren Rahmen vor. Um das freie Spiel auf dem Konvent zu unterstützen, finden Sie in einem umfangreichen Spielhilfenteil alle dazu nötigen Informationen. Ähnliches gilt für das Finale des Abenteuers: Hier sollten Sie sich als Meister genau mit der Funktionsweise der Prüfungsglobule vertraut machen, denn die Erwartungshaltungen und Handlungen der Helden bestimmen grundlegend den genauen Ablauf dieses Abenteuerteils.

Die feststehenden Handlungsteile sind dabei überwiegend in Abschnitte gegliedert, die in Ermangelung eines besseren Begriffs einheitlich als ‚Szenen‘ bezeichnet werden sollen, egal ob sie einen Kampf, eine ganze abgeschlossene Mission oder eine einzelne Unterhaltung umfassen. Eingeleitet werden diese Szenen jeweils von einem Kasten dieser Art:



Zweck der Szene: Verdeutlichung des Abenteueraufbaus
Atmosphäre: nüchtern, informativ

Am Abschluss jeder Szene steht ein ähnlicher Kasten, der die geplanten Ergebnisse zusammenfasst und den Meister bei Modifikationen des Abenteuers unterstützt, die nötig werden, falls die Helden die Szene katastrophal vermasseln oder aber völlig unterfordert sind. Auch hier ein Beispiel:

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Die Helden haben Mada mit dem Drachenei zusammen im Keller des *Schwarzen Keilers* eingeschlossen.
- ☛ *Herbo Ranfel* hat den Fuhrwagen mit Hylailer Feuer sicher nach Gradnochsjepegurken gebracht.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ Sollten die Helden in ihrem Unterfangen scheitern, greift Nahema ein und wirft ein Kettenhemd nach den Übeltätern.

- ☛ Falls der Fuhrwagen explodiert, kocht Herbo Ranfel im Dorf angekommen einen explosiven Bohneneintopf.

Für wahre Helden:

- ☛ Um den Kampf im Kohlenkeller weiter zu erschweren, könnte Mada alle Fackeln löschen und die Gegner der Helden mit einem permanenten KATZENAUGEN belegen.
- ☛ Ansonsten bleibt ihnen natürlich immer die völlig willkürliche Anhebung aller gegnerischen Kampfwerte (diese Möglichkeit wird im Folgenden nicht weiter erwähnt).

Ein ähnlicher Kasten findet sich am Ende jedes Kapitels und soll dem Meister dabei helfen, zu rekapitulieren, was in diesem Kapitel geschehen sein sollte und welche Informationen die Helden erhalten haben müssen.

Neben diesen Neuerungen folgt der Text *Bewährtem: Vorlesetexte* sind mit umrahmten Kästen gekennzeichnet. Talentproben werden durch *Kursivsetzung* hervorgehoben, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Graue Kästen im Text präsentieren weiterführende Informationen zu einzelnen Themen.

In den **Anhängen** finden Sie gesammelt die ausführlichen Beschreibungen aller wichtigen Meisterpersonen, der vor kommenden Artefakte und eine umfangreiche Beschreibung des Kusliker Instituts der Arkanen Analysen als Hauptschauplatz des Abenteuers.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer *Im Schatten des Elfenbeinturms* richtet sich an erfahrene bis sehr erfahrene Helden. Unter diesem Begriff versteht natürlich jede Spielrunde etwas anderes, doch

beim Schreiben des Abenteuers wurde von einer Helden- gruppe mit jeweils 7.000-8.000 AP ausgegangen. Falls ein Heldenmagier die Basilius-Prüfung anstrebt (siehe neben- stehenden Kästen) dürfen es gerne auch noch gute 2.000 AP mehr sein.

Einige Helden sollten gut mit der Spielwelt, insbesondere im Horasreich und mit der Welt der Magiergilden, vernetzt sein. Denn die nötige Erfahrung der Helden – oder aber das Fehlen der selbigen – schlägt sich im vorliegenden Abenteuer weniger im Schwierigkeitsgrad von Kämpfen oder Talentproben, sondern eher in Form der Kontakte und Beziehungen der Helden nieder. So wird an verschiedenen Stellen davon ausgegangen, dass die Gruppe mehr oder weniger auf Augenhöhe mit den Mächtigen der aventurischen Gildenmagie verkehrt oder zumindest kein allzu großes soziales Gefälle herrscht. Auch das gesellschaftliche Spiel mit Einfluss

Ein Held als Erzmagier

Im Schatten des Elfenbeinturms bietet erstmals in einer offiziellen Publikation die Möglichkeit, eine Basilius-Prüfung direkt am Spieltisch mitzuerleben. Natürlich kann es sein, dass dies das Interesse geeigneter Spieler- Magier erweckt oder ein Meister auf die Idee kommt, die Ernennung zum Erzmagier als krönenden Abschluss der Heldenlaufbahn zu nutzen.

Grundsätzlich ist dies auch problemlos möglich und wird vom Abenteuer unterstützt, allerdings sind an der einen oder anderen Stelle kleinere Anpassungen nötig, auf die an geeigneter Stelle jeweils eingegangen wird.

Sie als Meister sollten sich jedoch bewusst machen, dass in der offiziellen Geschichtsschreibung des Schwarzen Auges davon ausgegangen wird, dass Praiowine Westfar neue Erzmagierin wird. Dies schließt nicht aus, dass ein weiterer Kandidat ebenfalls zum Erzmagier wird, sie sollten sich jedoch in diesem Fall frühzeitig Gedanken um die Aufgabenteilung zwischen Prishya/Praiowine und dem Heldenmagier machen. Falls das offizielle Abenteuer in ihrer Spielrunde weniger relevant ist, können sie jedoch Praiowine in den relevanten Szenen problemlos durch ihren Spielerhelden ersetzen.

Die Forschergruppe

In diesem Abenteuer bietet sich auch die Möglichkeit für eine ungewöhnliche und vielleicht einzigartige Gruppenzusammensetzung, nämlich wenn alle Helden Magier oder zumindest ähnliche Professionen wie Alchimisten, Gelehrte und Nandus- oder Hesindegeweihte verkörpern. Mit einem leicht modifizierten Einstieg ins Abenteuer könnten dann die Helden die ursprüngliche Forschergruppe von Prishya von Garlischgrötz sein und in diesem Rahmen die Auswertung der Fremmelshof- Relikte von Beginn an begleiten.



und Gefälligkeiten, das besonders im zweiten Kapitel eine reizvolle Möglichkeit zum Umgang mit der gegnerischen Abenteurergruppe bildet, kann sich mit einer erfahreneren Gruppe besser entfalten. Sollte es hingegen Defizite im kämpferischen Bereich geben, lassen sich bewaffnete Begegnungen in ihrem Schwierigkeitsgrad skalieren.

Wie bereits im vorigen Absatz angeklungen machen gesellschaftliche Herausforderungen einen wichtigen Teil des Abenteuers aus, also sollte ein solcher Heldentypus in der Gruppe nicht fehlen. Auch magische Unterstützung ist in diesem Abenteuer natürlich ausgesprochen nützlich. Dies muss nicht zwangsläufig ein Gildenmagier sein. Gerade für andere Zauberkundige kann der ständige Umgang mit den Akademiemagiern einen besonderen rollenspielerischen Reiz bieten; ein Heldenmagier jedoch wird geradezu in seinem Element sein und die Einbindung der Gildenstrukturen besonders schätzen können.

Angesichts der Expeditionen und Überlandreisen ist ein wildnistauglicher Held nicht fehl am Platz und natürlich kommen auch kämpferisch orientierte Charaktere in verschiedenen Episoden auf ihre Kosten.

Wichtige Teile des Abenteuers spielen im Horasreich. Daher ist es ratsam, dass ein Held aus dieser Region stammt oder zumindest eine *Kulturkunde (Horasreich)* besitzt, um die Besonderheiten und Eigentümlichkeiten der horasischen Gesellschaft verstehen und berücksichtigen zu können. Da die Helden als eigens angeforderte Spezialisten zum Team von Prishya von Garlischgrötz stoßen, ist ansonsten beinahe jede Herkunft möglich. Absolute Exoten und Fremdassen bereiten jedoch die üblichen Probleme – wenngleich in unterschiedlichem Maße: wo ein Achaz-Kristallomant im Kreise der Gildenmagier begeistertes Interesse auslösen würde und vor allem Probleme hätte, nicht völlig von fachlichen Fragen vereinnahmt zu werden, würde sich ein Ork oder Goblin vermutlich unversehens im *Bestiarium* wiederfinden.

ORT UND ZEIT DER HANDLUNG

Im vorliegenden Abenteuer bildet Kuslik den primären Handlungsort und Ausgangspunkt für alle weiteren Reisen und Expeditionen ihrer Helden. Einzelne Handlungsabschnitte führen die Helden jedoch nach Punin und auf die Insel Baltrea. Außerdem besucht die Gruppe fast alle größeren Städte des Lieblichen Felds.

Das Abenteuer umfasst mit gut zehn Monaten beinahe die Zeitspanne eines vollen Jahres und ist durch das Finale auf dem Allaventurischen Konvent mit seinem siebenjährigen Turnus auf das Jahr 1034 BF determiniert. Es ist jedoch auch möglich, dass sich aufgrund – mehr oder weniger – wichtiger Ereignisse der Konvent im Aventurien Ihrer Spielrunde ein Jahr nach vorne oder hinten verschoben hat, wenn es für ihre Zeitplanung besser passt – dafür gibt es in der Geschichte der Gildenmagie einige Präzedenzfälle.

LEKTÜRE

Neben den Regelbänden zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie dem *Liber Cantiones* sei Ihnen besonders die Regionalspielhilfe *Reich des Horas* zur Vorbereitung dringend ans Herz gelegt. Zwar finden Sie die wichtigsten Informationen zu den Handlungsorten des Abenteuers auch im vorliegenden Band, doch eine detaillierte Beschreibung aller vorkommenden horasischen Städte und vor allem Kusliks ist aus Platzgründen hier nicht möglich.

Besonders nützlich sind auch die drei Magierakademien-Spielhilfen *Hallen arkaner Macht*, *Horte magischen Wissens* und *Stätten okkulten Geheimnisse*, die nicht nur wichtige Handlungsorte beschreiben, sondern auch viele Hintergrundinformationen zu den Magiergilden und ihren herausragenden Köpfen liefern.

Das Abenteuer *Vergessenes Wissen* aus der Anthologie *Sphärenkräfte* liefert gewissermaßen die Vorgeschichte zu diesem Abenteuer und ist daher als Vorbereitung besonders geeignet.

Die Kenntnis weiterer Spielhilfen oder Abenteuer ist nützlich, jedoch nicht erforderlich. Entsprechende Verweise sind daher als optionale Möglichkeit zur vertiefenden Lektüre zu sehen. Ein Fehlen der erwähnten Publikationen behindert das Spielen des Abenteuers jedoch in keiner Weise.

DER AVENTURISCHE BOTE UND „IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS“

Der vorliegende Abenteuerband liefert alle wichtigen Informationen, um die Geschehnisse um das Yrando-Emblem, den Allaventurischen Konvent 1034 BF und die Basilius-Prüfung am Spieltisch zu erleben. Im *Aventurischen Boten* werden jedoch einige Ereignisse in der Welt der Gildenmagie vertieft behandelt.

In den **AB 147** bis **AB 151** findet sich jeweils der *Salamander – Die Quartalschrift für angewandte Magie und Alchimie*, der die magischen Ereignisse des Jahres 1034 BF inneraventurisch darstellt und kommentiert. Sie können diese Artikel nutzen, um sie den Spielern und ihren Helden am Spieltisch in Form von Handouts zugänglich zu machen, denn der Salamander wird auch am Kusliker IAA gelesen.

Im **AB 151** finden Sie zudem eine kurze Spielhilfe, welche die Artikel der vorangegangenen Ausgaben inhaltlich zusammenfasst und in einen größeren Zusammenhang stellt. Die relevanten Informationen finden sich jedoch auch im vorliegenden Band.



PROLOG

Beim hier vorgeschlagenen Einstieg wird davon ausgegangen, dass es aus dem einen oder anderen Grund plausibel ist, dass einer, mehrere oder sogar alle Helden als Spezialisten angefordert werden, um die mittlerweile deutlich geschrumpfte Forschergruppe Prishyas zu verstärken.

Möglicherweise ist dieser Einstieg in die Geschichte just für ihre Heldengruppe unpassend, doch dann wissen sie als Meister sicherlich am Besten, wie sie ihre Spielrunde in den Strudel der Geschehnisse geraten lassen können. Einige Anregungen finden sie am Schluss des folgenden Abschnitts.

DIE ANWERBUNG DER HELDEN

Die Initiative zur Anwerbung der Helden geht von Magister emeritus *Alwin K. Wippflügler* aus, der als alter Freund Prishyas seit einigen Monaten mit ihr zusammen an der Enträtselung der Fremmelshof-Relikte gearbeitet hat. Nun muss er Kuslik wieder verlassen bringt es jedoch nicht fertig, seine alte Gefährtin ohne kompetente Hilfe zurückzulassen.

Dass er nun gerade auf Ihre Helden kommt, kann unterschiedliche Erklärungen haben: Entweder standen sie bereits in den Diensten Wippflüglers (etwa im Abenteuer **Schleier der Unwissenheit** aus der Anthologie **Rittererbe**) und haben sich bewährt oder aber sie wurden durch einen anderen Magier, dem sie in der Vergangenheit behilflich waren, weiterempfohlen. Natürlich kann auch ein Bekannter der Helden die Rolle des ausscheidenden Mitglieds der Forschergruppe einnehmen oder aber die Heldengruppe war früher einmal für das IAA tätig, weshalb es nahe lag, sie um Hilfe zu bitten. Vermutlich gibt es speziell für Ihre Spielrunde noch andere Möglichkeiten, die sich anbieten, und letztlich müssen ohnehin Sie als Meister entscheiden, welche Lösung für Ihre Gruppe am besten passt. Im Zweifelsfalle kann es auch hilfreich sein einfach die Spieler zu fragen, warum Ihre Helden eine solche Aufgabe annehmen sollten.

FORSCHUNGEN IN DER SACKASSE

Am Startpunkt von **Im Schatten des Elfenbeinturms** treten die Forschungen an den Fremmelshof-Relikten gerade ziemlich auf der Stelle und das ausgerechnet, nachdem Prishya – mal wieder – einen entscheidenden Durchbruch angekündigt hat (Näheres zum Forschungsstand bei Spielbeginn finden Sie in **Kapitel 1**, ab Seite 24).

Am Institut der Arkanen Analysen sind Prishyas Forschungen längst nicht mehr das spannende, neue Thema, das sie zu Beginn waren, sondern gelten nur noch als ein versponnenes Projekt unter vielen. Man erwartet keine großartigen weiteren Ergebnisse, abgesehen vielleicht von einer Handvoll magiehistorischer Achtungserfolge, die ein wenig Licht auf die Zeit der Magierkriege werfen.

Aus diesem Grund ist die Arbeitsgruppe um Prishya merklich geschrumpft und besteht neben der greisen Magistra nur

noch aus den zwei pflichtbewussten Adepten *Faerwyn von Thorwal* und *Gonzaga Halcalde* (siehe 106) sowie dem kurz vor der Abreise stehenden Alwin K. Wippflügler, den sie wie schon angemerkt auch problemlos durch einen anderen alten Bekannten der Helden ersetzen können.

Es ist abzusehen, dass mit diesem Stamm an Mitarbeitern auch in näherer Zukunft keine bahnbrechenden Erkenntnisse zu erwarten sind – gerade auch, weil zur Weiterführung der Forschung mittlerweile weitere Expeditionen, externe Expertisen und Referenzmaterialien zu Vergleichszwecken nötig wären, für die jedoch die Kapazitäten fehlen.

Prishya denkt jedoch nicht daran ihre Forschungen abzugeben oder weitere Kollegen hinzuzuziehen – zu groß sind ihre Ängste als hilfsbedürftig zu gelten oder gar, dass ein anderer den Lohn ihrer jahrelangen Bemühungen erntet (Es sei denn natürlich, Prishya erinnert sich alter Weggefährten, auf die sie zurückgreifen kann – Ihre Helden. Siehe dazu auch den Kasten **Alternative Einstiege**).

Ein Haufen Spezialisten

Zweck der Szene: Kontaktaufnahme, erste Bekanntschaft mit dem OPV, Etablierung des Themas Magie
Atmosphäre: gespannt, erwartungsfroh

Ende **Praios 1034 BF** (bzw. je nach Aufenthaltsort der Helden entsprechend früher oder später – die Gruppe sollte Mitte Ronda in Kuslik eintreffen) werden die Helden oder zumindest einer von ihnen von Alwin K. Wippflügler kontaktiert und gebeten, sich so bald wie möglich ans IAA zu begeben.

Dies geschieht über einen magischen Boten des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt, der den Helden ein scheinbar wahllos bekritzelttes Pergament überreicht, ihnen das Lösungswort „Güldenschlange“ mitteilt und mittels eines **TRANSVERSALIS** grußlos verschwindet.

Das Pergament ist natürlich ein mittels **CRYPTOGRAPHO** verschlüsselter Brief. Nachdem die Helden das Lösungswort gesprochen haben, erscheint folgende Botschaft:



Geschätzter ... / Lieber Freund / Wertzer Collega,
ein wichtiges Anliegen bewegt mich dazu, diese Zeilen
an Euch zu verfassen. Wie Ihr vielleicht wisst, arbeite
ich seit einigen Monaten gemeinsam mit meiner alten
Bekanntin, Magistra von Garlischgrötz, am Institut der
Arkanen Analysen zu Kuslik an einem höchst wichtigen
Forschungsprojekt.

Anderer Verpflichtungen zwingen mich nun das Institut zu
verlassen, doch ich möchte die Magistra nur äußerst ungern
ohne kompetente Hilfe zurücklassen, zumal sich wichtige
Erfolge von geradezu bahnbrechender Bedeutung abzeichnen.
Da ich Euch als äußerst kompetent, verantwortungsbewusst
und zuverlässig kennenlernte, dürfte es mir eine große
Freude diese Aufgabe vertrauensvoll in Eure Hände zu
legen.

Es bietet sich Euch die Gelegenheit, an einem der größten
magischen Durchbrüche der letzten Jahrzehnte unmittelbar
beteiligt zu sein, mit einigen der größten Forscher unserer
Zunft zusammenzuarbeiten und zudem das schöne Kuslik,
die Stadt der Künste und der Gelehrsamkeit, zu genießen.
Falls Ihr meiner Bitte entsprechen wollt, begehrt Euch so
bald als möglich nach Kuslik ans Institut der Arkanen
Analysen, da meine Abreise unmittelbar bevorsteht und
ich Euch ansonsten nicht mehr persönlich instruieren kann.
Noch eins: Behandelt diese Bitte vertraulich, denn es soll
vermieden werden, dass Unbefugte Kenntnis von unseren
Forschungen erlangen.

Hesinde und die übrigen Elfe zum Gruß

Euer Alwin K. Wippflügler

Post Scriptum: Vorsicht! Aus Sicherheitsgründen wird
sich diese Depesche nach ihrer Lektüre selbst vernichten.

Tatsächlich ließ der im Alter leicht paranoide Wippflügler
den Brief durch einen modifizierten CUSTODOSIGIL sich-
ern, sodass er wenige Augenblicke nach Ende der Lektüre
in Flammen aufgeht (W6 SP falls die Helden ihn nicht
schnell genug aus der Hand legen).

Nötige Ergebnisse:

- Die Helden nehmen den Auftrag an und begeben
sich auf die Reise nach Kuslik.

Retten, was zu retten ist:

- Wenn Sie wissen, dass Ihre Helden ohne handfeste
Belohnung keinen Auftrag annehmen werden, können
Sie ihnen auch eine angemessene Summe an Dukaten
anbieten – Wippflügler ist durch den Verkauf seiner Ar-
tefakte recht wohlhabend.

Für wahre Helden:

- Wollen Sie es den Helden von Beginn an schwer
machen, was an dieser Stelle eigentlich nicht nötig ist,
könnte der OPV-Magier auf dem Weg zu den Helden
von Straßenräubern angegriffen werden, sodass sie ihn
retten müssen.
- Oder aber die Botschaft erreicht die Helden ohne das
Lösungswort und sie müssen den Brief zunächst ma-
gisch entschlüsseln (10 ZfP*, 5 ‚Sicherheits‘-AsP).

ALWIN K. WIPPFÜGLER, MAGISTER EMERITUS THEORETICUS ET TRANSFORMATRICUS

Alwin K. Wippflügler (*961 BF, Pfeifenraucher, freundlich,
leicht paranoid) ist ein hervorragender Metamagier und
Thaumaturg, der nur noch wenige Monate im Jahr an der
Halle des Quecksilbers zu Festum lehrt. Als alter Freund Pris-
hyas hat er sie für einige Zeit bei ihren Forschungen am IAA
unterstützt. Nun muss er zurück in die Heimat. Er selbst
hat zudem etwas die Lust an den Fremmelshof-Forschungen
verloren, weiß jedoch, wie wichtig sie für Prishya sind. Da-
her möchte er sie mit dem nötigen Personal unterstützen,
wenn er ihr schon nicht persönlich unter die Arme greifen
kann. Da er die Helden als fähige Abenteurer kennt, die stets
auf der Suche nach neuen Herausforderungen sind, oder sie
ihm zumindest so empfohlen wurden, sieht er hier einen
Gewinn für beide Seiten.

Weil die Helden ihm höchstens bei ihrer Ankunft in Kuslik
kurz begegnen werden, wird auf eine Angabe von Spielwer-
ten verzichtet.

DIE REISE NACH KUSLIK

Die Anreise selbst sollte für Helden dieser Erfahrungsstufe
kein weiteres Problem darstellen. Je nachdem, wo sich die
Gruppe zuvor aufgehalten hat, kommt neben einer Anreise
zu Land natürlich auch eine Schiffsreise in Frage, was in vie-
len Fällen vermutlich sogar die schnellste Möglichkeit dar-
stellt. Sie sollten es jedoch nach Möglichkeit so einrichten,
dass die Helden gemeinsam in Kuslik eintreffen, um eine
einheitliche Begrüßung am Institut mit allen Helden zu-
sammen ausspielen zu können.

Falls einer der Helden in Kuslik oder in der Nähe beheimatet
ist, könnte sich die Gruppe beispielsweise zunächst bei ihm
treffen, um sich dann gemeinsam ans Institut zu begeben.



ALTERNATIVE EINSTIEGE

Falls der geschilderte Einstieg für Ihre Heldengruppe partout nicht passen sollte, finden Sie an dieser Stelle einige Alternativen grob skizziert. Der Prolog ist dann gegebenenfalls entsprechend anzupassen, ab **Kapitel 1** sind keine weiteren Änderungen vorzunehmen.

☛ Alte Freunde Prishyas können natürlich auch direkt von ihr angeworben werden. Streichen Sie in diesem Fall Wippflügler ersatzlos und schildern Sie die Helden als die letzte Rettung für das Forschungsprojekt.

☛ Möglicherweise hat die Gruppe aber auch kontinuierlich den Kontakt zu Prishya gehalten. Dann sind die Forschungen nun an einem Punkt angelangt, an dem Prishya einige heikle Aufträge nur an enge Vertraute übergeben will. Springen Sie in diesem Fall direkt in die erste Mission von **Kapitel 1**.

☛ Falls es in Ihrer Spielrunde einen potentiellen Erzmagier-Kandidat gibt, könnte dieser ohnehin schon Mitglied

von Prishyas Arbeitsgruppe sein, oder wegen anderweitiger Weiterbildungs- oder Forschungszwecke am IAA weilen. In diesem Fall wird es vermutlich er sein, der seine Gefährten hinzuzieht, um die Fremmelshof-Forschungen zu unterstützen.

☛ Vielleicht kommt die Gruppe aber auch mit einem ganz anderen Anliegen ans Institut oder zu Prishya und wird in die Sache hineingezogen, weil sie eine Gegenleistung für ihren Wunsch erbringen soll.

☛ Natürlich ist es auch in diesem Abenteuer möglich, dass die Helden über die übliche Abenteureranwerbung ins Spiel kommen, auch wenn dies angesichts des vorausgesetzten Erfahrungsgrades eventuell etwas unpassend wirken kann. Hier böten sich die Zulieferer des Instituts, etwa der Zauberladen von Maestro *Bartolo Tripalda* oder sein Konkurrent *Horasio ya Colpa* als vermittelnde Instanz an.

АНКУПТЪ ИЪ КУСЛИК

Aus welchem Grund und auf welche Weise auch immer, **Mitte Rondra 1034 BF** werden die Helden in Kuslik eintreffen und sich ans Institut der Arkanen Analysen begeben. Falls Sie möchten, können Sie zuvor folgende optionale Szene einfügen.

REITER IN DER ПОТ (OPTIONAL)

Zweck der Szene: erste Begegnung mit Rohaldor; Grundlage für späteres Wiedererkennen des Kaufherren

Atmosphäre: das übliche Heldenhandwerk, fast schon zu simpler Kampf

Die Helden nähern sich der Stadt Kuslik auf einer beliebigen Land- oder Kronstraße und sind noch einige Stunden von der Stadt entfernt, als sich ihnen folgende Szene darbietet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade eine Wegbiegung passiert, als ihr in einiger Entfernung auf der Straße einen Reiter erblickt, der von einem kleinen Trupp Söldner umringt ist. Bei genauerem Hinschauen erkennt ihr, dass es sich dabei offenbar um einen sehr wohlhabenden Kaufherren handelt, der von den Mietlingen drangsaliert wird.

Der Konflikt hat einen kritischen Punkt bereits überschritten, denn ihr könnt aufgeregte Rufe und ein lautstark geführtes Wortgefecht hören. Die Situation scheint nun zu eskalieren, denn gerade haben die Söldner den Kaufherren von seinem Pferd gestoßen und drängen weiter auf ihn ein.

Wie geschildert stellt sich die Szene dar, falls die Helden zu Fuß oder mit dem Pferd unterwegs sind. Sollten sie in einer Kutsche oder als adlige oder anderweitig wohlhabende Helden gar mit Dienerschaft und Tross reisen, wird man ihnen eine Störung melden, die die Weiterreise behindert. Sollten die Helden mit dem Schiff anreisen, wird es schwierig diese optionale Szene einzubauen.

Die 1W6+4 etwas heruntergekommenen Söldner sind momentan ohne Anstellung und haben sich den allein reisenden Kaufherren *Amaldo Radostai*, bei dem es sich in Wirklichkeit um Rohaldor von Mersin in einer seiner zahlreichen Maskierungen handelt, ausgesucht, um an ihm ihr Mütchen zu kühlen. Durch Provokationen von Seiten Rohaldors ist die Situation eskaliert und die Truppe beabsichtigt nun ihre leere Kasse durch den sicher prall gefüllten Geldbeutel des Händlers aufzubessern.

Wie die Helden mit der Situation umgehen, ist ihnen natürlich freigestellt, wir gehen jedoch davon aus, dass sie eingreifen und dem scheinbaren Kaufherren zu Hilfe eilen werden. Kommt es dabei zum Kampf, strecken die Söldner die Waf-



fen, sobald sie merken, dass sie es mit überlegenen Gegnern zu tun haben, also etwa wenn 1-2 von ihnen außer Gefecht sind oder die Mehrzahl verwundet ist.

Sollten die Helden den Konflikt gelöst haben, wird der Kaufherr sich überschwänglich bei den Helden bedanken und setzt den Weg gemeinsam mit ihnen nach Kuslik fort. Hierbei stellt sich Amaldo als unterhaltsamer Gesprächspartner heraus, der gut über die aktuellen Vorgänge in Kuslik Bescheid weiß und sich seinerseits sehr interessiert an den Plänen und Vorhaben der Gruppe zeigt. Nach dem Passieren des Stadttors verabschiedet er sich, nicht ohne den Helden einen interessanten Aufenthalt zu wünschen.

Marodierende Söldner

Kurzschwert:

INI 8+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+2 DK HN

Streitaxt:

INI 8+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N

Kusliker Säbel:

INI 9+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+3 DK N

Waffenlos:

INI 8+IW6 AT 13 PA 13 TP(A) IW6+1DK H

LeP 35 AuP 36 WS 7 RS 3 MR 3 GS 6

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 14, KO 13, KK 13

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (13/12/14), Selbstbeherrschung

8 (13/13/13), Sinnenschärfe 5 (11/12/12), Lederharnisch

Nötige Ergebnisse:

☛ Bei einer optionalen Szene gibt es im engeren Sinne natürlich keine notwendigen Ergebnisse. Wir gehen jedoch davon aus, dass die Helden die Situation entschärft und Amaldo/Rohaldor vor dem Angriff der Söldlinge bewahrt haben. Er kommt auf jeden Fall wohlbehalten in Kuslik an, wenn auch nicht zwangsläufig gemeinsam mit den Helden.

☛ Je nach Auskunftsfreudigkeit der Helden weiß Rohaldor um die Neuankömmlinge am IAA.

Retten, was zu retten ist:

☛ Falls sich die Helden nicht für den Konflikt interessieren, wird sich Rohaldor auch so gut seine Haut zu retten wissen und die Söldner mit Trugbildern aufeinander hetzen – er hat ohnehin nur mit ihnen gespielt.

☛ Durchschauen die Helden bereits hier die Maske Rohaldors, so ‚gesteht‘ er, ein fahrender Scharlatan zu sein, der hoffte, in der Maske eines Kaufherren unbehelligt reisen zu können.

Für wahre Helden:

☛ Sie sollten den Helden hier keinen Kampf auf Leben und Tod liefern. Ein Hinzukommen der *Connetablia Vetera*, die im Dienste des Comto Protector die Kronstrabe bewacht, kann die Lage aber verkomplizieren.

☛ Wenn sie es den Helden über das ganze Abenteuer hinweg schwerer machen wollen, gehören die Söldner zur Einheit der *Schwarzen Säbel von Kuslik*. Die Helden haben sich damit eine kleine Armee zum Feind gemacht, die in ihrer Garnisonsstadt Kuslik weitreichende Sonderrechte genießt.



WILLKOMMEN AM INSTITUT!

Zweck der Szene: Kennenlernen der zukünftigen Operationsbasis; die Helden werden über den Stand der Forschungen in Kenntnis gesetzt

Atmosphäre: Nichtmagier staunen über die Weltfremdheit des Instituts, Magier über die unglaublichen Möglichkeiten und Forschungsbedingungen.

Am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (für eine detaillierte Beschreibung siehe Seite 119) werden die Helden bereits erwartet; sobald sie Türklopfer oder Klingelzug betätigt haben, werden sie von einem Hausdiener herein gebeten und alsbald gebührend willkommen geheißen.

Das Empfangskomitee besteht neben Majordomus *Jost Zertel* entweder aus Magister Wippflügler, der dann aber am nächsten Tag abreist, oder – falls die Helden bei der Reise aufgehalten wurden und Wippflügler bereits abreisen musste – der Sphärologe und Gildenlegat *Taranion Tagenion*. Mit ihm werden die Helden häufig zu tun haben, da ihm die gesamte organisatorische Verwaltung des Instituts obliegt. Die drei Spektabilitäten hingegen lassen sich in keinem Fall sehen und auch Prishya wird hier noch nicht auftauchen – alle sind viel zu beschäftigt mit ihren jeweiligen Privatprojekten.



Dieser Eindruck sollte sich auch bestätigen, wenn die Helden in den Basilius-Salon (E.11 auf dem Plan) im hinteren Teil des Baus geführt werden: Wenn sie auf dem Weg an Magiern vorbei kommen, schauen die höchstens einmal kurz auf, sind aber ansonsten in ihre Unterlagen, eine hitzige Diskussion mit einem Collega oder die Betrachtung eines kompliziert aussehenden Objektes vertieft. Werden die Forscher angesprochen, sind die meisten recht freundlich, lassen aber durchblicken, dass sie Besseres zu tun haben und gerne wieder an ihre Arbeit zurück wollen; bei anderen werden die Helden hingegen direkt brüsk abgewiesen.

DIE MAGISTRA LÄSST BITTEN

Im Salon können sich die Helden auf bequemen Sitzgelegenheiten niederlassen, bis Magistra Garlichgrötz sich ihnen widmen wird. Erfrischungen, Getränke oder kleine Knabbereien werden nicht gereicht – jedoch nicht aus Missachtung: An so etwas denkt man hier einfach nicht. Fragen die Helden danach, wird ihnen zuvorkommend und gerne etwas gebracht.

Falls Wippflügler als Kontaktmann der Helden zugegen ist, setzt er die Gruppe knapp über die Situation ins Bild, möchte jedoch der Unterredung mit Prishya nicht vorgreifen. Er verlegt sich daher auf leichte Unterhaltung über die Reise. Magister Tagenion hingegen wird die Gruppe im Salon abliefern und sich umgehend anderen Aufgaben widmen.

Nach einiger Wartezeit werden die Helden ins nahe Konferenzzimmer gebeten und kurze Zeit später stößt endlich Prishya von Garlichgrötz hinzu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Gegensatz zum großzügig gestalteten Salon mit seiner hohen Decke und den bequemen Sesseln verströmt der Konferenzraum eine Atmosphäre, die von arbeitsamen Sitzungen kündigt: Die hohen Lehnssessel um den schweren Eichenholztisch und die Wand- und Deckenvertäfelung aus dunklem Holz lassen erahnen, dass hier wichtige Entscheidungen getroffen werden.

Gerade habt ihr Platz genommen und euch gebührend umgesehen, als sich die Tür öffnet und Magistra Garlichgrötz den Raum betritt. Ihr seid beinahe ein wenig erschrocken, so alt und verbittert wirkt die einstmals bedeutende und energische Magierin. Jede ihrer Bewegungen macht deutlich, wie viel Mühe es sie kostet, ihren Körper unter ihre Kontrolle zu zwingen. Doch als sie zu sprechen beginnt, ist ihre Stimme so klar und bestimmend wie eh und je.

Gestalten Sie das Gespräch frei. Hinweise zur Darstellung von Prishya finden Sie in der Personenbeschreibung auf Seite 105. Sie wird dabei stets etwas zerknirscht wirken, denn es fällt ihr nicht leicht, auf Hilfe angewiesen zu sein, besonders



wenn sie ihr gewissermaßen aufgedrängt wurde. Auf Nachfrage wird sie den Helden gerne den Stand ihrer Forschungen schildern und dabei mit immer größerer Begeisterung zu erzählen beginnen.

Ansonsten können die Helden folgende Informationen erhalten:

- ☛ Bereits seit knapp vier Jahren wertet sie mit einem wechselnden Mitarbeiterstamm die geborgenen Fundstücke ihrer Fremmelshof-Expedition, die sogenannten *Fremmelshof-Relikte*, aus.

- ☛ Mehrfach schienen sensationelle Erkenntnisse bevorzuzustehen, doch letztlich konnten diese Ansätze nie zu einem befriedigenden Ergebnis geführt werden.

- ☛ Durch die Vielzahl an Fehlschlägen hat sich ihre Arbeitsgruppe merklich verkleinert und besteht momentan (bzw. nach dem Weggang Wippflüglers) nur noch aus Faerwyn, Gonzaga und ihr. Gleichzeitig nahm auch das Wohlwollen ab, das ihrem Projekt am Institut und generell innerhalb der Gilden entgegengebracht wird.

- ☛ Ihr eigenes Budget ist mittlerweile fast völlig erschöpft und das Institut bewilligt keine weiteren Mittel mehr, sodass die Anschaffung von Materialien, die Anstellung weiteren Personals oder die Durchführung größerer Expeditionen nicht mehr möglich ist.

- ☛ Seit mit Praiowine ihre größte Fürsprecherin am IAA überwiegend in Diensten der Weißen Gilde unterwegs ist, hat sich die Situation noch verschlimmert, und zuletzt hat man ihr vorgeschlagen die Forschungen einzustellen, die Relikte aufzuteilen und im Rahmen anderer Forschungsprojekte auszuwerten.

- ☛ Mit Hilfe der Helden wäre es ihr vielleicht möglich tatsächlich zu einem Durchbruch zu kommen, da sie gerade

an einem vielversprechenden Ansatz forscht, jedoch nun vertrauenswürdige Mitarbeiter bräuchte, die einigen externen Forschungen nachgehen könnten.

- ☛ Sie hat erwirken können, dass den Helden für die Zeit der Forschungen im Magisterbau des Instituts freie Kost und Logis gewährt wird. Ansonsten winkt natürlich der Ruhm der Wissenschaft. Weitere Entlohnung kann sie nicht anbieten.

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Die Helden werden über den Stand der Fremmelshof-Forschungen in Kenntnis gesetzt und erfahren von den damit zusammenhängenden Problemen.

- ☛ Sie schließen sich daraufhin – hoffentlich – der Forschergruppe um Prishya an und beziehen Quartier am Institut.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ Wenn die Helden Prishya bei ihren Forschungen nicht unterstützen wollen, wird es schwer sie noch zu motivieren. Möglicherweise werden sie jedoch später offiziell vom IAA angeworben und Sie können die Handlung mit **Kapitel 2** aufnehmen.

- ☛ Sollte sich die Gruppe weigern am IAA zu nächtigen und ein anderes Quartier in Kuslik beziehen, ist dies für das Abenteuer nicht weiter tragisch.

Für wahre Helden:

- ☛ Wollen Sie eine zusätzliche Herausforderung für gesellschaftlich orientierte Helden schaffen, muss Prishya erst überzeugt werden, die Hilfe anzunehmen und weigert sich zunächst, ihren Ruhm mit anderen zu teilen. Hier wäre es dann vor allem Wippflügler, der darauf drängt, Prishya zu ihrem Glück zu zwingen.

Ein Zuhause auf Zeit

Gehen ein Hesindegeweihter, ein Gelehrter und ein Magier in eine Taverne ...

—beliebter Witzanfang in Kuslik

Die Zeit zwischen der Ankunft am Institut der Arkanen Analysen und dem ersten ‚externen‘ Auftrag, mit dem dann **Kapitel 1** beginnt, sollten Sie nutzen, um die Helden mit Kuslik und dem IAA vertraut zu machen, schließlich werden sie hier für mindestens zehn Monate heimisch werden müssen.

Vermutlich sind die Helden nicht zum ersten Mal in der Stadt am Yaquirmund – schließlich ist Kuslik in der Geschichte von **Das Schwarze Auge** Schauplatz zahlreicher Abenteuer gewesen –, doch in den letzten Jahren hat sich die Stadt teilweise stark verändert. Außerdem ist es ein Unterschied für ein paar Tage in einer Taverne zu bleiben oder sich mehr oder weniger dauerhaft hier einzurichten.

Es ist dabei irrelevant, ob das Angebot Prishyas genutzt wird und die Gruppe im Magisterbau des IAA Quartier bezieht oder sich Ihre Spielrunde dazu entscheidet, eine andere Unterkunft in der Stadt zu suchen – etwa indem die wohlhabenden Helden dauerhaft ein Zimmer in einer Gaststube, eine Wohnung oder gar ein Haus mieten. Gerade bei adligen Helden, die nicht auf ihre Dienerschaft verzichten wollen, bietet sich Letzteres an.

Ein weiterer Schwerpunkt stellt das Kennenlernen des Instituts mit all seinen kauzigen Bewohnern dar. Das IAA unterscheidet sich teilweise deutlich von anderen Magierakademien und vor allem kommen die Helden in diesem Abenteuer nicht als kurzzeitiger Gast hierher, sondern gehören zumindest zeitweise zum festen Stamm der Mitarbeiter. Sie sind entsprechend viel stärker in die Strukturen und Besonderheiten eingebunden. Logischerweise müssen daher auch die Spieler über diese deutlich besser Bescheid wissen.



Darüber hinaus werden die Helden in die Forschungen von Prishyas Arbeitsgruppe eingebunden und dazu erst einmal auf den aktuellen Stand gebracht. Sie sollen aber auch Eigeninitiative zeigen und eigene Ideen einbringen, um das Projekt zu unterstützen und voranzubringen.

DIE SPEERSPITZE DER FORSCHUNG

Das IAA ist einzigartig unter den Magierakademien Aventuriens, da es eine reine Forschungs- und Weiterbildungseinrichtung ist und keinerlei Nachwuchs ausbildet. Eine umfangreiche Beschreibung finden Sie auf Seite 119.

Machen Sie sich als Meister gut mit dieser Beschreibung vertraut und sorgen Sie dafür, dass die Helden und ihre Spieler das Institut in dieser ersten Zeit intensiv kennenlernen: Sie sollen sich hier heimisch fühlen und das IAA mit Beginn von **Kapitel I** gewissermaßen als ihr Hauptquartier akzeptiert haben. Dazu ist es ratsam ihnen zu diesem Zeitpunkt eine Kopie des Übersichtsplans und eine Liste der Bewohner auszuhändigen.

Wie stark dabei die Interaktion mit den anderen Forschern ausfällt, hat der Meister zu einem gewissen Grad selbst in der Hand: Falls Ihre Heldengruppe keinen großen Wert auf den Umgang mit zahlreichen Meisterpersonen legt, sind eben zu diesem Zeitpunkt nur wenige Forschergruppen im Haus und auch das feste Personal kann zeitweise auf Reisen sein. Sollte die Runde jedoch besondere Freude am Umgang mit den Magiern am Institut haben, können Sie auch ein gemeinsames Mittagessen mit über einem Dutzend magischen Spitzenforschern regelmäßig ausspielen.

DER MAGISTERBAU

Falls die Helden kein eigenes Quartier angemietet haben, sind sie im *Magisterbau* des IAA untergebracht, in dem auch Prishya und ihre Assistenten untergebracht sind: Das großzügige Gebäude auf dem Grundstück des Instituts ist eine umgebaute Remise und bietet auf zwei Stockwerken Wohnraum für knapp zwanzig Auswärtige, die nur zeitweise hier forschen. Meistens stehen viele Zimmer des Baus leer, sodass jeder Held auf Wunsch ein eigenes Zimmer beziehen kann; es stehen jedoch auch Doppelzimmer zur Verfügung. Die Einrichtung ist einfach und zweckmäßig, aber hervorragend verarbeitet, zudem bietet jedes Zimmer einen eigenen kleinen Arbeitsbereich, um den Magistern die Möglichkeit zu geben, nächtliche Geistesblitze umgehend festzuhalten.

EINFÜHRUNG IN DAS WISSENSCHAFTLICHE ARBEITEN II

Es ist wichtig, die Helden von Anfang an in die Arbeit der Forschergruppe um Prishya von Garlischgrötz einzubinden, da es höchst unbefriedigend wäre, Helden dieses Bekanntheitsgrades als einfache Handlanger zu verwenden.

Zu diesem Zweck werden die Helden von Prishya und ihren Assistenten einer ‚Schnellschulung‘ unterzogen, um ihnen grundlegende Kenntnisse der Magietheorie und der historischen Hintergründe zu vermitteln und sie auf den aktuellen Stand der Forschungen zu bringen. Dies können Sie nutzen, um auch den Spielern die Hintergründe der Fremmelshof-Relikte näher zu bringen.

Für die Helden kann es ein besonderes Erlebnis sein, in die Rolle eines magischen Scholaren zu schlüpfen, aber auch von einer der besten magischen Lehrerinnen Aventuriens unterrichtet zu werden. Prishya bemüht sich nach Kräften sich hier von ihrer besten – sprich: geduldigsten – Seite zu zeigen. Selbst sehr erfahrene Heldenmagier können hier noch etwas lernen. Regeltechnisch resultiert dieses ‚Blockseminar‘ in **Speziellen Erfahrungen** auf *Magiekunde* und *Geschichtswissen*. Auch die Spezialisierung *Magiekunde (Magiehistorie)* kann verbilligt erworben werden. Spielen Sie nach den optionalen Lehrmeisterregeln, finden Sie die relevanten Werte Prishyas bei ihrer Personenbeschreibung auf Seite 105.

Neben der Gelegenheit zu reizvollem Rollenspiel bieten diese Seminarsitzungen den Vorteil, dass die Helden bereits recht enge Bekanntschaft mit Prishya und ihren Assistenten knüpfen und gleichzeitig die Infrastruktur des IAA kennenlernen können.

Hierbei sind besonders folgende Informationen relevant (die Kürzel beziehen sich auf den Bodenplan des IAA):

☛ Der Forschungsgruppe ist ein eigener Raum im Erdgeschoss zugeteilt (**E.6** ganz links), den sie beliebig nutzen kann. (Auch magische Sicherungen dürfen kreative Spielermagier nach Herzenslust anbringen.)

☛ Bibliothek (**II.6**), Lesesaal (**I.2**), Scriptorium (**I.3**) und Meditationsraum (**II.7**) dürfen ebenfalls nach Belieben verwendet werden, allerdings werden diese auch von anderen Forschern genutzt.

☛ Die Nutzung spezieller Einrichtungen wie der Beschwörungskreise im Drachensaal (**II.2**), der Artefaktwerkstatt (**II.5**) oder natürlich einzigartiger Vorrichtungen wie des *Arkanalytischen Matrixvisualisators* im Nandussaal (**II.3**) muss formell beantragt werden. Teilweise gibt es hier Wartelisten und Prishyas Anliegen werden momentan nicht prioritär behandelt.

☛ Andere begrenzte Ressourcen wie spezielle Paraphernalia oder wertvolle Materialien zum Artefaktbau werden nur äußerst ungern heraus gegeben. Üblicherweise muss dies jede Forschergruppe selbst erwerben und gerade die zuständigen Magister *Porcupino* und *Undomiel* zeigen sich eher knauserig.

☛ Der Austausch mit den anderen Bibliotheken Kusliks gestaltet sich recht problemlos. Selbst der Zugriff auf die papierenen Schätze der *Gelehrsamten Stube* bereitet – außer bei höchst delikaten Inhalten – keine Schwierigkeiten.



Ein weiterer Pevankömmling

Kurz nach der Ankunft der Helden kehrt auch ein gewisser Magister *Sogarion* ans Institut zurück und wird freudig willkommen geheißen, nachdem er angeblich einige Wochen in seiner Heimat Terubis gewesen ist.

Tatsächlich verbirgt sich hinter dieser Maske kein anderer als Rohaldor von Mersin, der in Gestalt des Magisters schon seit geraumer Zeit am Institut weilt. Offiziell hat Sogarion die Arbeiten an den lange brachliegenden Forschungen zur *Astralaffinen Architektonik* übernommen und vergleicht die Grundrisse und Baupläne aller bekannten Magierakademien – eine Aufgabe, für die ihm alle dankbar sind, da sie selbst den verkopftesten Magie-theoretikern zu eintönig ist.

In der Zeit seiner Abwesenheit hat Rohaldor einige Fäden innerhalb der Weißen Gilde gezogen, um die Durchführung der Basilius-Prüfung zu gewährleisten. Denn auch wenn er noch nicht genau weiß warum, ist er davon überzeugt, dass dies für seine Pläne relevant ist.

Stimmung in der Stadt: kosmopolitisch, wissenschaftlich offen und in Handelsdingen freizügig, doch sittlich eher gutbürgerlich und bieder; auffallend viele Magier, Gelehrte und Gesandte

Stadtviertel: Aldtenküslich (kleinbürgerliche Altstadt mit zwielichtigen Ecken), Alte Burg (Regierungs- und Verwaltungsviertel), Am Palast (Viertel der angesehensten Patrizier), Ayreth (Villenviertel mit weitläufigen Gärten), Barsud (Speicherstadt), Brigonis (Viertel der Gelehrten, Magier und Hesindianer), Curonia (Handelshafen), Midoreth (Vorstadt der Flussschiffer), Morrisca (Festungsinsel, Sitz des Landvogts), Rigalento (wehrhafte Festungsstadt), Romunshaven (alter Fischerhafen), Yaragor (Matrosensiedlung)

KUSLIK – STADT DER HESINDE

Kuslik für den eiligen Leser

Einwohner: knapp 40.000

Wappen: silberne Tuschschere auf Grün

Herrschaft/Politik: der Horas als Großfürst von Kuslik, de facto regiert der Stadtrat mit vielen Freiheiten; Umland beherrscht durch Landvogt *Thûan della Gribaldi*

Garnisonen: 3 Kompanien Stadtgarde ('Rotschweife'), 2 Kompanien Schultheiße ('Silberer', Steuer- und Zollgardisten), 5 Kompanien Vogteigarde ('Blauröcke'); Hauptquartier der *Schwarzen Säbel von Kuslik* (1 Regiment Seesoldner); stets etwa 300 Seesoldaten und Matrosen der Kusliker Flottille

Tempel: **Hesinde**, Praios, Efferd, Phex, Travia, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja in der eigentlichen Stadt; Praios, Rondra, Ingerimm in Rigalento; Hesinde-Kloster auf Morrisca; Boron außerhalb; Schreine und Kapellen einer Vielzahl von Heiligen, Halbgöttern und Alveraniären

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Zum Springenden Delphin* (Brigonis, Q10/P10/S24, fürstliche Umsorgung der Gäste), Weinstube *Die Quelle* (Brigonis, Q7/P7, Gelehrtentreff), Gasthaus *Offenes Tor* (direkt am Nordtor, Q6/P6/S14, adrett), Bordell *Schwarzes Einhorn* (Ayreth, Q8/P10/S8, dekadent)

Besonderheiten: Haupttempel der Hesinde, drei Magierakademien, Alveranidenburg, Zentrum des Gûldenlandhandels

Wetter: gemäßigtes Seeklima, frische Brise durch den Westwind Beleman; häufiger, meist schwacher Niederschlag; starke Regenfälle in Herbst und Winter

Die Helden werden große Teile der nächsten zehn Monate in Kuslik verbringen oder zumindest immer wieder hierher zurückkehren. Obwohl die Interaktion mit der Stadt und ihren Bewohnern für das vorliegende Abenteuer von geringerer Relevanz ist – **Im Schatten des Elfenbeinturms** also kein klassisches Stadtabenteuer ist –, kann es das Spiel sehr bereichern, wenn Kuslik für Ihre Spielrunde intensiver zum Leben erweckt wird.

Der Übersichtskasten, die Karte und dieser Abschnitt liefern die für das Abenteuer nötigsten Informationen. Doch um den Hintergrund Kusliks angemessen darstellen zu können, sollten sie auf die ausführliche Beschreibung Kusliks (**Horas 134-143**) zurückgreifen.

DIE ANDEREN AKADEMIEEN UND DER HESINDETEMPEL

In Kuslik gibt es mit der *Halle der Animagie* (grau) sowie der *Halle der Metamorphosen* (weiß) noch zwei andere angesehene Magierakademien. Zudem ist hier die *Halle der Weisheit*, der Haupttempel des Hesindekultes samt der *Gelehrsamten Stube*, der größten Bibliothek Aventuriens, zu finden. Möglicherweise kommt Ihre Spielrunde in gewohnter Heldenmanier auf den Gedanken, hier Erkundigungen über die Forschungsgegenstände einzuziehen. Sie brauchen den Helden in diesem Fall keine Steine in den Weg zu legen. Es sollte aber klar werden, dass auch die Forscher am Institut bereits auf diesen Gedanken gekommen sind und so gut wie alle entsprechenden Möglichkeiten ausgeschöpft haben. Schließlich arbeitet man seit Jahren sowohl mit den anderen Akademien als auch dem Tempel der Hesinde eng zusammen und hat sogar ein Abkommen über die kooperative Nutzung der Bibliotheken geschlossen. Es ist also nicht davon auszugehen, dass die Helden hier etwas grundlegend Neues zu Tage fördern – wenn Prishya und die Forscher am Institut etwas können, so ist es Bibliotheksrecherche!



TEIL DER KUSLIKER GESELLSCHAFT

Mit dem Bezug ihres Quartiers werden die Helden zumindest zeitweise zu Wahlkuslikern und gehören angesichts ihrer Erfahrung und des damit einhergehenden Sozialstatus vermutlich automatisch zur gehobenen Gesellschaft Kusliks (ab SO 11). Diese begegnet einander jedoch nicht in Tavernen oder Teestuben, sondern in Theatern, Galerien und Museen sowie in den sogenannten *Salons*: privaten Empfängen im *Studiolo* oder Festsaal des eigenen Palazzos. Dabei bestaunt man künstlerische oder musikalische Darbietung, misst sich im Kartenspiel oder geistreichen Gespräch und genießt erlesene Speisen und Getränke.

Ob man dabei zu den angesagtesten und exklusivsten Salons – derzeit der *Salon der Magisterin der Magister* und der *Salon Weyringer* – eingeladen wird, ist ein Maß für das eigene Ansehen.

Gesellschaftliche Helden, die sich in der Sphäre der Gelehrten eher unwohl fühlen, finden hier einen eigenen ‚Spielplatz‘ voller Möglichkeiten, der Gruppe durch wertvolle Kontakte zu Geldgebern oder Sammlern magischer Artefakte einen Vorteil zu verschaffen. Dieser Weg steht den Magiern des IAA nämlich nicht offen, da sie nicht gerade als unterhaltsame Gesellschafter gelten und daher eher selten zu den regelmäßigen Gästen der Salons gehören.

Hier können die Helden auch bereits *Terdin ya Rascallo* begegnen, der als Mitglied der *Gemeinschaft der Freunde des Aves* ebenfalls Zugang zu den höchsten Kreisen der Gesellschaft besitzt.

ERSTE AUFGABEN AM INSTITUT

Die Helden sollten die ersten Wochen am Institut auch nutzen, um bereits selbst Initiative zu ergreifen und das gemeinsame Projekt durch eigene Ideen und Beiträge zu unterstützen. Achten Sie darauf, dass jeder Held eine sinnvolle Aufgabe und Rolle findet, die er ausfüllen kann, wenn im Prolog und den kommenden Kapiteln, gerade kein Auftrag und keine Expedition stattfinden. Dabei müssen diese Aufgaben nicht zwangsläufig von den Primärfähigkeiten der Helden geprägt sein: So könnte beispielsweise ein adliger mittelreichischer Ritter, der üblicherweise für kämpferische Herausforderungen zuständig ist, wegen der Verwaltung seiner Ländereien über solide Kenntnisse in *Hauswirtschaft* verfügen und daher die finanzielle Planung des Forschungsprojekts effizienter gestalten.

Weitere denkbare Aufgaben wären:

- ☛ Geldgeber, Sponsoren und Förderer akquirieren oder anderweitig größere Geldbeträge aufreiben
- ☛ ein durchdachtes Sicherheitssystem zum Schutz der Forschungsergebnisse entwerfen
- ☛ direkt bei magischen Forschungen behilflich sein (Spielermagier oder andere Zauberkundige)
- ☛ sich am Institut für eine bessere Unterstützung des Projekts einsetzen
- ☛ die Außenwirkung des Forschungsprojekts verbessern, indem öffentlichkeitswirksame Texte für regionale und fachspezifische Periodika verfasst werden

Vermitteln Sie den Spielern direkte Erfolge ihrer Bemühungen. Wenn sie jedoch grundlegende Neuerungen durchsetzen wollen, werden sie bei den Institutsmagiern auf großen Widerstand stoßen. In jedem Fall sollten die Helden merken, dass ihr Einsatz tatsächlich einen Unterschied gemacht hat.

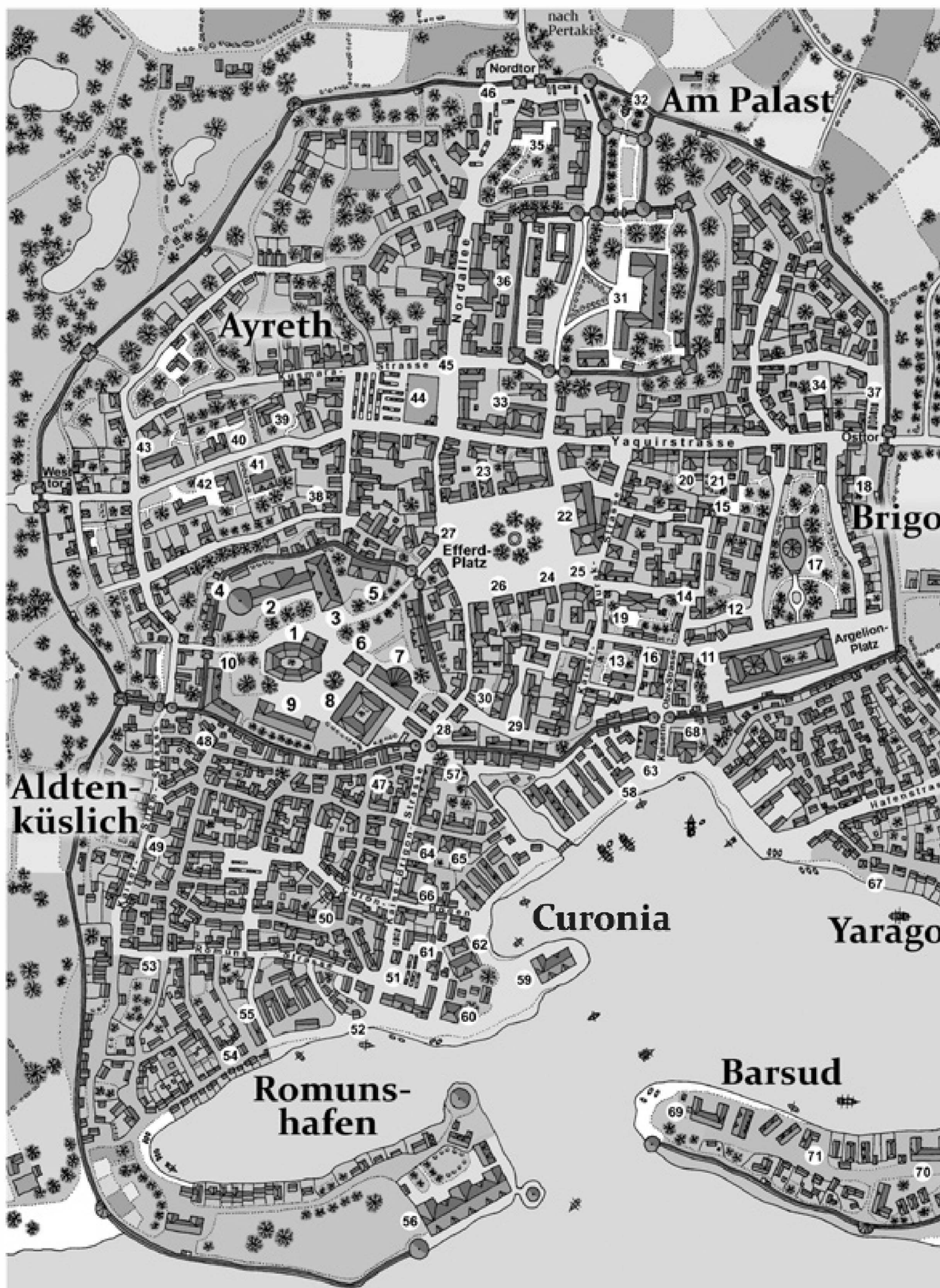
STAND AM ENDE DES PROLOGS

Was passiert sein sollte:

- ☛ Die Helden haben sich in Kuslik sowie am IAA eingerichtet und ihren Platz in der Arbeitsgruppe Prishyas gefunden
- ☛ Sie haben die Personen am IAA kennengelernt und sind auf dem aktuellen Stand der Forschungen
- ☛ Erste Maßnahmen wurden ergriffen, um die Bedingungen zu verbessern

Kenntnisstand der Helden:

- ☛ Die Fremmelshof-Relikte stammen aus dem Besitz des Erzmagiers *Alvion Rohalion*, der zur Zeit der Magierkriege lebte.
- ☛ Sie wurden geborgen, als Prishyas Expedition 1030 BF dafür sorgte, dass die Minderglobule mit dem seither verschwundenen Dorf Fremmelshof zurück nach Aventurien stürzte.
- ☛ Neben vielen kleineren Projekten Rohalions finden sich in den Dokumenten vor allem Hinweise auf ein großes *Desiderat*, an dem der Erzmagier seit Jahren gearbeitet hat; das Ziel seiner Bemühungen konnte jedoch noch nicht ermittelt werden; zahlreiche seiner Aufzeichnungen beschäftigen sich jedoch mit elfischer Magie.



Am Palast

Ayreth

Aldtenküslich

Curonia

Romunshafen

Brigo

Yarago

Barsud

Nordtor

Westtor

Osttor

Efferd-Platz

Argellion-Platz

nach Pertakis

Nordallee

Strasse 45

Yaquirstrasse

STADTSTRASSE

Hafenstrasse

46

32

35

36

31

34

37

43

39

40

41

42

44

33

23

18

4

2

3

5

10

1

6

7

27

22

24

25

26

29

20

21

15

12

19

14

11

17

13

16

68

48

9

8

47

57

49

65

64

66

67

50

63

58

62

61

60

69

70

53

55

52

51

62

60

59

54

56

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

58

69

71

70

Kuslik

100 Schritt am Yaquirmund



- 01) Ständehaus
- 02) Schöffengericht und Steueramt
- 03) Wachquartier der Stadtgarde
- 04) Schuldturm
- 05) Stall und Kutschenhaus
- 06) Magistratur
- 07) Rondra-Tempel
- 08) Praios-Sakrale
- 09) Kusliker Residenztheater
- 10) Halle der Antimagie
- 11) Hallen der Weisheit
- 12) Halle der Metamorphosen
- 13) Institut der Arkanen Analysen
- 14) Weinstube Die Quelle
- 15) Taverne Ferdoker Magister
- 16) Zauberland
- 17) Rahja-Tempel
- 18) Palazzo Reshmin
- 19) Halle der Schönen Künste
- 20) Magisches Theater der Visionen und Abenteuer
- 21) Camera Obscura
- 22) Efferd-Tempel
- 23) Beilunker Reiter
- 24) Postdienst Pertakis
- 25) Hotel Zum Springenden Delphin
- 26) Palazzo Tiorakis
- 27) Taverne Prinzenstube
- 28) Tsa-Tempel
- 29) Travia-Tempel
- 30) Satz- und Druckhaus ya Cerrano
- 31) Stadtpalast
- 32) St.-Romin-Kapelle
- 33) Palazzo Pechstein
- 34) Villa Ross
- 35) Palazzo Cerrano
- 36) Palazzo Baccato
- 37) Markt an der Mauer
- 38) Schänke Beleman
- 39) Villa Weyringer
- 40) Palazzo Pekkarin
- 41) Palazzo Dergamon
- 42) Palazzo Bramstetter
- 43) Liebeshaus Das Schwarze Einhorn und die Weiße Jungfrau
- 44) Großer Markt
- 45) Strozza-Bank
- 46) Perainemarkt
- 47) Taverne Androschs Anker
- 48) Gasthaus Zum Wilden Stier
- 49) Xiechops Taverne
- 50) Harikas Kräuterladen
- 51) Fischmarkt
- 52) Sancta-Maralita-Kapelle
- 53) Peraine-Tempel
- 54) Travia-Kapelle
- 55) Schänke Erzherzog Romun
- 56) Seesöldner gilde Zum Schwarzen Säbel
- 57) Kontor Weyringer
- 58) Kontor Bramstetter
- 59) Kontor Gruchen
- 60) Kontor Stoerrebrandt
- 61) Nordlandbank
- 62) Hafenmeisterei
- 63) Palast der Admiralität
- 64) Haus der Efferdbrüder
- 65) Taverne Zum Rabenschnabel
- 66) Kaiserlich Kusliker Karossenmanufaktur
- 67) Taverne Roter Meerdrachen
- 68) Taverne Kieloben
- 69) Terdillon-Haus
- 70) Leinenmanufaktur
- 71) Schänke Meerscham
- 72) Herberge Inselruh
- 73) Alveranidenburg
- 74) Canyeth-Kloster
- 80) Leuchtturm

Meer der Sieben Winde



KAPITEL I – FORSCHERLEBEN

Im ersten Kapitel des Abenteuers sind die Helden der Forschergruppe um Prishya vor allem bei der Auswertung der Fremmelshof-Relikte behilflich, indem sie externe Aufgaben übernehmen, die die Gruppe ins gesamte Liebliche Feld führen und von der greisen Magierin nicht mehr persönlich erledigt werden können. Mit ihren Recherchen tragen die Helden maßgeblich zur Erkenntnis bei, dass die geborgenen Hinweise letztlich auf die Erlangung des

Yrando-Emblems abzielen. Gleichzeitig können sie jedoch bemerken, dass eine verborgene Kraft am Institut ebenfalls an den Fremmelshof-Relikten interessiert ist und sich letztlich sogar mit gestohlenen Forschungsergebnissen aus dem Staub machen kann.

ZUM WOHLER DER WISSENSCHAFT

Das gesamte Kapitel läuft weitgehend missionsbasiert ab: Von ihrem Hauptquartier in Kuslik aus brechen die Helden zu verschiedenen Aufträgen und Expeditionen auf, kommen zwischendurch jedoch immer wieder ans Institut zurück, um die Ergebnisse auszuwerten, sich mit neuen Informationen zu versorgen und mit den anderen Forschern zusammen die gewonnenen Erkenntnisse zusammenzutragen.

Es ist wichtig, dass sich die Helden dabei nicht wie Handlanger der Magier fühlen, sondern als fähige Spezialisten, die wichtige Aufgaben zur Erreichung des gemeinsamen Ziels erfüllen. Während Prishya und ihre Gehilfen am IAA das ruhende ‚Standbein‘ der Forschergruppe sind, stellt die Heldengruppe gewissermaßen das freie ‚Spielbein‘ dar und übernimmt alle Aufgaben, die außerhalb des Instituts anfallen.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

Neben den Begebenheiten, die direkt das Abenteuer betreffen, sind hier auch bedeutende Ereignisse aus den Gilden und andere politische Geschehnisse aufgezählt, die Einfluss auf das Vorgehen der Helden haben können:

Ende Rondra 1034 BF: Mit der Reise der Helden nach Methumis beginnt das eigentliche Abenteuer.

Anfang Efferd: Die Gildenträte aller Gilden berufen außerplanmäßige Sitzungen ein und beraten jeweils über den Austragungsort des Allaventurischen Konvents.

Zweite Hälfte des Efferd (bzw. Wegmarke 2): Pernizia Berlinghan kommt mit einer konkurrierenden Forschergruppe ans IAA.

27.-29. Efferd: Kusliker Kolloquium I

Anfang Travia: Die Convocati Primi und weitere Gildenpolitiker kommen in Mirham zusammen: Nach längeren Streitigkeiten kann die Weißen Gilde unter Federführung von Praiowine Westfar vermitteln und man einigt sich auf die Austragung in Kuslik.

20./21. Travia: Almada kommt nach Terrorherrschaft zur Ruhe.

Ende Travia: Praiowine kehrt aus Mirham zurück und eröffnet dem Institut, dass man in einem guten halben Jahr den Allaventurischen Konvent ausrichten muss.

Anfang Boron (bzw. Wegmarke 8): Rohaldor nimmt Pernizias Platz ein.

Mitte Boron: Die Helden können das Maskenspiel Rohaldors aufdecken und Pernizia befreien. Rohaldor ist mitsamt der Forschungsergebnisse verschwunden.

VERLAUF DER HANDLUNG

Nachdem die Helden Methumis besucht haben, gibt es für die einzelnen Missionen keine festen Vorgaben. Die Abschnitte **Ad Secundo** bis **Ad Quinto** können in beliebiger Reihenfolge gespielt oder sogar miteinander verflochten werden, indem ein weiterer Auftrag begonnen wird, bevor der vorige abgeschlossen wurde. Auch müssen nicht zwangsläufig alle Aufgaben erledigt werden, um dem Yrando-Emblem auf die Spur zu kommen.

Für eine bessere Übersicht ist neben Ort und Handlungsüberblick bei jeder Mission angegeben, welcher Zeitraum einkalkuliert werden muss, welche Erkenntnisse gewonnen werden können und welche Hinweise auf andere Missionen sich finden lassen. Üblicherweise sollte sich die nächste Mission jeweils bei der Diskussion der Ergebnisse am Institut ergeben, wobei auch hier darauf zu achten ist, dass die Helden nicht zu reinen Auftragsempfängern werden, sondern die neuen Handlungsoptionen im gemeinsamen Dialog erarbeitet werden.

Außerdem sollte sich in diesen Gesprächen nach und nach immer deutlicher abzeichnen, dass die rekonstruierten Fremmelshof-Relikte sich vor allem mit dem Yrando-Emblem beschäftigen.

Um den Ablauf des Kapitels zu strukturieren und auch die Forschungsleistungen der Magier am Institut in die Handlung einzubeziehen, sei Ihnen die Regelmechanik **Die Regeln der Forschung** auf Seite 25 ans Herz gelegt, falls Sie und Ihre Gruppe solchen Mechanismen eher ablehnend gegenüberstehen, können Sie das Kapitel aber auch rein erzählerisch aufbauen.



In jedem Fall spitzt sich die Handlung zu, wenn mit der Forschergruppe um Pernizia Konkurrenz auftaucht. Da vermutlich die Helden selbst eine Mitschuld daran tragen, dass mit der methumischen Magiehistorikerin eine Rivalin auf der Bildfläche erscheint, sollten sie auch ein Interesse daran haben, der anderen Gruppe immer eine Nasenlänge voraus zu sein.

AVSGESTALTUNG DES KAPITELS

Die gesamten Ereignisse des ersten Kapitels können weitgehend frei in den Monaten Efferd bis Boron 1034 BF angesiedelt werden. Zwischen den einzelnen Missionen werden sich immer wieder Phasen ergeben, in denen die Helden Zeit am Institut verbringen. Sie sollten jeweils zumindest kurz mit den Spielern klären, was ihre Helden in diesen Tagen unternehmen. Hier macht es sich bezahlt, wenn in der Eingewöhnungsphase im Prolog jeder Held seinen Platz in der Forschergruppe gefunden hat und sich auch in diesen Zwischenzeiten mit seinen Aufgaben konstruktiv einbringen kann.

Ansonsten können Sie die Aufenthalte dazu nutzen, die Helden über die in der Zeitleiste geschilderten Neuigkeiten aus der Welt der Gildenmagie in Kenntnis zu setzen oder mit anderen kleineren Ereignissen am Institut wie den *Kusliker Kolloquien* für Abwechslung zu sorgen.

Bei den einzelnen Missionen kann das Problem auftreten, dass nicht alle Helden zu den Missionen mitkommen wollen, etwa weil ein Heldenmagier lieber weiter am Institut forschen möchte. Wenn sich die Gruppe also aufteilt, können Sie die Spieler, deren Helden am Institut verblieben sind, mit Ersatzcharakteren ausstatten und sie beispielsweise Diener oder Waffenknechte der anderen Helden verkörpern lassen. Prinzipiell spricht auch nichts dagegen, dass die Helden arbeitsteilig vorgehen und die Missionen nicht nacheinander, sondern parallel angehen; auch dann können die Besprechungen am Institut dazu dienen, sich gegenseitig auf den neuesten Stand zu bringen und die Ergebnisse aller zu rekapitulieren. Im Regelfall sollten die Aufgaben jedoch von allen Helden gemeinsam erledigt werden.

DIE REGELN DER FORSCHUNG

Um die länger andauernden Bemühungen der Projektgruppe um Prishya und die Helden am Spieltisch umzusetzen ohne die Spieler kontinuierlich mit altbosparanischen Quellentexten, Handouts von urtümlichen Glyphen oder schwer zu beschreibenden Artefaktbruchstücken zu traktieren, können Sie den Fortgang der wissenschaftlichen Forschungen abstrakt als ein Ansammeln von Forschungspunkten (FP) darstellen, wodurch auch Rückschläge und falsche Hypothesen durch einen Punktabzug leicht simuliert werden können. Zudem gibt der allmähliche steigende Forschungspunktstand dem ansonsten eher freien Kapitel eine Struktur, indem er an wichtigen Wegmarken neue Ereignisse eintreten lässt.

DIE KUSLIKER KOLLOQUIEN

Einmal pro Quartal, jeweils vor den Feiertagen des Hesindezyklus, finden am IAA die sogenannten *Kusliker Kolloquien* statt. Auf diesen mehrtägigen Veranstaltungen werden die Ergebnisse der Forschungsbemühungen am Institut jeweils der interessierten Fachwelt präsentiert. Sie dienen darüber hinaus als Podium für gelehrte Dispute der führenden Magietheoretiker und gebären nicht selten neue Ideen, die zu weiteren Forschungen führen. Die Protokolle der Kusliker Kolloquien werden jeweils jahresweise zusammengefasst und als Periodikum von der Druckerei *ya Cerrano* herausgegeben.

Im Laufe der Handlung von *Im Schatten des Elfenbeinturms* werden die Kusliker Kolloquien I-III des Jahres 1034 BF am IAA stattfinden. Geben Sie den Helden die Chance, auch die Erkenntnisse ihrer Forschungen hier vorzustellen und mit Koryphäen aus der Magier-, Gelehrten- und Geweihtenschaft zu diskutieren. Dies kann die Helden zudem auf den Allaventurischen Konvent im Finale vorbereiten, da Klientel und Atmosphäre bei beiden Veranstaltungen vergleichbar sind, wenn auch natürlich nicht im gleichen Maßstab.

Grundsätzlich beruht das Ansammeln der Forschungspunkte auf den Regeln zu längerfristigem Talenteinsatz (**Wds 15f.**), also dem Sammeln von TaP* geeigneter Wissenstalente, es gibt hier jedoch einige Besonderheiten und weitere Möglichkeiten FP zu bekommen.

Sie als Meister müssen sich dabei zunächst entscheiden, ob Sie den jeweils aktuellen Stand und den Zielwert der FP für die Spieler offenlegen oder ihn verdeckt protokollieren. Beides hat seine Vor- und Nachteile: Während bei einem offenen Punktstand die Spieler eher mitfiebern und merken, wenn sie auf die Zielgerade zugehen, bildet die verdeckte Methode eher die Heldenebene ab, denn die Spieler wissen nicht, wie weit sie noch vom Ziel entfernt sind. Allerdings werden dann auch Fehl- und Rückschläge nicht als negativ wahrgenommen.

In jedem Fall sollten sie die Wegmarken nicht offenlegen, da die Helden sonst wissen, dass ein bestimmtes Ereignis von besonderer Relevanz für das Abenteuer ist.

FORSCHUNGSPUNKTE ERHALTEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Forschungspunkte zu erwerben, um den Fremmelshof-Relikten letztlich ihre Geheimnisse zu entreißen:

☛ Jede Woche darf jedes Mitglied der Forschergruppe (also Prishya, ihre beiden Assistenten und die Helden, sofern sie sich am IAA aufhalten) eine Probe auf *Magiekunde* ablegen und die TaP* zum bisherigen FP-Guthaben addieren. Bei der Talentprobe gelten jeweils die bei der bislang erreichten



☛ Wohlhabende Helden können auch externe Spezialisten engagieren bzw. mit Rechercheaufträgen betrauen. Hier gilt ein Kurs von 10 Dukaten für 1 FP, wobei dadurch pro Woche maximal 20 FP erworben werden können. Zudem besteht die Gefahr, dass die Helden untaugliche Informationen erhalten, einem Hochstapler aufsitzen oder der Beauftragte nicht genau genug wusste, wonach er suchen sollte: Würfeln Sie bei jedem FP-Kauf mit einem 1W6; bei einer 6 verfallen alle gekauften FP.

☛ Bibliotheksrecherche, magische Analysen der Fremmelshof-Relikte oder die Konsultation von verschiedenen Kusliker Magiern geben keine zusätzlichen FP; diese Tätigkeiten werden bereits

Wegmarke angegebenen Erschwernisse. Es ist jedoch jede Woche für bis zu zwei Helden möglich die *Magiekunde*-Probe durch geeignete Alternativtalente wie *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden* zu ersetzen.

☛ Die einzelnen Missionen der Helden (*Ad Primo* bis *Ad Quinto*) bringen direkt auf einen Schlag eine ganze Menge FP, vermutlich deutlich mehr als die Gruppe in der selben Zeit mit der normalen Forschungsarbeit (also *Magiekunde*-Proben) erreichen könnte. Die genaue Zahl der erreichbaren FP ist bei jeder Mission angegeben.

durch die wöchentlichen *Magiekunde*-Proben abgedeckt. Bei besonders kreativen oder aufwändigen Beschreibungen der Recherchemethoden können allenfalls die Aufschläge reduziert werden.

SACKGASSEN UND RÜCKSCHLÄGE

Bei einem solch komplexen Unterfangen wie der Rekonstruktion jahrhundertalter magischer Forschungen kann es schnell einmal zu fatalen Fehlern kommen: Hypothesen können sich nach ihrer zeitraubenden Überprüfung als

WEGMARKEN

FP	Wegmarke	Ereignisse	Zuschläge
0	0	Beginn der Forschungen	+/-0
100	1	Prishya bedankt sich bei den Helden, indem sie sie zu einem Bankett im Hotel <i>Zum Springenden Delphin</i> einlädt; man habe bereits größere Fortschritte gemacht als in den letzten Monaten	+/-0
200	2	Pernizia kommt mit ihrer Forschergruppe ans IAA	+4
300	3	Ein Gönner spendet der Forschergruppe 200 D zur Unterstützung der Arbeit, erwartet jedoch einen Vortrag in seinem privaten Salon	+4
400	4	Robak von Punin nimmt sich einen vollen Tag Zeit, um sich genau über die Fortschritte in Kenntnis setzen zu lassen und kommentiert in wohlwollenden, aber weitgehend unverständlichen Worten	+4
500	5	Prishya und die Helden werden von der Redaktion des <i>Hesindespiegels</i> zu einem Gespräch gebeten; man möchte ausführlich über die Fremmelshof-Forschungen berichten	+6
600	6	Die Institutsleitung nimmt die Forschungen Prishyas endlich wieder ernst, unterstützt sie nach Kräften und bewilligt zusätzliche Ressourcen	+8
700	7	Es zeichnet sich deutlich ab, dass es bei den Forschungen um das Yrando-Emblem geht	+8
800	8	Pernizia erkennt, dass sie von Sogarion/Rohaldor manipuliert wird; er lässt sie verschwinden und nimmt ihren Platz ein	+10
900	9	Eslam von Wagenhalt trifft in Kuslik ein und hilft der Gruppe bei den letzten Arbeiten an den Relikten	+10
1000	10	Das Ziel ist erreicht: Es steht fest, worauf die Forschungen abzielen, außerdem sind Teile des Rituals entschlüsselt, weiter bei Ultimo!	-



falsch herausstellen, Übersetzungsfehler können den Sinn von Quellentexten entstellen, misslungene Experimente können Material zerstören. Um dies abzubilden, gelten folgende Regeln:

☛ Schlägt in einer Woche auch nur eine der Proben fehl, würfeln Sie einen 1W20. Bei einem Ergebnis ab (21-Wegmarke) stellen sich die Ergebnisse dieser Woche als Sackgasse heraus und alle in dieser Woche erworbenen FP

verfallen. Ausnahme sind natürlich die durch Missionen erworbenen FP.

☛ Wird bei einer Probe gepatzt, so ist ein folgenschwerer Fehler passiert, der nur bei einer gelungenen IN-Probe +5 von Prishya oder dem erfahrensten Helden-Magier bemerkt wird. Gelingt die IN-Probe, verfallen die FP dieser Woche einfach, misslingt die IN-Probe, so werden sie vom bisherigen FP-Guthaben abgezogen!

AD PRIMO – MAGISCHE ARCHÄOLOGIE

Ort: Methumis

Grobe Dauer: 5-6 Tage

Aufgabe: elfisches Artefakt für Vergleichsstudien besorgen

Herausforderung: problemlose Einstiegsmission

Forschungspunkte: 50 FP

Hinweis auf: Ad Secundo (Eslam als Elfenpezialist), Ad Tertio (Dokumente nie angekommen), Ad Quinto (Bibliotheken Methumis)

Bei den Forschungen an den Fremmelshof-Relikten hat es sich bereits in den vergangenen Jahren als ein großes Problem erwiesen, dass kaum zu bestimmen ist, welche Aufzeichnungen und Objekte zusammengehören und welche nur zufällig am selben Orte gefunden wurden. Die Sichtung, Sortierung und Katalogisierung war daher ein Schwerpunkt der bisherigen Arbeit und auf diese Weise konnte mittlerweile schon viel Material zu kleineren Projekten Alvrons, persönliche Korrespondenzen und selbstgeschriebene Poesie im elfischen Stil ausgesondert und in Archivkisten verpackt werden.

Der verbliebene Kern der Relikte besteht aus Forschungsunterlagen, Nachschlagewerken, Artefakten und weiteren Fundstücken, die sich alle mit der Magie Bosparans, der großen vereinten Magierzunft und verschollenen Objektritualen, aber auch den magischen Praktiken der Hochelfen und ihrer Nachfolger beschäftigen.

Bislang ist es den Forschern um Prishya noch nicht gelungen hier einen schlüssigen Zusammenhang herzustellen, doch aufgrund der vielen Querverweise sind sie weiter entschlossen, das fehlende Bindeglied zu finden.

Eine entscheidenden Spur scheint sich nun ergeben zu haben: In den Unterlagen Alvrons Rohalions ist häufiger die Rede von den alten hochelfischen *E'Val Shay'nhâ*-Stelen; meistens sind diese jedoch in Zusammenhängen wie „vgl. hochelf. *E'Val Shay'nhâ*-Stele“ oder „*analog Stele IV, siehe Anhang*“ erwähnt. Nun hat man am IAA jedoch erfahren, dass offenbar eine solche Stele bei Ausgrabungen der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis in den Trümmern der alten Elfenstadt *Adha'bangavar* am Rande der Goldfelsen entdeckt wurde.

Die Aufgabe der Helden ist es nach Methumis zu reisen und die dortigen Magister davon zu überzeugen, das gerade erst

frisch geborgene Fundstück zu Anschauungszwecken nach Kuslik auszuleihen, denn in ersten Korrespondenzen hat Prishya bislang nur Absagen aus Methumis erhalten. Der gute Ruf der Helden soll die Chancen verbessern, gleichzeitig sollen sie durch ihre Fähigkeiten die Methumier davon überzeugen, dass die Stele bei ihnen in guten Händen ist und auf der Reise nicht beschädigt oder gestohlen wird.

Es wird den Helden geraten die Reise mit dem Schiff anzutreten, da so die Strecke Kuslik-Methumis in weniger als zwei Tagen zu bewältigen ist. Es steht der Gruppe aber frei auch über Land zu reisen. Auf Wunsche stellt man ihnen natürlich auch magisch beglaubigte Schreiben zur Verfügung, welche die Helden als temporäre Forscher des IAA ausweisen.

DIE VERLORENE SCHRIFTPROBE

Kurz vor der Abreise bittet Taranion Tagenion die Helden noch um einen weiteren Gefallen: Bereits vor einigen Monaten hat Adepta Halcalde bei Recherchen in den Archiven herausgefunden, dass es in den Beständen des Instituts Schriftstücke aus den Magierkriegen geben müsste, von denen eines just aus der Feder des Erzmagiers Alvrons Rohalion stammt. Zwar scheint es sich dabei nur um einen Brief und eine Art Einkaufsliste zu handeln, doch jedes weitere Dokument des Fremmelshofer Erzmagiers könnte neue Erkenntnisse bieten – und sei es in unbedeutenden Fußnoten. Allerdings ist das Schriftstück in den Archiven nicht zu finden.

Tagenion ist der Sache nachgegangen und hat durch mühsame Nachforschungen ermitteln können, dass eben dieses scheinbar belanglose Dokument (mit der internen Registrierungsnummer *BelloMag-17/4*) bereits im Jahr 1027 BF zu sprachhistorischen Studien an die Nandusschule in Methumis verliehen wurde und nie den Weg zurück nach Kuslik gefunden hat.

Wenn die Helden ohnehin in Methumis sind, könnten sie sich um die Wiedergewinnung dieses Schriftstücks kümmern. Außerdem lässt sich der Hinweis auf die sehr langfristige Leihgabe als Argument zur Unterstützung ihres eigentlichen Anliegens bei Spektabilität *Hesindiane Gilindor* einsetzen, wie ihnen Tagenion rät, denn sie ist gleichzeitig die Provisorin der Nandusschule und somit für den Verbleib des Dokuments verantwortlich.



METHUMIS

Methumis für den eiligen Leser

Einwohner: 7.000

Wappen: dreischwänziger Fisch in Silber auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: Herzog Eolan IV. Berlinghan, vertreten durch seinen Bruder Romin, Präfekt von Methumis

Garnison: zwei Dutzend Stadtgardisten, 100 Seesoldaten und weitere Truppen.

Tempel: Efferd, Praios, Hesinde, Ingerimm, Rahja, Phex, Tsa; in der Universität Schreine von Rondra, Peraine, Horas und Nandus

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Methumischer Hof* (Q7/P7/S20), Herberge *Sieben Segel* (Q6/P5), Schenke *Schiffers Wind* (Fischer, Seeleute, Studenten, Q4/P3), Taverne *Homo ludens* (wohlhabende Studenten, Q5/P6), Taverne *Magister Vino* (ärmere Studenten, Q4/P4)

Besonderheiten: Bunte Mauern, wiedererrichtete bosparanische Altstadt, Universität

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Reise nach Methumis ereignislos verläuft. Es steht Ihnen natürlich frei, die Schiffsreise durch Unwetter oder einen Piratenüberfall auszuschmücken, doch die Helden dürfen auch gerne mal ein Schiff besteigen, ohne dass es sinkt.

Methumis ist eine Stadt, in der die Gelehrsamkeit beinahe eine ebenso große Bedeutung hat wie in Kuslik. Neben ihrem bildungsbeflissenen Herzog *Eolan IV. Berlinghan* prägt vor allem die nach diesem benannte Universität das Leben in der Stadt. Die Akademie des Magischen Wissens, die am südwestlichen Rand der Stadt liegt, ist organisatorisch und personell eng mit ihr verknüpft und beherbergt mit der Nandusschule sogar eine ganze Fakultät – nämlich die für Sprachkunst und Philosophie – in ihren Mauern.

AN DER AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS

Die Akademie ist ein großer Gebäudekomplex, der sich in einen Nord-, einen Mittel und einen Südtrakt gliedert und mehrere Innenhöfe umfasst. (Eine genauere Beschreibung der Akademie finden Sie in **HaM 154-165**)

Werden die Helden nicht gerade zu nachtschlafender Zeit an der Akademiepforte vorstellig, bittet man sie zunächst in den Besuchersalon, doch bereits kurze Zeit später werden sie von der Spektabilität in ihre Empfangsräume gebeten. Hesindiane Gilindor (*962 BF, fast zwei Schritt groß, vital, gütige Lehrerin) hört sich das Anliegen der Gruppe an und zeigt sich freundlich interessiert an den Forschungsarbeiten in Kuslik. In Bezug auf die *E'Val Shay'nhâ*-Stele verweist sie jedoch direkt weiter an Magistra *Pernizia Berlinghan*, die die Ausgrabungen in Adha'bangravar geleitet hat und auch weiterhin für die Auswertung der Expedition zuständig ist. Wird sie auf die verschollene Schriftprobe *BelloMag-17/4* angesprochen, zeigt sie sich sichtlich peinlich berührt und

verspricht, der Sache nachzugehen, sie wird ihnen eine Nachricht überbringen lassen. Ähnliches gilt auch, wenn sie Hesindiane später auf das Thema ansprechen.

VERHANDLUNGEN

Die Helden können Pernizia (ausführliche Beschreibung im Kasten **Konkurrenz belebt das Geschäft** auf Seite 33) nach längerem Herumfragen im großen Ausgrabungssaal der Akademie finden. Hier werden die Fundstücke magoarchäologischer Expeditionen gesäubert, untersucht und gegebenenfalls rekonstruiert. Pernizia beaufsichtigt gerade eine Gruppe Scholaren, die damit beschäftigt sind, vorsichtig einen Torbogen altelfischen Baustils aus verschiedenen Bruchstücken zusammensetzen.

Die mürrische Magierin möchte sehr genau wissen, wozu die Stele am Institut gebraucht wird, bevor sie es auch nur in Betracht zieht, sie ihnen auszuhändigen. Relativ unproblematisch geht sie jedoch auf einen möglichen Wunsch der Helden ein, das Objekt einmal in Augenschein zu nehmen: Die Stele ist etwa einen halben Schritt hoch, besteht aus Marmor und weist filigrane elfische Verzierungen auf, in die an vielen Stellen Schriftzeichen eingebunden sind, die ein Kundiger als *Asdharia* identifizieren kann. Das Fundstück steht auf einem kleinen Podest, eine kleine Plakette besagt: „*Hochelfische Stele, 3. Jahrtausend vor Bosparans Fall, Marmor; gefunden in Adh'bangravar*“. Die Akademie präsentiert ihre Ergebnisse nämlich regelmäßig interessierten Bürgern der Stadt, nicht zuletzt um finanzkräftige Mäzene für weitere Forschungen zu gewinnen, was einer der Gründe ist, warum Pernizia dieses Glanzstück der Ausstellung nur sehr ungern hergeben würde.

Je nachdem wie sich die Helden in den Verhandlungen mit ihr verhalten, können unterschiedliche Ergebnisse möglich sein:

- ☛ Pernizia bietet an, vor Ort ein umfangreiches Dossier über die Stele zu erstellen, die alle Fragen der Forscher am IAA beantwortet, sodass die Stele in Methumis verbleiben kann. Dafür muss sie jedoch wissen, worum es der Forschergruppe geht; sie möchte also detailliert über die Arbeiten Prishyas in Kenntnis gesetzt werden.

- ☛ Weigern sich die Helden, mit genauen Informationen über das Forschungsprojekt herauszurücken, müssen sie in harte Verhandlungen mit der nunmehr nur noch wenig kompromissbereiten Magierin treten. In diesem Fall kann der Einfluss von Spektabilität Gilindor, die sich aufgrund des verschollenen Pergaments den Helden bzw. dem IAA verpflichtet fühlt, die Entscheidung zu Gunsten der Helden bringen.

- ☛ In jedem Fall müssen die Helden die Sicherheit des Relikts garantieren und gewährleisten, dass es wohlbehalten nach Kuslik und wieder zurück kommt. Sie sollten den Methumiern schlüssig darlegen können, wie sie das Objekt auf der Reise vor Beschädigungen und Diebstahl schützen können.



☛ Sollte sich die Gruppe gänzlich ungeschickt anstellen, kann es auch passieren, dass man sich in Methumis vollends weigert die Stele herauszurücken. In diesem Fall müssen sich die Helden mit der kurzen Anschauung zufriedengeben und die Inschriften aus ihrer Erinnerung rekonstruieren – ein MEMORANS kann hier Wunder wirken.

MÖGLICHE ERKENNTNISSE

Insgesamt können die Helden von ihrem Besuch in Methumis durch Erkundigungen und Recherchen folgende Informationen und Ergebnisse mitnehmen:

- ☛ Sie haben (hoffentlich) die Stele oder zumindest eine genaue Beschreibung mitsamt detaillierten Abbildungen der Inschriften und Ornamente.
- ☛ Generell wird ihnen häufig *Eslam von Wagenhalt* als einer der größten Experten für die Magie und Geschichte der Elfen empfohlen. Das Mitglied der Rohalswächter hat bereits im Vorfeld der Expedition mit der Akademie zusammengearbeitet, ist mittlerweile aber bereits schon längere Zeit wieder abgereist.
- ☛ Vor der Abreise erreicht die Helden noch eine Nachricht von Spektabilität Hesindiane Gilindor: Es ist ihr furchtbar unangenehm, aber das Schriftstück *BelloMag-17/4* wurde offenbar bereits 1029 BF von einem Dozent namens *Orestas Delicado* aus der Fakultät für Sprachkunst entwendet. Dieser, ein Nandusakoluth und radikaler Freigeist, verschwand im Efferd 1029 BF über Nacht mitsamt seiner Forschungsunterlagen und diverser historischer Quellentexte in Richtung Sibur, wo sich gerade die kurzlebige Nandusrepublik konsolidiert hatte. Dort verliert sich jedoch seine Spur, was angesichts der Wirren bei der Niederschlagung dieser dämokratischen Umtriebe keine allzu große Überraschung ist.

EINEN SCHRITT WEITER

Zurück am IAA werden die Ergebnisse in einer Sitzung mit der gesamten Forschergruppe rekapituliert. Haben die Helden die Stele mit nach Kuslik gebracht, wird sie vor Ort untersucht, wobei natürlich auch die Helden behilflich sein können (falls sie nicht bereits auf der Reise tätig geworden sind): Die Stele selbst ist vollkommen unmagisch, ihr guter Zustand scheint auf Schutzzauber innerhalb der Hochelfenstadt zurückzugehen, wovon sich leichte Residualstrahlung feststellen lässt (ODEM +10).

Die Inschriften lassen sich ab einem *Asdharia* TaW von 13 (oder alternativ mittels eines XENOGRAPHUS +6) übersetzen. Die verschnörkelten Zeichen wiederholen sich häufiger oder formulieren eine ähnliche Aussage noch einmal mit anderen Worten, doch in etwa lautet der Sinn folgendermaßen: „*Ein Hochkönig wacht über uns, oberster Herr und höchster Diener zugleich, er muss die Bürde tragen und uns führen, wenn die Zeiten es verlangen.*“

Offenbar haben die Bemerkungen Alvirons wenig mit den Forschungen zu altbosparanischen Ritualen zu tun oder helfen zumindest nicht bei der Rekonstruktion. In der Gruppe um Prishya sollte allmählich der Verdacht reifen, dass keine Verbindung zwischen den Elfenforschungen und dem großen Desiderat des Fremmelshofer Erzmagiers besteht, also gilt es abermals zu sortieren und Wichtiges von Unwichtigem zu trennen.

Tatsächlich sah Alviron Rohalion im Amt des Magus Maximus große Parallelen zum Hochkönig der Elfen und beschäftigte sich mit dem philosophischen Überbau, um zu entscheiden, wer nach der Erlangung des Yrando-Emblems die Bürde des Amtes tragen sollte.



UND WEITER GEHT'S

Für das weitere Vorgehen gibt es nun verschiedene Handlungsoptionen:

- Die Helden können zunächst am Institut weiter an der Erforschung der Fremmelshof-Relikte arbeiten und auf diese Weise FP sammeln.
- Viele Spuren deuten darauf hin, dass es sinnvoll wäre, endlich einmal Eslam von Wagenhalt zu konsultieren, schließlich ist er die einzige lebende Person, die Alviron Rohalion persönlich gekannt hat (Hinweis **Ad Secundo**).
- Alternativ können die Helden versuchen das Schriftstück *BelloMag-17/4* ausfindig zu machen, dessen Spur sich in der Nandusrepublik Sibur verliert (Hinweis **Ad Tertio**).

Prishya und ihre Assistenten waren jedoch in der Zwischenzeit auch nicht untätig. Ihre Ergebnisse liefern den Helden Anhaltspunkte für **weitere Recherchen**:

- Unter den geborgenen Besitztümern Alvirons ist eine Schatulle aus maraskanischem Eisenholz gefunden worden, die sich einfach nicht öffnen lässt. Die Sicherung scheint dabei nicht magischer Natur zu sein; das komplizierte Schloss weist ein kreisrundes Loch auf, das jedoch offenbar nicht für einen Schlüssel bestimmt ist. Zwar ließe sich die Schatulle sicher mit (weltlicher oder magischer) Gewalt öffnen, doch Prishya fürchtet, dass dabei der Inhalt Schaden nehmen könnte und will daher nicht auf diese Möglichkeit zurückgreifen. Außerdem interessiert sie sich für die Funktionsweise des Schlosses.

AD SECUNDO – AUF DER SUCHE NACH EINEM MAGIER

Ort: Punin, Fremmelshof

Grobe Dauer: gut 3-4 Wochen

Aufgabe: einen der wenigen Überlebenden der Fremmelshof-Globule ausfindig machen und befragen

Herausforderung: beschwerliche Überlandreise durch eine gefährliche Region

Forschungspunkte: 75 FP

Hinweise auf: Ad Quarto (Eslam kennt den Öffnungsmechanismus der Schatulle), Ad Quinto (Bibliothek Akademie Punin, Kosmaar ist Spezialist für verschiedene Ausgaben der *Encyclopaedia Magica*)

Als die Globule von Fremmelshof im Zuge von Prishyas Expedition 1030 BF zurück nach Aventurien stürzte kamen viele der Dorfbewohner und auch Erzmagier Alviron Rohalion ums Leben. Zu den Überlebenden gehörte jedoch *Eslam von Wagenhalt*, ein Rohalswächter, der in der Zeit der Magierkriege dem Fremmelshofer Ordenshaus vorstand. Er ist vermutlich der einzige lebende Magier, der Alviron persönlich kannte und vielleicht Einblick in seine Forschungen hatte.

Allerdings hat seine Rückkehr aus dem Limbus innerhalb der heutigen Rohalswächter große Aufregung bewirkt, da die Ausrichtung des Ordens sich heute doch erheblich von den Ursprüngen unterscheidet. Aus diesem Grund war Eslam in den vergangenen Jahren in ordensinterne Angelegenheiten verstrickt. Zudem haben die Rohalswächter sowie die Weiße Gilde bewusst versucht, den zurückgekehrten Magier von neugierigen Fragen abzuschirmen, damit etwaiges verschollenes Wissen aus der Zeit der Magierkriege nicht in falsche Hände fällt (und haben gut daran getan, da es bereits mehrere Entführungsversuche gab).

Angesichts der neuesten Erkenntnisse werden Prishya und die Helden jedoch vermutlich einen neuen Versuch der Kontaktaufnahme mit Eslam unternehmen wollen.

WEGE DURCH DEN LIMBUS

Erkundigungen, die Prishya hat einziehen lassen, haben ergeben, dass Eslam von Wagenhalt sich derzeit vermutlich in Fremmelshof aufhält, wo er das zerstörte Ordenshaus der Rohalswächter wieder aufbauen will.

Um Zeit zu sparen, dürfen die Helden die experimentelle Dunkle Pforte in den geheimen Kellergewölben des IAA nutzen. Diese kann sie in wenigen Augenblicken zur Dunklen Pforte der Akademie Punin befördern, von wo aus es nur noch wenige Tagesreisen nach Fremmelshof sind.

DIE MEISTERPFORTE

Sind die Helden für die Reise bereit, werden sie von Taranion Tagenion durch die Kellergewölbe des Instituts in das geheime zweite Kellergeschoss geführt. In einem großen unterirdischen Saal steht hier das experimentelle Sphärenportal des IAA: Während an einigen Magierakademien die ‚Dunklen Pforten‘ nur ein vages Gerücht sind, und andere ihre eigenen sorgsam geheimhalten, hat man in Kuslik ein Portal, bei dem sich durch die richtige Ausrichtung von magischen Steinen sogar der Bestimmungsort wählen lässt. Derzeit ist man dabei eingeschränkt auf bestehende Dunkle Pforten, doch langfristig träumt man von einem neuen Netz von Sphärentunneln, das alle Magierakademien Aventuriens verbinden soll.

Der Sphärologe Tagenion ist einer der wenigen, der die Navigationskristalle der Pforte richtig kalibrieren kann und während er alles für den Zielort Punin vorbereitet, erklärt er den Helden stolz, dass die Pforte mittlerweile in den meisten Fällen funktioniert und nur ganz selten Rettungsmissionen in den Limbus gestartet werden müssen ...

Sie sollten hier MU-Proben verlangen, damit die Helden unter diesen Voraussetzungen die Reise überhaupt antreten; vielleicht muss ein besonders ängstlicher Held von seinen Gefährten erst überzeugt werden oder aber man muss



ihn zu seinem Glück zwingen. Im äußersten Fall bleibt er zurück oder macht sich auf dem Landweg auf nach Punin (wird dann jedoch mit über zwei Wochen Verspätung dort eintreffen, es sei denn, die Helden bieten eine Alternative wie Dschinne o. Ä. an).

Wir gehen davon aus, dass die Pforte bei der Benutzung der Helden zuverlässig funktioniert. Wenn Sie mögen, können Sie dies aber auch einen W20-Wurf entscheiden lassen: bei 19 und 20 stranden die Helden irgendwo im Limbus. Der Rückweg ist dann ein eigenes Abenteuer.

VORKEHRUNGEN FÜR DIE RÜCKKEHR

Da die Dunkle Pforte in Punin ohne weiteres keine direkte Verbindung zurück nach Kuslik ermöglicht, sollten die Helden sich überlegen, welche Pläne man sich für die Rückreise zurechtlegt. Sollten die Helden keinen sinnvollen Ansatz entwickeln, kann Tagenion ihnen folgenden Vorschlag unterbreiten: Er gibt ihnen 3 Wochen (nach Absprache auch mehr oder weniger) Zeit, dann schickt er ihnen eine Botschaft über den OPV (in diesem Fall wird es vermutlich ein Luftdschinn sein, der die Nachricht überbringt), die der Gruppe mitteilt, wann er den Sphärentunnel nach Punin wieder öffnen wird. Ist die Verbindung nämlich erst einmal etabliert, bleibt sie für einige Zeit (ca. 1 SR) bestehen und kann dann in beide Richtungen benutzt werden.

DIE AKADEMIE DER НОНЕП МАГИЕ ЗУ РУПІН – ПАВЕЛ ДЕР ГРАВЕП ГІЛДЕ

Im Keller der Akademie werden die Helden bereits erwartet und von einem eilfertigen Adepten begrüßt, der sie in die Besucherräume geleitet. Ein Magister mit dem Namen *Sholvar von Punin* nimmt hier die Helden in Empfang, hört sich

РУПІН ВОР, ВÄХРЕП ОДЕР ПАХ ДЕМ ТЕРРОР

Je nachdem wann die Helden ihre Mission antreten, kann die politische Lage in Punin sehr unterschiedlich aussehen: Anfang 1034 BF haben die Bürger Punins stark unter den Repressalien der Obrigkeit zu leiden, da es in den vergangenen Wochen zu Straßenschlachten zwischen den Anhängern des Almadinkasiers Selindian Hal und Widerständlern kam. Die *Almadingarde* sorgt als Geheimpolizei scheinbar für Ordnung, durch willkürliche Verhaftungen jedoch hauptsächlich für Angst und Schrecken.

Vom 14. bis zum 25. Efferd finden große Festlichkeiten zur Geburt des Thronfolgers Raul Eslam von Gareth statt. Im Anschluss verschlimmert sich die Lage zusehends und *Vesijo de Fuente*, Selindians Statthalter, errichtet eine wahre Terrorherrschaft über Punin, bis die Stadt am 20./21. Travia von *Gwain von Harmamund* befreit wird und allmählich zur Normalität zurückkehrt.

Auch wenn sich die Magier während der politischen Konflikte weitgehend neutral verhalten und die Tore der Akademie möglichst geschlossen halten, hat die angespannte Lage natürlich Auswirkungen auf die Ermittlungen der Helden und sollte entsprechend berücksichtigt werden. Auch die Heerhaufen, die in diesen Wochen durch Almada ziehen sowie die Streitigkeiten zwischen den Kaiserreichen können die Reise der Helden nach Fremmelshof beeinflussen und verkomplizieren.

Dennoch dienen diese Geschehnisse allenfalls als Kulisse für das Abenteuer der Helden und müssen nicht prominent im Blickpunkt stehen. Ausführliche Informationen zu all diesen Themen finden Sie im Abenteuer **Der Mondenkaiser**.



das Anliegen der Helden an und verweist sie an die richtigen Stellen. Generell ist der Empfang für die Helden als Mitarbeiter Prishyas aber eher kühl – kein Wunder, steht doch mit Sirdon Kosmaar nun ein Intimfeind der ehemaligen Spektabilität an der Spitze der Akademie. Einzig die Fürsprache Robaks von Punin, dem an seiner Heimatacademie immer noch grenzenlose Bewunderung entgegenschlägt, konnte bewirken, dass man der Forschungsgruppe Prishyas überhaupt behilflich ist.

Neben der Akademie selbst könnte auch die Ordensniederlassung des ODL eine mögliche Anlaufstelle der Helden sein. Hier steht man ihrem Anliegen durchaus offener gegenüber. Zwar gibt es eine große Rivalität zwischen dem ODL und den Rohalswächtern, aber gerade Eslam von Wagenhalt gehört zu den liberalen Kräften des OCR, der sogar eine Wiedervereinigung der beiden Orden, die einst aus einem Schisma des *Ordens der Wächter Rohals von den Grauen Stäben* entstanden sind, anstrebt. Aus diesem Grund ist man recht gut über die Tätigkeiten Eslams informiert und kann den Helden den Weg nach Fremmelshof weisen, ja ihnen sogar einen kundigen Führer zur Seite stellen, da Eslam dort regelmäßig Delegationen des ODL empfängt.

Weitere Informationen zur Darstellung der Stadt Punin finden Sie in **Herz 150-159** und zur Akademie in **SoG 87-99**.

DER ROHALSJÜNGER

Von Punin aus können die Helden bis *Steynebruk* auf der Reichsstraße 2 reisen und müssen ab dort kleinere Straßen durch die Wälder der Baronie *Fremmelfelde* nehmen, in der mittlerweile die, wie Eslam, ebenfalls aus der Globule zurückgekehrte Baronin *Escalia von Hahnentritt* herrscht. Die Reise nach Fremmelshof dauert zu Pferd insgesamt gut fünf Tage, zu Fuß etwa eine Woche.

Bei seiner Entrückung hatte das Städtchen Fremmelshof etwa 500 Einwohner, von denen jedoch ein Großteil bei der Rückkehr nach Dere starb oder Haus und Hof verlor. Die meisten der Bewohner der umliegenden Dörfer mieden den Ort abergläubisch, sodass die Aufbauarbeiten nur schleppend verliefen und sich die Einwohnerzahl momentan bei knapp 250 konsolidiert hat.

Seit einigen Monaten bemüht sich nun Eslam von Wagenhalt das ebenfalls zerstörte Ordenshaus der Rohalswächter wieder aufzubauen, um neben der Niederlassung in Wagenhalt eine zweite Heimstatt für die wachsende liberale Fraktion des Ordens zu schaffen. Die Bauarbeiten bringen neuen Schwung in das kleine Dorf und Eslam bekommt dabei aus persönlicher Verbundenheit einige Unterstützung von seiner Schicksalsgenossin, der Baronin. In den letzten Jahren haben die Magiergilden versucht, zunehmend in stärkeren Kontakt mit ihm zu treten, doch hat er sich bislang den drei Gilden eher verweigert. Es gab schon mehrfach Versuche ihn zu entführen, die aber bislang durch das Eingreifen der Baronin und treuer Verbündeter verhindert werden konnten.

Die Helden können den jungen Magier auf der Baustelle treffen, wo er die Arbeiten persönlich überwacht, mit den Handwerkern scherzt und zur Aufmunterung immer wieder ein fröhliches Lied anstimmt.

Eslam zeigt sich im Gespräch freundlich, aufgeschlossen und hilfsbereit; er spricht mit einer angenehmen und sehr klaren Stimme, die offenbart, dass er ein geübter Sänger ist. Folgende Informationen können im Verlauf der Konversationen ermittelt werden:

☛ Alviron Rohalion war in der Tradition der Rohalisten ein großer Anhänger elfischer Traditionen und versuchte all seine Forschungen in ein elfisches Weltbild (oder das, was er dafür hielt) zu integrieren. Er beschäftigte sich jedoch nicht konkret mit elfischer Magie, als der Angriff auf Fremmelshof erfolgte. Vielmehr suchte er in dieser Zeit nach einer Möglichkeit, die kriegerischen Auseinandersetzungen zu beenden und die Nachfolgefrage Rohals auf friedlichem Weg zu klären.

☛ Stichwort „Verschlossene Schatulle“: Eslam kann berichten, dass Alviron eine Vorliebe für *alchimistische Schlösser* hatte: nur das Einfüllen einer bestimmten alchimistischen Substanz kann das Schloss öffnen. Dies stellt einen äußerst wirkungsvollen Schutz dar, da die konkrete Substanz ohne Kenntnis des Rezeptes so gut wie nicht ermittelt werden kann.

☛ Bitten die Helden ihn um einen Besuch am IAA und können ihn von ihrem Anliegen überzeugen, wird er ihnen versprechen, dies in den nächsten Wochen möglich zu machen. (Bei **Wegmarke 9** wird er eintreffen)

☛ Vom Magierturm Alvirons finden sich nur noch wenige Trümmer. Alle verwertbaren Steine und Baumaterialien wurden beim Wiederaufbau des Dorfes und des Ordenshauses verwendet, alle geborgenen Fundstücke bereits vor Jahren ans IAA abtransportiert.

ESLAM VON WAGENHALT, MAGISTER EXTRAORDINARIUS

Der Magier mit der elfenhaften Gestalt (*561 BF, allerdings 591-1030 BF nicht gealtert, langes offenes Haar, einfache Gewänder) bietet das Paradebeispiel eines Rohalsjüngers. Er ist ein weltoffener und freundlicher Geselle, der jedoch dazu neigt, sich in philosophischen Theorien zu verlieren. Statt sich in einer staubigen Bibliothek mit alten Büchern zu beschäftigen spielt er lieber unter freiem Himmel die Leier oder wandelt über die sanften Hügel und durch die lichten Wälder der Caldaia.

Eslam trat nach Rohals Entrückung den Rohalswächtern bei, um das Erbe des Meisters wach zu halten, und leitete das damalige Ordenshaus in Fremmelshof. Der Orden war in seinen Anfangsjahren elfenfreundlich, sehr aufgeschlossen und hatte nichts mit den heutigen Rohalswächtern gemein, wohl aber mit den Einstellungen und Idealen Rohals. Seit seiner Rückkehr versucht Eslam den Orden zu seinen Wurzeln zurückzuführen und hat bereits einige Anhänger seiner Philosophie um sich gesammelt.



Kurzcharakteristik: brillanter Zauberbarde, meisterlicher Philosoph, kompetenter Ordensführer (*Magiekunde* 15, 14/14/18; relevant bei seiner Ankunft am IAA)

BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Die Episode in Fremmelshof bietet für Heldengruppen, die das Abenteuer *Vergessenes Wissen* nicht gespielt haben, eine gute Möglichkeit, die damaligen Vorgänge ins Gedächtnis zu rufen. Zwar haben sie vermutlich bereits von Prishya von den Ereignissen im Umfeld ihrer Expedition von 1030 BF erfahren, aber hier in Fremmelshof und durch das Gespräch mit Eslam können sie noch direkter erfahren, was es bedeutet, dass ein komplettes Dorf aus der Zeit der Magierkriege wieder ins jetzige Aventurien zurückgestürzt ist.

WEITERE NACHFORSCHUNGEN

Möglicherweise haben die Helden vor der vereinbarten Rückkehr nach Kuslik noch Zeit und wollen in Punin weitere Nachforschungen anstellen. Neben Recherchen in der Bibliothek der Akademie zu den unterschiedlichen Ausgaben der *Encyclopaedia Magica* (siehe *Ad Quinto*) bietet Punin solch vorzügliche Arbeitsbedingungen, dass die Gruppe nor-

male Proben zur Gewinnung von FP ablegen kann, obwohl sie gerade nicht in Kuslik ist und somit keinen Zugriff auf die Fremmelshof-Relikte hat.

MÖGLICHE ERKENNTNISSE

Wenn die Helden zurück in Kuslik mit Prishya und den anderen den aktuellen Forschungsstand rekapitulieren, können sich die in Punin und Fremmelshof gewonnen Ergebnisse sehen lassen:

- ☛ Das von Alviron beschriebene Desiderat hat mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nichts mit Elfen zu tun, sondern zielte vermutlich irgendwie auf die Einigung der Magier unter einem neuen Anführer ab.
- ☛ Eslam von Wagenhalt hat versprochen in den nächsten Wochen nach Kuslik zu kommen und der Arbeitsgruppe bei der Auswertung der Relikte zu helfen.
- ☛ Die Schatulle ist mit einem sogenannten *alchimistischen Schloss* gesichert; höchstens ein absoluter Meisteralchimist kann es öffnen (Hinweis *Ad Quarto*).

KONKURRENZ BELEBT DAS GESCHÄFT!

»Es kommt nicht darauf an, wer die Erkenntnis gewinnt, es dreht sich nur darum, wer zuerst darüber berichten kann!«
—Magus Kalman Praionor della Bonomonte zum Vorwurf, er würde nicht selber forschen

Bei Wegmarke 2 (also wenn 200 FP erreicht sind) gibt es Zuwachs am Institut der Arkanen Analysen: Pernizia Berlingham, die die Helden von ihrem Besuch in Methumis kennen, hat kurzfristig ein eigenes Forschungsprojekt bewilligt bekommen, das sich ebenfalls mit der Auswertung der Fremmelshof-Relikte befassen soll – nicht zuletzt, weil endlich einmal handfeste Ergebnisse erzielt werden sollen, die bei der Gruppe um Prishya immer noch auf sich warten lassen. Auch wenn Prishya und die Helden heftig protestieren sollten, müssen sie fürs Erste mit der Konkurrenz leben. Die Institutsleitung (v.a. in Person von Taranion Tagenion) verweist auf Interventionen von höchster Stelle, gibt sich ansonsten jedoch eher wortkarg. Fortan besitzt die Gruppe um Prishya also nicht mehr die exklusiven Zugriffsmöglichkeiten auf die Fremmelshof-Relikte und muss mit den Konsequenzen und Behinderungen ihrer Arbeit leben, die weiter unten genauer geschildert sind.

HINTERGRÜNDE

Seit Pernizia durch die Recherchen der Helden in Methumis vom aktuellen Stand der Fremmelshof-Forschungen erfahren hat (falls die Helden keine genaueren Details verraten haben, hat sie auf anderem Wege Nachforschungen angestellt), lässt sie das Thema nicht mehr los: Hatte sie bislang die Bemühungen Prishyas eher belächelt und als wenig er-



folgversprechend abgetan, sieht sie nun tatsächlich Potential für sensationelle Entdeckungen. Und im Zweifelsfall möchte sie lieber, dass dadurch ihre Reputation in der Magierwelt wiederhergestellt wird und nicht die Prishyas.

Mit ihren immer noch guten Beziehungen im horasischen Hochadel und der Weißen Gilde, vollmundigen Versprechungen, schnell Ergebnisse zu erzielen sowie großzügiger finanzieller Ausstattung durch ihren Vetter Herzog Eolan konnte sie es bewerkstelligen, dass ihr in kürzester Zeit die Möglichkeit gegeben wurde, auch Zugriff auf die Fremmelshof-Relikte zu bekommen.

Das Collegium Canonicum verspricht sich von einem schnellen Erfolg Pernizias eine stärkere Position in den bevorstehenden gildenübergreifenden Verhandlungen und auch Praiowine Westfar interveniert nicht zu Gunsten Prishyas, da sie auch eine alte Freundschaft mit Pernizia verbindet und sie somit gewissermaßen zwischen den Stühlen sitzt. Selbst die Graue Gilde unterstützt Pernizias Ansinnen, da Prishya seit ihrem Bruch mit der Akademie Punin hier nicht mehr gut gelitten ist. Rohaldor von Mersin nutzt die Chance, in der Rolle des alten Magisters Sogarion ebenfalls Zugang zu den Forschungen zu bekommen: Er präsentiert sich Pernizia gegenüber als gütiger Mentor, der sie mit den Vorgängen am IAA vertraut macht, über ein breites magietheoretisches Fachwissen zu verfügen scheint und vor allem auf seine alten Tage keinen eigenen Ruhm mehr anstrebt. Überraschend schnell wird Sogarion so Teil von Pernizias Arbeitsgruppe und nutzt diese Position, um subtil die Arbeit Prishyas zu sabotieren bzw. selbst Zugriff auf deren Ergebnisse zu bekommen. Erst ab einem gewissen Punkt (Wegmarke 8) bemerkt Pernizia, dass sie manipuliert wird und wehrt sich dagegen, sodass Rohaldor sie aus dem Verkehr ziehen und ihren Platz einnehmen muss.

KONSEQUENZEN

Die plötzliche Konkurrenz macht sich an verschiedenen Stellen bei der Forschungsarbeit bemerkbar:

- Die Ressourcen am Institut werden deutlich knapper: Das erstreckt sich nicht nur auf materielle Faktoren, sondern auch auf die Geschwindigkeit der Bearbeitung von Anträgen oder dem Zugriff auf die Dunkle Pforte im Keller, die nun einmal besetzt sein kann, wenn die Helden sie eigentlich dringend benötigen.

- Auch für die konkrete Arbeit an den Fremmelshof-Relikten ergeben sich natürlich deutliche Konsequenzen. Dadurch, dass auch die andere Arbeitsgruppe die Dokumente und Artefakte untersuchen will, muss man sich absprechen, wer wann was untersucht. Regeltechnisch resultiert das in dem deutlichen Anstieg der Aufschläge bei den wöchentlichen Magiekunde-Proben auf +4 (in der Tabelle bereits berücksichtigt).

Zudem hat dies natürlich negative Auswirkungen auf etwaige Sicherheitsmaßnahmen, die von den Helden installiert wurden, denn auf einmal hat ein viel größerer Personenkreis Zugriff auf die fraglichen Objekte.

- Nicht zuletzt entsteht ein merklicher Zeitdruck, da man nicht die andere Gruppe die Lorbeeren für die eigenen Bemühungen einheimen lassen möchte.

Dennoch sollte hier keine verbissene Rivalität mit ständiger gegenseitiger Sabotage aufkommen. Die diesbezüglichen Initiativen Rohaldors sind sehr subtil und sollten solche Maßnahmen publik werden, wird die Institutsleitung scharf intervenieren.



PERNIZIA

PERNIZIA BERLÛGHÂN VON METHUMIS, MAGISTRA ORDINARIA CLAROSERVANTIA

Einst stand Pernizia (*978 BF, ergrautes Haar, mager, mürisch) als Hochmeisterin dem Orden der Schlange der Erkenntnis vor und galt als eine der brilliantesten magischen Forscherinnen ihrer Zeit. Doch dann versagte sie 1022 BF bei der Basilius-Prüfung, bei der sie zur Erzmagierin hätte werden können, und wurde ob der ‚offensichtlichen Hybris‘ in den Rang einer Adepta zurückversetzt. Sie diente fortan einzig dem Herzog als Hofmaga, bis ihre Ordensschwester und Nachfolgerin Hesindiane Gilindor sie auf einen neugeschaffenen Lehrstuhl an der Akademie des Magischen Wissens berief.

Pernizia hat die Demütigung ihrer Zurückstufung zur einfachen Adepta nie verwunden und sucht seitdem einen Weg wieder als magische Spitzenforscherin akzeptiert zu werden. Noch immer hat sie beste Verbindungen in Adelskreisen und zum Collegium Canonicum und nutzt dies zu ihrem Vorteil. *Rolle im Abenteuer:* Pernizia dient als negatives Gegenbild zu Prishya. Im Gegensatz zu letzterer, die zunächst einmal



den Spuren ihrer eigenen Vergangenheit und früheren Forschungen nachgehen will, steht für Pernizia die Wiederherstellung ihres Rufes an oberster Stelle. Dabei schreckt sie auch nicht davor zurück, anderen die Früchte ihrer Bemühungen zu stehlen.

Weiteres Schicksal: Nach ihrer Entführung durch Rohaldor wird sie sich zerknirscht von den Forschungen zurückziehen und eigene Ergebnisse schuldbewusst mit den Helden teilen. Grundsätzlich ändern wird sie sich in der Verfolgung ihrer Ziele jedoch nicht.

Kurcharakteristik: brillante Forscherin, kompetente Intrigantin

PERNIZIAS ARBEITSGRUPPE

Neben Pernizia und Magister Sogarion besteht die Gruppe aus drei weiteren Magiern. Um die persönliche Einbindung der Helden zu verstärken, können Sie hier die Lieblings-Hassgegner der Helden aus früheren Abenteuern verwenden, sofern sie sich eignen. Ansonsten greifen Sie auf folgende Meisterpersonen zurück:

☛ **Elvirion Haderlich** (*1004 BF, zurückhaltend, buschige Augenbrauen) ist Pernizias persönlicher Adlatus. Der Meisterschüler eines garetischen Privatgelehrten der Weißen Gilde ist ein vorzüglicher Alchemist und Kenner alter Sprachen.

☛ **Kalman Praionor della Bonomonte** (*992 BF, großspurig, stets penibel frisiert) ist ein adliger Absolvent der Anatomischen Akademie Vinsalt. Er ist bekannt durch mehrere magietheoretische Veröffentlichungen, auch wenn man ihm nachsagt in seiner Magus-Prüfung großzügig die Arbeiten von Kollegen verwendet zu haben.

☛ **Urmeline von Nostria** (*999 BF, unscheinbar, nachdenklich) ist vermutlich eine der besten Absolventinnen der Akademie Nostria und seit ihrem Abschluss Mitglied des *Ordens der Schlange der Erkenntnis*. Sie wechselte auf Empfehlung der damaligen Ordenshochmeisterin Pernizia an die Kusliker Niederlassung des Ordens, die sie mittlerweile leitet, und fühlt sich ihrer einstigen Mentorin daher immer noch verpflichtet.

AD TERTIO – RELIKTE DER NANDUSREPUBLIC

Ort: Sibur

Grobe Dauer: 10 Tage

Aufgabe: ein verschollenes Manuskript aus der Sammlung eines Freizeit-Magologen beschaffen

Herausforderung: diplomatisches Geplänkel in gehobener Gesellschaft

Forschungspunkte: 75 FP

Hinweise auf: Ad Quarto (alchemistisches Schloss ist auf Pergament erwähnt), Ad Quinto (Schriftensammlung Castiglione, Hesindetempel Silas)

SIBUR – DIE LÖWENSTADT

Sibur für den eiligen Leser

Einwohner: 2.100

Wappen: springender Löwe in Gold auf Schwarz

Herrschaft/Politik: Statthalter des Fürsten von Vinsalt, starke Signoria aus Familienoberhäuptern, Volksvertretern und Tempelmeistern

Garnison: 1 Kompanie Siburer Soldknechte

Tempel: Rondra, Peraine, Rahja, Praios

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Abendrot* (Q6/P7/S15), Taverne *Sikramsbruch* (Q5/P6/S6), Schenke *Zum grinsenden Novadi* (Q2/P3)

Besonderheiten: Ab der Brücke von Sibur bis zur Mündung ist der Sikram schiffbar.

Durch die Ergebnisse der letzten Spuren hat sich herausgestellt, dass das verschollene Schriftstück *BelloMag-17/4* sehr wichtig für die weiteren Forschungsarbeiten sein könnte, denn die vermeintliche Einkaufsliste scheint eine Auflistung der für das Ritual zur Gewinnung des ‚Desiderats‘ notwendigen Materialien zu sein. Alviron Rohalion hat im zugehörigen Brief anscheinend einen Vertrauten beauftragt ihm diese Dinge zu besorgen. Es ist also offensichtlich von großer Bedeutung, das Schriftstück wieder zu besorgen.

Die Ermittlungen der Helden in Methumis haben ergeben, dass die letzte Spur des Dokuments nach Sibur führt, wohin der flüchtige Dozent der Nandusschule, Orestas Delicado, mitsamt all seiner Forschungsunterlagen, zu denen auch das gesuchte Schriftstück zählt, verschwand.

Die Helden müssen sich also an den Goldfelsen Steg begeben und versuchen zu rekonstruieren, was vor fünf Jahren während der Wirren in der kurzlebigen Nandusrepublik Sibur geschah.

Wo Goldfelsen Stieg, Sikramstieg und der schiffbare Sikram zusammentreffen hat sich mit dem stolzen Sibur eine florierende Stadt entwickelt, die ihren Reichtum vor allem Weg- und Flusszöllen sowie den Erträgen der Metallwerkstätten verdankt. Zwischen den engen Gassen mit ihren schattigen Arkaden ragen hohe Geschlechtertürme auf und prägen das Stadtbild.

Im Efferd 1029 BF wurde hier mit der *Nandusrepublik Sibur* ein Hort der Freidenker und Demokraten geschaffen. Das scheinbare Utopia schlug jedoch schnell in eine Schreckensherrschaft verblendeter Gewalttäter um. Bereits wenige Wochen später wurden die republikanischen Träume von einem Heer der Draconiter und des Grafen Croenar von Marvinko beendet.



AVS DEN TRÜMMERN DER REPUBLIK

Viele Siburer haben die Zeit der Nandusrepublik und vor allem ihr unrühmliches Ende bewusst aus ihrer Erinnerung verbannt, denn in den letzten Tagen der Republik wurden unter dem schändlichen *Iridias Cornamusa* zahlreiche Untaten begangen, die man in Sibur um des Friedens Willen verdrängt hat. Gerade einige der heutigen Machthaber hatten damals die Nähe des grausamen Magistrats gesucht und Plätze in seinem ‚Tribunal der Weisheit‘ eingenommen – eine Rolle, die sie heute nach Möglichkeit vergessen machen wollen.

Daher mag es geschehen, dass die Helden bei ihren Nachforschungen auf eine Wand aus Schweigen stoßen. Wenn sie es geschickt anstellen und die richtigen Fragen stellen, können sie jedoch die nachfolgenden Informationen gewinnen (In Klammern sind jeweils mögliche Quellen angegeben sowie Probenaufschläge, falls Sie die Nachforschungen nicht rein erzählerisch behandeln wollen. Dabei bezieht sich der erste Wert auf eine *Gassenwissen*-Probe, um mögliche Ansprechpartner zu finden, der zweite dagegen auf *Überreden*-Proben, um die gewünschten Informationen zu erhalten.):

☛ Viele Bürger können mit dem Namen *Orestas Delicado* etwas anfangen: Er war einer der ersten, der gegen die Schreckensherrschaft *Cornamusas* aufbegehrte und als ‚Feind der Idee‘ unter dem Beifall der Menge hingerichtet wurde. Mancher möchte diese Geschichte gerne verschweigen, andere behaupten *Orestas* offen oder heimlich unterstützt zu haben. (viele Bürger der Stadt; 0/+4)

☛ Die Besitztümer der verurteilten ‚Feinde der Idee‘ wurden zu Gunsten der Republik vom Magistrat eingezogen. (viele begüterte Bürger; +2/0)

☛ Während beschlagnahmte materielle Güter der Stadtkasse zu Gute kamen, wurden alle kulturellen Erzeugnisse wie Kunstwerke, Schriften und ähnliches ins *Nandeion*, den während der Republik umgewidmeten Praiostempel, gebracht, um dort sortiert und der Allgemeinheit zugänglich gemacht zu werden. (aktive Unterstützer der Republik, entzignete Opfer; +5/+2)

☛ Bei den mehrfachen Machtwechseln im weiteren Verlauf des Kriegs wurde die Stadtkasse von den jeweils siegreichen Feldherren geplündert, die Güter des *Nandeions* aus Respekt vor dem wieder in Betrieb genommenen Praiostempel jedoch bis auf wenige Ausnahmen nicht angetastet. (recht viele Bürger, Geweihtenschaft; +4/+2)

☛ Nach dem Thronfolgekrieg wurden die im *Nandeion* zusammengetragenen Schätze versteigert, um die Stadtkasse wieder zu füllen. (Stadtverwaltung, Praiosgeweihte; +6/+6)

☛ Aus Patriotismus wurden die meisten der wertvollen Stücke von Mitgliedern des Siburer Patriziats erworben. (Stadtverwaltung, Oberschicht, *Etikette*-Proben nötig; +8/+2)

☛ Fast alle Schriften und Objekte mit magischem Bezug gingen an *Alessandra Castiglione*, eine äußerst wohlhabende Patriziarchtochter. (der Stadtkämmerer, eine Handvoll Mitglieder des Patriziats, die Teilnehmer der Auktion waren; +10/+5)



Ein Held als Herr von Sibur

Möglicherweise ist einer Ihrer Helden im Zuge der **Königsmacher**-Kampagne von Comto Protector *Ralman Firdayon* zum Statthalter Siburs ernannt worden. In diesem Fall ist er vermutlich bestens über die Geschehnisse in seiner Stadt während und nach dem horasischen Thronfolgekrieg im Bilde, was die Nachforschungen der Helden natürlich erheblich erleichtert. Sie können in diesem Fall den Helden den leichten Erfolg natürlich gönnen, andererseits können Sie ihnen auch Steine in den Weg legen:

Castiglione ist eine Vertraute und Geschäftspartnerin von Baron *Leomar Romualdo della Pena* aus der benachbarten Stadt *Urbasi*, einem Feind des Statthalters von Sibur. Aus diesem Grund wird sie nicht ohne weiteres mit den Gefährten des Statthalters kooperieren und muss überlistet oder beraubt werden.

Möglicherweise ist aber auch Ihr Held als Herr von Sibur selbst – vielleicht unwissentlich – im Besitz der Manuskripte und muss sie nur in seiner eigenen Sammlung finden.



DIE MAGOLOGIN

Haben die Helden herausgefunden, dass die Dokumente vermutlich im Besitz der Patrizierin Avestandra Castiglione sind, werden sie bei ihr vorstellig werden. Dies sollte angesichts des Ansehens der Helden kein größeres Problem sein: Castiglione empfängt sie gerne, besonders wenn sie erfährt, dass sie vom IAA kommen. Die wohlhabende Matriarchin ist nämlich eine passionierte Magiekundlerin und beschäftigt sich in Mußestunden – obgleich selbst nicht magisch begabt – begeistert mit magiehistorischen Forschungen und Theorien. Die Helden finden in ihr somit eine kundige Gesprächspartnerin mit großem Verständnis für ihre Forschungen, die man andererseits jedoch nicht so leicht überreden kann, ihnen ohne genauere Informationen zu helfen.

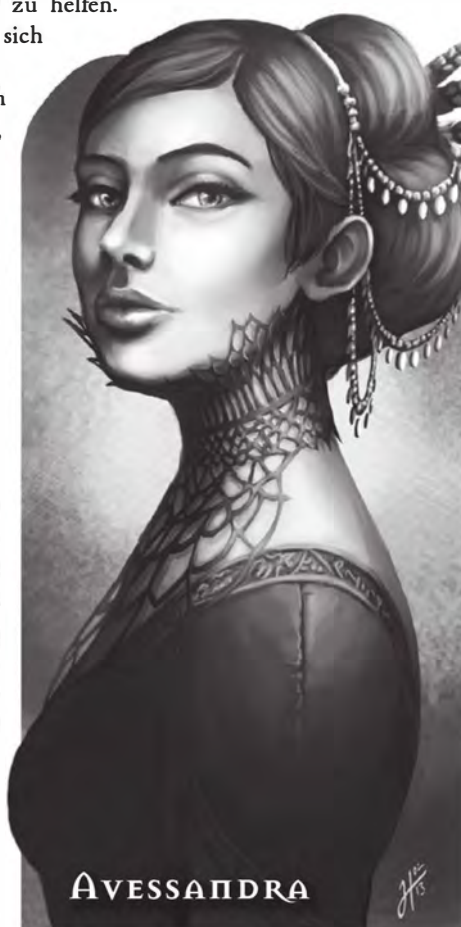
Dementsprechend gestalten sich die Verhandlungen:

☛ Castiglione ist tatsächlich im Besitz des Manuskripts, wie sie nach kurzer Recherche in ihrer umfangreichen und vorzüglich sortierten Sammlung herausfinden kann; sie gibt dies jedoch nur zu, wenn die Helden sie zumindest rudimentär in den Gegenstand ihrer Forschungen einweihen.

☛ Tatsächlich hat sie schon einen Großteil der Dokumente entziffert und ist bereit, den Helden eine Abschrift des Schriftstücks sowie ihrer Erkenntnisse auszuhändigen. Als Bedingung verlangt sie, dass die Helden ihr eine Einladung zum diesjährigen Allaventurischen Konvent der Magie verschaffen, ein von ihr sehnlichst gehegter Traum, den sie sich trotz Reichtum und Einfluss mangels Gildenmitgliedschaft bislang nicht erfüllen konnte.

☛ Das Original von *Bello-Mag-17/4* wird sie den Helden nicht überlassen – Avestandra gibt aus Prinzip kein Stück ihrer Sammlung her. Sollten die Helden nicht ohne das Originalmanuskript aus Sibur zurückkehren wollen, müssen sie sich etwas einfallen lassen.

Eine genaue Beschreibung des *Palazzo Castiglione* ist hier aus Platzgründen nicht möglich. Sollten sie eine solche jedoch etwa wegen eines Einbruchversuchs der Helden benötigen, können sie den Palazzo Alantino in **Ritterburgen 16** adaptieren und – natürlich ohne den Park – in eine städtische Umgebung übertragen.



CAVALLIERA AVESSANDRA CASTIGLIONE

Avestandra Castiglione (*998 BF, gutaussehend, gebildet und umgänglich) war in ihrer Jugend ein rechter Wildfang, der ihren Eltern manche Sorgen bereitete. Obgleich wissbegierig und gelehrsam, widmete sie sich nicht der Verwaltung der Hausgüter oder anderen Pflichten des Patriziats, sondern richtete ihr Interesse auf Sagen und Legenden aus der Zeit Bosparans oder okkulte Geheimnisse der Vergangenheit.

Von ihrem Vater auf eine lange Handelsreise geschickt, um sich die Hörner abzustößen, nutzte sie die Gelegenheit und zog mehrere Jahre mit zwielichtigen Kumpanen durch Aventurien, um ihr magietheoretisches Wissen zu vertiefen und die Geheimnisse der Vergangenheit zu ergründen.

Als sie 1030 BF in ihre Heimatstadt Sibur zurückkehrte, war beinahe ihre gesamte Familie den Wirren des Thronfolgekriegs zum Opfer gefallen und sie plötzlich Erbin des wohlhabenden Geschlechts Castiglione. Die Verantwortung für die Güter, Handelsbeteiligungen und zahlreichen Klienten des Hauses hat Avestandra merklich reifen lassen, doch immer wieder setzt sie unvernünftig große Teile ihres beachtlichen Vermögens ein, um ihrer Passion nachzugehen und mysteriöse Schriftstücke und Artefakte zu erwerben.

Kurzcharakteristik: kompetente Magiehistorikerin und –theoretikerin, durchschnittliche Politikerin, Geschäftsfrau und Intrigantin

WEITERE NACHFORSCHUNGEN

Neben ihrem Hauptanliegen können die Helden den Aufenthalt in Sibur auch nutzen, um dort oder auf dem Weg weitere Erkundigungen und Recherchen anzustellen:

☛ Die Bibliothek des Palazzo Castiglione ist hervorragend ausgestattet; wenn die Helden hier mit der Erlaubnis und eventuell sogar der Mithilfe der Hausherrin recherchieren und forschen, können sie pro Tag bis zu 5 FP (max. 20 FP) gewinnen.

☛ Ähnliches gilt für die Bibliothek des Hesindetempels in Silas, schließlich residieren hier im *Tempel der Wahren Schlange* die Erzwissensbewahrerinnen des Alten Reiches *Hitta* und *Haricia von Ilmenstein*. (3 FP/Tag, max. 15 FP)

☛ Auch zu alchemistischen Schülern hat Avestandra bereits selbst Nachforschungen angestellt und Kontakt zu einem gewissen Doctor *Tharedion Glimmstein* aus Thegûn aufgenommen; dieser soll ein Experte auf jenem exotischen Gebiet sein.



MÖGLICHE ERKENNTNISSE

Zusammengefasst können die Helden bei ihrer Reise nach Sibir folgende Ergebnisse erzielen:

☛ Sie haben das Dokument BelloMag-17/4 gefunden und entweder das Original oder ein exaktes Faksimile nach Kuslik bringen können. Daraus geht hervor, welche Materialien zur Durchführung des Rituals notwendig sind.

☛ Das Schriftstück enthüllt, dass die verschlossene Schatulle vermutlich die von Alviron Rohalion bestellten Materialien enthält und mit einem *alchemistischen Schloss* gesichert ist. Offenbar residiert in Thegûn ein Spezialist für diese Schlösser (Hinweis Ad Quarto)

SCHRIFTSTÜCK BELLOMAG-17/4

Das lange verschollene Dokument besteht aus zwei Pergamentseiten, die an manchen Stellen unleserlich, zerrissen oder verschmiert sind. Sie sind in altertümlichem Bosparano beschrieben und enthalten teilweise sogar Lehnwörter aus dem alten *Aureliani* (Übersetzen: mindestens Bosparano 14, Aureliani 6 oder XENOGRAPHUS +3).

Auf der ersten Pergamentseite schreibt Alviron Rohalion an einen „geschätzten Freund“ und berichtet kurz von seinem persönlichen Befinden und den Kämpfen mit Zulipan von Punin. Des Weiteren bittet er den Freund darum, ihm die umseitig genannten Materialien zu besorgen „um unser großes Vorhaben endlich beginnen zu können“. Der unbekannte Freund soll die Materialien in der „in gewohnter Weise mit

alchemistischem Schloss gesicherten“ Schatulle nach Fremmelshof übersenden.

Auf der zweiten Seite findet sich dann die Materialliste, von der unter anderem folgende Posten lesbar sind:

- ein taubeneigroßer Bernstein
- ein Riemen aus Einhornleder
- ein Flux Äther aus dem Limbus
- ein Barren Gold
- zwei Greifenfedern
- zwei Unzen Arkanium
- drei Perlen Orichalcum
- vier kleine Topase
- fünf Unzen Mondsilber
- „ein Beutel von dem guten Tee – du weißt sicher, welchen ich meine.“

AD QUARTO – DER ALCHEMIST

Ort: Thegûn

Grobe Dauer: 10 Tage

Aufgabe: von einem Spezialisten ein alchemistisches Schloss öffnen lassen

Herausforderung: Transport und Schutz eines einzigartigen Artefaktes; Kampf gegen Attentäter

Forschungspunkte: 100 FP

Hinweise auf: Ad Tertio (Glimmstein wurde bereits einmal von Castiglione konsultiert), Ad Quinto (Draconiter-Hort Thegûn)

Mittlerweile sollten die Helden auf die eine oder andere Weise herausbekommen haben, dass die verschlossene Schatulle mit einem *alchemistischen Schloss* gesichert ist. Die erste Anlaufstellen der Helden sind diesbezüglich vermutlich die alchemistischen Fachkräfte des IAA: Licentiata *alchimicae Anoushka Undomiël* und Spektabilität *Rhayodan de Porcupino*, eine der größten Koryphäen des Kontinents auf den Gebieten der Niederen und Hohen Alchimie. Angesprochen auf das alchemistische Schloss, entgegnet Porcupino selbstsicher, dass es so etwas nicht geben könnte und die Helden

sich irren müssten; er zeigt sich sehr beschäftigt und ist nicht bereit sich mit dem Problem auseinanderzusetzen (im Geheimen stellt er jedoch Recherchen an, um seine Wissenslücken zu schließen).

Undomiël gibt zerknirscht zu, dass sie noch nie von so etwas gehört hat, hält es jedoch prinzipiell für möglich, dass es solche Schlösser gibt. Wie man allerdings das nötige Rezept für die ‚Schlüsselsubstanz‘ herausfinden könnte, kann sie sich nicht vorstellen.

Falls ein alchemistisch begabter Held sich selbst am Schloss versuchen will, finden sich die notwendigen regeltechnischen Angaben weiter unten im Kasten *Alchemistische Schlösser*. Tatsächlich gibt es vermutlich nur eine Person, die sich mit der Materie auskennt und dazu fähig ist, auch ohne vorherige Kenntnis des Rezepts die nötige Schlüsselsubstanz herzustellen: Doctor *Tharedion Glimmstein*, ein Meisteralchimist, der sich seit einigen Jahren in Thegûn niedergelassen hat. Die Helden können durch Avestandra Castiglione von ihm erfahren oder aber bei Recherchen in der Hesindegeweihtenschaft, also etwa in den *Hallen der Weisheit*. Glimmstein übernimmt nämlich von Zeit zu Zeit Aufträge für den Erzhort der Draconiter in Thegûn und ist daher in den höheren Zirkeln von



Orden und Kirche bekannt. Gerade in der *Gelehrsam Stube* kann man auch von seinem Spezialgebiet wissen, denn Glimmstein hat des Öfteren in Kuslik selbst Nachforschungen über historische Verschlusstechniken angestellt.

DIES IST EIN ÜBERFALL!

In dieser Episode kommen auch kämpferisch orientierte Helden endlich einmal wieder auf ihre Kosten, denn Rohaldor hat in seiner Verkleidung als Kaufherr Amaldo Radostai Straßenräuber angeworben, die den Helden auf dem Weg die kostbare Schatulle abnehmen sollen. Je nachdem wie kampfpflastig Sie die Reise nach Thegûn gestalten wollen, hat Rohaldor eine oder mehrere Banden angeheuert, sodass Sie verschiedene Überfälle auf die Helden inszenieren können, möglicherweise bereits auf dem Weg, aber auf jeden Fall während ihres Aufenthaltes im Haus des Alchimisten. Wenn Sie mögen, können Sie den Helden im Chababischen auch einen korrupten *Rechtswahrer* mitsamt Gefolge auf den Hals hetzen. Die Räuber werden nicht unbedingt bis zum Tod kämpfen, ihre Haut jedoch teuer verkaufen, denn jeder hat so viel auf dem Kerbholz, dass ihm vermutlich der Strick droht. Wenn die Helden einen der Übeltäter bereits auf der Anreise lebendig zu fassen bekommen, können sie im Verhör erfahren, dass die Bande von Radostai angeheuert wurde, um die Schatulle zu stehlen, dabei sollten sie keine Rücksicht auf Leib und Leben der Helden nehmen.

Straßenräuber/Gefolge

Streitaxt: INI 8+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N
Kurzschwert: INI 8+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+2 DK HN
Waffenlos: INI 8+IW6 AT 13 PA 13 TP(A) IW6+1DK H
Kurzbogen: INI 8+IWG FK 17 TP IW6+4
LeP 35 AuP 36 WS 7 RS 3 MR 3 GS 6
Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 14, KK 13
Sonderfertigkeiten: Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag
Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (13/12/12), Selbstbeherrschung 7 (13/14/13), Sinnenschärfe 5 (11/12/12), Lederharnisch

Anführer der Straßenräuber/Rechtswahrer

Reitersäbel: INI 13+IW6 AT 18 PA 16 TP IW6+5 DK N
Langdolch: INI 12+IW6 AT 17 PA 17 TP IW6+2 DK H
Waffenlos: INI 12+IW6 AT 16 PA 15 TP(A) IW6+1DK H
LeP 38 AuP 40 WS 7 RS 4 MR 5 GS 6
Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 13, KK 15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag
Besonderheiten: Körperbeherrschung 9 (15/13/14), Selbstbeherrschung 10 (15/13/15), Sinnenschärfe 8 (13/13/13), langes Kettenhemd

THEGÛN - HEIMAT DER DRACONITER

Thegûn für den eiligen Leser

Einwohner: 2.100
Wappen: rote Distel auf Silber
Herrschaft/Politik: Signoria unter der nominellen Oberhoheit der Grafenzwillinge Tizzo und Tilfur von Eskenderun (häufig abwesend)
Garnison: 1 Banner Söldner, 1 Eskadron Schlachtreiter
Tempel: Hesinde, Praios, Rondra
Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Eternenwacht* (Q6/P5/S12)
Besonderheiten: Das Oktogon (Haupthaus der Draconiter), Chababische Gärten (weitläufiger tulamidischer Garten von Schloss Banêsh), Topassschleifereien; Thegûn wurde auf den Resten einer altechsischen Siedlung erbaut.

Die uralte Stadt liegt an einer wichtigen Straßenkreuzung und ist Sitz der Grafen von Thegûn und der Draconiter. Im geschäftigen Treiben der Händler glaubt man sich in die Basare der Tulamidenlande versetzt. Besonders tun sich dabei die Aufkäufer der Juweliere aus Silas und Belhanka hervor, denn ein Großteil der in den Goldfelsen abgebauten Topase wird in Thegûn zu wertvollen Kleinoden geschliffen.

MARKTFORSCHUNG IN THEGÛN

Nachdem sich die Helden eine Unterkunft in Thegûn gesucht haben, werden sie vermutlich schnell mit den Recherchen beginnen. Dabei können sie Folgendes herausfinden:

- ☛ Fragt man **einfache Bürger** auf der Straße nach irgendwelchen magischen oder anderweitig geheimnisvollen Themen, wird man stets ans Oktogon verwiesen. Direkte Nachfragen bezüglich Glimmstein können nur die wenigsten beantworten. Einige wissen jedoch von einer mysteriösen Alchimistenküche, die einige Meilen vor der Stadt sein soll.
- ☛ Im **gehobenen Bürgertum** und unter den weniger **Patriziern** kennt man hingegen Glimmstein, finanziert er sich doch weitgehend über die Mittelchen und Tinkturen, die er an die Oberschicht verkauft. Gerade adlige Helden können hier leicht erfahren, dass das Labor Glimmsteins gut vier Meilen westlich der Stadt auf einem alten Gutshof zu finden ist.
- ☛ Auch die **Draconiter** kennen den Alchimisten gut, denn von Zeit zu Zeit nutzt er die Schriftensammlung des Oktogons für seine Recherchen. Im Gegenzug untersucht er alchimistische Substanzen für den Orden. Der Erzhort ist natürlich auch für andere Fragen eine gute Anlaufstelle. Mögliche Erkenntnisse solcher Nachforschungen finden Sie weiter unten.



Ein Meister der Alchimie

Doctor Tharedion Glimmstein ist ein paranoider Eigenbrötler und verlässt sein Heim so gut wie nie. Seine Labore liegen auf einem wehrhaften Gutsgelände, das er einem verarmten Adelsgeschlecht abgekauft hat. Neben seiner Verwalterin *Cedora* (*997 BF, knochig und verhärtet, resolut) und ihrem Gemahl *Valberto* (*995 BF, füllig, wortkarg, kratzt sich oft) leben auf dem Anwesen ein Dutzend Knechte und Mägde, die die zugehörigen Ländereien bestellen, aber das Gut auch leidlich zu verteidigen wissen – was hier im Wilden Süden mitunter bitter nötig ist.

Das alles heißt für die Helden, dass es gar nicht so einfach ist, hier vorgelassen zu werden. Auch Titel, Ränge oder ihr vermutlich guter Name helfen ihnen vermutlich wenig; selbst wenn die Verwalter den Helden den nötigen Respekt zollen, dürfen sie Fremde nicht ohne weiteres auf das Anwesen lassen.

Jetzt ist Kreativität gefragt, um den misstrauischen Alchimisten davon zu überzeugen, dass sie keine lästigen Störenfriede oder Schlimmeres sind. Dass bei den Verhandlungen das Verwalterpaar stets als Bote fungieren muss, da Glimmstein sich weigert mit den Helden direkt zu kommunizieren gibt der Situation eine eigene Komik.

Erfolgsversprechend könnten folgende Argumente sein:

- Potentielle zahlungskräftige Kunden müssen üblicherweise ein Empfehlungsschreiben von mindestens zwei bisherigen Stammkunden vorweisen. Die Helden können entweder versuchen sich diese in Thegûn zu besorgen oder ein so lukratives Angebot machen, dass Glimmstein von seinem üblichen Prozedere abweicht.

- Da der Doctor ein Spezialist für alchemistische Verschlussvorrichtungen ist, kann die Wahrheit das überzeugendste Argument sein, denn Glimmstein hat natürlich ein großes Interesse, die historische Vorrichtung zu untersuchen. Allerdings mögen die Helden zögern ihr Anliegen so ohne weiteres den Angestellten des Alchimisten mitzuteilen.

- Die Helden können natürlich auch auf andere Art versuchen, sich Zugang zum Gut zu verschaffen, etwa indem sie sich als Steuereintreiber oder andere Abgesandte der Obrigkeit ausgeben. Hier müssen vor allem die Verwalter überzeugt werden (*Überreden* +7), die sich dann sogar gegebenenfalls über ihr Anweisungen hinwegsetzen.

- Ein gewaltsames Eindringen ist eine schlechte Idee, wenn man auf die Kooperation des Alchimisten baut. Allerdings kann möglicherweise eine Verteidigung gegen die späteren Angreifer dann gerade so ausreichen, um wieder Vertrauen aufzubauen.

Der Alchimistische Schlüssel

Letztlich sollten es die Helden geschafft haben, zum Doctor vorgelassen zu werden. Das etwas abseits stehende Laboratorium des Meisteralchimisten sucht in der Ausstattung seinesgleichen. Selbst am IAA oder anderen Magierakademien dürften die Helden noch kaum eine Werkstatt gesehen haben, in der sich auf solch dichtem Raum eine solche Menge

an Feinwaagen, Retorten, spezialisierten Brennöfen, Kühlbehältern und abertausenden akribisch beschrifteter Zutaten befindet. Ein breiter Kamin sorgt für einen guten Abzug der entstehenden Dämpfe, die aus großen Steinquadern gefügten Mauern und der mit Metallplatten verkleidete Dachstuhl gewähren die nötige Feuerfestigkeit (regeltechnisch handelt es sich um ein *Außergewöhnlich hochwertiges Alchimistenlabor*). Die Helden sollten ihn zu Beginn des Gesprächs möglichst kurz über ihr Anliegen in Kenntnis setzen, denn Glimmstein ist extrem ungeduldig und sobald er die Schatulle gesehen hat, wird er sich völlig in die Untersuchung des alten Schlosses versenken und kaum noch ansprechbar sein. Er vergisst sogar, den Helden eine Honorarforderung zu nennen.

Der Analyseprozess ist eine aufwändige Prozedur von mehreren Stunden Dauer, die Herstellung der Schlüsselsubstanz dauert mindestens ebenso lange. Die Helden können zwischenzeitlich in ihr Thegûner Quartier zurückkehren, aber auch auf dem Gutshof warten und sogar übernachten. Die Verwalter werden sich bemühen die weitgereisten Herrschaften nach ihren Möglichkeiten zu bewirten und zu unterhalten, sie stellen sich jedoch als äußerst langweilige Gesprächspartner heraus, es sei denn die Helden haben ein gesteigertes Interesse am Hirseanbau (siehe in diesem Fall **Handelsherr 99**).

Wenn Sie die Helden vor weitere Herausforderungen stellen wollen, sind zur Herstellung der alchemistischen Schlüsselsubstanz seltene Zutaten nötig, die nicht einmal Glimmstein in seiner umfangreichen Ingredienzensammlung vorrätig hat (oder die ihm ausgegangen sind). Um den Fortgang der Handlung nicht zu sehr zu verzögern, sollten dies jedoch Materialien sein, die in der Umgebung zu besorgen sind.

Ein alchimistisch begabter Held (*Alchimie* 12+) darf Glimmstein sogar bei den Arbeiten assistieren und kann dabei einem wahren Meister seines Faches über die Schulter sehen (er erhält dadurch eine entsprechende **Spezielle Erfahrung**).

Doctor Tharedion Glimmstein

Bereits in dritter Generation gehört Tharedion Glimmstein (*986 BF, beinahe bubenhaftes Äußeres, misstrauisch) der Zunft der Alchimisten an. Nach seiner Ausbildung im elterlichen Labor in Malur zog der überaus begabte Tharedion einige Jahre durch Aventurien, um weitere Geheimnisse der Alchimie zu entdecken. Für einige Jahre lehrte er auch an der frisch gegründeten Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, die ihm auch den Doctor verlieh. Bereits zu dieser Zeit wurde er immer paranoider und vermutete stets, dass man ihm seine geheimen Rezepte stehlen wollte.

Seit er in seinen jugendlichen Wanderjahren in der Brabaker Bibliothek des *Roten Salamanders* auf vage Hinweise bezüglich alchimistischer Schlösser gestoßen ist, fasziniert ihn dieses Thema. Er hat mit den Jahren jedes Informationsbruchstück zu diesem Thema gesammelt, archiviert und ausgewertet und ist nebenbei zu einem formidablen Schlosser geworden.



ALCHIMISTISCHE SCHLÖSSER

Alchemistische Schlösser wurden in der Zeit der Klugen Kaiser erfunden, blieben jedoch seit ihrer Entstehung Geheimwissen erfahrener Magier und Alchimisten. In der Priesterkaiserzeit nutzten die Oberen der Magierzunft alchemistische Schlösser, um ihre geheimsten Besitztümer vor den Praioten zu sichern und auch zu Rohals Lebzeiten wurde diese Technik noch bei Behältnissen mit besonders brisantem Inhalt verwendet. Während der Magierkriege ging das Wissen über die Herstellung dieser Schlösser wie so vieles andere verloren.

Die **Funktionsweise** Alchemistischer Schlösser beruht auf der speziellen Konstruktion des Schließmechanismus' und einer speziellen alchemistischen Substanz, dem sogenannten *Variafirmium*. Dieses wird im flüssigen Zustand in das Schloss gegossen. Gibt man nun eine beliebige andere alchemistische Rezeptur – die Schlüsseltinktur – hinzu, härtet das *Variafirmium* aus und verbindet die beiden zu verschließenden Teile felsenfest miteinander. Nur durch eine erneute Behandlung mit der Schlüsseltinktur verflüssigt sich das *Variafirmium* wieder und das Schloss lässt sich öffnen.

Üblicherweise wird ein ungewöhnliches Elixier als Schlüsseltinktur verwendet, dessen Rezeptur nur den Zugangsberechtigten bekannt ist.

GLIMMSTEINS 'ALCHIMISTISCHER DIETRICH'

Doctor Tharedion Glimmstein hat sich jahrelang mit der Materie beschäftigt und konnte nach dem Fund einiger geöffneter Schlösser in einer alten Nekropole, den mechanischen Teil rekonstruieren. In Ermangelung der Rezeptur des *Variafirmium* konnte er allerdings noch kein funktionierendes Schloss herstellen, hat jedoch unterdessen eine theoretische Möglichkeit erdacht, wie man die Rezeptur einer Schlüsseltinktur ermitteln kann: Die verschiedenen von ihm hergestellten *Simulacrum-Pulver* müssen nacheinander durch die Öffnung ins Schloss geblasen und dann mit Vitriol ausgewaschen werden. Die so entstehenden Lösungen können analysiert werden. Da jedes *Simulacrum-Pulver* ein gewisses Merkmal der Schlüsseltinktur abbildet, kann durch die Zusammenschau der Ergebnisse die Rezeptur ermittelt werden. Das Brauen der Schlüsseltinktur kann jedoch seine eigenen Schwierigkeiten bieten.

ALCHIMISTISCHE SCHLÖSSER IN HELDENHAND

Grundsätzlich spricht nichts dagegen die Fähigkeiten zur Herstellung von alchemistischen Schlössern auch in Heldenhände zu legen, allerdings ist Tharedion Glimmstein momentan vermutlich der einzige, der alle nötigen Kenntnisse hat. Die Helden müssen sie sich also von ihm vermitteln lassen. Die Konstruktion der mechanischen Schlosskomponenten zählt als *Berufsgeheimnis* (Kosten: 150 AP, Voraussetzungen:

Feinmechanik 15, Schlösser Knacken 8, Alchimie 7). Während Glimmstein die *Simulacrum-Pulverchen* zwar schon länger erforscht hat, aber erst jetzt praktisch erproben kann, muss die Rezeptur des *Variafirmiums* erst durch eine ausführliche Analyse nach der Verflüssigung von ihm ermittelt werden. Womöglich kann ein interessierter Held ihm dabei zur Seite stehen und ist damit einer von zwei Aventurieren, der über dieses exklusive Wissen verfügt. Es ist auch denkbar, dass ein meisterlicher Helden-Alchimist das Rätsel ohne Glimmsteins Hilfe löst, wenn er die richtige Idee hat (entspricht Forschungen mit *Alchimie*-Proben: 50/8x10/50; Voraussetzungen: *Alchimie* 18, *Feinmechanik* 14); allerdings benötigt er dazu auch das *Simulacrum-Pulver*. Das Format der folgenden Rezepte orientiert sich an **WdA**:

Variafirmium

Diese Substanz macht die Funktionsweise von alchemistischen Schlössern erst möglich. Ihr spezielles Charakteristikum sich beim Kontakt mit einer anderen alchemistischen Tinktur zu verfestigen und nach erneuter Behandlung wieder zu verflüssigen, lässt aber auch andere kreative Anwendungen zu.

Rezeptur: unter anderem Quecksilber, Neckkupfer, gemahlener Speck- und Lavastein, Eigenblut, eine getrocknete Amöbe, Synäretikon; im Vakuum zuzubereiten

Probe: 16/5x9/30

Verbreitung: 0 (gerade erforscht)

Merkmale: zähflüssige, honigähnliche Konsistenz, blaumetallische Farbgebung

Haltbarkeit: flüssig ein Monat, fest nahezu unbegrenzt

Preis: man kann jeden Preis verlangen

Simulacrum-Pulver

Die *Simulacrum-Pulver* sind eines der Meisterstücke von Tharedion Glimmstein: Aufgetragen auf eine andere Substanz, kann jedes der insgesamt zwölf Pulver ein bestimmtes Merkmal widerspiegeln. Pulver IV etwa lässt genaue Rückschlüsse auf das Verhalten bei speziellen Temperaturen zu. Zur Anwendung bringt man die Pulverchen jeweils auf das zu untersuchende Material auf und löst sie dann in Vitriol und kocht sie auf. In einer anschließenden Analyse weist die Lösung die zu ermittelnden Eigenschaften auf.

Rezeptur: je nach Pulver unterschiedlich; stets aber: zerriebene Diamanten, getrocknetes Schlangenhirn, Drachenurin, Zucker und Maismehl

Probe: jeweils 8/3x8/15

Verbreitung: 1 (Glimmstein hat das Rezept an einige Alchimisten teuer verkauft)

Merkmale: verschiedene Pulver; nach Glimmsteins System farbcodiert

Haltbarkeit: trocken aufbewahrt mehrere Jahre

Preis: 20 Dukaten je Unze; das komplette Set schon ab 200 Dukaten



Seine Forschungen und die teuren Rohmaterialien seiner Zunft finanziert er durch die immensen Honorare, die er für seine Analysen, Elixire und Tinkturen verlangen kann. Denn trotz des schwierigen Umgangs mit ihm, ist er äußerst geschäftstüchtig und hat sich überregional einen guten Ruf bei den Reichen und Schönen erworben. Überdies kennt er wenig Skrupel, auch gefährliche und tödliche Substanzen für einen ausreichend hohen Preis zu verkaufen – hinsichtlich der Verwendung weist er natürlich jede Verantwortung von sich.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Geschäftsmann und Schlosser, vollendeter Alchimist

SCHLÜSSELERLEBNISSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Doctor Tharedion Glimmstein hat euch in sein Laboratorium gebeten, um endlich die Ergebnisse seiner Bemühungen zu präsentieren. Sein zufriedener Gesichtsausdruck lässt erahnen, dass er erfolgreich war, doch offenbar hat er auch einen Sinn für Dramaturgie, denn er bittet euch zunächst umständlich Platz zu nehmen.

Gerade will er offenbar zu einer weitschweifigen Erklärung ausholen, als die schwere, eisenbeschlagene Tür aufgerissen wird und Cedoria atemlos hereinstürzt. Nach Luft ringend stößt sie hervor: „Wir werden angegriffen, der Hof steht in Flammen!“

Spätestens jetzt bekommt es die Gruppe mit den von Rohaldor angeworbenen Straßenräubern zu tun. Sollten die Helden bereits auf der Anreise überfallen worden sein, wurde eine weitere Bande angeworben. In jedem Fall haben die Halunken von einem bestochenen Knecht erfahren, dass sich die Forschungen ihrem Ende nähern und daher auftragsgemäß mit dem Angriff auf das Gut begonnen. Mit Brandpfeilen auf die Wirtschaftsgebäude und das Laboratorium haben sie ihre Attacke eröffnet und nun reiten (Anzahl Helden +5) Straßenräuber und ihr Anführer auf das Gelände um die fliehenden Bewohner zu erschlagen (die Werte finden Sie unter **Das ist ein Überfall!**).

Durch den überraschenden Überfall konnten sich kaum eine Handvoll der Knechte und Mägde bewaffnen und sind den kampferprobten Räubern deutlich unterlegen. Wenn die Helden taktisch geschickt agieren (*Kriegskunst*-Probe +5), können sie jedoch den Kampf unterstützen. Auch der panische Glimmstein greift in das entstehende Gefecht ein – allerdings mit zweifelhaftem Nutzen: Sie können ganz nach dramaturgischem Erfordernis entscheiden, ob eine seiner Rauchbomben, Säurebeutel oder Explosivkörper den Helden eher nutzt oder schadet.

FLAMMENDES İPFERPO

Neben dem Kampf gegen die Söldner ist eines der vordringlichsten Ziele, die brennenden Gebäude zu löschen. Gerade beim Laboratorium ist dies besonders dringlich, denn es ist zwar gegen Brände im Inneren gut geschützt, droht bei einem Großbrand des Anwesens jedoch trotzdem in einer Explosion aufzugehen. Auf dem Gutshof gibt es einen Tiefbrunnen, aber auch ein Ersticken der Flammen sowie magische oder karmale Lösungen sind denkbar, um die Gebäude vor dem Brand zu retten. Dabei gelten folgende Regelmechanismen:

☛ Zu Beginn der Kämpfe hat das Hauptgebäude 300 Strukturpunkte, das Dach des Laboratoriums 200 Strukturpunkte. Beide verlieren 20 Punkte pro KR

☛ Fallen die Strukturpunkte des Laboratoriums auf 0, frisst sich das Feuer ins Innere und bringt die alchimistischen Zutaten zu einer großen Explosion, die 10W6 SP verursacht und weitere Brandherde zur Folge hat.

☛ Das Ersticken oder Löschen der Flammen kann durch GE-Proben simuliert werden: Pro Held und KR kann eine Probe abgelegt werden, auch die 1W3 Knechte und Mägde (GE 12) können dabei helfen. Dabei muss sich entschieden werden, welches Gebäude zuerst gelöscht werden soll. Pro Gebäude sind (Helden x 4) gelungen GE-Proben notwendig, um den Brand zu löschen.

☛ Magische (Wasserschninn, Wettermeisterschaft, etc.) oder karmale (Ingerimm- oder Efferd-Liturgien) Maßnahmen sollten nach Meisterentscheid behandelt werden.

BESTANDSAUFNAHME

Insgesamt gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie diese Szene ausgeht:

☛ Sollte es den Helden gelungen sein, den Angriff problemlos zurückzuschlagen sowie zu verhindern, dass das Labor und die anderen Gebäude ein Raub der Flammen werden, wird der Doctor nach der Versorgung der Verwundeten mit der Präsentation seiner Ergebnisse fortfahren: Er hat die richtige Schlüsselinktur bereits gebraut und wird darauf brennen, sie vor den Augen der Helden zu erproben. Nur schwer könnten sie ihn davon überzeugen, ihnen die Tinktur unerprobt mitzugeben, um die Schatulle erst am IAA zu öffnen. Möglicherweise gelingt es Glimmstein jedoch schnell das Variafirmium zu synthetisieren und damit die Schatulle wieder in den Originalzustand zurückzusetzen. Wollen Sie auch die Rückreise nach Kuslik spannender gestalten, könnte die Schlüsselinktur eine verderbliche und empfindliche Substanz sein, die auf der Reise gut geschützt werden will.

☛ Würde das Labor zerstört, aber die Phiole mit der Schlüsselinktur und die Schatulle gerettet, werden die Helden die Öffnung vermutlich an einem sicheren Ort, womöglich erst am IAA durchführen wollen. Sie sollten sich überlegen, wie man Doctor Glimmstein für seine Verluste entschädigen kann.



☛ Falls nicht nur das Labor (und weitere Gebäude) sondern auch die Schlüsseltinktur den Flammen zum Opfer fielen und gerade mal Glimmstein und die Schatulle gerettet werden konnten, ist es vermutlich am sinnvollsten den Doctor mit nach Kuslik zu nehmen und die Prozedur dort am IAA erneut durchzuführen.

☛ Im schlimmsten Fall wurde nicht die gesamte Laboreinrichtung und alle Gebäude zertört, auch Doctor Glimmstein könnte tot und die Schatulle geraubt sein. Dann besteht die Möglichkeit eine rasante Verfolgungsjagd durchs Chababische zu inszenieren, bei der den Räubern die Schatulle wieder abgejagt werden muss. Hoffentlich haben die Helden aufgepasst und können das Vorgehen Glimmsteins dann bei der Analyse der Schatulle zuhause in Kuslik nachvollziehen.

WEITERE NACHFORSCHUNGEN

☛ Eine Befragung etwaiger gefangener Straßenräuber offenbart, dass diese vom Kaufherren Amaldo Radostai angeworben wurden, um zu verhindern, dass die Helden an den Inhalt der Schatulle kommen. Sie sollten versuchen das Objekt zu stehlen, wenn keine Aussicht auf Erfolg besteht, je-

doch lieber alles zerstören. Der freundliche Kaufmann, den die Helden ganz zu Anfang (siehe **Prolog**) kennengelernt haben, scheint also ihre Vorhaben zu hintertreiben.

☛ Waren die Helden bislang noch nicht in Sibur, kann ihnen Doctor Glimmstein mitteilen, dass sich eine gewisse Cavalliera Castiglione aus Sibur bei ihm interessiert nach alchimistischen Schlössern erkundigt habe, er sie aber bislang noch nicht als Klientin akzeptiert habe.

MÖGLICHE ERGEBNISSE

Zusammengefasst können die Helden bei ihrer Queste in Thegûn folgende Ergebnisse erzielen:

☛ Sie konnten die an Alviron Rohalion gesandte Schatulle öffnen und haben damit Zugriff auf die in BelloMag-17/4 genannten Materialien.

☛ Nicht nur die Spur des Schriftstücks BelloMag-17/4 führt nach Sibur. Zudem scheint sich die dort ansässige Patrizierin Avessandra Castiglione für das exotische Thema ‚alchimistische Schlösser‘ zu interessieren (Hinweis **Ad Tertio**).

AD QUINTO – BESUCHT SIE ALLE!

Ort: alle Magierakademien und Bibliotheken des Lieblichen Feldes

Grobe Dauer: variabel

Aufgabe: verschiedene Ausgaben der Encyclopaedia Magica vergleichen und eine besondere Fassung finden

Herausforderung: nervenzermürende Schnitzeljagd

Forschungspunkte: 150 FP

Hinweise auf: beliebige bislang noch nicht erledigte Missionen

Die fünfte Mission unterscheidet sich in ihrer Anlage bereits grundlegend von den anderen, da sie gewissermaßen nebenbei und parallel zu den anderen Missionen erledigt werden kann und sollte. Aus diesem Grund sollte auch das entsprechende Briefing bereits zu einem frühen Zeitpunkt, also am besten recht bald nach **Ad Primo**, stattfinden. Es schadet auch nichts, wenn die Helden mit ihren Recherchen bereits ganz zu Anfang in Kuslik beginnen.

Im Zuge der Nachforschungen werden die Helden so ziemlich alle Magierakademien und einige weitere wichtige Bibliotheken des Horasreiches kennenlernen. Neben der eigentlichen Spurensuche dient dies auch dazu Kontakte in der Welt der Gildenmagie zu knüpfen, Gerüchte im Vorfeld des Allaventurischen Konvents aufzuspüren und sich generell in der magischen Welt auch über die Grenzen des IAA hinaus einzufinden.

Als Meister sollten Sie bereits jetzt die Beschreibung des Konvents (siehe S. 80) und die Personenliste (siehe S. 110)

zur Hand nehmen und entscheiden, welche Themen des Konvents und welche Meisterpersonen sie später besonders in den Mittelpunkt stellen wollen, damit Sie bereits bei den jetzigen Reisen der Helden diese Themen und Personen prominent darstellen können.

BIBLIOPHILE STUDIEN

Zu irgendeinem Zeitpunkt tritt Gonzaga Halcalde freudestrahlend vor die Gruppe und legt den Helden und Prishya mit erwartungsvollem Blick ein Schriftstück mit drei handschriftlichen Notizen vor, die sie an verschiedenen wichtigen Stellen in den Unterlagen Rohalions gefunden, abgeschrieben und hier zusammengetragen hat:

comp: Enc. Mag., F.S. II, p. 142; impr. lib tert.

iterum faber Semurum (Enc. Mag., F.S. II, p. 142)

vid: L. M. F.S. II, p. 142

Helden mit solider *Bosparano*-Kenntnis (8+) und rudimentären *Magiekunde*-Kenntnissen (5+) sollte die Bedeutung dieser Notizen schnell klar werden. Legen Sie den Spielern das Schriftstück als Handout vor und lassen Sie sie kurz rätseln. Helfen Sie Ihnen dann bei ausreichenden Werten in den relevanten Talenten auf die Sprünge. Wenn sowohl bei



Spielern als auch Helden die Erleuchtung ausbleibt, erläutert Prishya mit mühsam beherrschter Ungeduld die besondere Relevanz der Anmerkungen:

Offenbar findet sich auf Seite 142, im zweiten Band der *Encyclopaedia Magica* eine wichtige Textstelle. Die erste Zeile spricht zudem von einem dritten Buch, das besonders (*imprimis*) interessant sei; die zweite Zeile erwähnt einen ‚Handwerker‘ oder ‚Schmied der Geister‘, offenbar ein Hinweis auf *Drakhard, den Geisterschmied*; die dritte Zeile belegt an anderer Stelle, dass dies offenbar eine wichtige Passage sein muss. Gonzaga erläutert, dass dies noch nicht einmal die einzigen Fundstellen gewesen seien, denn es hat sich erwiesen, dass einige kryptische Kürzel (z.B. *EM-II-142*) in Rohalions Unterlagen, die man bislang nicht entziffern konnte, ebenfalls hierauf verweisen.

Ein schneller Blick in die *Encyclopaedia Magica* des Instituts (natürlich eine Kusliker Ausgabe) lässt der anfänglichen Begeisterung jedoch schnell Ernüchterung folgen: an der bezeichneten Stelle berichtet das Nachschlagewerk recht trocken über *Curiana Cuslicana*, eine Magierin aus dem vierten Jahrhundert nach Bosparans Fall, die sich bereits vor Erscheinen des Codex Albyricus mit angemessener Kleidung für den Magierstand auseinandersetzte.

Nach kurzem Überlegen ist die Lösung jedoch schnell gefunden. Lassen Sie alle geeigneten Charaktere (*Magiekunde* 8+ oder *Geschichtswissen* 6+) sowie Prisyha (KL 15), Gonzaga (KL 14) und Faerwyn (KL 13) eine KL-Probe ablegen. Wer am besten besteht, darf den anderen schulmeisterlich erläutern, dass der Erzmagier Alviron Rohalion ja zur Zeit der Magierkriege lebte und daher sicher eine andere Fassung und Auflage der *Encyclopaedia Magica* benutzte. Leider konnte das Exemplar Rohalions nicht aus den Trümmern von Fremmelshof geborgen werden, sodass eine entsprechende Ausgabe zu Vergleichszwecken erst gefunden werden muss.

DIE GESUCHTE AUSGABE

Die Suche nach der benötigten Fassung des Standardwerks gestaltet sich schwieriger als gedacht, denn man kann das Erscheinungsjahr des gesuchten Werks zwar auf die Zeit vor den Magierkriege (590-595 BF) eingrenzen, weiß jedoch nicht mit welcher der vielen zuvor erschienenen Fassungen Rohalion gearbeitet hat. Gerade bei einem zur Zeit seiner Entrückung uralten Erzmagus ist davon auszugehen, dass er nicht unbedingt die aktuellste Ausgabe verwendet hat, sondern möglicherweise ein altes Erbstück. Bedauerlicherweise sind gerade die Auflagen vor der Rohalszeit heute nur noch wenig verbreitet und schlecht erhalten.

Die Ausgabe, die Alviron Rohalion tatsächlich benutzt hat, ist eine seltene Zwischenaufgabe aus dem Jahr 265 BF, die damals von der Akademie der Hohen Magie Punin nach einem Streit mit der Kusliker Hesindegeweihtenschaft im Alleingang herausgegeben wurde. Heute sind nur noch äußerst wenige vollständige Exemplare erhalten und es ist auch sehr unwahrscheinlich, dass ein Helden-Magier zufällig diese Fassung besitzt.

Folgende Taktik kann den Helden jedoch bei ihren Nachforschungen helfen (falls sie nicht selbst darauf kommen, dürfen Sie hier helfen):

- ☞ Nach Begutachtung einiger verschiedener Auflagen dürfte klar sein, dass die angegebene Stelle stets im Bereich der Buchstaben *C*, *D* oder *E* liegt. Das zusammen mit der Erwähnung des *Geisterschmieds* legt nahe, dass es bei der relevanten Textstelle um *Drakhard, den Geisterschmied* geht. Es wird also eine Ausgabe gesucht, die auf Seite 142 in Band 2 einen Text zu Drakhard enthält.

- ☞ Geht man davon aus, dass sich das Wissen mit der Zeit vermehrt hat und somit auch der Inhalt der *Encyclopaedia* zugenommen hat, ist davon auszugehen, dass in neueren Ausgaben an dieser Stelle Artikel zu finden sind, die alpha-



DIE AUFLAGEN DER ENCYCLOPAEDIA MAGICA

Das wohl bekannteste Werk über die Magie ist seit ungefähr 805 v.BF rund alle 200 Jahre überarbeitet und neu herausgegeben wurden. Nur während der Herrschaft der Priesterkaiser und in der Folge unter Rohal dem Weisen wurde dieser Rhythmus unterbrochen. Neben den bekanntesten zehn Auflagen, die im Folgenden aufgezählt werden, gibt es noch einige Zwischenaufgaben in geringen Stückzahlen, die ursprünglich meist als internes Zirkular einer großen Akademie gedacht waren. Die Bezeichnungen der jeweiligen Auflagen sind in der Gegenwart üblich, auch wenn sie sich von der Namensgebung von vor 200 Jahren unterscheiden mögen. Das hier präsentierte Wissen kann auch einem ausreichend gebildeten (*Magiekunde 16+*) Helden zur Verfügung stehen.

Es ist auch jeweils angegeben, welches Stichwort man auf Seite 142 in Band II der jeweiligen Ausgaben findet (*aaO*) und an welcher Stelle der Drakhard-Artikel (*DrA* im Format Band-Seite) zu finden ist, was allerdings nur durch eigenhändige Recherche herauszufinden ist.

1. Auflage – Die Urfassung (um 805 v.BF)

Unter Federführung von Basilius dem Großen in Zusammenarbeit der Kusliker Halle der Metamorphosen mit einigen Lehrmeisterzirkeln aus Bosparan zusammengestellt.

Format und Verbreitung: 7 Bände ungewöhnlicher Größe, nur noch 3 erhalten

aaO: Magica Tulamidii *DrA:* -

2. Auflage – Die Fran-Horas-Edition (609 v.BF)

Die *Academia Arcomagica Horasiensis Imperatrique* zu Bosparan stellte im Auftrag und unter Anleitung von Kaiser Fran-Horas, dem Blutigen, die zweite Auflage der *Encyclopaedia Magica* zusammen. Gegenüber der Urfassung traten die ursprünglichen magischen Künste aus dem Gildenland in den Hintergrund und eigene Ansichten entstanden.

Format und Verbreitung: 6 überformatige Bände, einzelne erhalten, jedoch keine vollständigen Jahrgänge

aaO: Invocatii heptasphairi *DrA:* -

3. Auflage – Die Bosparaner Ausgabe (um 395 v.BF)

Etwa 200 Jahre nach der letzten Auflage stellte die Akademie Bosparan erneut eine aktualisierte Fassung zusammen. Aufgrund der herrschenden Dunklen Zeiten gewann diese Auflage nie große Bedeutung, allerdings gehört sie zu den wenigen Schriftstücken, die heute noch von den damaligen gildenmagischen Verhältnissen berichten können.

Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände, erstmals alphabetisch sortiert, nur einzelne Exemplare

aaO: Elementaria *DrA:* -

4. Auflage – Die Usim-Schrift (um 200 v.BF)

Auch diese Fassung wurde während der Dunklen Zeiten kompiliert. Der Inhalt ist recht deutlich geprägt durch die damali-

gen Schlachten; so wird der *Magica Combattiva* und generell der Schlachtfeldmagie ein recht breiter Raum gewidmet.

Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände von größerem Umfang, eine Handvoll kompletter Editionen erhalten

aaO: Eclipsia *DrA:* -

5. Auflage – Die Hela-Horas-Edition (3 v.BF)

Ein Jahr, nachdem die Schöne Kaiserin zur Erzmagierin ernannt worden war, war es erneut die Akademie zu Bosparan, die im Auftrage Helas eine überarbeitete Neuauflage der *Encyclopaedia Magica* zusammenstellte. Die Leitung oblag dem berüchtigten tulamidischen Erzmagier *Rashid Omar*, dem Lehrmeister und Mentor der Kaiserin. Durch ihn flossen erstmals bei jener Auflage tiefer gehende Erkenntnisse des eben untergegangenen Diamantenen Sultanats mit ein.

Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände zuzüglich Registerband mit Akademien und Zauberformeln, ab hier traditioneller Umfang von 200 Seiten je Band, einige komplette Sätze erhalten

aaO: Fulminictus *DrA:* -

6. Auflage – Die Hesinde-Fassung (211 BF)

Mit Bosparans Untergang nach der Zweiten Dämonenschlacht wurden sämtliche Magierakademien im Bereich des Lieblichen Feldes geschlossen. Die Gildenmagie hatte einen schweren Schlag erlitten und so war es dann auch der Hesindetempel zu Kuslik, der in Zusammenarbeit mit einigen bedeutenden Magiern wie Erzmagier *Durthan von Erkenstein* aus Punin und *Lesidra Schlagenstab* aus Kuslik eine Neuauflage verfasste.

Format und Verbreitung: ähnlich der vorhergehenden Edition, aventurienweit knapp zwei Dutzend Ausgaben erhalten

aaO: Eboreus *DrA:* II-107

Richtige Zwischenaufgabe (265 BF)

Von der Akademie der Hohen Magie Punin nach einem Streit mit der Kusliker Hesindegeweihtenschaft im Alleingang herausgegeben

Format und Verbreitung: Heute sind nur noch äußert wenige vollständige Exemplare erhalten

aaO: Drakhard *DrA:* II-142

7. Auflage – Die Rohals-Fassung (483 BF)

Unter der Schreckensherrschaft der Priesterkaiser erlebte die Gildenmagie eine ihrer schlimmsten Zeiten, sodass der Rhythmus unterbrochen wurde und es um das Jahr 400 BF keine Neuauflage der *Encyclopaedia Magica* gegeben hat. Erst 17 Jahre nach Rohals Thronbesteigung wurde die Arbeit nachgeholt. Und erneut war es der Kusliker Tempel der Hesinde, der sich darum bemühte. Diesmal jedoch nicht im angestrebten Alleingang, sondern aufgrund Rohals Intervention in enger Zusammenarbeit mit der zu dieser Zeit im



Wiederaufbau begriffenen *Halle der Metamorphosen* unter der Anleitung der Erzmagierin *Taniya Alhinja von Zorgan*.

Format und Verbreitung: 7 Folios, hinzu kommt das Verzeichnis der Zauberformeln, das als *Codex Cantiones* ausgliedert wurde, ca. 100 vollständige Exemplare erhalten

aaO: Daimonaion *DrA:* II-189

8. Auflage – Die Argelion-Edition (abweichend: auch I. Kusliker Ausgabe, 604 BF)

Nur wenige Jahre nach den Magierkriegen machte sich die Kusliker Halle der Metamorphosen erneut an die mühsame Arbeit, dieses Mal ohne die Unterstützung des Tempels der Hesinde, und fasste unter Anleitung des Magiers *Eremias von Punin* die Scherben, die nach den Kriegen übrig geblieben waren, in der 8. Auflage der *Encyclopaedia Magica* zusammen. Aufgrund des vielen verloren gegangenen Wissens war diese Auflage erstmals weniger umfangreich als ihre Vorläufer.

Format und Verbreitung: Rückkehr zum Format von 6 Folianten zuzüglich Register, jedoch deutlich schmalere Bände (je ca. 120 Seiten), gut 200 Exemplare erhalten

aaO: Erkensteiniensis Durthanius *DrA:* II-33

9. Auflage – Die Kusliker Ausgabe (abweichend auch: II. Kusliker Ausgabe, 812 BF)

Die bislang letzte Kusliker Auflage, diesmal eine enge Zusammenarbeit zwischen der Halle der Metamorphosen und der neu gegründeten Halle der Antimagie, wird auch heute noch häufig verwendet, schließlich war sie bis vor zwei

Jahrzehnten noch am weitesten verbreitet, als die jüngste Neuauflage erst in Druck ging. Die Entscheidung, welche Akademie die Arbeit in Angriff nehmen sollte, die beiden Akademien von Kuslik oder die Akademie von Punin in Kooperation mit der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, führte zu intensiven gildenpolitischen Auseinandersetzungen. Erst als alle drei Gildenräte unter Berufung auf den *Codex Albyricus* zugunsten Kusliks entschieden und mit Sanktionen drohten, endete das laute Murren aus Gareth.

Format und Verbreitung: wie zuvor 7 Folianten (6+Register), allerdings vom alten Umfang (200 Seiten), 300-400 Exemplare im Umlauf

aaO: Curiana Cuslicana *DrA:* III-8

10. Auflage – Die Puniner Ausgabe (1001 BF)

Die aktuelle Neuauflage der *Encyclopaedia Magica* wurde erstmals von der Akademie der Hohen Magie zu Punin erstellt, die fünfzehn Jahrhunderte nach ihrer Gründung durch *Fran-Horas* zur bedeutendsten Magierschule *Aventuriens* herangewachsen war. Unter gemeinschaftlicher Leitung des angesehenen Erzmagus *Robak von Punin* und der hiesigen Ehrenspektabilität *Thalion von Rommily*s wurde das Kompendium zur Magie stark überarbeitet und erweitert. Zudem erschien das Werk erstmals im Druck und ist damit die bislang auflagenstärkste Fassung.

Format und Verbreitung: Format wie zuvor, durch den Druck jedoch deutlich umfangreicher, Druckauflage von 1000 Exemplaren, ca. 50 handschriftliche Kopien

aaO: Destructio artefactii *DrA:* II-173

betisch *vor* *Drakhard* einzuordnen sind, während in uralten Fassungen (die vielleicht nur fünf Bände umfassen) an dieser Stelle im Alphabet weiter hinten gelegene Schlagworte erfasst sind.

☛ Da die gesuchte Fassung nach Lebzeiten *Drakhards* (40 v.BF bis 64 BF) geschrieben sein muss, können Helden, die sich mit den verschiedenen Auflagen der *Encyclopaedia Magica* auskennen (siehe grauer Kasten), die Suche auf die Hesinde- und die Rohalsfassung sowie etwaige Zwischenauflagen eingrenzen.

☛ Durch diese Informationen und die Auswertung klar datierbarer Bände, lässt sich die tatsächlich verwendete Ausgabe recht gut bestimmen.

ИП ДҮСТЕРЕН БИБЛИОТНЕКЕН

Es ist vorgesehen, dass die Helden ihre Nachforschungen überwiegend nebenbei betreiben, also während sie die anderen Missionen erledigen, da die Suche nach der richtigen Ausgabe sonst allein schon sehr zeit- und reiseaufwändig wäre. Um Ihre Spieler gegebenenfalls davon abzuhalten, sich vollends auf die Bücherhatz zu stürzen und sich dabei

zu verzetteln, können Sie ihnen klar machen, dass *Prishya* und ihre Mitarbeiter diese Recherchen koordinieren wollen, Korrespondenzen mit entfernten Bibliotheken führen und die Helden nur bitten auf ihren Reisen zusätzlich die Augen offen zu halten.

Tatsächlich sollten es aber die Helden sein, die die richtige Ausgabe finden. In den folgenden Abschnitten ist angegeben, an welchem Ort jeweils welche Fassungen gefunden werden können. Die Gesuchte findet sich tatsächlich nur in *Bethana* und im Haupthaus des OPV. Im Optimalfall werden die Helden diese Orte erst im späteren Verlauf des Kapitels ansteuern, sodass das Finden der Textstelle mit **Wegmarke 10** zusammenfällt und vielleicht gar die entscheidenden **FP** liefert.

Sie können den Ablauf aber natürlich auch wenn notwendig anpassen, indem die gesuchte Zwischenauflage an einem ganz anderen Ort zu finden ist.

Ип Kuslik

Der Ausgangspunkt für die Suche der Helden wird sicherlich ihre momentane Heimat *Kuslik* sein, wo es natürlich eine ganze Reihe von Bibliotheken gibt. Hier und im Weiteren werden stets nur die Auflagen bis zur Rohals-Fassung



thematisiert – dass die neueren Ausgaben an ausnahmslos allen Magierakademien und in wichtigen Tempeln vorrätig sind, steht außer Frage.

Bei den verschiedenen Institutionen der Hesindestadt lassen sich folgende Funde machen:

☛ **Institut der Arkanen Analysen:** das Institut selbst besitzt neben der bereits benutzten Kusliker Ausgabe nur noch eine Argelion-Edition. In den Privatbeständen überwiegt die von Robak mit herausgegebene Puniner Ausgabe.

☛ **Halle der Metamorphosen:** In der regulären Bibliothek gibt es nur die gebräuchlichen Ausgaben, gelingt es den Helden jedoch in die gut gesicherte *Camera Secreta* gelassen zu werden, können sie die einzigen drei erhaltenen Bände der legendären Urfassung begutachten.

☛ **Halle der Antimagie:** Neben den beiden Kusliker Ausgaben besitzt die gut betuchte Akademie die ersten vier Bände einer Usim-Schrift.

☛ **Halle der Weisheit/Gelehrsame Stube:** In der gewaltigsten Bibliothek Aventuriens besitzt man alle Hauptauflagen ab der Usim-Schrift als kompletten Editionen, dazu einzelne Bände der Fran-Horas-Edition und der Bosparaner Ausgabe, allerdings nur drei verschiedene Zwischenaufgaben: eine deutlich modifizierte Rohals-Fassung (520 BF; *aaO*: Heptagon; *DrA*: separat in einem Personenregister), leicht veränderte Hela-Horas-Edition (20 BF; *aaO*: Fulini, Madalena; *DrA*: -) und eine überarbeitete Hesinde-Fassung (223 BF; *aaO*: Ebartus, Silem; *DrA*: II-119).

☛ **Ordenshaus der Schlange der Erkenntnis:** Hier hilft man den Helden nur, falls sie hierher kommen, bevor die Konkurrenzsituation zu Pernizia entsteht. Ansonsten wird man sie unter fadenscheinigen Gründen abwimmeln. Allerdings kann man hier ohnehin nur eine vom Bücherwurm zerfressene Rohals-Fassung bewundern.

BIBLIOTHEKEN AUF DEM WEG

Auch in den anderen Mission (**Ad Primo** bis **Quinto**) besuchen die Helden weitere Magierakademien, erlesene Bibliotheken oder passieren bedeutende Tempel der Hesinde:

☛ **Akademie des magischen Wissens Methumis:** In Methumis hat man eine umfangreiche Sammlung von verschiedenen Ausgaben der *Encyclopaedia Magica* (6.-10. Auflage komplett), dazu eine Usim-Schrift mit handschriftlichen Ergänzungen des Hofmagiers von Brigon-Horas sowie eine höchst fragmentarische Abschrift der Urfassung. Ungeöhnliche Zwischenaufgaben nennt man jedoch nicht sein eigen. In der Strozza-Bibliothek der Universität muss übrigens nicht recherchiert werden: deren magische Bestände finden sich komplett in der Akademie.

☛ **Oktogon Thegûn:** Die Draconiter hüten vier Bände einer Bosparaner Ausgabe und dazu eine Zwischenaufgabe aus dem dritten Jahrhundert nach Bosparans Fall (230 BF, *aaO*: Dyalion; *DrA*: -) sowie natürlich einige aktuelle Ausgaben.

☛ **Schriftensammlung Castiglione in Sibur:** Das wertvollste Stück in der Sammlung der magiebeflissenen Cavalliera

ist eine gut erhaltene Hesinde-Fassung sowie eine interne Überarbeitung der *Al'Achami* zu Fasar (850 BF; *aaO*: Dânes-hdjû, *DrA*: II-180) – ein exotisches Fundstück.

☛ **Tempel der Wahren Schlange Silas:** Außer einer sorgfältig restaurierten Rohals-Fassung und dem 5. Band einer Usim-Schrift ist hier für die Helden wohl vor allem eine heimlich herausgegebene Auflage aus der Priesterkaiserzeit (380 BF; *aaO*: Demiantica, *DrA*: II-170) interessant.

☛ **Akademie der Geistreisen Belhanka:** Die Pragmatiker in Belhanka können berichten, dass sie gerade erst kürzlich einige alte Ausgaben der *Encyclopaedia Magica* verkauft haben(!), da sie ohnehin nie verwendet wurden. Einer der Käufer war eine gewisse Avessandra Castiglione, die anderen Ausgaben gingen offenbar über Mittelsmänner an die Universität Al'Anfa.

☛ **Akademie der Hohen Magie Punin:** In Punin zeigt man sich wenig kooperativ und möchte die Helden vor allem nicht ziellos in der Bibliothek stöbern lassen. Stolz kann man berichten, dass man alle Edition seit der 4. Auflage komplett sein eigen nennt, kommt die Rede auf seltene Zwischenaufgaben, stößt man dagegen auf eine Mauer aus Schweigen; offenbar befürchten die Puniner, dass die Helden auf der Suche nach der legendären internen Fassung von 1007 BF sind. Wissen die Helden allerdings genau, nach was sie suchen, bestätigt man, eine seltene Zwischenaufgabe von 265 BF in den Asservaten zu haben. Bei einer Begutachtung derselben stellt sich aber heraus, dass der gesamte Buchblock der Bände II bis IV aufgrund eines magischen Unfalls unwiederbringlich zusammengeschmolzen ist.

☛ **Weitere Tempel:** An den meisten Orten hat man – wenn überhaupt – nur Zugriff auf die üblichen Ausgaben. In einem bestimmten Tempel (Meisterentscheid) jedoch steht in einer abgeschiedenen Ecke der erste Band einer alten Puniner Sonderausgabe aus dem Jahr 265 ...

WEITERE REISEN

Wenn die Helden in den besuchten Akademien nicht fündig werden, steht zu erwarten, dass sie zumindest auch die übrigen Magierakademien des Horasreiches besuchen wollen. Angaben zu den verbleibenden drei Standorten sind an dieser Stelle zusammengestellt, weitere Möglichkeiten müssen Sie ausgehend von den hier gegebenen Informationen improvisieren.

Grangor

Die **Akademie der Erscheinungen** ist die einzige offensichtliche Anlaufstelle in Grangor, denn abgesehen vom kleinen Hesindeschrein im Inneren der Akademie, gibt es hier keinen Tempel der Allweisen. Die Bibliothek der Illusionistenschule (siehe auch **HmW 60-71**) ist im Besitz einer schlecht erhaltenen Hesinde-Fassung und kann auch mit dem Registerband einer Hela-Horas-Edition aufwarten. Zudem hat die Akademie vor knapp 60 Jahren eine Fassung für die eigenen Scholaren kompiliert (967 BF; *aaO*: Custos; *DrA*: III-14).



Bethana

☛ In der **Halle des vollendeten Kampfes** (siehe auch SoG 20-29) gibt es eine gut sortierte Bibliothek, die in erster Linie auf Schriften zur destruktiven Hermetik spezialisiert ist, allerdings auch zwei Usim-Schriften mit leicht differierendem Inhalt beherbergt. Zudem sind eine Hesinde-Fassung und eine auf deren Basis entstandene interne Ausgabe (320 BF; *aaO*: Donarium *DrA*: I-161) zu finden.

Stimmt man den kompetenten *Custos Debero Bleywercker* (*982 BF, athletisch gebaut, unbescheiden) besonders gewogen und zeigt sich sachkundig, indem man ihn gezielt nach Zwischenaufgaben aus dem dritten Jahrhundert nach Bosparans Fall befragt, verspricht er den Helden sich umzuhören. 1W3 Wochen später erreicht die Helden eine Depechsche Deberos die besagt, dass die ehemals hier lehrende, nun aber emeritierte Magistra *Xaviera von Bethana* tatsächlich solch ein Exemplar in ihrem Privatbesitz hatte. Sie hat sich nach ihrem Ausscheiden aus dem Kollegium aufs Altenteil zurückgezogen und lebt im beschaulichen Seebad *Salikum* (siehe **Gefunden!**).

☛ Auch im **Hesindetempel** Bethanas ist neben der aktuellen Fassung eine alte Ausgabe der *Encyclopaedia Magica* zu finden. Es handelt sich dabei um eine Hela-Horas-Edition, von der jedoch der zweite Band fehlt.

Vinsalt

Natürlich sollten die Helden bei ihren Recherchen die große Capitale des Horasreiches nicht vernachlässigen. Angesichts der Fülle an Möglichkeiten, die sich für die Recherche der Helden dort bietet, können an dieser Stelle nur die naheliegendsten Örtlichkeiten beschrieben werden. Allerdings lassen sich in anderen Bibliotheken und Schriftensammlungen auch keine relevanten Auflagen des magischen Standardwerks finden:

☛ **Anatomische Akademie**: An der berühmten Heilmagierschule gibt es nur wenige alte Auflagen. Eine vollständige Hela-Horas-Edition sowie eine Puniner Zwischenaufgabe, die kurz vor der Rohals-Fassung erschienen ist (476 BF; *aaO*: *Dedicatio*; *DrA*: II-177).

☛ **Haupthaus des Pentagramm-Ordens**: Im Ordenshaus des OPV finden sich die üblichen neueren Ausgaben. In den Gewölben unter dem Gebäude jedoch lagern in den gut gesicherten Giftschränken des Ordens gleich vier komplette Ausgaben der gesuchten Zwischenaufgabe von 265 BF (siehe **Gefunden!**). Es ist jedoch zu diesem Zeitpunkt kaum möglich, die Ordensmitglieder zu überzeugen, dorthin gelassen zu werden.

☛ **Academia Horasiana**: Die recht neue Schule für Linguistik, Rhetorik und Geschichte ist sicher nicht der erste Platz, an dem man nach alten Zauberbüchern sucht, allerdings finden sich in den Magazinen der von der Krone großzügig unterstützten Institution sowohl 2 Bände einer Fran-Horas-Edition als auch eine komplette Hesinde-Fassung und eine seltene Sonderausgabe aus dem ersten Jahrhundert nach Bosparans Fall, die allerdings fast inhaltsgleich zur Hela-Horas-Edition ist.

GEFUNDEN!

Grundsätzlich ist es für die Helden möglich an zwei verschiedenen Orten bei ihrer Suche fündig zu werden:

☛ **Bethana/Salikum**: Auf Hinweis des *Custos* können die Helden in *Salikum* (1.500 Einwohner; mondänes Seebad nahe Kuslik) Magistra *Xaviera von Bethana* (*962 BF, drahtig, asketisch und streng; vollendete Rauferin) ausfindig machen. Die einstige Lehrmeisterin für den waffenlosen Kampf lebt nach ihrer Emeritierung in einem bescheidenen Stadthaus und gönnt sich als einzigen Luxus regelmäßige Besuche in den Badeanstalten Salikums. Prinzipiell ist sie bereit den Helden ihre *Encyclopaedia Magica* leihweise zur Verfügung zu stellen, will jedoch von der Rechtschaffenheit und Ehrenhaftigkeit des Anliegens überzeugt werden. Orientieren Sie sich bei Ihrer Darstellung an den Senseis alter Kampfsportfilme und machen Sie es Ihren Helden nicht zu leicht, so könnte etwa ein unbewaffnetes Duell im Gewitter auf der Seebrücke von Salikum über die Aushändigung des Buches entscheiden.

☛ **Vinsalt/Pentagrammorden**: Der OPV hält die gesuchte seltene Ausgabe in seinen Kellern unter Verschluss, da gerade in dieser Fassung besonders viele Hinweise auf die Taten und geheimen Vorhaben ihres Ordensgründers Drakhard zu finden sind (siehe 116). Die Erwähnung Prishyas, die als ehemalige *Convocata Prima* einige *Interna* des Ordens kannte, kann den Helden zumindest eine vertrauliche Unterredung mit Erzconsiliatorin *Cysira Landist* (*978 BF, in Würde ergraut, enigmatisch) ermöglichen, es wird jedoch ein hartes Stück Arbeit sie davon zu überzeugen, dass die Helden des Erbes Drakhards würdig sind.

Irgendwie werden die Helden es geschafft haben und endlich die begehrte Ausgabe der *Encyclopaedia Magica* in den Händen halten. Von dieser seltenen Zwischenaufgabe gab es ursprünglich gerade einmal paar Dutzend Abschriften von denen heute nicht einmal ein Viertel erhalten ist. Das Werk wurde damals von einem Mitglied des Pentagrammordens kompiliert und enthält daher überdurchschnittlich viele Informationen über Drakhard den Geisterschmied. Auf Seite 142 in Band II finden sich neben Anekdoten aus dem Leben des legendären Magiers Andeutungen über einen sogenannten *'arkan-karmalen Schutztalisman'*. Insgesamt wird auf dieser Seite des Buches noch auf drei andere Quellen verwiesen: die ersten beiden sollen nähere Informationen zu den von Drakhard bekämpften Wesen liefern, das dritte genannte Buch (*lib. tert. = liber tertium*) jedoch beschreibt offenbar ausführlich das genannte Amulett. Es handelt sich bei der erwähnten Quelle um das *Buch des Großen Geisterbanms*, ein fast gänzlich unbekanntes Werk Drakhards.

Sollte es den Helden gar nicht gelingen diese Hinweise zu erhalten, etwa weil keiner ihnen die gesuchte Ausgabe der *Encyclopaedia Magica* zur Verfügung stellen wollte, haben sie im Finale des **Kapitel I** noch eine Möglichkeit den Band zu erhalten.



MÖGLICHE ERKENNTNISSE

Während ihrer Reise durch die magischen Bibliotheken des Horasreiches konnten die Helden einiges herausfinden:

- ☛ Alviron Rohalions Forschungen beschäftigten sich offenbar mit Hinterlassenschaften Drakhardts und konzentrierten sich unter anderem auf das Yrando-Emblem, dessen Wirkungsweise im *Buch des Großen Geisterbanns* beschrieben ist.
- ☛ In jedem Fall konnte die Gruppe eine Vielzahl von Kontakten zu den Magistern der horasischen Magierakademien knüpfen und einiges über die Themen erfahren, die den Allaventurischen Konvent gegen Ende des Jahres prägen werden.
- ☛ Sollten die Helden bei einer der anderen Missionen auf der Stelle treten, können Sie bei den Aufenthalten an den besuchten Akademien weitere Hinweise streuen (**Ad Secundo** bis **Ad Quarto**).

DER ROHALSJÜNGER IN KYSLIK

Bei Wegmarke 9 wird wie versprochen Eslam von Wagenhalt am Institut eintreffen und den Helden bei den letzten Forschungsschritten behilflich sein.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass nun auch er pro Woche eine *Magiekunde*-Probe ablegen darf, um Forschungspunkte anzusammeln. Aufgrund seiner persönlichen Bekanntschaft mit den Methoden Alviron Rohalions sind diese Proben um 4 Punkte erleichtert.

WEITERE AUFGABEN

Falls Ihre Heldengruppe mit den bisher ausführlich beschriebenen Missionen nicht ausgelastet und in einzelnen Missionen gescheitert ist und daher noch FP zum Erreichen der nächsten Wegmarken benötigt oder einfach etwas Abwechslung braucht, finden Sie hier noch einige grob skizzierte weitere Aufträge, die im Zuge der Forschungen erledigt werden müssen. Falls die Helden sich nicht mit diesen Aufgaben befassen, wird davon ausgegangen, dass Terdin ya Rascallo und seine Gefährten dies übernehmen. Einige der Questen (mit einem T markiert) sind sogar dezidiert für den Artefaktjäger vorgesehen und werden den Helden nur im Ausnahmefall aufgetragen:

Quellenstudien

Im Zuge ihrer Nachforschungen werden sich die Helden natürlich bereits über verschiedene Themen informieren wollen. Schlagwörter: Fremmelshof-Relikte, Drakhard und möglicherweise Yrando-Emblem (bis zu 50 FP).

Das Leben eines Erzmagiers (T)

Ein anderer Ansatzpunkt der Forschungen ist es, möglichst viel über das Leben Alviron Rohalions herauszufinden, etwa indem man alle bekannten Station seines Wirkens besucht und dort nach Spuren sucht. Falls Sie dies mit ihrer Gruppe ausspielen wollen, haben Sie hier völlige Freiheit: im offiziellen Aventurien werden keine weiteren Informationen über das Leben Rohalions mehr publiziert werden (30 FP).

Die Beute der Wilden

Eine der Truhen, in denen die Fremmelshof-Relikte bei der Expedition 1030 BF transportiert wurden, wurde auf der Reise von einem marodierenden Ferkina-Stamm geraubt. Aufgrund der Inventarlisten wird davon ausgegangen, dass sich nur unwichtige Objekte in dieser Truhe befinden, man kann es sich jedoch nicht leisten einen noch so kleinen Fingerzeig zu ignorieren. Die Truhe konnte von den Magiern des Instituts magisch lokalisiert werden, befindet sich jedoch in der Wildnis Transbosquiens (40 FP).

Tanzstunden

In den Unterlagen Rohalions ist an verschiedenen Stellen von Ritualtänzen die Rede, die zur Erlangung seines Magnum Opus notwendig sind. Die Kenntnis dieser Tänze ist jedoch in der heutigen Gildenmagie verloren gegangen. Prishya vermutet, dass in den magischen Praktiken der unterschiedlichen Zaubertänzer-Traditionen (Sharisad, Hazaqi, Majuna), aber auch in regionalen Ausprägungen des Tanzes der Mada noch Überbleibsel dieser Techniken vorhanden sind. Also heißt es, die unterschiedlichen Tanzschritte zusammenzutragen (40 FP).

Ein ‚verdammtes Stück Kordel‘ (T)

Die Fremmelshof-Relikte enthalten unter anderem wiederholt ärgerliche Bemerkungen Alviron Rohalions über die Schwierigkeit eine „im Mondlicht unter Aufbringung arkaner Kräfte geknüpft Schnur aus Spinnenseide“ aufzutreiben. Auch heute ist ein solches Objekt nicht unbedingt leicht zu beschaffen, Prishya besteht aber darauf die Forschungen Rohalions mit authentischen Materialien nachzuvollziehen (20 FP).



Ultimo!

Ort: Institut der Arkanen Analysen in Kuslik

Grobe Dauer: 1 Tag

Aufgabe: Zusammensetzen der Puzzlestücke, Ermittlungen zum Verschwinden Sogariens

Herausforderung: richtige Schlussfolgerungen, Spurensuche

Erreichen die Helden 1000 FP und somit **Wegmarke 10**, wird Prishya entscheiden, dass die Forschungen den entscheidenden Durchbruch erzielt haben und zu einer großen Konferenz laden, um die Ergebnisse den Spektabilitäten vorzustellen und das weitere Vorgehen mit ihnen zu erörtern. Mit diesem Ereignis werden die langwierigen Forschungsarbeiten zu Ende gehen und das erste Kapitel steuert seinem Finale entgegen, das eher wieder mit den üblichen Aufgaben für Helden aufwartet.

Wenn die Gruppe darauf besteht, kann sie mit Prishya schon einmal vorab ihre Ergebnisse rekapitulieren, die alte Maga ermuntert die Helden jedoch aufgrund ihrer Verdienste im Vorfeld auch bei der Vorstellung der Forschungen eine führende Rolle zu übernehmen. Ingeheim ahnt sie bereits einige Zeit auf welches Ergebnis die Forschungen herauslaufen und spielt mit dem Gedanken sich aus den Forschungen zurückzuziehen, wenn sie sie bei den Helden in guten Händen weiß.

DAS ALSO IST DER FORSCHUNG ZIEL

Zweck der Szene: Rekapitulation der Informationen

Atmosphäre: wissenschaftliches Symposium unter Fachleuten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal habt ihr euch in den holzgetäfelten Konferenzraum begeben. In den letzten Wochen bedeuteten die Lagebesprechungen stets eine kurze Erholung von den ermüdenden Forschungen und strapaziösen Reisen. Doch diesmal hat die Unterredung eine besondere Bedeutung: Ihr scheint vorerst am Ziel eurer Bemühungen angekommen zu sein und selbst die sonst so schwer beschäftigten Spektabilitäten des Instituts harren gespannt euren Ausführungen.

Neben den drei Spektabilitäten, den Helden und Prishya sind auch ihre beiden Mitarbeiter Gonzaga und Faerwyn sowie Terdin ya Rascallo anwesend, die drei letztgenannten halten sich in der Diskussion jedoch merklich zurück.

Nach kurzen einleitenden Worten Prishyas übergibt sie auch direkt an die Helden, um alle ermittelten Informationen darzulegen und die gezogenen Schlussfolgerungen mit den Spektabilitäten zu erörtern.

Die anschließende Zusammenfassung der Ergebnisse dient auch dazu, den Spielern alle bislang gewonnenen Informationen zu vergegenwärtigen. Der Spielleiter kann die übrigen Mitglieder der Forschungsgruppe nutzen, um vergessene oder übersehene Informationen einzuflechten, vor allem eignen sich sachkundige Fragen von Robak, Praiowine und Rhayodan dazu, die Helden und ihre Spieler auf die richtige Spur zu bringen.

An dieser Stelle sind noch einmal alle bislang zugänglichen Informationen zusammengefasst:

☛ Alviron Rohalion suchte nach einem Weg die Magierkriege zu beenden. Dazu wollte er die gesamte Magierschaft hinter einem neuen Anführer einen, der allerdings ausreichend dazu legitimiert gewesen sein müsste. (**Ad Primo** und **Ad Secundo**)

☛ Diese Legitimation hat offenbar mit irgendeinem Artefakt in Verbindung gestanden, denn ein guter Teil von Rohalions Bemühungen beschäftigte sich mit der Erlangung von seltenen Materialien. (**Ad Tertio** und **Ad Quarto** sowie **Weitere Aufgaben**)

☛ Ein notwendiger Bestandteil dieses Artefakts scheint etwas zu sein, dessen Erfindung auf den Zauberschmied Drakhard zurückgeht. (**Ad Quinto**)

☛ Drakhard scheint in den Forschungen Rohalions ohnehin eine größere Rolle zu spielen (**Ad Quinto** und Quellenrecherchen zu Drakhard).

☛ Generell zielen die Forschungen Rohalions auf ein großes Ritual ab, in dem magische Schreittänze (**Weitere Aufgaben**) und verschiedene außergewöhnliche Techniken der Artefakterstellung eine Rolle spielen. (Letzteres hat Prishyas Gruppe gerade in den letzten Tagen noch verstärkt erforscht)

Diese Informationen sollten ausreichen, um die Helden darauf kommen zu lassen, dass sie kurz davor sind das *Yrando-Emblem* wiederzugewinnen, die legendäre Prüfungshürde und Amtsinsignie des Magus Maximus, des nominellen Oberhauptes aller Magier.

Gerade als man realisiert welche weitreichenden Auswirkungen dies haben könnte und sich eine aufgeregte Diskussion zwischen den Spektabilitäten der verschiedenen Gilden entspinnt, platzt Pernizia aufgeregt mit einer wichtigen Mitteilung in die Versammlung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die sonst so überlegen und gefasst wirkende Magistra aus Methumis wirkt schockiert als sie mit bebender Stimme berichtet:



„Verzeiht die Störung werte Collegae, doch besorgniserregende Umstände zwingen mich eure Disputatio zu unterbrechen: unser geschätzter Magister Sogarion hat sich bereits einige Zeit nicht mehr in unserer Mitte blicken lassen. Soweit ist dies erst einmal nichts Ungewöhnliches, da er ja häufig lange in seine eigenen Forschungen vertieft ist und uns nur gelegentlich bei den unseren behilflich ist. Doch als heute dringend seine Expertise bezüglich einer altbosparanischen Grabungsstätte nötig war, haben wir ihn in seinem Quartier im Magisterbau aufgesucht und dort alles verwüstet aufgefunden.“

Nun wendet Pernizia sich direkt an euch:

„Ich weiß, es war in den vergangenen Wochen einige Male Hader zwischen uns, aber ich bitte euch inständig, helft mir herauszufinden, was unserem alten Freund zugestoßen sein könnte. Ich weiß, ihr seid die Richtigen dafür.“

Sind die Helden nicht von sich aus bereit zu helfen, dringen die Spektabilitäten dazu und werfen ihre ganze Autorität in die Waagschale: Für sie ist ein solcher Zwischenfall eine sehr unangenehme Situation, zudem war gerade Robak mit Sogarion gut befreundet und macht sich Vorwürfe in den letzten Monaten nie Zeit für den alten Freund gehabt zu haben.

Nötige Ergebnisse:

☛ Die Helden haben verstanden, dass es bei ihren Forschungen um die Erlangung des Yrando-Emblems geht und wissen, was sich dahinter verbirgt.

☛ Terdin ya Rascallo ist auf demselben Stand wie die Helden.

Retten, was zu retten ist:

☛ Falls die Helden nicht die richtigen Schlussfolgerungen ziehen, können Sie ihnen mithilfe der kompetenten Meisterpersonen auf die Sprünge helfen, etwa indem Robak kluge Nachfragen stellt oder fehlende Informationen beisteuert.

☛ Weigern sich besonders paranoide Helden Terdins Anwesenheit bei der Konferenz zu dulden, erfährt Rohaldor auf anderem Weg vom Stand der Forschungen, etwa über ein iribaarisches Abhör-Artefakt.

Für wahre Helden:

☛ Eigentlich ist dies keine Szene, die die Helden vor besondere Herausforderungen stellen sollte, wenn Sie mögen, können Sie aber einige diplomatische Hürden einbauen: Entweder bezweifeln die Spektabilitäten die Richtigkeit der Forschungen und müssen überzeugt werden oder aber Sie wollen die Forschungen und ihren Verdienst an sich reißen und müssen durch geschickte Argumente davon abgehalten werden.

DER VERSCHWUNDENE MAGUS

Zweck der Szene: Enttarnung des Gegenspielers

Atmosphäre: (scheinbar zu leichtes) Detektivspiel, Machtlosigkeit gegenüber Rohaldors Täuschungen

Wenn die Helden sich dazu entschieden haben, die Ermittlungen im Fall des Verschwindens von Sogarion aufzunehmen, führt man sie ins Quartier Sogarions, das im Magisterbau gelegen ist. Allerdings hat der auf Privatsphäre bedachte alte Magus, hinter dem sich natürlich Rohaldor verbirgt, die Räumlichkeiten nur als private Studierstube genutzt und ansonsten eine Wohnung in der Stadt angemietet. Die Untersuchungen werden die Helden schnell dorthin führen, wo sie eine überraschende Entdeckung machen werden.

HINTERGRUND

Die gesamte Situation wurde von Rohaldor bewusst inszeniert. Bereits vor einiger Zeit (**Wegmarke 8**) hat er den Platz Pernizias eingenommen und sie in einem magischen Brettspiel in seiner Stadtwohnung eingesperrt. Jetzt wo die Forschungen der Helden zu einem Durchbruch gekommen sind, ist er bereit diese Scharade effektiv aufzulösen zu lassen, um sich im entstehenden Durcheinander mit den Forschungsergebnissen absetzen zu können.

Dazu ist er in der Rolle Pernizias mit den anderen Mitgliedern ihrer Forschungsgruppe in das vorher sorgfältig präparierte Quartier Sogarions eingedrungen und hat dann die Helden auf diese Spur gesetzt. Er nimmt in Kauf, dass die Helden möglicherweise die echte Pernizia befreien können, wenn er sie dadurch lange genug vom Institut ablenken kann.

TATORTERMITTLUNGEN

Das Quartier Sogarions entspricht weitgehend den Räumlichkeiten, die auch die Helden bewohnen, falls sie sich nicht anderweitig in der Stadt einquartiert haben. Das Nachtlager ist offenbar seit Wochen ungenutzt, der Arbeitsbereich wurde jedoch offenbar eifrig benutzt. Unter anderem können die Helden hier die Unterlagen zur *Astralaffinen Architektomik* finden, den Forschungen, die Sogarion betrieben hat: Baupläne und Skizzen einer Vielzahl von aventurischen Magierakademien. Momentan ist hier jedoch vor allem ein großes Durcheinander zu finden, das auf einen Kampf hindeutet: der Stuhl liegt zerbrochen am Boden, die Unterlagen auf dem Schreibtisch sind teilweise heruntergefallen, ein umgeworfenes Tintenfass hat seine Spuren auf ihnen hinterlassen und einige Bücher sind im Raum verteilt, die sonst offensichtlich in dem halb umgestürzten Regal standen.

Schauen sich die Helden genau um, können sie einige Spuren finden. Jeder Held kann dabei bis zu drei *Simmenschärfep*-Proben ablegen, eine davon kann durch *Fährtsensuchen* ersetzt



werden. Notieren Sie die erzielten TaP* und entnehmen sie der folgenden Tabelle, was ermittelt werden kann:

- 10 TaP*** Offensichtlich hat hier ein Kampf stattgefunden; gut möglich, dass Sogarion mit dem Stuhl niedergeschlagen wurde. Die Tintenflecken am Boden deuten darauf hin, dass ein schwerer Gegenstand, möglicherweise ein Körper, herausgeschleift wurde.
- 20 TaP*** An keiner Stelle ist Blut zu sehen, offensichtlich hat Sogarion keine offene Wunde davongetragen. Der Riegel der Tür ist intakt, Sogarion hat den Täter also offenbar freiwillig hereingelassen – allerdings nur sofern er die Tür überhaupt verschlossen hatte. Die Tintenleckse sind noch nicht durchgetrocknet, offenbar liegt die Tat noch nicht lange zurück.
- 30 TaP*** Die Baupläne der Magierakademien sind offenbar vollständig (eine durchlaufende Nummerierung legt dies nahe), allerdings gibt es keinerlei Hinweise auf von ihm getätigte Auswertungen oder Schlussfolgerungen. Angesichts der geringen Relevanz seiner Forschungen ist ein Diebstahl nicht wahrscheinlich. Entweder wollte jemand durch den Raub falsche Spuren legen oder aber Sogarion war in den letzten Monaten nicht besonders fleißig.
- 40 TaP*** Tintenleckse auf der Tür legen nahe, dass diese während der Tat geschlossen war. Der Stuhl ist an einer Stelle gebrochen, die bei einer Verwendung als Waffe heil bleiben würde, aber auf eine mutwillige Zerstörung schließen lässt. Die Schleifspuren hören abrupt an der Tür auf und setzen sich im Flur nicht fort.
- 60 TaP*** Das Regal ist so gekippt, dass Bücher eigentlich an anderer Stelle im Raum liegen müssten; das Tintenfass hat einen Verschluss, wurde aber geöffnet obwohl nirgendwo eine Feder zu finden ist; die Schleifspuren aus Tinte wurden von einem anderen Stoff als der Robe Sogarions verursacht; kurz: offenbar wurde der Tatort so präpariert, dass es nur nach einem Kampf aussieht.

Falls die Helden magische Maßnahmen wie den OBJEC-TOVOCO zu Hilfe nehmen oder eine der Meisterpersonen dazu auffordern, sollten Sie ihnen keine Steine in den Weg legen. Beachten Sie allerdings, dass hier tatsächlich ein Kampf stattgefunden hat: Vor einigen Wochen hat Rohaldor hier Pernizia überwältigt und dann in sein magisches Brettspiel gebannt. Ein gewirkter ODEM oder OCLUSUS lässt keine Residualstrahlung von Zaubersprüchen erkennen, offensichtlich haben sich jedoch eine Menge Zauberkundige in diesem Raum aufgehalten – kein Wunder, schließlich haben Pernizia und ihre Forschergruppe Sogarion in diesem Raum gesucht.

MEISTER SOGARION

Der kurzsichtige Magister studierte in seiner Jugend an der Halle der Metamorphosen, wo er auch eine Weile lehrte, widmete sich aber zunehmend lieber der Theorie statt der praktischen Verwandlung. Im Alter zog er sich in seine Heimatstadt Terubis zurück, um in Ruhe zu forschen.

Als er vor fast zwei Jahren einen jungen Magier als Assistenten einstellte, holte er sich unwissentlich seinen Mörder ins Haus. Rohaldor ermunterte den alten Mann darin, sich mit seinen Thesen über die besondere astrale Affinität von Türmen und Kuppeln ans IAA zu wenden, um dort in der perfekten Umgebung zu forschen und die Ergebnisse der Magierwelt zur Verfügung zu stellen. Doch als dann der ersehnte Ruf ans IAA kam, war Sogarion bereits tot, von seinem Assistenten erschlagen. Aber in Kuslik wusste davon natürlich niemand.

ZEUGENAUSSAGEN

Es ist zu erwarten, dass die Helden auch diverse Personen nach ihren Beobachtungen befragen wollen. Da der Zeitpunkt von Sogarions Verschwindens allerdings nur sehr vage zu bestimmen ist, bleiben auch die Aussagen recht unkonkret:

☛ **Pernizia** (bzw. der als sie getarnte Rohaldor) zeigt sich äußerst besorgt um den Verbleib des alten Magisters, der ihr ein echter Mentor geworden sei. Sie behauptet ihn [Zeitpunkt bei **Wegmarke 8**] zuletzt gesehen zu haben. Einige Mägde, die für die Versorgung des Magistertrakts zuständig sind, können eine längere Unterhaltung Pernizias mit Sogarion an diesem Tag bestätigen, haben den Magister aber später noch das Haus verlassen sehen. Tatsächlich hat Rohaldor die echte Pernizia an diesem Tag in sein Quartier gelockt, in das Brettspiel gebannt und dieses dann ein letztes Mal in der Verkleidung Sogarions in seine Stadtwohnung gebracht.

☛ **Pernizias Mitarbeiter** bestätigen, Sogarion seit diesem Zeitpunkt nicht mehr gesehen zu haben, wissen jedoch zu berichten, dass Sogarion sich auch vorher bereits einige Male rar gemacht habe. Er behauptete dann stets, sich endlich wieder der *Astralaffinen Architektonik* widmen zu müssen. *Elvirion* ist der einzige, der den alten Magister in seiner Stadtwohnung aufgesucht hat, um ihn im Auftrag Pernizias ans IAA zu bitten. Dies war etwa eine Woche vor seinem Verschwinden. Auch vor einigen Tagen habe er dort nachgesehen, aber es sei niemand zuhause gewesen.

☛ **Das Gesinde** sowie die anderen Magister des Instituts, eingeschlossen der Gruppe um Prishya, kann diese Informationen bestätigen, was sich auch mit den Beobachtungen der Heldengruppe deckt, sofern sie zugegen war.

Magische Befragungsmethoden wie der RESPONDAMI bestätigen, dass die Befragten zutreffend Auskunft geben. Bei Pernizia wird der Zauber (aufgrund eines präventiv gespro-



chenen, erzdämonisch unterstützten PSYCHOSTABILIS) allerdings versagen. Falls ein Heldenmagier sein Scheitern bemerkt (etwa durch die SF *Zauberkontrolle*) und Pernizia auf ihre ungewöhnlich hohe Magieresistenz anspricht, wird sie auf geistige Übungen verweisen, sich aber gleichzeitig empört zeigen, dass man offenbar ihr Wort anzweifelt. Auf eine freiwillige Befragung mittels RESPONDAMI wird sie sich aus Protest nicht einlassen (wobei sie von den Spektakelbetrieben, die sich für sie verbürgen, sogar Rückendeckung bekommt).

DIE FALLE SCHNAPPT ZU

Egal ob die Helden an eine Entführung Sogarions glauben, oder die gefälschten Indizien am Tatort durchschaut haben, sie wollen nun vermutlich die Stadtwohnung Sogarions besuchen. Tatsächlich hat noch keiner bislang nachgesehen, ob der Magister nicht in seiner Wohnung ist, da die verwüstete Arbeitsstube offensichtlich auf ein Verbrechen schließen lässt.

Sowohl Elvirion als auch ein Diensthote des Instituts kann die Helden zur Wohnung führen. Sie liegt im zweiten Stock eines Bürgerhauses nördlich des Efferdplatzes, in Richtung des noblen Viertels *Ayreth*. Als Bekannte des Magisters lässt man die Helden freundlich ein und weist ihnen den Weg zur Wohnung. Auf Fragen nach dem Lebenswandel des Magisters können die Hauswirte nur Positives berichten.

Die Tür ist verschlossen, wenn die Helden klopfen, wird ihnen jedoch ein älterer Hausdiener (schütteres Haar, faltig, tiefliegende Augen) freundlich öffnen und sie hereinbitten. Sollten die Helden sich gewaltsam Zugang verschaffen wollen, wird er ihnen entweder während ihres Vorhabens zuvor kommen oder aber sie verwundert im Innern erwarten.

Angesprochen auf das Verschwinden seines Herren zeigt er sich besorgt und bestätigt, Sogarion ebenfalls bereits länger nicht gesehen zu haben. Er bittet die Helden allerdings recht schnell sich in Ruhe umzusehen, er wolle in der Zwischenzeit eine kleine Erfrischung holen.

Bei dem scheinbaren Hausdiener handelt es sich in Wirklichkeit um den Uridabash (siehe 103), er soll Rohaldor Bescheid geben, wenn die Helden in der Stadtwohnung eingetroffen sind und sie dort festhalten (oder zumindest länger aufhalten). Sobald er den Raum verlassen hat, wird er die Tür hinter sich schließen, sie mit einem dämonischen HARTES SCHMELZE mit dem Türrahmen verbinden und sich durch den Limbus zu Rohaldor begeben, der in der Verkleidung Pernizias in deren Quartier wartet.

Falls misstrauische Helden sich nicht alle gleichzeitig in die Wohnung geben wollen oder den ‚Hausdiener‘ nicht aus den Augen lassen, wird dieser improvisieren: er versucht die Helden dazu zu überreden, sich doch gemächlich niederzulassen, verschließt möglicherweise die Haus- statt der Wohnungstür und wird sich im äußersten Fall auch vor den Augen der Helden entmaterialisieren, um Rohaldor schnell Bescheid zu geben.

IN DER WOHNUNG DES SCHWINDLERS

Je nachdem wie schnell die Helden bemerken, dass sie eingeschlossen wurden, oder wie ihre sonstigen Pläne sind, werden sie erstmal in Ruhe die Wohnung untersuchen oder schnell zurück zum Institut wollen. Die Informationen zur Wohnung finden Sie hier, ansonsten springen Sie zu **Eine(r) weniger** – allerdings sollten die Helden dann später zur Wohnung Rohaldors zurückkehren.

Die Wohnung ist eine weitgehend unscheinbare, wenn auch recht komfortabel ausgestattete Unterkunft, wie sie gut betuchte Bürger gerne anmieten, wenn sie für einige Zeit in einer fremden Stadt zu tun haben. Allerdings gibt es hier einige interessante Funde zu machen:

☛ Im kleinen Bücherregal können die Helden neben einigen Werken mit horasischen Heldensagen (die offenbar zum Mobilar gehören), den zweiten Band einer Encyclopaedia Magica finden und ja, es ist die seltene Puniner Zwischenaufgabe von 265 BF. Rohaldor hat sie sich auf dämonischem Weg aus der Selemer *Silem-Horas-Bibliothek* besorgen lassen.

☛ In Kleidertruhen finden sich sämtliche Roben und Gewänder Sogarions – Rohaldors Verkleidung. Doch es ist Vorsicht geboten: Rohaldor hat die Truhen mit einem APPLICATUS gesichert, der einen GROSSE VERWIRRUNG auslöst, sodass ein Finder zunächst nicht die richtigen Schlüsse ziehen kann und die Truhe möglicherweise achselzuckend wieder zuklappt.

☛ Auch Sogarions Zauberstab (aus Bosparanie, mit Kristallkugel als Knauf) ist in einer Ecke zu finden. Bei einer magischen Untersuchung kann man festzustellen, dass der Stab an keinen Träger (mehr) gebunden ist – Sogarion ist offenbar tot.

☛ Das interessanteste Fundstück jedoch können die Helden im kleinen Studiolo der Wohnung machen: auf einem niedrigen Tisch steht ein kunstfertig gearbeitetes Brettspiel, das die Blicke der Betrachter magisch auf sich zu ziehen scheint. Bei ganz genauer Betrachtung (*Sinnenschärfe* +5) scheint eine der weiblichen Spielfiguren eine frappierende Ähnlichkeit mit Pernizia zu haben, allerdings lässt sich keine der Spielfiguren vom Brett entfernen. Kennern des tulamidischen Spiels *Bey und Emir* (*Brettspiel* +7, mit entsprechender Kulturkunde +4) dürfte auffallen, dass sie sich entlang der regelgemäßen Zugmöglichkeiten bewegen lassen und das Spiel dann selbstständig einen Gegenzug ausführt.

Ein Spiel mit hohem Einsatz

Offenbar wurde Pernizia in besagtem Brettspiel eingeschlossen. Den Helden sollte spätestens jetzt dämmern, dass man sie kräftig an der Nase herumgeführt hat und die Pernizia am Institut nicht die echte ist. Sie können daher jetzt ans Institut zurückkehren, werden jedoch vermutlich das Brettspiel mit sich nehmen wollen.

Egal ob sie es jetzt in Angriff nehmen oder nach ihrer Rückkehr ans IAA, die Regeln des Spiels sind einfach: verliert ein Spieler gegen das selbst ziehende Brett, wird er ins Spiel



gezogen und ersetzt eine ihm entsprechende Spielfigur. Gewinnt jedoch der Spieler, kommen alle Unglücklichen wieder frei. Diese Gesetzmäßigkeiten stehen ebenso wie die Regeln von *Bey und Emir* in Ur-Tulamidya auf den zuklappbaren Deckeln des Spiels.

Um das verzauberte Spielbrett bei einer Partie *Bey und Emir* zu schlagen, muss ein talentierter Held in einer ausgedehnten *Brettspiel*-Probe besser sein: Abwechselnd würfeln der Held und das Brett (Brettspiel 15, 14/14/14) Proben, und notieren die TaP*, wer zuerst 30 TaP* hat, gewinnt.

Natürlich lässt sich das Brett mittels eines DESTRUCTIBO entzaubern, allerdings mit ungewissen Folgen für die eingeschlossenen Spieler. Ein VERWANDLUNG BEENDEN hingegen bleibt erfolglos. Offenbar sind die Spieler tatsächlich ein Teil des Spiels geworden.

Pernizia würde übrigens von Rohaldor gezwungen den letzten Zug bei einem von ihm begonnenen katastrophal misslungenen Spiel zu machen.

ГЕОППЕ!?

Ist es endlich einem Helden gelungen, bei *Bey und Emir* zu gewinnen, wird in einer magischen Rauchwolke tatsächlich Pernizia freigesetzt. Zudem noch alle etwaigen bislang unterlegenen Helden sowie eine bildhübsche tulamidische Tänzerin, die sich zunächst sichtlich verwirrt zeigt und dann dem erstbesten stattlichen Helden in die Arme fällt.

Gleichzeitig wird jedoch auch ein von Rohaldor erneut mittels APPLICATUS verankerter MENETEKEL ausgelöst, der in verschlungenen, tulamidischen Schriftzeichen folgenden Schriftzug auf einer nahegelegenen Wand erscheinen lässt: „*Leider zu spät. R v. M.*“

Pernizia steht zunächst unter Schock und wird erst in einigen Stunden wieder ansprechbar sein.

EINE(R) WENIGER

Zurück am IAA finden die Helden das gesamte Kollegium in heller Aufregung: In der Abwesenheit der Helden ist die – offenbar falsche – Pernizia geflohen und hat sämtliche Aufzeichnungen zu den Forschungen der Gruppe um Prishya entwendet. Zudem hat man die blutüberströmte Leiche von Gonzaga/Faerwyn (je nachdem, wem die Helden näher standen) gefunden. Sie/er wollte den Übeltäter offenbar an der Flucht mit den Forschungsergebnissen hintern, hat ihren/seinen Mut aber teuer mit dem Leben bezahlt.

Nachdem sich die Gemüter etwas beruhigt haben, wollen die Helden vermutlich mit Prishya und den Verantwortlichen in einer Bestandaufnahme die neuesten Erkenntnisse aufarbeiten:

- ☛ Man hat es mit (mindestens) einem skrupellosen Gegenspieler zu tun, der offenbar ein Meister der Maskerade ist. Er scheint zunächst den Platz Sogarions und dann Pernizias eingenommen zu haben und ein großes Interesse an den Forschungen Prishyas zu haben.

- ☛ Die Befragung der Leiche Gonzaga/Faerwyns mittels eines NEKROPATHIA – eine Maßnahme, auf die Rhayodan de Porcupino besteht, falls die Helden sie nicht selbst vorschlagen – stützt diese These und liefert weitere Beweise für die Verderbtheit des Übeltäters: dier/der Verstorbene wollte die scheinbare Pernizia zur Rede stellen, als diese ihr/ihm überraschend nach kurzem Kampf die Kehle durchschnitt. Während seiner/ihrer letzten Atemzüge konnte Gonzaga/Faerwyn erkennen, wie sich die Gesichtszüge des Mörders veränderten und dieser nun die Gestalt eines Dienstboten des Instituts annahm. Kurze Zeit später wird im Gesindehaus der Betreffende ebenfalls tot aufgefunden.

- ☛ Alle wichtigen Aufzeichnungen der Forschungsergebnisse und auch einige Originaldokumente der Fremmel-



STAND AM ENDE VON KAPITEL I:

Was passiert sein sollte:

- ☛ Die Helden haben herausgefunden, dass die Forschungen Alviron Rohalions auf das Yrando-Emblem abzielen.
- ☛ Auf ihren zahlreichen Reisen haben die Helden viele Kontakte in die Magierwelt geknüpft.
- ☛ Rohaldor hat die Forschungsaufzeichnungen der Gruppe um Prishya geraubt und ist damit geflohen.

Kenntnisstand der Helden:

- ☛ Die Helden konnten aus den Fremmelshof-Relikten und ihren eigenen Nachforschungen das grundsätzliche

Vorgehen zur Wiedererlangung des Yrando-Emblems rekonstruieren. (Siehe dazu auch: **Jäger des verlorenen Artefakts** in Kapitel 2)

- ☛ Sie haben allerdings auch feststellen müssen, dass jemand mit offenbar finsternen Absichten ebenfalls versucht, das Emblem an sich zu bringen.

☛ Der Unbekannte ist offenbar ein Meister der Maskerade, vermutlich sogar der Illusionsmagie und er selbst hat mit den Initialen *R v. M* einen höhnischen Gruß an die Helden hinterlassen.





KAPITEL 2 – JÄGER DES VERLORENEN EMBLEMS

Jäger des verlorenen Emblems setzt ohne räumliche oder zeitliche Sprünge dort an, wo Kapitel 1 aufhört. Es bietet den Helden immer wieder verschiedene Vorgehensweisen an, ist aber, wie der Rest des Bandes, relativ linear. Trotzdem ist keine feste Zeit für die einzelnen Teile vorgegeben. Wie lange sich die Helden mit welchem Abschnitt beschäftigen wollen, hängt von ihnen ab. Fest steht nur, dass sie spätestens ein bis zwei Tage vor dem 1. Peraine wieder zurück am IAA sein sollten, damit sie sich auf den Konvent vorbereiten können.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

Mitte Boron 1034 BF: Beginn Jäger des verlorenen Emblems

27.-29. Hesinde: Kusliker Kolloquium II

30. Hesinde: *Erleuchtungsfest* – große Feierlichkeiten in Kuslik

27.-29. Phex: Kusliker Kolloquium III

30. Phex: Versenkungsfest (Beginn Kapitel 3)

ARTEFAKTSUCHER

Dieses Kapitel gliedert sich in fünf einzelne Abschnitte, von denen zwei in Kuslik spielen. Es steht den Helden frei, zwischendurch immer wieder das IAA aufzusuchen, allerdings bauen die einzelnen Abschnitte inhaltlich aufeinander auf.

VERLAUF DER HANDLUNG

Die Ereignisse des zweiten Kapitels können relativ frei in den Monaten Boron bis Phex 1034 BF angesiedelt werden. Die Helden gehen zum einen auf die Suche nach Rohaldor, zum anderen beschäftigen sie sich weiter mit der Forschung nach dem Yrando-Emblem und verfolgen dabei eine Spur aus Sonnenuhren. Eine große Rolle im Hintergrund spielt dabei die Zerlegung des Emblems in der Priesterkaiserzeit und die Rätselkette der Sonnenuhren, in denen die Emblemteile versteckt wurden. Ihnen sei hier **Anhang III** ans Herz gelegt, in dem das Schicksal der einzelnen Teile und die Funktionsweise des Rätsels ausgeführt wird.

Beachten Sie außerdem den Kapitelanhang, in dem Terdin ya Rascallo und seine Helfer beschrieben werden, sind diese doch die direkten Konkurrenten der Helden bei der Suche nach dem Yrando-Emblem, eine Art Anti-Heldengruppe in Rohaldors Diensten. Diese Gegner und damit indirekt Rohaldor müssen zwischendurch Erfolg haben. Rohaldor muss am Ende des Kapitels alle Teile des Yrando-Emblems besitzen

und das Emblem mit Uridabashs Hilfe zusammenfügen. Trotzdem sollten die Helden das Abenteuer mit dem guten Gefühl abschließen, das Schlimmste verhindert zu haben, indem sie die Thesis für das Ritual zum Zusammenfügen der Emblemteile besitzen. Außerdem können sie Rohaldors Versteck finden und dort die gestohlenen Forschungsunterlagen ebenso bergen wie den urtulamidischen Bymazarspiegel.

AUSGESTALTUNG DES KAPITELS

Nachdem die Forschungsgruppe bestohlen wurde, widmet sich der erste Abschnitt (**Die Spur des magischen Schwindlers**) der Frage nach der Identität des Gegners. Dieser Abschnitt bildet zusammen mit dem letzten, **Die Heldenfalle**, gewissermaßen die Klammer, steht bei ihnen doch Rohaldor im Zentrum. Ihre zeitliche Platzierung an Anfang und Ende des Kapitels ist ein Idealfall, aber sie lassen sich verschieben oder in die anderen Abschnitte eingliedern. Zur Not braucht Rohaldor zwischendurch eben nochmal ein Versteck. Die anderen drei Abschnitte bauen inhaltlich aufeinander auf, der erste kann dabei übersprungen werden, sofern die Helden eine andere Motivation bekommen.

Wie viel Platz der Konflikt mit Terdin und seiner Gruppe einnimmt, hängt sehr vom Geschmack Ihrer Runde ab. Passen Sie dies also entsprechend an.

DIE SPUR DES MAGISCHEN SCHWINDLERS

Zweck der Szene: Planung des weiteren Vorgehens
Atmosphäre: von gedrückt bis wild entschlossen

Völlig verschwunden sind die Aufzeichnungen über die Fremmelshof-Forschungen dank der Umsicht Prishyas (oder eines der Helden) nicht. Dennoch steht die Frage im Raum, was jetzt zu tun ist.



Nachdem *Praiwine Westfar* ihre diplomatischen Konsultationen innerhalb der Weißen Gilde zum Erfolg geführt hat und erreichen konnte, dass der Allaventurische Konvent in diesem Jahr am IAA stattfinden wird, widmet sie ihre Aufmerksamkeit wieder stärker den Vorgängen am Institut. Als Spezialistin für das Wirken Drakhard des Geisteschmieds kommt sie gerne der Bitte ihrer alten Bekannten Prishya nach, die Forschungsgruppe in ihren Bemühungen zu unterstützen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch wenn die Forschungsergebnisse der letzten Wochen nicht alle verloren sind, herrscht noch immer gedrückte Stimmung im Raum. Mit leiser Stimme bricht Praiwine Westfar das Schweigen: „Wir sollten einem solchen Schurken mit hesindialen Mitteln begegnen und die Forschungen fortführen. Unabhängig von der potentiellen Glorie sind sie von fundamentalem Interesse für die Magierschaft. Jetzt aufzuhören, bedeutet, unserem Gegner einen Sieg zu schenken. Aber selbstverständlich ist es auch obligat, den Mörder und Dieb zu finden, abgesehen davon, dass wir nicht wissen, welchen Effekt das Desideratum in seinen Händen entfalten könnte. Wir sollten daher unsere Kräfte gut aufteilen und ans Werk gehen.“

Schon hier zeichnet sich ab, dass sich die Gruppe aufteilen wird: Die theorieerprobten Magier werden am IAA bleiben und sich der weiteren Forschung widmen, und die Helden (wieder) den Teil außerhalb der Akademiemauern übernehmen, sowohl forschungsbezogen als auch bei der Suche nach dem Dieb. Selbstverständlich lässt sich beides kombinieren. An der Forschung wird sich verstärkt Praiwine beteiligen, da es ihren bisherigen Forschungsinteressen entgegen kommt, die Ergebnisse ihre Neugier geweckt haben und sie sich angesichts der jüngsten Ereignisse auch moralisch verpflichtet fühlt, sich gegen den Gegenspieler zu positionieren. Eine ihrer ersten Leistungen wird es sein, das geheimnisvolle dritte Buch als den dritten Band des *Großen Buches des Geisterbanns* zu identifizieren.

Prishya wird nach Punin reisen, um dort einige Nachforschungen anzustellen. Denn auch wenn sie an ihrer alten Akademie nicht mehr gut gelitten ist, so kennt die Dracoma dort immer noch zahlreiche Menschen, die ihr helfen können. Sie wird rechtzeitig zum Konvent zurück sein, allerdings wird dadurch der folgende Teil der Forschungen als Praiwines Verdienst wahrgenommen.

Erst einmal stellen sich folgende Fragen: Wer ist der eigentliche Gegner und was lässt sich wirklich mit dem Yrando-Emblem anstellen und wie lässt es sich gewinnen. Alviron war bei der Beschreibung des Emblems nicht sehr konkret,

verwies jedoch mehrfach auf das ominöse „dritte Buch“ und schien ansonsten offenbar klare Vorstellungen vom Yrando-Emblem zu haben.

Interessant ist es eventuell auch, was eigentlich mit dem echten Magister Sogarion passiert ist.

Trotz allem, was allgemein über das Emblem bekannt ist, weiß auch im weiteren Verlauf keiner der Anwesenden sicher, was ein krimineller Illusionist genau mit dem Yrando-Emblem anfangen will oder kann, und damit ist auch unklar, wie Rohaldor entgegen zu treten ist. Aber natürlich kann den Helden irgendwann eine Ahnung kommen.

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Es wurde beschlossen, die Forschungen fortzusetzen.
- ☛ Es wurden die nächsten Schritte geplant.
- ☛ Praiwine bringt sich in die Forschungen mit ein.

WER IST EIGENTLICH R. v. M?

Die Frage nach der Identität des Gegners führt naheliegender Weise zu dem hämischen Gruß an der Wand in Sogari-ons Haus. Aber wer verbirgt sich hinter den Initialen R. v. M.? Sie könnten auf Rudon von Mendena verweisen (früherer ReichsgröÙadmiral des Mittelreichs), auf Rudon von Melchum (Philosoph in Mengbilla) oder ein Mitglied der Familie von Mersingen. Naheliegender, gerade da derjenige offensichtlich nicht nur zaubert, sondern magische Maskerade verwendet und auf Tulamidya schreibt, ist jedoch *Rohaldor von Mersin*. Allerdings wurde der kriminelle Illusionist seit seiner Flucht vor fünf Jahren nicht mehr gesehen. Die Magier am IAA teilen diesen Verdacht und sprechen ihn auch aus, sollten die Helden nicht darauf kommen. Ein eventuell hinzugezogener Magier des ODL kann ihn anhand der magischen Signatur auf dem Brettspiel oder des Grußes an der Wand bestätigen.

DER ECHTE SOGARION

Es herrscht schnell Einigkeit darüber, dass es sich bei dem falschen Magister Sogarion um Rohaldor von Mersin gehandelt hat, was durchaus zu der Überlegung führt, was mit dem echten Sogarion passiert ist. Dass es einen echten Sogarion gab, steht für alle am IAA außer Frage, da einige, unter anderem Anoushka Undomiel, ihn schon seit einigen Jahren kennen.

Eine Analyse seines Magierstabes fördert deutlich zutage, dass Sogarion schon länger tot sein muss, wohnt diesem doch keinerlei astrale Kraft mehr inne.

Tagenion kann berichten, dass Sogarion seine Bemühungen, am IAA zu forschen vor ungefähr zwei Jahren verstärkte, bis diese dann vor einem Jahr Früchte trugen. Außerdem kann er mit ein paar knappen, biographischen Details des



Magisters aufwarten. In der Bibliothek finden sich mehrere, staubtrockene wissenschaftliche Aufsätze Sogarions, die sich laut dem Katalog schon länger dort befinden, allerdings nur geringer Beliebtheit erfreuen.

Möglich wäre es, in Terubis nach dem Verbleib des Magisters zu suchen.

SPURENSUCHE IN TERUBIS

Terubis (ca. 2000 Einwohner) liegt an der Küstenstraße ungefähr 30 Meilen von Kuslik entfernt Richtung Belhanka. Die kleine Hafen- und Fischerstadt auf den terubischen Felsen ist für die Coverna recht rondrianisch geprägt, hat sie doch durch ihre Geschichte eine enge Anbindung an den Orden der Ardariten.

☛ Auf der Suche nach Magister Sogarion werden die Helden am schnellsten in der Weinstube *Reife Traube* fündig, wo der alte Magier hin und wieder eine Weißweinschorle zu trinken pflegte. Dort kann man ein paar harmlose Anekdoten über ihn erfahren, die vorwiegend davon handeln, wie er angetrunken über Dinge dozierte, die niemand verstand, oder unfreiwillig seine Brille im Weinkrug versenkte. In Kuslik war nie zu beobachten, dass Sogarion dem Wein sonderlich zusprach. Ansonsten galt der Magister als ein zurückgezogener, leicht kauziger, aber freundlicher Mann. Zwar wurde er in Terubis seit ungefähr einem Jahr nicht mehr gesehen, allerdings wunderte das auch niemanden, schließlich wusste seine Haushälterin *Aldea Florego*, dass der gelehrte Herr in Kuslik weilt.

☛ *Aldea* (*982 BF, sonnengebräunt, zupackende Art, sechs Kinder, von denen sie viel erzählt) kümmert sich um den Haushalt des Magisters, was sich während seiner Abwesenheit auf gelegentliches Staub wischen und die Pflege des winzigen Gärtchens beschränkt. Sie hat ihr Geld erhalten und weiß nichts davon, dass Sogarion nicht mehr lebt. Nach Vorkommnissen vor Sogarions Abreise nach Kuslik gefragt, wird sie von dessen Assistenten erzählen können, einem neugierigen jungen Magier namens *Durthano Terestas*. Sie nimmt an, er sei mit nach Kuslik gereist. Ebenso wie den Magister hat sie ihn seit einem Jahr nicht mehr gesehen.

☛ Selbst wenn die Helden eine Beschreibung von Sogarions Assistenten bekommen, egal ob verbal oder per BLICK IN DIE GEDANKEN, werden sie damit niemanden finden. Am IAA ist ein *Durthano Terestas* ebenso wenig bekannt wie an einer der anderen Magierakademien. Der Schluss, dass es eine Tarnidentität Rohaldors gewesen sein könnte, liegt entsprechend nahe.

☛ Sogarions Leiche ist hier ebenso wenig zu finden wie in Kuslik. Rohaldor hat sie mit Steinen beschwert im Meer versenkt.

ERMİTTLUNGEN IN DER CAUSA ROHALDOR

☛ **Am IAA:** Hier gibt es vor allem die Fakten zu erfahren, wobei es sicher einige Graumagier in anderen Forschungsgruppen gibt, die 1029 BF in Khunchom weilten und einige Anekdoten über die geplatzte Sensation zum Besten geben, aber auch von dem Schreck über die fünf toten ODL-Magier berichten können.

☛ **Beim ODL** (Neetha und Vinsalt sind die nächsten Niederlassungen): Zuerst wird von den Helden ein peinlich genauer Bericht verlangt. Aber danach bekommen sie eine sehr präzise Beschreibung Rohaldors und seiner Untaten, außerdem wird ein Hellsichtsmagier des Ordens die magische Signatur überprüfen. Am Ende werden sie gebeten, den ODL auf dem Laufenden zu halten und nichts Unvorsichtiges zu unternehmen.

☛ **Bei der Hesindekirche:** Auch hier, besonders bei den Draconitern, können die Helden eine Beschreibung von Rohaldor und seinen Taten bekommen.

☛ **Pernizia** (anfangs noch am IAA, bald aber wieder in Methumis): Sollten die Helden sie fragen, wird sie ihnen erklären, dass ihr bewusst wurde, dass „Sogarion“ sie manipuliert, um die konkurrierende Forschungsgruppe auszubremsen, und ihn damit konfrontiert hat. Von Rohaldor weiß sie nichts, da sie ihn nur in seiner Sogarion-Gestalt gesehen hat und aus dem Brettspiel heraus von ihrer Umgebung nichts wahrnehmen konnte. Aber sie weiß von allen Anwesenden am besten um den Charme, die Geduld und die Manipulationsfähigkeiten des Flüchtigen.

☛ **Methelessa ya Comari:** Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich an die Spektabilität von Zorgan zu wenden, da Rohaldor ja ihr Schüler war, werden sie einen theatralischen Brief zurückbekommen, der von beleidigenden Bezeichnungen für Rohaldor und Gejammer darüber, getäuscht worden zu sein, nur so strotzt. Außerdem nutzt Methellessa die Gelegenheit, nochmal nachdrücklich auf ihre Unterbringungswünsche für den Konvent hinzuweisen. Einen weiteren, eventuell erfolgreicherer Versuch, von ihr Informationen über Rohaldor zu bekommen, bietet der Konvent. Sowohl der ODL als auch die Hesindekirche werden die Helden ausdrücklich darauf hinweisen, dass Rohaldor gefährlich ist und keine Skrupel kennt. Dass er auf Amazeroths Pfaden wandelt, ist niemandem bekannt. Es wird zwar in Betracht gezogen, gehört aber nicht zu den Themen, über die man öffentlich spekuliert. Einem geweihten Helden wird man diese Überlegung jedoch mitteilen. Auf seinen Kopf ist eine Belohnung in Höhe von 500 Dukaten ausgesetzt



WÄHRENDDESSEN AM IAA

Bei den weiteren Forschungen rückt ein Aspekt in den Vordergrund, unter dem auch die Forschungsunterlagen noch nicht (komplett) durchgearbeitet wurden, immerhin steckt man ja noch mitten im Arbeitsprozess: das Verschwinden des Emblems in der frühen Priesterkaiserzeit. Ein Datum ist ebenso wenig bekannt wie der letzte Träger. Auch gibt es, trotz aller Versuche, keine vollständige Liste aller Magi Maximi. Bei den folgenden Forschungen kommt die Gruppe unter Praiowine zu folgenden Erkenntnissen:

☉ Das Emblem geriet bei seinem Verschwinden nicht in die Hände der Praioten, denn das hätten sie sicher publik gemacht.

☉ Sein letzter Träger ist unbekannt. Einziger aus der Zeit bekannter Magier ist Mandricon, ein Artefaktmagier, der sich vor allem um die Kugel- und Schalenzauber verdient gemacht hat, der aber noch weitere Artefakttriale entwickelt haben soll.

☉ Das Emblem muss magisch an seinen Träger gebunden werden.

☉ Vergangene Magi Maximi waren unter anderem laut der Zwischenaufgabe der Encyclopaedia magica damit in der Lage, Astralkräfte umzulenken, aufzunehmen und sie laut den Legenden sogar Magiebegabten dauerhaft zu rauben.

Das mysteriöse dritte Buch ist vermutlich *Das Große Buch des Geisterbanns*, das eher als Legende gilt.

Alviron verweist nur bei der Nutzung und Bindung des Desiderats auf das dritte Buch, es enthält also sehr wahrscheinlich keine Bauanleitung für das Emblem. Dennoch hat er offenbar an einem Ritual gearbeitet und dafür zahlreiche Hinweise und Komponenten gesammelt. Die Liste auf dem Schriftstück BelloMag-17/4 listet wohl nicht die Zutaten für

ein Artefakt oder ein alchemistisches Rezept auf, sondern für ein Ritual. Teile dieses Rituals lassen sich aus den Unterlagen kopieren und bei einigen ist dies bereits geschehen (in **Kapitel 1**). Um das Ritual zumindest theoretisch zu komplettieren, enthalten aber Alvions Aufzeichnungen nicht genug Hinweise. Dafür wird der Thesissenstein benötigt. Wenn die Helden es nicht selbst tun, sondern sich auf die Dinge außerhalb der Akademie konzentrieren, bekommen sie diese Informationen im Laufe des Kapitels, spätestens zum Konventsbeginn. Sollten sie sich für einige Sachen bereits vorher interessiert haben, sparen sie und entsprechende Meisterpersonen hier Zeit.

DAS DRITTE BUCH

Auf der Suche nach dem dritten Buch wäre Eslam von Wangenhalt eine Anlaufstelle, der noch in Kuslik weilt und das Musikleben des Horasreiches erkundet. Allerdings hat er bereits alles zu dem Thema gesagt, was er weiß und besitzt auch kein entsprechendes Buch.

Praiowine oder Meliodane oder auch ein Held mit entsprechender Bildung stellen die Theorie auf, dass der Orden vom Pentagramm zu Vinsalt ein Exemplar des Buches haben könnte, immerhin wurde er von Drakhard selbst gegründet. Unabhängig vom Forscherdrang, der besonders Praiowine festhält, hat der Orden auch eine Warnung verdient, dass Rohaldor sich für das Yrando-Emblem interessiert.

Praiowine bittet die Helden nach Vinsalt zum OPV zu reisen, um dort um Einblick in das *Große Buch des Geisterbanns* zu bitten, so dieses Buch überhaupt existiert, und vor Rohaldor zu warnen, bevor sich dieser dort in anderer Maskerade einschleicht.

VINSALT – DER WETTLAUF BEGINNT

Mit diesem Abschnitt beginnt die Suche nach den verborgenen Teilen des Yrando-Emblems. Auch wenn es ihnen nicht bewusst ist, stehen die Helden dabei in Konkurrenz zu Terdin und seinen Leuten, die durch den Diebstahl in Vinsalt zunächst einen Vorsprung haben, der sich jedoch im weiteren Verlauf der Suche und wenn die Rivalität immer offener zu Tage tritt, verkleinern sollte.

BEIM OPV

Zweck der Szene: Informationen über Drakhard und sein Buch; Hinweis auf Terdin

Atmosphäre: Besuch bei nicht kooperativen Geheimniskrämern

Dieser Abschnitt lässt sich gut mit einem Besuch im Vinsalter Ordenshaus des ODL bezüglich Rohaldor kombinieren.

Beim Pentagrammorden lässt man die Helden erst einmal warten, sobald deutlich wird, dass sie nicht hier sind, um eine Nachricht transportieren zu lassen. Sollten sie sich vorher schon mit dem OPV gutgestellt haben (siehe **Besucht sie alle**), sparen sie hier Zeit und Nerven und müssen nicht so lange warten. Letztlich geraten sie (erneut) an *Cysira Landist* (*978 BF, in Würde ergraut, verschwiegen) die sich höflich für die Warnung bedankt und ansonsten steif und fest behauptet, von einem *Großen Buch des Geisterbanns* noch nie gehört zu haben. Es erfordert wirklich gute Argumente (mindestens 15 TaP* in *Überreden* von maximal zwei Helden) und eine Menge Geduld, um ihr die Wahrheit aus der Nase zu ziehen:

Das Buch gibt es wirklich. Es ist eine dreibändige Abhandlung Drakhards an seine Schüler über Geister und andere Wesen, die er bannte. Allerdings hält der OPV es unter Verschluss, da es auch Geheimnisse ihres Ordenshauses beinhaltet, die nicht in die Öffentlichkeit dringen sollten. Cysira ist überzeugt davon, dass der Orden es so gut unter Ver-



schluss hält, dass Rohaldor keine Möglichkeit haben wird, daran zu kommen. Außerdem, ergänzt sie, benötigt man für das Yrando-Emblem das Buch nicht. Und im Übrigen sei sie es leid, ständig nach Drakhard gefragt zu werden, der Orden habe auch so genug zu tun. Damit setzt sie die Helden höflich, aber sehr bestimmt vor die Tür. Einblick in das Buch bekommen sie an dieser Stelle nicht.

Letztlich hat sie ihnen einen Hinweis gegeben, wenn auch nicht den, nach dem die Helden gesucht haben. Es hat bereits vor ihnen jemand gefragt.

Cysira wird ihnen darauf keine Antwort geben, sehr wohl aber *Cusimo del Farsella* (*1012 BF, dicklich, flirtet [falls vorhanden] verzweifelt mit einer Heldin), der den Empfang im Ordenshaus betreut. Natürlich hat neulich jemand nach Drakhard gefragt, der ehrenwerte Cavalliere ya Rascallo. Nachdem er mit Cysira gesprochen hatte, bewunderte er ausgiebig die Malereien. Dabei weist er auf die Wandbilder im Eingangsbereich, die offensichtlich Drakhards Leben und Taten darstellen.

Cavalliere ya Rascallo ist ein bekannter Kenner der Geschichte, wird Cusimo erklären, ein Abenteurer und Mitglied in der *Loge der Avesfreunde*.

Terdin war auf der Suche nach einer eventuell beim OPV zu findenden Sonnenuhr, außerdem wollte er Informationen über das Yrando-Emblem sammeln. Mit letzterem hatte er Erfolg, die Wandbilder sind zwar nicht detailreich genug, aber ausreichend, um ihm zu bestätigen, dass das, was er für Rohaldor beschaffen soll, wirklich mit den gestohlenen Unterlagen zu tun hat. Terdin ist zwar ein Profi, aber dennoch sehr neugierig und weiß, was er aus dem IAA gestohlen hat. Damit hat er einen Fehler gemacht, der die Helden letztlich auf seine Spur bringen wird.

WANDBILDER

Hier ist Drakhards Leben auf einem großen, in acht einzelne Bilder unterteilten Gemälde dargestellt.

- ☛ Auf dem ersten Einzelbild ist zu sehen, wie er mit einer Lampe in der Hand durch die zerstörten Straßen Bosparans geht, während vor ihm halb durchscheinende Geister zurückweichen.
- ☛ Auf einem weiteren Bild fesselt er einen Dämon, der vage an einen überdimensionierten Heshtoth mit vier Armen und überdimensionalen Augen erinnert, mit einer Kette.
- ☛ Auf einem Bild steht er vor einer Gruppe sitzender Magier, die ihm offenbar zuhören.
- ☛ Ein Bild zeigt ihn am Amboss stehend, wie er eine Kette schmiedet.
- ☛ Auf dem folgenden Bild übergibt er einer Magierin ein rundes, goldfarbenedes Etwas (das bei genauerem Hinschauen einem verschnörkelten Amulett mit einem hellen Stein in der Mitte ähnelt).
- ☛ Dann ist Drakhard zu sehen, wie er gegen einen schrecklichen Geist mit Krone auf dem Kopf kämpft, der dreimal so groß ist wie der Geisterschmied.

☛ Auf dem vorletzten Bild zeigt er einer Gruppe Magier ein Gebäude, das eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Haupthaus des OPV ausweist.

☛ Auf dem letzten sitzt der Geisterschmied lächelnd an einen sturmumtosten Felsen gefesselt, während ein Dämon wütend fauchend aus seinem Hinterkopfblickt und offenbar nicht raus kann.

Drakhard scheint auf den Bildern nicht zu altern, er ist immer ein ehrwürdiger Magier mit Hammer und Zange, seinen Kennzeichen, am Gürtel.

Um das gesamte Bild zieht sich eine gemalte Kette wie ein Rahmen, die unten zusammenläuft und dort mit gekreuztem Hammer und Zange beschlossen ist.

Einem Kenner wird auffallen, dass die Bilder von unterschiedlicher Farbintensität sind. Cusimo wird auf Nachfrage erklären können, dass die Bilder aus der Zeit der Ordensgründung stammen, aber natürlich immer wieder restauriert, sprich nachgemalt, wurden, zuletzt von der Malerin *Pamina Nocadir* (die nichts mit der ganzen Sache zu tun hat, es war eine Auftragsarbeit für den OPV). Wer die Malereien ursprünglich angefertigt hat, lässt sich nicht mehr rekonstruieren.

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Die Helden wissen einiges über Drakhards Leben und kennen sein Zeichen.
- ☛ Die Helden wissen, dass sich Terdin ebenfalls für Drakhard interessiert.
- ☛ Die Helden bekommen keinen Einblick in das Buch, brauchen aber nicht wissen, dass es sich im OPV-Archiv befindet.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ ein Kunde fragt Cusimo nicht nur nach dem Preis für eine Schnelldepesche nach Havena, sondern auch nach den Wandbildern, die Terdin ya Rascallo ihm empfohlen hat.

Für wahre Helden:

- ☛ Cusimo arbeitet für Terdin da er von Azina um den Finger gewickelt wurde und gibt die Informationen nur nach harter Überzeugungsarbeit her. Außerdem informiert er Terdin über die Recherchen der Helden.

EIN CAVALLIERE YA RASCALLO?

Sollten die Helden auf die Suche nach dem Cavalliere ya Rascallo gehen, erfahren sie ohne Probleme, wo sie ihn finden können, je nach Tageszeit im Hotel *Wolkenheim*, im Casino der *Loge der Avesfreunde* oder im Logenhaus der *Freunde des bosparanischen Altertums*. Vermutlich haben sie ihn aus Kuslik in Erinnerung. In jedem Fall wird er sich an die Helden erinnern und erstaunt reagieren, da er nicht mit ihnen gerechnet hat.



Sollten die Helden direkt nach dem Diebstahl nach Vinsalt aufgebrochen sein, besteht natürlich die Möglichkeit, dass sie Terdin auf dem Weg in die Capitale getroffen haben. Allerdings braucht der Cavalliere etwas Zeit, um am Lameal, einem der drei Hügel, die Alt-Bosparan überragen, die von Rohaldor bei der Übergabe der Forschungsunterlagen beschriebene Sonnenuhr zu finden. Genau wie der Illusionist vermutete Terdin sie eigentlich beim OPV, weshalb er den Orden aufsuchte. Als er dort nicht fündig wurde, sprach er mit seiner Logenschwester, der Sonnenuhrexpertin *Haricia ya Latomus* (mit der die Helden auch zu tun haben können). Sie erzählte ihm bereitwillig, was sie über Uhren in Vinsalt wusste und damit ausreichend, dass Terdin am Ende wusste, wohin er Vadiro schicken musste: es gibt nur eine historische Sonnenuhr auf dem Lameal, die im Garten der Familie di Spadari.



DIE HELDEN UND DER CAVALLIERE

Je nachdem, wie gut sich Terdin und die Helden bereits kennen, werden die Begegnungen in diesem Kapitel anders ablaufen. Wenn sie sich vorher aus verschiedenen Salons kennen, wissen beide Seiten, mit wem sie es zu tun haben.

Auch das Herangehen der Helden an Terdin und seine Leute bestimmt das Verhältnis mit. Zwischen kalter Höflichkeit und dem Wunsch, den anderen zu töten, eröffnet sich hier ein weiterer Spielraum. Terdin kennt zwar wenig Skrupel, ist aber nicht ohne Ehre. Er wird versuchen, Rohaldors Aufträge auszuführen, aber wie genau er dabei mit Ärgernissen wie den Helden umgeht, passt er an die Umstände an. Sein Verhalten muss entsprechend der Entwicklung angepasst werden, und so sind seine beschriebenen Reaktionen nur als Vorschläge zu betrachten.

Selbstverständlich steht es den Helden frei, selbst gegen Terdin vorzugehen. Sie dürfen hier einmal den Spieß umdrehen und ihren ganzen gesellschaftlichen Einfluss nutzen, um dem Artefaktjäger Steine in den Weg zu legen: So können sie ihn zum Beispiel ihn in seinen Logen in Verruf zu bringen, ihn zum Duell zu fordern oder was ihnen sonst einfällt. Besonders auf Baltrea kann das eine ganz eigene Dynamik entwickeln.

DREISTER DIEBSTAHL

Am nächsten Morgen geht eine Nachricht von einem dreisten Diebstahl durch die gelehrte Welt Vinsalts: In die Villa der ehrenwerten Familie *di Spadari* wurde eingebrochen! Zwar haben die Diebe „nur“ die Sonnenuhr beschädigt und einen Teil ihres Dekors gestohlen, allerdings hatte diese einen unbestreitbaren historischen Wert, stammte sie doch laut Experten aus der Zeit der Priesterkaiser. Eigentlich waren die Diebe nur im Garten, aber das ist für den Klatsch nicht halb so interessant. Daher wird diese Geschichte in der Gerüchteküche farbenfroh ausgeschmückt.

Das alte Haus der Familie steht am Hang des Lameals, unweit des OPV-Gebäudes. Die Familie di Spadari hat sich bisher nicht groß in der Geschichte Vinsalts hervorgetan. Sie haben nur eine Reihe von treuen Offizieren und eine talentlose Bildhauerin hervorgebracht, von der noch einige Werke im Familiengarten stehen. Dafür leben sie schon lange in der Stadt und gehören zur Oberschicht Vinsalts.

Eine besondere Note bekommt dieser Abschnitt, wenn die Helden Terdin zu einem gemeinsamen Frühstück überredet haben und die Nachrichten in seinem Beisein erfahren. Der Cavalliere wird sich entsetzt zeigen und über die Garde und gewissenlose Kunstdiebe schimpfen.

Falls sich die Helden nicht groß für den Diebstahl interessieren, können sie durch tratschende Nachbarn, Dienstboten oder Bekannte vom Dekor der Sonnenuhr erfahren, wobei die um



den Rand umlaufende Kette mit Hammer und Zange ihre Aufmerksamkeit erregen sollte. Aber es ist auch möglich, in den nächsten Abschnitt zu starten, ohne die Details zu kennen.

TATORTUNTERSUCHUNG

Durch ihren gesellschaftlichen Einfluss können die Helden den Tatort möglicherweise untersuchen noch bevor die offiziellen Ermittlungen der Garde beginnen. Bei dem beschädigten Objekt handelt es sich offensichtlich um eine kreisförmige Sonnenuhr mit mittig platziertem Zeiger auf der Südwand des Hauses im Garten der Villa. Auf dem Zifferblatt sind die Zahlen und weiteres Dekor in kunstvollem Mosaik eingearbeitet. Allerdings wurde sie offensichtlich nicht immer gut gepflegt. Einige Steinchen fehlen und einige andere sind gebrochen, außerdem ist sie dreckig und voller Moos. Direkt um den Zeigerstab befand sich ein Ornament, von dem nur noch die leeren Umrisse künden.

Eine genaue Untersuchung (*Sinnenschärfe*-Probe) zeigt deutlich, dass das Zierornament gewaltsam aus dem Mosaik gestemmt wurde (2 TaP*), die angrenzenden Mosaiksteine sind beschädigt und liegen teilweise lose im Bett (4 TaP*) beziehungsweise im Beet vor der Wand (7 TaP*). Außerdem lässt sich anhand der Beschädigungen am Mosaik und dem Fehlen jeglicher Späne oder Splitter desselben annehmen, dass das Ornament im Ganzen aus der Fassung entnommen wurde (10 TaP*).

Im Garten sind mit 2 TaP* in *Fährtsuchen* Fußspuren zu erkennen, die sich mit 6 TaP* bis zur Gartenmauer verfolgen lassen. Mit 11 TaP* lassen sich weitere Informationen gewinnen: Der Dieb hatte mittelgroße Füße mit sehr leichtem Schuhwerk, war durchschnittlich schwer, ging von der Mauer zur Sonnenuhr und wieder zurück, wobei er den gekiesten Weg ebenso wie das Rosenbeet vermied.

Auf der anderen Seite der Mauer, die immerhin zwei Schritt hoch ist, verlieren sich die Spuren auf der Straße.

Bei einer Befragung der Uhr mittels OBJECTOVOCO kann sie vom Metall einer Brechstange erzählen, geschickten Fingern, ruhigem Atem und der Dunkelheit der Nacht.

Eine Untersuchung mittels ODEM fördert zutage, dass nichts am Mosaik magisch ist. Dennoch lässt sich ab 7 ZfP* in der beschädigten Region eine leichte magische Residualstrahlung feststellen.

Für eine korrekte zeitliche Zuordnung der Sonnenuhr und ihres Dekors (spätes Erzherzogtum bzw. frühe Priesterkaiserzeit) benötigt es mindestens 6 TaP* in *Steinmetz* oder 12 TaP* in *Geschichtswissen*.

BEFRAGUNG DER FAMILIE

Die Helden können und sollten auch mit *Efferio di Spadari* sprechen, immerhin muss er es als Oberhaupt der Familie erlauben, dass sie den Garten betreten. Der Endsechziger (*967 BF, grauer Haarkranz, immer erkältet) ist etwas schwerhörig und versucht das mit umso lauterer Stimme auszugleichen; außerdem schimpft er über alles und jeden ausgiebig, das

Diebesgesindel, den Hund Khadan (ebenso schwerhörig wie der Hausherr), die Büttel, die Connetablia und die aktuellen Zeiten. Nur über seine Familie schimpft er nicht, denn seine beiden Söhne sind im Krieg der Drachen gefallen und seine Tochter dient in der horaskaiserlichen Garde.

Über die Sonnenuhr und auch das verschwundene Ornament kann er nicht viel sagen. Das Ornament war aus goldfarbenem Metall, wahrscheinlich aus Messing (da es bisher in keinem Krieg gestohlen oder verkauft wurde), rund und mit verschnörkelter Oberfläche. Die Uhr selbst ist Teil des historischen Gebäudes, das noch aus bosparanischer Zeit stammt, an Aufzeichnungen gibt es über sie nur eine Rechnung für einen neuen Zeigerstab aus dem Jahre 902 BF. Allerdings ist die alte Sonnenuhr, trotz verschiedentlich aufgekommener Überlegungen sie abzumontieren, immer noch an ihrem Platz. Im Zuge des Renascentia-Gedankens erfreute sie sich wieder etwas größerer Beliebtheit innerhalb der Familie, vor allem bei Efferios Enkeln, auch wenn sie eventuell nicht aus bosparanischer Zeit stammt, so ist sie doch sehr alt.

Die Diebe wussten offenbar, was sie wollten, denn es fehlt nichts anderes. Es gibt auch keine Spuren, die auf einen Versuch hindeuten, ins Haus einzudringen.

ENTSCULDIGUNG, HABT IHR EINE SONNENUHR?

Da recht offensichtlich an der Sonnenuhr etwas besonders war, könnten die Helden auf die Idee kommen, nach weiteren, ähnlichen Sonnenuhren zu forschen. Die meisten Uhren in der Stadt sind jedoch deutlich jünger, öffentlich zugänglich wie die vom Praiostempel, oder auf besser gesicherten Grundstücken wie dem Palast. Mit ein wenig Nachforschen lässt sich, unter Umständen sogar mit Terdins Vermittlung, über die *Loge der Freunde des bosparanischen Altertums*, im Garten des Logenhauses eine kleine Sonnenuhr aufspüren, bei der die Zahlen, Jahreslinien und eine ornamentale Randzier in Mosaiktechnik gearbeitet sind. Diese Uhr stammt aus bosparanischer Zeit, auch wenn sich die Logenmitglieder nicht einig sind, ob aus der Zeit der Dalekiden oder bereits der Kusliker Kaiser. Falls keiner der Helden über entsprechendes Wissen verfügt, findet sich hier auch mit Signora *Hacindia ya Latomus* (*978 BF, Händlerin für Baumaterial, freundlich, nandusgläubig) jemand, der die beschädigte Sonnenuhr datieren kann. Hacindia ist eine Spezialistin für Sonnenuhren und wusste von der Uhr der Spadaris, hatte sie aber noch nie gesehen. Sie kann erzählen, dass eine komplett runde Form eher ungewöhnlich ist. Auffällig findet sie außerdem, dass die einzelnen Dekorbilder nicht gleichmäßig oder zumindest optisch gefällig verteilt sind.

Im Salon der Loge der Freunde des bosparanischen Altertums können die Helden außerdem das erste Mal auf *Marbocello Brodari* (siehe *Die archäologische Expedition*) treffen, der von den anderen Logenmitgliedern eher als Kuriosität angesehen wird und versucht, die Helden von seinen Theorien zu überzeugen.



DIEBESSUCHE

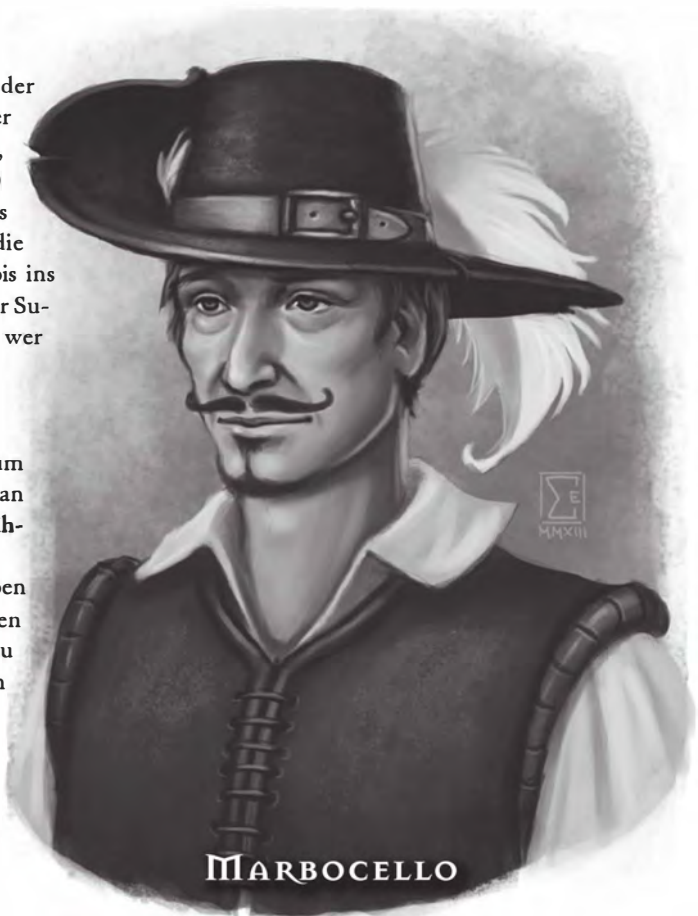
Sollte ein Held dabei sein, der sich unauffällig in der Unterwelt bewegen kann, so kann er nach mehr oder weniger ausgiebiger Suche (50 TaP* in *Gassenwissen*, Ortskenntnis oder Verbindungen erleichtern die Probe) erfahren, dass auch das organisierte Verbrechen Vinsalts nichts von dem Diebstahl weiß. Natürlich können die Leute der „Königin von Bosparan“ nicht alle Diebe bis ins letzte Detail überwachen, aber sie sind ebenfalls auf der Suche nach dem Dieb. Offensichtlich wollen sie wissen, wer in ihrem Gebiet wildert.

ZURÜCK ANS IAA

Eventuell wollen die Helden zurück ans IAA reisen, um die Forschungsgruppe in Kenntnis zu setzen oder sich an der weiteren Forschung zu beteiligen. Siehe hierzu **Währenddessen am IAA**.

Ebenso gut ist es möglich, dass sie in Vinsalt bleiben wollen, sei es, um weiter auf Cysira einzuwirken, in den dortigen Horten der Bildung zu forschen, Terdin zu beobachten, allgemeinen gesellschaftlichen Pflichten nachzugehen oder weiter nach dem gestohlenen Teil der Sonnenuhr zu suchen.

In jedem Fall dauert es nur wenige Tage, bis die gesamte wissenschaftliche Welt erneut die Köpfe schüttelt: Marbocello Brodari hat einen Finanzier für eine Ausgrabung bekommen.



DIE ARCHÄOLOGISCHE EXPEDITION

In diesem Abschnitt begleiten die Helden und Terdin eine archäologische Expedition auf die Zyklopeninseln, wo der Cavalliere nach einem weiteren Teil des Yrando-Emblems sucht.

HINTERGRUND

Marbocello Brodari hat vor zwei Jahren auf Baltrea die Überreste einer Villa aus der von ihm sogenannten spätbosparanischen Zeit entdeckt, zwischen Bosparans Fall und den Priesterkaisern gelegen. Einige dort gefundene farbig glasierte Keramikscherben zeigte er auf der Suche nach finanzkräftigen Förderern für eine Ausgrabung in jedem Salon vor. Allerdings stand ihm bei seiner Suche sein Ruf im Weg. Er gilt nämlich in Gelehrtenkreisen als motivierter, eigentlich fähiger Wissenschaftler, der sich allerdings immer wieder in absurde Theorien verrennt und sich außerdem auf eine eher unbeliebte Epoche konzentriert, die man erst recht im Zuge des Renascentiagedankens lieber vergessen würde: die Zeit direkt nach dem Fall Bosparans. Dadurch hat er oft keine Finanziere, auch wenn er mitunter nach jahrelanger Bettelei spektakuläre Stücke ausgräbt. Dennoch ist er, ebenso wie Terdin, Mitglied in der Loge der *Freunde des bosparanischen*

Altertums, bei der seine Theorien über ein zyklöpäisches Separatreich, das nie von den Garethern eingenommen wurde, müde belächelt werden.

Terdin hat ihn nie ernst genommen, aber jetzt sieht er einen Nutzen für den zerstreuten Wissenschaftler: Das Sonnenuhrrätsel verweist nach Baltrea, dort muss ein weiterer Teil sein. Und welcher Deckmantel wäre besser um in Ruhe nach einer alten Sonnenuhr zu suchen als der einer wissenschaftlichen Expedition?

Terdin bietet Marbocello von einem anonymen Sponsor die Finanzierung dieser Ausgrabung an, Geld, das der Cavalliere nachher Rohaldor als Spesen in Rechnung stellen wird. Voraussetzung ist, dass die Expedition so bald wie möglich startet. Dabei betont Terdin, wie gerne er mitkommen möchte, so dass ihn Marbocello ganz selbstverständlich einlädt. Außerdem behauptet Terdin, dass die Grabung vom Wahrer der Ordnung genehmigt sei, immerhin gehe es nach Baltrea. Das entspricht zwar nicht der Wahrheit, reicht aber aus, damit Marbocello sich nicht weiter darum kümmert.

Brodari hat innerhalb kürzester Zeit alles fertig organisiert, da er an der Planung schon seit zwei Jahren arbeitet, aber für weitere Forscher ist in seiner Expedition noch Platz, sofern



diese für ihren Lebensunterhalt selbst aufkommen und nicht den ganzen Ruhm für sich beanspruchen.

Als Leiterin der praktischen Arbeiten engagiert er *Salkya Palanar* (*1002 BF, sonnenverbrannt, gutes Gedächtnis, Kaserenhoftonfall), die schon seit zehn Jahren auf Ausgrabungen arbeitet.

WARUM SOLLTEN WIR MITKOMMEN?

☛ Eine Möglichkeit ist, dass die Helden bereits das Sonnenuhr rätselt entschlüsselt haben oder zumindest einen Verdacht haben.

☛ Eine weitere Möglichkeit ist die Vorsicht: Marbocello ist ein belächelter, als leicht verrückt geltender Forscher, der eigentlich nie einen Finanzier bekommt. Das ging jetzt alles ziemlich schnell, nicht nur die Ankündigung, sondern auch die Ausführung der Expedition. Außerdem weiß niemand, wer sein Gönner ist.

☛ Außerdem kann es auch sein, dass die Helden Terdin überwachen wollen. Und da er an der Expedition teilnimmt ...

☛ Vielleicht hat auch Marbocello mit seinen absurden Theorien ihr Interesse oder Mitleid geweckt, vielleicht wollen sie ihn unterstützen, beobachten oder bei passender Gelegenheit blamieren.

☛ Nicht zuletzt ist der OPV an der Expedition beteiligt. Der Orden wurde hellhörig, als Terdin Cysira nach Drakhard fragte und vermutet jetzt, dass der Cavalliere etwas auf der Spur sein könnte. Und sie als Erben Drakhards sehen sich berufen, allen Hinweisen auf ihren Ordensgründer nachzugehen und entsprechende Geheimnisse zu bewahren. Deswegen überwacht der Orden Terdins wissenschaftliche Betätigungen und schickt ein Mitglied mit auf die Ausgrabung: *Renissa Bellocari* (*996 BF, kurze, braune Haare, leicht schnöselig, historisch sehr gebildet, kennt sich mit Weinen und Schnäpsen aus, trägt fast immer Handschuhe, Angst vor Feuer) studierte an der Halle der Antimagie in Kuslik, die Helden können sie schon von einem der Kusliker Kolloquien kennen, weil sie doch regelmäßig in ihrer Heimatstadt. Ihre Teilnahme begründet sie offiziell damit, dass der Orden sich ebenfalls wissenschaftlich für diese Zeit interessiert (was der Wahrheit sehr nahe kommt).

☛ Die Magier am IAA raten aus unterschiedlichen Gründen ausdrücklich zur Teilnahme an der archäologischen Expedition. Auch wenn sie von Marbocello nicht allzu viel halten, finden sie sein Verhalten verdächtig, besonders wenn die Helden sie darin bestärken. Sie schicken außerdem Gonzaga oder Faerwyn mit, je nachdem, wer noch lebt, und einen Dienstboten, so gewünscht. Dazu bekommen die Helden ungefragt gute Ratschläge und werden gebeten, die Ergebnisse genau zu dokumentieren.

TERDIN AN BORD!

Die Expedition startet an einem passenden Datum, es geht mit der Karavelle *Jüngling von Hylailos* von Kuslik nach Ty-

rakos auf Baltrea. Kapitänin ist die Zyklopäerin *Argydrä Pyreios* (*996 BF, athletisch, einem rahjagefälligen Abenteuer nicht abgeneigt, glaubt an Vogelflug-Orakel), der es nichts ausmacht, trotz der fortgeschrittenen Jahreszeit zu segeln. Neben den Mitgliedern der Expedition sind einige Pilger nach Baltrea an Bord.

Spätestens an Bord der *Jüngling von Hylailos* werden die Helden feststellen, dass Terdin mit von der Partie ist. Falls sie vorher noch nicht das Vergnügen mit ihnen hatten, können sie außerdem seine Leute kennenlernen, zieht es der Cavalliere bei diesem Vorhaben doch vor, nicht allein zu reisen.

Je nachdem, wie die bisherigen Begegnungen zwischen den Helden und Terdin abgelaufen sind entscheidet sich, wie das Verhältnis jetzt ist und auch, wie weit es auf der Grabung eskalieren wird. Wenn man bereits aneinander geraten ist, wird Terdin kalt und höflich sein und im Weiteren so tun, als wären die Helden Luft. Ansonsten wird er ihnen freundlicher, aber mit Vorsicht begegnen, da er sie nicht einschätzen kann und befürchten muss, dass sie hinter ihm her sind.

In jedem Fall wird er die Helden beobachten und bei passenden Gelegenheiten Gerüchte über sie streuen. Dabei wird er nie durchblicken lassen, dass er der eigentliche Geldgeber ist, sondern allen gegenüber als ein Logenbruder von Marbocello auftreten, der dessen Forschungsinteressen schätzt und unterstützt (dies entspricht ja auch der Wahrheit, nur das dahinter ganz und gar keine großmütige Gönnerschaft steckt, sondern kalte Berechnung. Terdin braucht manchmal Leute, die ihn mit Informationen versorgen und die er bei Bedarf auch opfern kann und wird).

Die Überfahrt ist zwar zwischendurch stürmisch, aber bis auf kleinere Schäden am Tauwerk und seekranke Passagiere verläuft sie glatt, es gibt weder Schiffbrüche noch Piratenüberfälle.

BALTREA

Baltrea ist eine der größeren Zyklopeninseln, ihre Bewohner leben von den Silber- und Zinnminen und der Purpurschneckenzucht. Außerdem befindet sich im Herzen der Insel eine Pilgerstätte des Praioskultes, das berühmte Orakel von Baltrea. Seit die Praioskirche 1028 BF zur Quanionsqueste aufgerufen hat, kommen häufiger Fremde auf die Insel, sodass es mittlerweile etliche Baltreaer gibt, die davon leben, Ortsfremden ihr Geld aus der Tasche zu ziehen, wobei es ihnen entgegen kommt, dass die Insel mit Tyrakos an der Südspitze nur einen Hafen hat, der von größeren Schiffen angelaufen werden kann.

Trotz einer Gewöhnung an Ortsfremde ruft die Ankunft der Expedition ein gewisses Erstaunen hervor, Wissenschaftler sind hier selten und Magier erst recht. Marbocello kennt die Insel gut, immerhin hat er sie schon mehrfach besucht. Er weiß, wo das Ziel liegt: am Ostrand der Insel inmitten eines Pinienwaldes. Er heuert Grabungshelfer an und kennt Händler, die die Expedition mit Lebensmitteln ausstatten.



ARCHÄOLOGIE!

Das Grabungslager wird zwischen den Pinien aufgeschlagen. Die Hauptarbeit der Ausgrabungen führen Zyklopäer durch, die Marbocello in den umliegenden Höfen angeworben hat. Er bestimmt auch, was ausgegraben wird, überwacht die Arbeiten, läuft ständig über das Gelände und trietzt Salkya.

Während der nächsten Tage wächst entlang der Mauerreste langsam der Grundriss der Villa aus dem Boden. Parallel dazu wächst der Haufen aus weg geschauelter Erde, Steinen und allem, was zwar gefunden wird, aber als nicht interessant genug gilt. Während die Zyklopäer schufteten, sitzen die gelehrten Damen und Herren zwischen den Zelten unter einer Plane, sortieren bereits gefundenes und gewaschenes Gut, datieren es und tragen jedes Stück fein säuberlich in eine Liste ein, während sich Diener um ihr leibliches Wohl kümmern.

Natürlich steht es jedem frei, sich Kleidung und Hände schmutzig zu machen und selbst einen Spaten in die Hand zu nehmen, was trotz des für diese Region kühlen Wetters eine schweißtreibende Angelegenheit ist.

Weitere Betätigungsmöglichkeiten in dieser Zeit ist das Angeln, Schwimmen oder auch ein sportlicher Wettstreit, neben der Wissenschaft natürlich. Abends wird bei Schafskäse und Wein gepflegt parliert, über Geschichte, aktuellen Klatsch und Tratsch, Politik und das Theaterprogramm. Auf diesen gelehrten Gesprächen liegt auch ein Hauptfokus aller Teilnehmer.

DIE VILLA

Nach den ersten Tagen lässt sich anhand der freigelegten Mauerreste der Grundriss der Villa rekonstruieren. Offensichtlich war es ein annähernd quadratisches Gebäude mit einem Innenhof an der Südseite, auch wenn es mit einer heutigen Villa nicht mithalten kann. Im Innenhof war die Sonnenuhr an der Wand angebracht. Beim Brand des Hauses in den Magierkriegen wurde die Wand stark in ihrer Stabilität beeinträchtigt, sodass sie bei einem folgenden Erdbeben nach vorne in den Innenhof stürzte. Die Sonnenuhr zerbrach dabei, aber ihre Einzelteile liegen noch so nah beieinander, dass sich anhand ihrer Lage die Uhr rekonstruieren ließe. Die Mosaiksteine und das Emblemteil sind rußgeschwärzt, aber der Schmutz lässt sich problemlos von der Metalloberfläche entfernen.

Die Mauerreste präsentieren sich ebenfalls von einer Rußschicht überzogen, rissig und zwischen einem halben Spann und einem knappen Schritt hoch. Die meisten Bruchstücke liegen Richtung Süden, wandern aber während der Grabungsarbeiten auf den Abraum. Der Stein stammt aus der Region, wahrscheinlich sogar von Baltrea, aber das interessiert Marbocello nur am Rande.

Eine magische Analyse der Ruinen zeigt zu Anfang nichts. Das Emblemteil liegt noch zu tief unter der Erde.

DIE FUNDE

Auf der Innen- und manchmal auch der Außenseite der Mauerstümpfe liegen immer wieder die Funde, denen das

wissenschaftliche Interesse der (meisten) Anwesenden gilt: Reste der Haus- und Gartenausstattung. Farblich glasierte Feinkeramik, Glas, Schmuck und die Überreste von Statuen und Gebäudezier, aber zu Marbocellos Enttäuschung keine Waffen. Auch werden keine Skelette gefunden. Die Bewohner hatten das Haus allem Anschein nach vor dem Erdbeben in aller Eile verlassen können. Einige exemplarische Funde lassen sich dem nebenstehenden Kasten entnehmen. Selbstverständlich können diese auch von den Helden gefunden werden, sollten sie sich praktisch an der Grabung beteiligen.

FUNDSTÜCKE

- ein goldener Frauohrring
- eine Scherbe eines großen, flachen Gefäßes aus hellem Ton mit grünem Rand (eine Suppenschüssel oder ein Nachttopf)
- ein graviertes Schmuckstein mit erotischem Motiv
- ein seltsam geformter Stein, über dessen Bedeutung lange philosophiert wird (Marbocello ist für eine kultische Bedeutung)
- ein Eckstein mit Blattrelief
- 17 farbige Glasperlen
- die nackten Füße einer Statuette (der Rest ist nicht auffindbar)
- ein längliches Bronzeding, das sich nach gründlicher Reinigung als Reibe herausstellt
- ein weiterer Eckstein mit Blattrelief

UNTERWEGS MIT TERDIN

Trotz aller nach außen getragenen Wissenschaftlichkeit ist Terdin auf der Hut. Er weiß, dass die Helden mit dem IAA zu tun haben, schließlich hat er sie dort gesehen, kann aber nicht einschätzen, wie viel sie wissen. Er hat die Forschungsunterlagen ebenso wie das Emblemteil an Rohaldor übergeben, ihm wäre also nichts nachzuweisen. Dennoch ist er zutiefst misstrauisch. Außerdem fürchtet er, dass das Objekt der Begierde seines Auftraggebers von jemand anderem gefunden wird.

Außerdem muss er an den Rückweg denken. Er war sich sicher, mit Marbocello leichtes Spiel zu haben. Diesem das Emblemteil vor der Nase wegzuschnappen um es „mit anderen Stücken zu vergleichen“ oder es einfach in einem unbeobachteten Moment zu nehmen, wäre nicht schwer. Dessen Assistentin Salkya dagegen behält die angeworbenen Arbeiter und die von ihnen zu Tage geförderten Fundstücke beständig im Auge. Dazu hat die Ausgrabung durch die Helden und Renissa unerwartete und unerwünschte Aufmerksamkeit erregt. Also versucht Terdin, Unfrieden und Misstrauen im Grabungslager zu säen.

Bei passenden Gelegenheiten wird er einzelne Personen, auch Helden, beiseite nehmen und ihnen reale oder erfun-



dene Gerüchte erzählen, die im Lager umgehen. So wird er z.B. erzählen, Salkya unterschlage Funde (unwahr), Renissa habe ein Alkoholproblem (unwahr, allerdings trinkt sie gerne mal ein Schnäpschen), einer der Helden würde Grabungsarbeiter belästigen und sich allgemein bemühen, den Konflikt zwischen Renissa und Marbocello zuschüren. Nötigenfalls ist er auch bereit die Arbeiter wegen schlechter Bezahlung und der harten Arbeit aufzuhetzen.

UNTERWEGS MIT RENISSA

Renissa beobachtet die Grabungen aufmerksam und unterhält sich anfangs auch oft mit Marbocello, gerät aber mit ihm im weiteren Verlauf häufiger in Streit über „richtige Wissenschaft“ und die Interpretation der Funde. Sie kennt den Cavalliere dem Namen nach als erfolgreichen Schatzjäger und schätzt ihn als vernünftigen Mann ein.

Je nachdem, wie die Helden sich ihr gegenüber positionieren, gestaltet sich ihr Verhalten. Wenn die Helden bei ihr einen guten Eindruck hinterlassen, ihr in Diskussionen mit Marbocello beistehen, mit ihr über Schnaps fachsimpeln und sich wie ordentliche Wissenschaftler aufführen, wird sie es ermöglichen, dass die Helden Einblick in *Das Große Buch des Geisterbanns* bekommen, wodurch sie zusätzliche Informationen bekommen.

UNTERWEGS MIT DER GRABUNGSGRUPPE

Marbocello Brodari macht eine gute Figur als Organisator. Er kennt etliche Leute vor Ort und ist immer bereit, mit den Zyklopäern zu schwatzen. Die Fundstücke behandelt er alle mit großer Sorgfalt, dennoch gerät er oft mit anderen in Streit über die richtige Datierung oder Interpretation. Seinen Frust lässt er meistens an Salkya aus, die sich alles stoisch anhört, aber mit jedem Tag mehr an seiner Kompetenz zweifelt. Salkya Palanar macht ihre Arbeit gut, sie hat schon für etliche der „feinen Leute“ Ausgrabungen geleitet. Mit Turmox (siehe 77) verbindet sie schnell eine Feindschaft, da der Zwerg sich standhaft weigert, sein mechanisches und handwerkliches Wissen für die Arbeit zur Verfügung zu stellen. Sie behält bei den Arbeiten den Überblick und kann im Zweifelsfall als Tochter von Bauarbeitern auch selbst mit der Schaufel umgehen, was sie trotz ihres Tonfalls relativ beliebt bei den Arbeitern macht.

ESKALATION

Zweck der Szene: Terdin findet das Emblemteil und entkommt damit

Atmosphäre: hektisch, chaotisch

Sobald die ersten Mosaiksteine im Innenhof gefunden werden, wird Terdin höchst alarmiert die Villa im Auge zu behalten und zum passenden Zeitpunkt losschlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von der Ausgrabungsstätte her dringen die Gespräche der Zyklopäer und eine leichte Brise von der See lässt die Nadeln der allgegenwärtigen Pinien rascheln. Über dem ganzen Forschungslager liegt der übliche Geruch nach Wald, Meer, feuchtem Stein und Rauch. Doch etwas stimmt nicht. Da, von [Held, der Terdin am stärksten verdächtig] Zelt steigt eine Rauchfahne auf! Es brennt! Und offenbar hast du es nicht als Einziger bemerkt. An der Grabungsstelle brüllt Salkya: „Feuer im Lager!“

Turmox hat im Grabungslager so Feuer gelegt, dass es vom Wind her schnell überspringen wird. Zelte brennen dabei ebenso gut wie Forschungsunterlagen und der umliegende Pinienwald. Während die Arbeiter sich eilig daran beteiligen, den Brand einzudämmen und Forschungsergebnisse zu retten, legen Terdin und Azina (siehe 77) eilig das Emblemteil frei.

Vadiro (siehe 76) belegt die durch den Brand panische Renissa mit einem GROSSE GIER, sodass sie inmitten der Löscharbeiten anfängt, Marbocello zu sagen, was sie wirklich von ihm denkt und einen großen Streit vom Zaun bricht, in den sich weitere Personen einmischen. Im entstehenden Chaos verschwinden Terdin und seine Leute, wobei der Cavalliere hier durchaus bereit ist, jemanden zurückzulassen.

Die Helden sollten sich bei den Löscharbeiten beteiligen, sei es, dass sie bei der schnell entstehenden Eimerkette (das Meer ist nicht weit weg) mit Hand anlegen, nervöse Leute beruhigen oder Forschungsergebnisse aus brennenden Zelten retten.

Falls ein Held sich an Terdin hängt, wird er diesen auf etwas hinweisen, wo dringend Hilfe gebraucht wird, um ihn loszuwerden oder ihn eventuell auch mit Azinas und Turmox' Hilfe niederschlagen.

Wenn der Brand gelöscht ist, die wutschnaubende Renissa und der hysterische Marbocello beruhigt sind, wird nicht nur Terdins Verschwinden auffallen, sondern auch die Verwüstung an der Grabungsstelle. Die Sonnenuhr ist noch erkennbar (*Sinnenschärfe*-Probe), aber die Mosaiksteine sind durcheinander getrampelt. Ein ODEM mit mindestens 7 ZfP* zeigt die magische Residualstrahlung.

Wenn die Helden Terdin wirklich hassen sollen, dann gab es bei den Grabungsarbeitern jemanden, der oder die ihnen ans Herz gewachsen ist, als Liebschaft, als besonders gelehrt oder aus anderen Gründen, der Terdin und Azina erwischte und von ihnen rüde zusammengeschlagen oder sogar getötet wurde.

Terdin und seine Leute verlassen Baltrea mit einem Fischerboot und reisen über Rethis zum Festland zurück. Spätestens jetzt ist klar, dass die Helden gefährliche Konkurrenz haben und sich an die Verfolgung machen müssen.



Nötige Ergebnisse:

☛ Terdin hat das Emblemteil und ist damit entkommen.

☛ Vadiro sollte ebenfalls entkommen.

Retten, was zu retten ist:

☛ Alle von Terdins Leuten decken dessen Rückzug und kämpfen mit den Helden, damit der Cavalliere fliehen kann.

Für wahre Helden:

☛ Das Lager wird nachts angezündet, wenn die Arbeiter nicht beim Löschen helfen können, und überrascht die meisten im Schlaf.

UHRENREPARATUR

Sollten die Helden die Sonnenuhr rekonstruieren wollen, benötigen sie dafür 60 TaP* in *Simmenschärfe*, *Steinmetz* oder *Steinschneider/Juwelier*, *Maurer*, *Malen/Zeichnen*, wobei auf jedes Talent maximal 2 Proben pro Tag abgelegt werden dürfen. Allerdings können bis zu 6 Personen gleichzeitig daran arbeiten.

Wenn die Helden nicht daran teilnehmen, wird es zwei Tage dauern, bis die Grabungsarbeiter unter den wachsamen Augen von Salkya die Uhr rekonstruiert haben.

Dabei lässt sich feststellen, dass etwas in der Mitte fehlt. Außerdem sieht die Uhr der in Vinsalt sehr ähnlich, die einzelnen Bildchen auf dem Blatt sind aber an anderen Positionen sind. Die Sonne fehlt, stattdessen ist ein Turm dargestellt.

DIE ZUKUNFT DER AUSGRABUNG

Wenige Stunden nach dem Brand erreicht der Praiosgeweihte *Ucureto* (*992 BF, ergrauer Vollbart, väterlich, zitiert gerne) die Grabungsstelle. Er erklärt, dass die Kirche in Balträä in Kenntnis gesetzt wurde, dass hier eine Grabung ohne die Genehmigung des Wahrers der Ordnung Bosparanis, Saryun Lorianio, stattfindet. Er räumt gegenüber Marbocello, der betont eine zu haben, ein, dass hier möglicherweise ein Irrtum vorliegt, beharrt aber auf einer Prüfung durch Lorianio. Einer weiteren Auswertung der bisherigen Ergebnisse oder einer eventuellen Rekonstruktion der Sonnenuhr wird er sich aber nicht entgegen stellen.

Allerdings ist die Zukunft der Grabung ohnehin ungewiss. Ein Teil der Ergebnisse ist verbrannt, Marbocello ist durch den Streit mit Renissa und den Brand total verzweifelt, und die weitere Finanzierung steht in den Sternen, wenn sich nicht ein neuer Förderer findet.

AUF TERDINS SPUREN

Terdin und seine Truppe zu verfolgen, ist nicht schwierig, haben sie sich doch keine große Mühe gegeben, ihre Spuren zu verbergen. Auf ihrer Flucht haben sie sich von Fischern über das Meer bringen lassen und sind ohne große Geheimniskrämerei in Gasthäusern unter gekommen. Allerdings haben sie sich auch nicht groß über ihr Ziel ausgelassen. In der Nähe von Kuslik treffen sie sich mit Rohaldor, übergeben ihm das Emblemteil und erfahren von ihm, was ihr nächstes Ziel ist: eine magische Thesen, niedergelegt auf einem Stein irgendwo in der Gegend von Shenilo. Außerdem erfährt Rohaldor dabei von der Penetranz der Helden und zieht daraus seine eigenen Schlüsse.

Die Helden können also ihren Gegner verfolgen oder direkt nach Shenilo reisen. Rohaldor werden sie dabei nicht finden, da er sich mal wieder eine falsche Identität zugelegt, aber sie können erfahren, dass sich Terdin und seine Leute mit einem Händler namens Amaldo Radostai getroffen haben. Der Schankbursche *Timor* (*1021 BF, eifrig, mag gerne Käse, Sohn des Wirtspaares) kann sich sogar erinnern, dass die Rede von einem Stein war.

WAS MACHT EIGENTLICH ROHALDOR?

Rohaldor hält sich in Kuslik versteckt und trifft sich unregelmäßig in der Maske des Händlers Amaldo mit Terdin und seinen Leuten, versorgt diese dabei mit Informationen und nimmt die Emblemteile entgegen. Er beobachtet auch die Magier und die Helden und amüsiert sich dabei großartig. Allerdings machen ihm die Aktionen der Helden zunehmend zu schaffen, sodass er langsam und unter Uridabashes Einfluss einen Plan entwickelt, sie loszuwerden.

DAS GEHÖRT IN EIN MUSEUM

In Shenilo steht den Helden ein Katz-und-Maus-Spiel mit Terdin und seinen Gefährten bevor. Der gesamte Abschnitt ist sehr offen gehalten und folgt keiner vorgegebenen Dramaturgie. Sie finden hier stattdessen alle wichtigen Informationen, die Sie benötigen, um ihre Helden frei in Shenilo ermitteln zu lassen. Sie sollten sich überlegen, welche Aktionen die Gegenseite unternimmt, um den Helden zuvorzukommen und ihnen zu schaden. Orientieren Sie sich dabei an den besonderen Fähigkeiten der einzelnen Gefährten von Terdin und

ziehen Sie alle Register an Taktiken, die eine normale Helden-Gruppe in so einem Fall anwenden würde. Letztlich sollten die Ereignisse in einer finalen Konfrontation der beiden Gruppen kulminieren. Besonders das Museum bietet einen reizvollen Schauplatz für einen solchen Kampf.

ANKUNFT IN SHENILO

Wenn die Helden nach Shenilo kommen, können sie feststellen, dass verschiedene Drachen hier eine große



Shenilo für den eiligen Leser

Einwohner: um 2.500

Wappen: unter einem roten Schildhaupt mit den drei goldenen Kronen der Domäne Pertakis zwei goldene linke Schrägbalken auf Blau

Herrschaft/Politik: Signoria der Landstadt aus Patriziat und Vertretern der Bundesstädte

Garnisonen: Halbschwadron Sheniloer Drachenreiter (Burggarde), 24 Leondrisgardisten (Stadtgarde)

Tempel: Rondra, Hesinde, Praios, Rahja

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Vinsalter Stube* (Q8/P9/S4), Tavernen *Zum Silbernen Adler* (Q7/P6), Gasthof *Statio Shenilo* (Q6/P5/S23), Gasthaus *Am Alten Markt* (Q6/P6/S8), Kneipe *Ogerfänger* (Q3/P4)

Besonderheiten: Grab von Geron dem Einhändigen, Heimatmuseum

Bedeutung besitzen, besonders Naclador und Famerlor genießen aufgrund der Hesinde- und Rondraverbundenheit der Bewohner ein hohes Ansehen genießen, Darador dagegen ist weitaus weniger beliebt. Dennoch gibt es hier einen Praiostempel, der aus der Priesterkaiserzeit stammt. Wie die meisten Tempel des Götterfürsten verfügt auch dieser über eine Sonnenuhr, allerdings ist sie jünger und unterscheidet sich auch sonst deutlich von den anderen.

In Bezug auf das Emblem, Terdin oder Sonnenuhren kann man den Helden im Praiostempel nicht helfen, allerdings durchaus bei einer Verbindung zwischen Shenilo und Darador. In der Region gibt es zahlreiche Drachengeschichten, darunter auch die des Vielfarbigigen, der die ersten Siedler in der Region vor Schrecken aus dem Arinkelwald schützte und der bis heute während des Erleuchtungsfestes auf der Piazza Darador in großer Zeremonie gefeiert wird.

Besondere Sonnenuhren gibt es in Shenilo nicht, die einzigen Gebäude, die alt genug wären, sind neben dem Praiostempel die Burg Yaquirstein und gerüchteweise ein Herrenhaus, das gar aus bosparanischer Zeit stammen soll, und heute eine kleine Gruppe privater Lehrmeister beherbergt (die ähnliche Informationen wie die Praioten geben können). Außerdem ist das Grab des Heiligen Geron im Wald außerhalb der Stadt sehr alt, allerdings liegen die Gebeine des Heiligen mittlerweile in der Wehrhalle der Rondra. Aber wenn sich die gelehrten Herrschaften für Historisches interessieren, werden die Helden immer wieder auf das im *Haus des Bundes* untergebrachte Museum verwiesen, auf das die Sheniloer sehr stolz sind. Leider ist es noch geschlossen und wird erst Anfang Rahja wiedereröffnet.

Auch im Tempel der Hesinde wird man auf das Museum verweisen, wenn die Helden sich dort informieren, dazu bekommen sie hier dieselben Informationen wie im Praiostempel und können bereits mit *Luciana von Sibur* (siehe **Die Helden im Museum**) in Kontakt treten.

Wenn sie nach Terdin und seinen Begleitern suchen, werden sie in den Gasthäusern der Stadt nicht fündig (da sie bei einem

Privatmann übernachten), an den Toren lässt sich aber herausfinden, dass die Gesuchten die Stadt betreten, aber noch nicht wieder verlassen haben. Sollte sich ein Held in zwielichtigen Kreisen bewegen können und wollen, so kann er im *Ogerfänger* (Q3/P4) sein Glück versuchen. Beim *Ogerfänger* handelt es sich um eine Kneipe, in der Messer und Fäuste locker sitzen, besonders gegenüber Zugezogenen und „unpatriotischem Gesindel“. Nach ein paar Witzen auf die eigenen Kosten, patriotischem Gehabe, beispielsweise über die sogenannten Grenzen von Murak 42, der größten Ausdehnung des Alten Reiches im 42. Herrschaftsjahres Murak-Horas und gegen eine entsprechende Bezahlung kann man hier erfahren, dass der Cavalliere ya Rascallo in der Stadt weilt und sich wohl für das Museum zu interessieren scheint (Lokalrunden oder persönliche Kontakte können das Prozedere abkürzen).

TERDIN IN SHENILO

Terdin kommt in Shenilo mitsamt seiner Truppe bei seinem Bekannten *Hesidion ya Côntris* (*969 BF, ins Privatleben zurückgezogener, verbitterter Patrizier, Weinhändler und Geschichtsenthusiast) unter. Bei diesem wird er sich zuerst über die allgemeine Lage in der Stadt und dann über eine Sonnenuhr mit einem besonderen Stein in der Mitte informieren. Hier erfährt er von der Steinsammlung im Museum und lässt sich eine Liste der einzelnen Steine besorgen. Er weiß von Rohaldor, dass er einen Stein sucht, der wahrscheinlich ebenfalls Teil einer Sonnenuhr war. Bei Gesprächen über Wein und Fachsimpelien über bosparanische Architektur hat Terdin seinem Gastgeber gegenüber bereits angekündigt, nicht lange bleiben zu können.

Anschließend besucht Vadiro den *Ogerfänger*, um Informationen über Sicherheit und Aufbau des Museums einzuholen. Terdin plant, in das nur mäßig gesicherte Museum einzubrechen, den Stein zu stehlen und mit ihm Shenilo zu verlassen, bevor das Fehlen des Steines bei der Eröffnung auffällt. Er hat nicht viel Zeit, da er weiß, dass er auf Baltrea zu deutliche Spuren hinterlassen hat.

DAS MUSEUM IN SHENILO

Das weitläufige *Haus des Bundes*, wo Vertreter der mit Shenilo verbündeten Städte residieren und das im Erdgeschoss das Museum beherbergt, befindet sich in einer ehemaligen Tuchmanufaktur. Das Museum wurde erst vor wenigen Jahren gegründet, als sich bei der Auflösung des Nachlasses eines verstorbenen Schiffzimmermanns herausstellte, dass er ein Güldenlandfahrer war. Die in seinem Nachlass gefundenen (teilweise unechten) Güldenlandexponate bilden das Herzstück der Sammlung, ergänzt um zahlreiche Kuriosa und lokalpatriotische Gegenstände, die vor allem die Geschichte des Sheniloer Bundes betonen.

Durch den Brand im Stadtviertel Porta Pertakia am 23. Travia 1033 BF wurde das Gebäude beschädigt, einige vorwiegend wertvoll aussehende Exponate wurden bei Plünderungen ge-



stohlen. Es wurde geplant, das Museum zu erweitern, zahlreiche Spenden von ausstellenswerten Gegenständen gingen ein, die Schäden am Gebäude sind behoben und das Museum wieder bereit zur Eröffnung. Diese soll am 7. Rahja stattfinden, die meisten Exponate befinden sich schon an ihrem Platz.

DIE STEINSAMMLUNG

Eine der Spenden war die Reliefsammlung von *Rahjadrigo ya Thesati*, einem reichen Sheniloer, der seine Familie 744 BF durch die Garether verlor, danach exzentrisch wurde und Steine zu sammeln begann, so heißt es zumindest. Seine Sammlung ging nach seinem Tod durch mehrere Hände, stand eine Weile in einem Schuppen und wurde dann dem Museum gespendet. Sie umfasst 38 reliefierte, teilweise fragmentarische Steine von der Größe einer Kinderhand bis zu der eines halben Scheunentors. Die meisten sind Platten, aber einige haben auch andere Formen. Besonderen Interesses erfreuen sich bisher ein möglicherweise bosparanischer Meilenstein und eine leider unvollständige Platte mit einem kunstvollen, detailreichen Rosenrelief (Datierung strittig). Die Sammlung wird im Museum komplett ausgestellt, wobei ein Großteil der Steine einfach an der Wand unter oder hinter interessanteren Exponaten steht, der Meilenstein beispielsweise steht auf einer niedrigen Säule, auf deren verkratzter Oberfläche die Buchstaben AR zwischen stark stilisierten Bäumen erkennbar sind. Die Platte mit der Ritualtheseis hängt schräg links hinter dem Meilenstein an der Wand und ist mit dem Schild „Verwendung unbekannt“ versehen, wie etliche Stücke in ihrer Nähe.

DIE HELDEN IM MUSEUM

Wenn die Helden sich mit einem Zuständigen unterhalten wollen, die Sammlung des noch nicht wieder eröffneten Museums sehen oder vor Terdin warnen wollen, werden sie an

Luciana von Sibur, die Pflegerin des Museums und Mentorin des Hesindetempels verwiesen.

Luciana (*998 BF, drahtig, braune Locken) stammt nicht aus einer der mächtigen Familien Shenilos, wodurch sie sich von den privaten Finanziers „ihres“ Museums ständig herabgesetzt sieht, aber trotzdem eine gute Beziehung zu ihnen pflegt. Sie ist eine pedantische, als humorlos geltende Frau, die sich endlos über den Stilwandel in der Darstellung Heiliger auslassen und angesichts einer einzelnen Scherbe in Begeisterung ausbrechen kann.

Ihre Reaktion auf die Helden hängt stark davon ab, was sie ihr erzählen.

☛ *Es will jemand etwas aus dem Museum stehlen:* Luciana wird vergangene Verluste beklagen und sich darüber echauffern, dass sich schon wieder ungehobelte Gestalten an ihrem Museum vergreifen wollen, vergangene Verluste beklagen. Sie verspricht, die Patrizier zu informieren, in der Hoffnung, eine größere Zahl von Stadtgardisten zur Sicherung der Sammlung im allgemeinen und der Eröffnung im speziellen zu bekommen.

☛ *Wir wollen uns die Sammlung ansehen:* Auch in diesem Fall wird sie jammern, das Museum sei ja für Unbefugte noch geschlossen, bei entsprechend hochgestellten Helden macht sie aber eine Ausnahme, entschuldigt sich mehrfach, dass die Ausstellung noch nicht fertig aufgebaut ist und führt die Helden höchstpersönlich hindurch.

☛ *Wir interessieren uns für Stücke aus der frühen Priesterkaiserzeit:* Davon hat sie leider nicht viel zu bieten, aber von den wenigen wird sie ganz besonders die Rüstung eines Sonnenlegionärs betonen (und dabei verschweigen, dass diese ein Loch im Rücken hat). Dass der Thesaisstein aus der Zeit stammt, ist ihr nicht bekannt.

☛ *Wir wollen im Museum auf den Dieb warten:* Luciana weiß nicht, was sie von der Idee halten soll. Aber wenn sie



die Helden daran erinnern, dass sie dabei ja ihre kostbare Sammlung schützen, wird sie sich darauf einlassen. Allerdings wird sie sie begleiten und mehrfach ermahnen, keinen Dreck zu machen und nichts durcheinander zu bringen.

☛ *Wir wollen das Museum magisch analysieren:* siehe **Magische Analyse**

☛ *Wir wollen etwas aus dem Museum mitnehmen:* Luciana kann das nicht einfach zulassen, immerhin ist die Sammlung für die Allgemeinheit bestimmt. Außerdem sind etliche der Stücke in Privatbesitz und nur als Leihgaben im Museum. Bei entsprechend hoch gestellten Helden kann sie Kontakt zum Besitzer oder den zuständigen Patriziern vermitteln, wodurch es möglich sein kann, tatsächlich etwas aus dem Museum mitzunehmen. Ein Schreiben von Prishya, Praiowine oder vor allem Meliodane kann hier alles deutlich beschleunigen. Das gilt auch nach dem vereitelten Diebstahl.

Wenn die Helden hier einen Gegenstand zu Forschungszwecken am IAA nur ausleihen wollen, muss Luciana zwar immer noch Rücksprache halten, die zuständigen Patrizier können sich jedoch darauf schneller einigen als auf einen Verkaufspreis.

Ein Museumsbesuch

Das Museum beinhaltet eine Sammlung verschiedenster als ausstellungswürdig betrachteter Gegenstände. Ein Teil widmet sich ausführlich dem Unabhängigkeitskrieg und dem Krieg der Drachen. Hier kann man Waffen, Banner und Rüstungsteile bewundern, natürlich alles entsprechend (lokal-)patriotisch präsentiert. Einen weiteren Teil macht die Gildenlandsammlung aus, mit eckigen Münzen und seltsamen Gerätschaften, deren Bedeutung niemand kennt. Dazu kommen Statuen, zerbrochene Gefäße, behauene Steine, alte Töpfe, präparierte Schmetterlinge, Zeichnungen und alles andere, was mal jemand als des Sammelns wert erachtet hatte. Alles ist so arrangiert und im Zweifelsfall interpretiert, dass es die Bedeutung und Geschichte Shenilos betont. Für Helden, die davon etwas verstehen, schwankt die Qualität und Echtheit der Exponate zwischen grandios und reif für den Müll.

Luciana wird es sich nicht nehmen lassen, durch die Sammlung zu führen, wobei sie dann bei den zahlreichen Statuetten des Heiligen Geron die Zeit vergisst und ausgiebig über den Stilwandel der Figuren schwadroniert, bis sie zusammenschreckt und sich entschuldigt, ihre Gäste gelangweilt zu haben.

Magische Analyse

Luciana ist sich zwar relativ sicher, dass es keine großartigen magischen Gegenstände im Museum gibt (außer dem Ritualfetisch eines Waldmenschenschamanen und einem „Feenhorn“), hat aber zur Eröffnung angeordnet, sämtliche Gegenstände im Museum einer magischen Analyse zu unterziehen, wobei eben dieses Feenhorn entdeckt wurde. Das ganze dauert natürlich eine Weile bei der Menge an Stücken

und so ist die Untersuchung noch nicht abgeschlossen. Natürlich darf sich ein Heldenmagier hier gerne beteiligen, auch wenn es das Budget nur erlaubt, eine kleine Aufwandsentschädigung zu zahlen.

Luciana wird angesichts der Analyseergebnisse ganz aus dem Häuschen sein, besonders, wenn ihr die Helden erklären, wie besonders der Stein ist, und den entscheidenden Helden oder die Heldin um eine schriftliche Niederlegung der Ergebnisse bitten. Aus der Hand geben wird sie die Gegenstände jetzt erst recht nicht mehr einfach, sie erhofft von ihnen Berühmtheit für ihr Museum. Aber das heißt ja nicht, dass man sie nicht zu Forschungszwecken verleihen kann.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE IM MUSEUM

- ☛ das Feenhorn, ein aus dem Horn eines Minotaurus' gefertigtes zyklöpäisches Trinkhorn
- ☛ der Stein mit der Ritualthese
- ☛ ein roter Fisch aus Porzellan (ein aufladbares MANIFESTO-Feuer Artefakt zum Pfeife anzünden mit 3 Ladungen, wovon 2 verbraucht sind)
- ☛ der Ritualfetisch ist tatsächlich *nicht* magisch, war aber lange Magie ausgesetzt und weist entsprechend eine magische Residualstrahlung auf

MUSEUMSSICHERHEIT

Im Erdgeschoss der ehemaligen Tuchmanufaktur reihen sich die Fenster aneinander. Zwar gibt es stabile Fensterläden und schwere, mit Schlössern gesicherte Türen, aber hier einzusteigen wäre nicht besonders schwierig. Dazu ist das Gebäude recht weitläufig, selbst wenn Luciana ein paar Mitglieder der Stadtgarde zum Schutz anfordert, ist es unmöglich, alles im Auge zu behalten.

Im Inneren bietet das Museum durch die Exponate unzählige Möglichkeiten, sich zu verstecken. Es wäre im Dunkeln möglich, ein Picknick abzuhalten, ohne gesehen zu werden. Ein zusätzliches Problem ist die Tatsache, dass unklar ist, wann Terdin und seine Leute zuschlagen werden, unabhängig davon, dass die Helden nicht unbedingt wissen, was er stehlen will. Und da im Obergeschoss des Hauses die Vertreter der mit Shenilo verbündeten Städte des Umlandes residieren, erschweren zusätzlich deren Personal, Gäste und Bittsteller eine Überwachung.

KAMPF IM MUSEUM

Das Museum bietet eine sehr ungewöhnlich Kampfumgebung. Aufgrund der vielen oft frei stehenden Exponate besteht jederzeit die Gefahr mit einer längeren Waffe irgendetwas umzustößen oder anderweitig zu beschädigen. Außerdem können nicht mehr als zwei Personen gegen eine im Nahkampf kämpfen.

Gleichzeitig bietet es ungewöhnliche Möglichkeiten, mit seiner Umgebung zu kämpfen. Leere Podeste und Vitrinen



kann man umwerfen, einem Gegner entgegen schleudern, dahinter in Deckung gehen oder darauf springen. Kleine Ständer ergeben improvisierte Wurfaffen und wer wollte nicht schon immer mal mit einem echten Säbel aus dem Unabhängigkeitskrieg kämpfen?

TERDIN FINDEN

Um Terdin und seine Leute zu finden, gibt es mehrere Möglichkeiten. Neben dem *Ogefänger* bleibt natürlich die Option, sich umzuhören, ob bei Dienern der Patrizier, diesen selbst, auf der Straße, bei Bürgern oder Freunden von Freunden.

Die Helden sollten bei ihren Nachforschungen sehr vorsichtig sein, wenn sie nicht wollen, dass Terdin von ihrer Anwesenheit erfährt. Wenn er das tut, wird er sie von Flix verfolgen lassen, um herauszufinden, wo sie untergekommen sind und den Einbruch in der nächsten Nacht stattfinden lassen. Ihre Aufmerksamkeit kann er jetzt nicht brauchen.

Das Ganze kann schnell zu einem gegenseitigen Belauern ausarten, bei dem keiner mehr auch nur auf den Abort gehen kann ohne Beobachtung.

WEITERES VORGEHEN

Die Helden haben zwei offensichtliche Möglichkeiten: Terdin finden und ihn stellen oder ihm im Museum eine

Falle stellen. Alternativ können sie den Thesistein aus dem Museum mitnehmen, müssen dann aber Terdin irgendwie loswerden.

Ihr Vorgehen hängt hier auch von der bisherigen Eskalation zwischen Terdin und ihnen ab, eventuell ist es vollkommen ausreichend, dem Cavalliere eine Duellforderung zu schicken und von ihm zu verlangen, dass er seinen Auftraggeber benennt, es kann aber genauso gut sein, dass sie ihn tot sehen wollen. Sollten die Helden Terdin dem Gesetz überantworten wollen, wäre es das einfachste, ihm im Museum aufzulauern, da er bei dem Einbruch offensichtlich Verbotenes tut.

Der Cavalliere ist sich letztlich, zu Azinas Entsetzen, selbst der nächste. Angesichts einer drohenden Verhaftung, einer offensichtlichen Duellniederlage oder gar des Todes ist er durchaus bereit, seinen Auftraggeber zu verraten. Sich einem Helden von Ehre zu ergeben, um damit einigermaßen unbeschadet rauszukommen, ist in seinen Augen nichts Verwerfliches. Und selbstverständlich kann er im Fall einer diplomatischeren Lösung den Helden auch die beiden Emblemteile beschreiben, die er beschafft hat.

Außerdem ist es möglich, abzuwarten, Terdin den Stein nehmen zu lassen und ihn dann weiter zu verfolgen, was Helden wie Cavalliere direkt in die Heldenfalle führt. Was genau geschieht, liegt in der Hand der Helden.

DIE HELDENFALLE

Ob die Helden Terdin verfolgen, von ihm Rohaldors Versteck erfahren haben oder den Cavalliere getötet haben, ihr Weg führt sie von Shenilo zurück nach Kuslik. Vermutlich wollen sie zuerst zum IAA (siehe *Zurück am IAA*), wo die Begeisterung über den Thesistein groß ist. Allerdings haben sie wahrscheinlich auch noch eine Rechnung mit Terdins Auftraggeber offen.

DER HÄNDLER

Zweck der Szene: Enttarnung des Gegenspielers
Atmosphäre: In die Höhle des Löwen, Verwirrspiel und Konfrontation mit dem eigenen Selbst

Als Amaldo Radostai, einem Händler aus Belhanka, hat Rohaldor Terdin beauftragt. Auch die Helden hatten bereits zu Beginn des Abenteuers mit ihm zu tun und haben eventuell erfahren, dass er sie bestehlen wollte (siehe *Kapitel 1 Der Alchimist*). Wenn die Helden dieser Spur folgen, können sie in Belhanka feststellen, dass niemand einen Mann dieses Namens kennt. Amaldo Radostai existiert nicht. Eine Suche nach ihm in Kuslik wird jedoch, wahrscheinlich später als früher, zu Rohaldors Versteck führen, wo die Heldenfalle wartet.

ROHALDORS PLAN

Rohaldor will die Helden töten und greift dafür zu dem Spiegel, den er aus Thabuleth mitgebracht hat. Eigentlich hofft er, dass die Helden weiter Terdin verfolgen, sodass er Terdin *und* die Helden zusammen erledigen kann. Aber wenn das nicht funktioniert, wird er versuchen, die Helden anzulocken.

Er wählt dafür den einfachsten Weg. Er lässt sich in einer Maske sehen, die den Helden bekannt ist, während er sein Versteck verlässt, zur Not auch mehrmals. Wahrscheinlich nimmt er die Gestalt des getöteten Dienboten an, vielleicht aber auch Sogarions.

In seinem Versteck platziert er den Spiegel des Bymazar, der laut Uridabash den Rest erledigen wird. Ein wenig tut es ihm schon Leid um den alten Bronzespiegel, der ihn zu solchen Erfolgen geführt hat, aber der Dämon versichert ihm, dass er ohnehin die Aufmerksamkeit seines „Gottes“ habe und von diesem auch ohne den Spiegel zum Erfolg geführt wird.

Rohaldor räumt sein Versteck und wählt sich für die Dauer des Konvents ein neues, wobei er das meiste zurücklässt. Seine Gegner sollen ja glauben, er wäre da. Dabei lässt er auch die Kiste mit den gestohlenen Unterlagen aus dem IAA zurück, da er sie nicht mehr benötigt. Einzig die Teile des Yrando-Emblems nimmt er mit, um sie unter Uridabashes Anleitung zusammensetzen zu können.



DER UNTERSCHLUPF

Rohaldor hatte sich ein altes Herrenhaus mit heruntergekommenem Garten am Stadtrand gemietet und darin mit Uridabash gewohnt. Einer der Schlafräume wurde notdürftig bewohnbar gemacht hier steht auch die gestohlene Truhe aus dem IAA und eine Öllampe sowie eine flache Kiste mit Lebensmitteln und Wein. Der Dämon benötigte natürlich weder Schlafplatz noch Nahrung.

Der Spiegel liegt, wie achtlos liegengelassen, im Garten in einem kleinen Pavillon, der einem spätbosparanischen Rundbau nachempfunden wurde. Rohaldor hat oft in dem Rundbau gegessen und sich mit dem Uridabash unterhalten, entsprechend ist der Weg von der Terrasse dorthin der einzige benutzte Gartenweg.

Nachforschungen über Amaldo Radostai können die Helden ebenso an diesen Ort führen wie Terdin, wenn sie sich von ihm an den vereinbarten Treffpunkt mit Rohaldor führen lassen oder ihn verfolgen.

DER SPIEGEL

Sobald ein Wesen, das nicht Amazeroths Wohlvollen hat, den Spiegel berührt oder hineinsieht, lösen sich Illusionen daraus, mit dem Ziel, die Anwesenden in den Wahnsinn zu treiben. Der Spiegel funktioniert dabei jedes Mal anders, weshalb auch Rohaldor nicht weiß, was genau er seinen Gegnern da zurückgelassen hat. Aber er vertraut darauf, dass Bymazar weiß, was er tut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Bank in dem alten Pavillon liegt ein Spiegel, schmucklos und aus braun angelaufener Bronze. Eigentlich willst du ihn zur Seite legen, da bewegt sich etwas auf der Oberfläche. Du erkennst einen idyllischen kleinen Pavillon, den Ort, an dem du dich gerade befindest, aber über und über bedeckt mit den Zeichen des Geisterschmiedes. Daraus tritt eine Gestalt: Du!

Ihr seht, wie euer Gefährte/eure Gefährtin auf den Spiegel blickt und kurz irritiert wirkt, und dann verzerrt sich das Bild. Wo eben noch ein Pavillon und verwilderter Garten war, sind jetzt viele.

Die Helden stehen in einer Art Spiegelkabinett, das immer wieder dasselbe Bild zeigt: einen alten Rundbau im Wald mit Drakhardzinken beschrieben, die ohne Sinn und Verstand darauf gekritzelt zu sein scheinen, aber bei ungenauem Hinsehen Obszönitäten oder Geheimnisse zu beschreiben oder, wie die Pavillons auch, den Platz zu wechseln scheinen. Heraus treten Spiegelbilder ihrer selbst, sodass sich jeder Held einem halbdurchsichtigen Abbild von sich entgegen sieht. Gleiches gilt auch für eventuell anwesende Meisterpersonen! Die Spiegelbilder verhalten sich ähnlich wie die Helden und verfügen auch über deren Wissen. Dabei werden sie



sie nach Dingen fragen, die sie nie zugeben wollen würden, wie warum sie nie versucht haben, ihre Träume zu erfüllen oder jemanden zu sagen, was sie wirklich von ihm halten. Wenn sie angegriffen werden, verteidigen sie sich. Auch dabei verhalten sie sich ähnlich wie die Helden, wenn auch ins Negative überzeichnet. Allgemein haben sie aber weniger das Ziel die Helden zu töten, als vielmehr wahnsinnig zu machen, aber das Spiegelbild eines aggressiven Helden wird auch schnell angreifen.

Aufgrund der hohen Realitätsdichte erzeugen die Spiegelbilder Schaden im Kampf, der nach ihrem Verschwinden voll zum Tragen kommt. Außerdem können die Spiegelbilder von Magiern selbstverständlich auch zaubern und verfügen über dieselbe Menge Astralenergie.

ГЕГЕМАВПАНМЕП

Die Spiegelbilder lassen sich „töten“, auch wenn es sicher eine sehr unangenehme Erfahrung ist, sich selbst oder einem guten Freund beim Sterben zuzusehen. Dabei hinterlassen sie keine Leichen.

Mittels ILLUSION AUFLÖSEN oder einem AMAZEROTHBANN lässt sich ein einzelnes Spiegelbild wegzaubern. Mit einer Zonenwirkung gesprochen lösen sie alles auf, beziehungsweise senken die ZfP*.

Die einfachste Variante ist es tatsächlich, das Gebäude zu verlassen und möglichst viel Abstand zwischen sich und den



Spiegel zu legen, da die Spiegelbilder sich nur 13 Schritt davon entfernen können. Aber dafür muss man erst den Weg aus dem Spiegelkabinett finden. Als Anhaltspunkt kann hier der Spiegel gelten, denn der ist auch immer noch zu sehen. Allerdings wollen die Spiegelbilder nicht alleingelassen werden.

Eine andere Variante wäre es, abzuwarten. Die Spiegelbilder verschwinden nach 8+3W6 Spielrunden wieder. Bis dahin ist man allerdings ihren Fragen, Angriffen und anderen Versuchen, Wahnsinn zu verbreiten, ausgeliefert.

Eine weitere Möglichkeit ist die Liturgie ARGELIONS BANNENDE HAND, die bei Gelingen der Probe unabhängig von den LkP* sofort alle Illusionen auflöst und nur den Spiegel zurücklässt, der danach noch angelaufener und verkratzt aussieht als zuvor.

Den Spiegel abzudecken vertreibt die Spiegelbilder nicht. Den Spiegel mit roher Gewalt zu zerstören, ist nicht möglich. Ein DESTRUCTIBO wäre um 15 Punkte erschwert und hätte eine Zauberdauer von 2 Stunden. Abgesehen davon werden die Spiegelbilder versuchen, genau das zu verhindern.

Auch ist es nicht möglich, die Spiegelbilder zu „durchschauen“, sie verschwinden nicht dadurch, dass man erkennt, dass sie Illusionen sind, würden auf Nachfrage sogar zugeben, nicht real zu sein. Allerdings hilft das ungemein, sie von den eigenen Mithelden zu unterscheiden.

SPIEGELBILDER

RD: 33

ZIP*: 52

Weitere Werte wie die der Helden zu dem Zeitpunkt, in dem sie sich dem Spiegel genähert haben. Danach agieren die Spiegelbilder unabhängig, sodass sich ihre Werte auch unabhängig von denen der Helden verändern können.

Das Liturgiewirken von Geweihten können die Spiegelbilder aufgrund ihrer dämonischen Natur nicht imitieren.

НАЧ ДЕМ КАМПФ

Wenn die Spiegelbilder überwunden wurden, verschwinden auch die Pavillons wieder.

In der Truhe im Haus finden sich die gestohlenen Forschungsunterlagen. Eine genaue Überprüfung zeigt, dass sie vollständig sind. Außerdem liegt irgendwo dazwischen noch ein Zettel mit den Worten: *Schon wieder zu spät!* (in Rohaldors Handschrift)

Die Teile des Emblems lassen sich nirgendwo finden, den Helden bleibt nur der dämonische Spiegel.

Es gäbe die Option, sich wissenschaftlich am IAA mit ihm zu beschäftigen, aber der sicherste Ort wären die Hallen der Weisheit, und Meliodane wird auch sehr deutlich darauf hinweisen und die Helden dorthin begleiten. Dort werden die Helden mit dem leicht vor sich hin rauchenden Spiegel sofort zum Hochmeister der Gelehrten Stube, *Verian Fock*,

gebracht. Ihm gegenüber müssen sie erklären, wie sie an den Spiegel gekommen sind und was er getan hat, bekommen danach aber versichert, sich um den Spiegel keine Sorgen mehr machen zu müssen.

Sollten die Helden den Orden der Draconiter aufsuchen, geraten sie an *Ammarantes*, den Konservator der Halle des Drachen, der ähnlich reagiert wie Verian, dabei aber deutlich gelassener wirkt.

In beiden Fällen werden die Helden zudem informiert, dass es sich bei dem Spiegel um ein von Amazeroth verfluchtes Artefakt handelt, so sie dies noch nicht selbst herausgefunden haben.

Nötige Ergebnisse:

- Die Helden haben Rohaldors Versteck mit dem Spiegel gefunden.

- Die Helden haben sich ihren Spiegelbildern gestellt und diese besiegt.

Retten, was zu retten ist:

- Targenion berichtet den Helden, dass Magister Sogaron in der Nähe des Lagerhauses gesehen wurde (falls die Helden nicht auf die Suche nach Rohaldor gehen).

- Einige Passanten hören den Kampflärm und alarmieren die Stadtgarde, die, wenn nötig, auch die Draconiter hinzuzieht.

Für wahre Helden:

- Es gibt von jedem Helden nicht ein, sondern zwei Spiegelbilder.

ZURÜCK AM IAA

Wenn die Helden zurück ans IAA kommen, wird der Theisstein ausgiebig bestaunt und analysiert. Außerdem wollen alle einen ausführlichen Bericht der Ereignisse, besonders, wenn die Helden nicht zwischendurch vorbeigekommen sind. Sollten die Helden es noch nicht herausgefunden haben, werden sie hier erfahren, dass auf dem Stein die Thesis eines aktuell unbekanntem magischen Rituals niedergelegt wurde. Es ist dazu da, mehrere magische Teile miteinander zu verbinden. Dies ist eine Erkenntnis, die Praiowine ein entzücktes Lächeln auf das Gesicht zaubert, ist das doch genau das, was sie zur Ergänzung der Forschungen aus Alvirons Hinterlassenschaften benötigt. Selbstverständlich ist die Erleichterung groß, dass die alles entscheidende Thesis des Yrando-Emblems nicht in Rohaldors Hände gefallen ist. Zwar hat er die Einzelteile, aber damit kann er ohne die Thesis nicht viel anfangen, die Helden haben das Schlimmste verhindert. Sollten sich die Helden mit Renissa Bellocari gut gestellt haben, ist während ihres Aufenthalts in Shenilo am IAA ein Brief eingegangen, dass der Pentagrammorden dem Ersuchen der Forschungsgruppe Einblick in den dritten Band des Großen Buchs des Geisterbanns zu erhalten, stattgegeben hat. Die Magierin hat Baltrea kurz nach den Helden verlas-



sen und ihren Ordensoberen Bericht erstattet. Die Helden haben später die Möglichkeit, sie auf dem Konvent wieder zu treffen.

Außerdem werden die Helden über den aktuellen Stand der Forschungen informiert. Der Forschungsgruppe ist es gelungen, aus Alvirons Aufzeichnungen, der Encyclopaedia magica und anderen, wichtigen und auch teilweise unerwarteten Quellen sehr konkrete Hinweise auf den Ablauf eines magischen Rituals zu extrahieren, mit dem sich in Kombination das Yrando-Emblem zusammensetzen lässt. In der kurzen Zeit, die bis zum Konvent noch bleibt, ist es möglich, mithilfe des Thesisteins dieses Ritual, zumindest in der Theorie, zu rekonstruieren, definitiv eine Qualifikation für die Teilnahme an der Basilius-Prüfung.

Diese Qualifikation gilt für einen Heldenmagier ebenso wie für Praiowine und theoretisch auch für Prishya. Letztere wird allerdings nicht vorgeschlagen und würde es auch nicht wollen, neben mangelndem Interesse an einem Titel hat sie auch deutliche Versagensängste.

DER FORSCHER LOHN

Für die Schnitzeljagd nach den Emblemteilen und die Auseinandersetzung mit Terdin hat sich jeder Held **500 Abenteuerpunkte** verdient, dazu außerdem zwei **Spezielle Erfahrungen** in *Geschichtswissen* und jeweils eine in *Sinnen-*

schärfe, *Drakhard-Zinken* und zwei Talenten, die in der Auseinandersetzung mit Terdin eine besondere Rolle spielten.

STAND AM ENDE VON KAPITEL 2:

Was passiert sein sollte:

- ☛ Die Helden haben herausgefunden, dass der echte Sogarion tot ist
- ☛ Die Helden haben sich mit ihrem Gegenspieler Terdin auseinandergesetzt und ihn in Shenilo gestellt
- ☛ Die Helden haben den Thesistein bekommen und ans IAA gebracht
- ☛ Die Forschungsgruppe hat die Thesis für das Ritual zum Zusammenbau des Yrando-Emblems rekonstruiert
- ☛ Die Helden haben ihre Spiegelbilder besiegt und den Bymazarspiegel erbeutet
- ☛ Rohaldor ist erneut entkommen

Kenntnisstand der Helden:

- ☛ Die Helden wissen, dass man mit dem Yrando-Emblem Astralkräfte umlenken und absorbieren kann
- ☛ Die Helden wissen, dass Rohaldor auf Amazeroths Pfaden wandelt

DIE GEGENSEITE

Im zweiten Kapitel stehen die Helden beinahe die gesamte Zeit über in Rivalität zu Terdin ya Rascallo und seinen Gefährten. Alle relevanten Informationen über die konkurrierende Abenteuergruppe finden Sie in den folgenden Abschnitten.

TERDIN YA RASCALLO – GEGENSPIELER VON EHRE

Erscheinungsbild: gepflegter Enddreißiger; stets edel gekleidet; lange dunkle Haare, als Pferdeschwanz getragen; düsterer Blick

Hintergrund: Terdin ya Rascallo entstammt einer angesehenen Salzhändlerfamilie aus dem Chababischen, doch bereits früh zeigte sich, dass er nicht in die merkantilen Fußstapfen seines Vaters treten würde. Nach dessen Willen besuchte er die Universalschule in Methumis, doch bereits während seiner Studien besuchte er häufiger die *Schola Defensoria* des Schwertmeisters *Enzo Comante* als seine Lehrveranstaltungen und entschied sich schließlich gänzlich für die Ausbildung zum Schwertgesellen.

Im horasischen Thronfolgekrieg scharte er eine kleine Truppe abenteuerlustiger Gestalten um sich und machte sich mit waghalsigen Kommandoaktionen für verschiedene Feldherren einen Namen. Nach dem Ende des Krieges machten sich

seine erworbenen Verbindungen bezahlt und viele wohlhabende Patrizier warben ihn für diffizile Aufträge an, was ihm letztlich sogar den *Cavalliere*-Titel einbrachte. In den letzten Jahren hat er sich im Zuge der *Renascentia*-Bewegung zunehmend auf die Besorgung von archäologischen Fundstücken spezialisiert, wobei ihm sein akademischer Hintergrund gelegen kommt.

Motivation und Ziele: Terdin sieht sich als besonders exklusiven Söldner und legt großen Wert auf die kontraktmäßige Treue zu seinem jeweiligen Auftraggeber. Die anspruchsvollen Questen begreift der nandusgläubige Abenteurer stets als neue Herausforderung, seinen horrenden Sold hingegen nur als angenehmen Nebeneffekt.

Methoden: Der Cavalliere verfügt über viele wertvolle Verbindungen in der gehobenen Gesellschaft des Horasreichs – unter anderem ist er angesehenes Mitglied der *Avesfreunde* und weiterer Logen – und nutzt diese gern als Strippenzieher im Hintergrund, um seine Pläne zu unterstützen. Aber auch in der direkten Konfrontation ist Terdin ein gefährlicher Gegner, denn er weiß Anderthalbhänder und Balestrina meisterlich einzusetzen und kennt keine Skrupel beim Erreichen seiner Ziele oder der Erfüllung seines Kontraktes.

Darstellung: Stellen Sie Terdin als kultivierten aber kompromisslosen Gegenspieler da, der genauso gut auf der Seite der



Helden stehen könnte. Deuten Sie im Gespräch Ihre einflussreichen Freunde an und lassen Sie subtil ihre Bildung einfließen – etwa durch das Einstreuen bosparanischer Ausdrücke.

Rolle im Abenteuer: Terdin fungiert vor allem in **Kapitel 2** als der offensichtliche Kontrahent der Helden, wird jedoch letztlich von Rohaldor auch nur betrogen und als entbehrliches Werkzeug eingesetzt.

Weiteres Schicksal: Das Schicksal Terdins legen wir in die Hände jedes Meisters. Er wird in kommenden Publikationen nicht weiter thematisiert.

Zitate: „Der verschollene magische Haarschmuck von Obra-Horas? Kein Problem, wir kümmern uns darum. In zwei Monden sollt Ihr ihn haben.“

„Messt mich an meinen Erfolgen, nicht der Haltung meiner Auftraggeber.“

„Es ist nichts Persönliches, aber Ihr steht meinem Auftrag im Wege.“

„Ich werte dies als Angriff auf meine Ehre und verlange umgehend Satisfaktion!“

Titel: Cavalliere

Geboren: 997 BF **Größe:** 1,92 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Kurcharakteristik: brillanter Kämpfer, meisterlicher Archäologe, kompetenter Intrigant

Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 14, CH 13, FF 12, GE 16, KO 13, KK 15; SO 11; Gebildet, Verbindungen; Arroganz, Prinzipientreue, Verschwendungssucht 7

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Talente: Etikette 13, Geographie 12, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 11, Magiekunde 14, Sagen und Legenden 11, Staatskunst (Intrige) 8 (10), Überreden 12, Zechen 10; diverse alte Sprachen und Schriften

Terdin ya Rascallo

Anderthalbhänder: INI 17+1W6 AT 19 PA 18 TP 1W6+6 DK NS

Kurzschwert: INI 16+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+3 DK HN

Waffenlos: INI 16+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+1(A)* DK H

Balestrina: INI 16+1W6 FK 19 TP 1W6+6**

LeP 36 AuP 38 WS 7 RS 4 MR 6 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 13, KK 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I-III (insgesamt Ausweichen 16), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Klingenschlag, Klingenschwall, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 16 (16/14/16), Selbstbeherrschung 12 (16/13/15), Sinnenschärfe 17 (15/14/14); Kusliker Lamellar

*) Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

**) Bolzenversion

TERDINS GEFÄHRTEN

Terdin wird bei seinen Aufträgen meist von vier anderen Abenteurern begleitet, allesamt Spezialisten auf ihrem Gebiet und erfahren, in dem was sie tun. Wie auch Terdin selbst ist seine Truppe gewissermaßen das – noch nicht einmal das zwangsläufig ‚böse‘ – Spiegelbild der Helden. Sie wurden von ihrem Gegenspieler angeheuert und stehen daher dieses Mal auf der anderen Seite, ansonsten gleichen sie der Heldengruppe jedoch verblüffend.

SAPEÏDRA PYDOCTIS, DIE JÄGERIN

Die Zyklopäerin (*1009 BF, muskulös, lacht gern und viel) ist eine Meisterschützin mit dem Kompositbogen und eine versierte Überlebenskünstlerin in der freien Natur. Durch ihre fröhliche Art sorgt sie stets für gute Stimmung in der Truppe.

Kurzcharakteristik: brillante Jägerin, kompetente Nahkämpferin

Sapeïdra Pydoctis

Streitaxt: INI 11+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+5 DK N

Waffenlos: INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP(A) 1W6+2* DK H

Kompositbogen: INI 11+1W6 FK 28 TP 1W6+5

LeP 32 AuP 34 WS 7 RS 3 MR 5 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 16, KO 14, KK 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Meisterschütze (Bogen), Schnellladen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 11 (13/13/16), Selbstbeherrschung 8 (13/14/16), Sinnenschärfe 15 (12/13/13); Lederharnisch

*) Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

VADIRO PEVASCA, DER HEXER

Der Zahori Vadiro (*1001 BF, verwegen, prahlerisch) ist ein Hexer der Fahrenden Gemeinschaft, der viele Jahre als Dieb und Einbrecher tätig war, bevor er von Terdin vor einem Lynchmob gerettet wurde und sich ihm anschloss.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Einbrecher und Dolchkämpfer

Vadiro Nevasca

Schwerer Dolch: INI 12+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+2 DK H

Waffenlos: INI 12+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W6 DK H

Wurfmesser: INI 12+1W6 FK 21 TP 1W6

LeP 29 AuP 32 AsP 45 WS 6 RS 0 MR 7 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 16, FF 14, GE 17, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I+II, Binden, Doppelangriff, Gezielter Stich, Meisterparade, Standfest, Todesstoß

Besonderheiten: Akrobatik 13 (15/16/13), Körperbeherrschung 17 (15/16/17), Selbstbeherrschung 8 (15/12/13), Sinnenschärfe 10 (12/16/16), Vertrautentier: Totenkopffächchen Flix



Zauber: ARMATRUTZ 13, ATTRIBUTO 10, BLITZ 11, GROSSE GIER 11, HARMLOSE GESTALT 15, KATZENAugEN 10, KRÖTENSPrUNG 13, ODEM 15, PLUBUMBARUM 10, SPINNENLAUF 16, VIPERNBLICK 10

AZINA AS-SARJABAN, DIE EXOTIN:

Die Aranierin Azina (*999 BF, gutaussehend, kühl) ist eine Spezialistin für Ausgrabungen und Expeditionen zu verlassenen Gräbern und war früher für einige Qabalyim tätig. Sie musste Aranien verlassen, als sie einigen einflussreichen Personen zu oft auf die Füße getreten war und ist nun seit einigen Jahren die Geliebte und Geschäftspartnerin Terdins.

Kurzcharakteristik: brillante Grabräuberin, kompetente Kämpferin, meisterliche Magiehistorikerin

Azina as-Sarjaban

Khunchomer: INI 12+IW6 AT 17 PA 21* TP IW6+4 DK N

Waffenlos: INI 12+IW6 AT 12 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H

LeP 32 AuP 34 WS 8 RS 0 MR 7 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 16, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I Beidhändiger Kampf I, Finte, Meisterparade, Parierwaffen I+II

Besonderheiten: Körperbeherrschung 15 (15/14/16), Selbstbeherrschung 8 (15/12/13), Sinnenschärfe 10 (15/14/14)

*) Parade mit einem Vollmetall-Kriegsfächer

TURMOX SOHN DES TORTAX, DER ZWERG:

Turmox (*912 BF, glatzköpfig, unerschütterlich) ist ein Brillantzwerg aus Silas, der die Truppe um Terdin mit seinen raffinierten Mechaniken unterstützt, seien es Flaschenzüge, Trickwaffen, Fallen oder andere mechanische Spielereien. Außerdem kann er fast alles reparieren und ist – für einen Zwergen ungewöhnlich – ein ausgezeichneter Degenfechter. *Kurzcharakteristik:* brillanter Mechaniker und Handwerker, meisterlicher Fechter

Turmox Sohn des Tortax

Degen: INI 14+IW6 AT 16 PA 21* TP IW6+3** DK N

Waffenlos: INI 12+IW6 AT 13 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H

Wurfdolch: INI 12+IW6 FK 22 TP IW6+1

LeP 39 AuP 44 WS 7 RS 3 MR 8 GS 6

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 15, KO 13, KK 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II (Insgesamt Ausweichen: 15), Beidhändiger Kampf I, Defensiver Kampfstil, Eisenhagel, Finte, Gezielter Stich, Linkhand, Meister der Improvisation, Meisterparade, Parierwaffen I+II, Tod von Links, Todesstoß

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (19/15/15), Selbstbeherrschung 12 (19/13/15), Sinnenschärfe 12 (13/15/15)

*) Parade mit einem Linkhanddolch mit Klingendreher

**) maßangefertigter Degen in Zwergengröße



KAPITEL 3 – DER ALLAVENTURISCHE KONVENT

Im letzten Teil des Abenteuers müssen die Helden auf dem Allaventurischen Konvent Rohaldors Spur wieder aufnehmen und herausfinden, welches Ziel er verfolgt. Nachdem klar wird, dass er sich offenbar in die Globule des Basilius geschlichen hat und die Magie der Feenwelt in sich aufnehmen

und das Artefakt des großen Erzmagiers zerstören will, reisen die Helden mit Erlaubnis der Magiergilden hinter ihm her, um ihn aufzuhalten und endgültig zu besiegen. In der Globule kommt es dann zum großen Finale.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

Die nachfolgenden Ereignisse folgen einem straffen Verlauf. Dennoch können Sie sie eventuell ein wenig verschieben, je nach den Handlungen der Helden:

1. Peraine 1034 BF: Eröffnungsfeier des Allaventurischen Konvents, große Plenumsdiskussion zum Status quo der Magierschaft

3. Peraine 1034 BF: Geheime Erörterung der aktuellen Krise um Rohaldor von Mersin und das Yrando-Emblem im kleinen Kreis

11. Peraine 1034 BF, Vollmond: Das Gremium honoris beginnt mit den Vorbereitungen für die Basilius-Prüfung und gibt sich dabei für 3 Tage (bis zum 14.) in Klausur

22. Peraine 1034 BF: Beginn des Prozesses gegen Rohaldor von Mersin

25. Peraine 1034 BF, Neumond: Beginn Basilius-Prüfung – die Kandidaten (und heimlich Rohaldor) betreten die Prüfungsglobule

27. Peraine 1034 BF: Die Helden betreten die Prüfungsglobule

9. Ingerimm, 1034 BF, Vollmond: Ende der Basilius-Prüfung

Detaillierte Zeitangaben finden Sie in der Beschreibung des Konvents auf Seite 82.

KONVENTSGEPLÄTSCHER

Nach ihrer Auseinandersetzung mit Terdin haben die Helden (vermutlich) noch etwas Zeit, bis der Allaventurische Konvent beginnt. Wie viel genau, ist von den Ereignissen von Kapitel 2 abhängig.

Viele Magier treffen auch bereits vor dem Konvent in der Stadt ein, andere punktgenau am Tag der Eröffnung, andere wiederum werden sich aus verschiedensten Gründen verspäten (oder gar nicht auftauchen). Eine Auflistung der anwesenden Magier und nähere Informationen zu ihnen finden Sie auf Seite 110.

Kuslik erwartet die Konventsteilnehmer bereits und viele Bürger der Stadt haben durch die drei Magierakademien auch ausreichend Erfahrung mit den ungewöhnlichen Besuchern und ihren Bedürfnissen gemacht. Dennoch wird die Ankunft einiger illustrierter Gestalten wie Salpikon Saverin mit seinen auffälligen, regenbogenfarbigem Haar, Thomeg Atherion, der auf einem fliegenden Teppich angereist kommt oder auch der nostrischen Königin mitsamt ihres halben Hofstaates die Kusliker in Staunen versetzen.

Die Stadt hat sich auf die Gäste eingestellt, die Herbergen sind ausgebucht und selbst die zusätzlichen Schlafgelegenheiten in den anderen beiden Akademien Kusliks sind überfüllt.

Nicht ganz uneigennützig wird auch die Hesindekirche bei den Vorbereitungen des Konvents helfen und die Magisterin der Magister, *Aldare Firdayon*, wird es sich nicht nehmen lassen, dem Konvent selbst einen Besuch abzustatten. Dabei wird sie auch den Draconitern Anweisung geben, besonders gut aufzupassen, denn es hat sich bereits herumgesprochen, dass Rohaldor etwas plant.

DIE ERÖFFNUNG

Zweck der Szene: Eröffnung des Konvents
Atmosphäre: wissenschaftlich und theoretisch, gewürzt mit einigen interessanten Erkenntnissen

Am Tag der Eröffnung sind die Räumlichkeiten des IAA bereits gut gefüllt. Neben den Magiern haben sich auch Zauberer anderer Traditionen (vor allem ein paar Hexen von der Schwesternschaft der Mada) sowie eine kleine Zahl von Geweihten eingefunden. Und dennoch sind noch nicht al-



le Konventsteilnehmer vor Ort. Einige Gäste werden erst in den nächsten Tagen erwartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rhayodan de Porcupino, der Convocatus Altissimus, hat sich auf das Podium begeben und stampft mit seinem Stab mehrfach auf den Boden, um die übrigen Magier zur Ruhe zu rufen. Die Anwesenden wenden sich zu ihm in der Erwartung einer großen Eröffnungsrede, wie sie einst Prishya von Garlischgrötz auf dem vorletzten Konvent hielt.

„Verehrte Collegae. Kluge Worte werden in diesen Hallen noch oft genug gewechselt werden, sodass ich niemanden mit einer langen Rede langweilen möchte. Zu selten trifft sich so ein erlauchter Kreis an begabten Gelehrten, zu kostbar ist unsere Zeit, um sie auf Unwichtiges zu verschwenden. Hiermit erkläre ich das Allaventurische Konvent für eröffnet. Mögen Weisheit und Erkenntnis uns allen zu teil werden.“

So endet Rhayodan de Porcupinos Rede, der sich daraufhin zurückzieht und die Magierschaft – überrascht von den wenigen Begrüßungsworten – verwirrt im Saal zurücklässt.

Von nun an können Helden wie Magier sich im IAA umsehen und an den verschiedenen Lesungen, Experimenten, Diskussionen und Gesprächen teilnehmen. Die Zeit bis zum Tribunal und Rohaldors Verurteilung bzw. dem Beginn der Basilius-Prüfung können die Helden beliebig gestalten.

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Nach den Ereignissen des Konvents während der Invasion der Verdammten und anderen Vorkommnissen sind die Gilden übereingekommen, das den Allaventurischen Konvent verstärkt abzusichern. Zu groß ist die Gefahr, dass jemand einen Anschlag plant, bei dem die klügsten Köpfe des Kontinents ums Leben kommen könnten.

Während des gesamten Konvents gelten folgende Sicherheitsmaßnahmen:

- Die Akademiegardisten der Kusliker Akademien wurden für die Zeit des Konvents allesamt dem *Armatus maximus* der Halle der Antimagie, *Glacierian* (*1012 BF, athletisch, schalkhafter Humor) unterstellt. Der kompetente Kampfmagier hat seine Leute an strategisch wichtigen Stellen postiert und lässt auch stichprobenartig magische Überprüfungen der Besucher durchführen.

- Unterstützt werden sie von der Kusliker Stadtgarde. Sie hat während des Zeitraums des Konvents 20 Gardisten abgestellt, die in 5er Gruppen patrouillieren und zwar sowohl außerhalb der drei Magierakademien, als auch innerhalb. Die Wachen haben eine achtstündige Schicht, bevor sie ausgewechselt werden.

- An jedem Zugang des IAA und den anderen Akademien haben ODL-Magier einen *APPLICATUS* angebracht, mit einem *ODEM* versehen, der Zauber mit den Merkmalen *Schaden, Einfluss, Herrschaft* und *Limbus* bemerkt. Sollte ein Artefakt mit einem solchen Merkmal durch den Zugang geschleust werden, ertönt ein an den Odem gekoppelter *VOGELZWITSCHERN*, um die Konventsteilnehmer mittels eines lauten Glockengeläuts zu warnen.

- An Zugängen stehen mindestens zwei abbestellte Magier (meistens ODL-Mitglieder), die unbekannte Magier kontrollieren und befragen (bei Einwilligung durchaus auch mit einem *BANNBALADIN* oder einem *RESPONDAMI*). Gelegentlich werden die Wachen auch noch von Gardisten und einem Draconiter unterstützt.

- Auch der Orden der Draconiter versucht für Sicherheit zu sorgen. Gelegentlich nutzen die Geweihten Mitglieder ihre Liturgien zur Kontrolle von Teilnehmern. Hohe Mitglieder des Ordens wie *Erehton* und *Scamandina Madrigella* begleiten die etwa zwei Dutzend anwesenden Draconiter (darunter zwei Eiserne Schlangen).

- Ansonsten werden einige vorsichtige (andere würden sagen paranoide) Magier individuelle Sicherungen für ihre Zimmer oder sich selbst anwenden: Vom *GARDIANUM* im Zauberspeicher über eine Magierrobe mit *WIDERWILLE* bis hin zu einem Erzelementarring, der einen in Notsituationen schützt, ist alles vertreten.

WIE KOMMT ROHALDOR IN DAS IAA HINEIN?

Rohaldor vermutet, dass die magischen Sicherheitsmaßnahmen durch die Helden verstärkt wurden und es für ihn nicht leicht wird, unerkant auf dem Konvent zu erscheinen. Er hat sich mehrere Pläne überlegt, wie er das IAA betreten kann.

- Da er durch einen *ODEM* oder andere Hellsichtmagie leicht als Zauberer zu identifizieren ist, wählt er als Tarnidentität die Rolle des jungen Adepten *Faldorio Olgara* aus. Rohaldor verlässt sich diesmal in erster Linie auf eine profane Verkleidung, da Illusionsmagie ihn vermutlich schnell verraten würden.

- Alternativ wird Rohaldor ein Mitglied des Personals des IAA bei einem Dienstweg durch die Stadt überfallen, es ausschalten und kurzfristig seine Rolle einnehmen. Hier wird er vermutlich auch auf Magie wie den *IGNORANTIA* oder den *IMPERSONA* zurückgreifen.

UND WAS IST MIT DEM URIDABASH?

Um den Dämon mit in die Globule zu nehmen, muss Rohaldor zusammen mit ihm den Prüfungsort betreten. Allerdings ist das IAA zu gut gesichert und das Risiko zu groß, den Dämon direkt mitzunehmen, sodass Rohaldor auf einen anderen Plan zurückgreift, um sich der Hilfe des Uridabash zu versichern.

- Sobald Rohaldor sich im IAA bewegen kann, wird er eines der Fenster untersuchen und mittels Antimagie die



Zauber auflösen, um den Uridabash einzuschleusen. Anschließend macht sich der Dämon sehr klein, sodass er in einer Hosentasche Rohaldors mitgenommen werden kann. Der Uridabash wird sich vor Wut über dieses Versteck erst einmal beschweren und zwar so laut, dass einer der Helden oder eine Meisterperson es mitbekommt. Dieser Fehler kann später für die Helden ein Indiz sein, sollte aber zunächst nicht so auffallen, dass sie bereits Verdacht schöpfen.

☛ Alternativ kann der Uridabash auch mit seiner Magie eine der Sperren überwinden und sich als Magier tarnen. Er wird dann die Gestalt von *Silvana Olgara* annehmen, der Schwester des Faldorio, die sich noch im Studium befindet. Ihm wird es eine große Freude sein, Kontakt mit den Helden aufzunehmen und einem männlichen Helden schöne Augen zu machen (in dieser Variante fällt die Tarnung erst im Finale des Abenteuers ab und Silvana nimmt dann wieder ihre echte Gestalt an).

Nötige Ergebnisse:

☛ Die Helden sollten sich auf dem Konvent befinden und sich mit den Sicherheitsmaßnahmen vertraut machen.

Retten, was zu retten ist:

☛ Eigentlich sollte nichts schiefgehen. Waren die Helden sehr aufmerksam, könnte es Rohaldor schwerer haben, auf das Gelände zu kommen, aber mit dem Uridabash sollte es möglich sein.

Für wahre Helden:

☛ Rohaldor kann für eine Ablenkung sorgen, indem er eine Bande von Schurken anwirbt, die versucht in das IAA einzubrechen oder er lässt den Uridabash in Rohaldors Gestalt an einer der anderen Kusliker Akademien für Unruhe sorgen, um die Aufmerksamkeit dorthin zu verlagern.

DER ALLAVENTURISCHE KONVENT DER MAGIE 1034 BF

Der Allaventurische Konvent der Magie gilt als das bedeutendste Treffen der Gildenmagie. Nur alle sieben Jahre kommt die aventurische Magierschaft zu dieser Großveranstaltung von meist zwei ganzen Monaten Dauer zusammen und erörtert neue magische Entdeckungen und Entwicklungen, aber auch Probleme und Streitigkeiten innerhalb und zwischen den Gilden. Des Weiteren werden gegebenenfalls Änderungen am Codex Albyricus vorgenommen, Zauberformeln gebannt oder an die Allgemeinheit weitergeben sowie neue Akademien und Orden anerkannt.

Nicht zuletzt ist der Konvent aber auch der gesellschaftliche Höhepunkt der Magierschaft und somit Gelegenheit zum gegenseitigen Austausch und der Pflege alter Freundschaften oder Rivalitäten.

Der Allaventurische Konvent 1034 BF stellt sicher einen der Höhepunkte des Abenteuers **Im Schatten des Elfenbeinturms** dar, ist allerdings auch eine besondere Herausforderung für den Meister. Im Folgenden wollen wir Ihnen daher alle Informationen liefern, die Sie benötigen, um dieses magische Großereignis am Spieltisch darzustellen und mit Leben zu füllen.

WAS LAUGE WÄHRT ...

Bereits die Vorbereitungen des Konvents sind von Streitigkeiten unter den Gilden geprägt: Gut ein Jahr vor dem Konvent reklamiert die Graue Gilde unter Wortführerschaft der Puniner Spektabilität *Sirdon Kosmaar* als größte Gilde die Ausrichtung des Konvents 1034 für sich und schlägt als Austragungsort Festum vor. Die Schwarze Gilde hingegen verwehrt sich entschieden gegen solcherlei Proporz-Gedanken, denn turnusgemäß wäre nach Punin und Gareth

zweifelsohne eine schwarzmagische Akademie an der Reihe, wobei sowohl Fasar als auch Mirham als Vorschläge im Raum stehen. Sollten die Grauen auf ihrer Argumentation beharren, drohen die Schwarzmagier sogar, den Konvent mit Missachtung zu strafen und dem Großereignis geschlossen fernzubleiben.

Die Weiße Gilde hält sich in dieser reinen Prestigefrage in ungewöhnlicher Weise zurück und nimmt zeitweise sogar überraschend eine Vermittlerrolle ein. Hintergrund dafür ist, dass die Durchführung der Basilius-Prüfung für den Bund des Weißen Pentagramms ein wichtiges Anliegen ist und dazu alle Gilden mit ins Boot geholt werden müssen.

Erst nach außerplanmäßigen Sitzungen aller drei Gildenräte im **Efferd 1034 BF** und einem gildenübergreifenden Konklave in Mirham im **Travia 1034 BF** einigt man sich auf den Kompromiss, das IAA als gildenübergreifende Instanz zum Ausrichter zu erklären. Die notwendige Kooperation mit den anderen, grauen und weißen Akademien Kusliks – allein könnte das kleine IAA den Konvent kaum stemmen – birgt jedoch neuen Zündstoff, den man durch die Nominierung der schwarzen Spektabilität *Rhayodan de Porcupino* zum Convocatus Altissimus, dem nominellen Gastgeber des Konvents, zu entschärfen versucht.

... WIRD EINDLICH GUT(?)

Letztlich ist es den Kusliker Akademien – mit Hilfe tat- und finanzkräftiger Unterstützung der Kusliker Bürgerschaft, die die Ausrichtung des Konvents als Ehre für die gesamte Stadt sieht – gelungen, alle notwendigen Vorbereitungen zu treffen und so empfängt man im **Peraine 1034 BF** über 900 Gildenmagier aus allen Teilen Aventuriens. Wie meist stellt



die *Große Graue Gilde des Geistes* dabei etwa die Hälfte der Anwesenden, während der *Bund des Weißen Pentagramms* immer noch gut doppelt so kopfstark ist wie die traditionell unterrepräsentierte *Bruderschaft der Wissenden*.

In jedem Fall wimmeln die Straßen, Plätze und Tavernen der Stadt Kuslik in diesen Tagen nur so von gelehrten Herren und Damen mit Stab und Robe. Schnell sind alle Zimmer der Hotels und Gasthäuser belegt, sodass auf Notquartiere ausgewichen werden muss: Die Akademien haben den größten Teil ihrer Scholaren nach Hause geschickt und ihre Schlafsäle zur Verfügung gestellt, aber auch Lagerhäuser wurden angemietet und selbst in großen Zelten lässt es sich zu dieser Jahreszeit im sonnigen Horasreich gut aushalten. Im Gegensatz zu den vergangenen Konventen, die stets von Katastrophen oder welterschütternden Ereignissen geprägt waren, scheint dies erstmals wieder ein gut besuchter, regulärer Allaventurischer Konvent zu werden, bei dem der gelehrte Disput und der Austausch über die magische Kunst im Vordergrund steht.

DAS SPIEL AUF DEM KONVENT

Natürlich sind die Helden nicht aus reinem Interesse oder aus Lust und Laune auf dem Konvent zugegen. Sie werden weiter ihrer Aufgabe nachgehen und die dunklen Machen-

schaften Rohaldors aufdecken wollen, außerdem gilt es ja auch das Yrando-Emblem wieder zurück in die sicheren Hände der Gilden zu bringen.

Dennoch werden sich die Helden einige Zeit frei auf dem Konvent bewegen, denn schließlich sind sie im Laufe des Abenteuers gewissermaßen selbst Teil der Magierwelt geworden und dadurch für viele der anwesenden Magier teils zu begehrten Gesprächspartner, teils aber auch Konkurrenten avanciert.

Sie finden in den folgenden Abschnitten sowohl den zeitlichen Ablauf des Konvents, als auch eine Übersicht über die wichtigsten Ereignisse, Themen und Streitpunkte. Die Helden werden zwangsläufig immer wieder mit dem ein oder anderen dieser Punkte konfrontiert werden und können in den Disputen darüber die ein oder andere Seite unterstützen.

Die gesamte Zeit über finden an verschiedenen Orten (Seminarräume der Akademien, aber auch Kusliker Residenztheater oder verschiedene Tavernen) aber auch weitere Diskussionsrunden und Arbeitskreise zu den unterschiedlichsten Themen statt, die Sie nach Belieben frei setzen können, um den Interessen und Spezialgebieten ihrer Spielrunde gerecht zu werden.

Außerdem sind auch die trockensten Magier geistvoller Unterhaltung nicht abgeneigt, sodass die Kusliker Theater – allen voran die *Camera Obscura* und das *Magische Theater*



der Visionen und Abenteuer – Sondervorstellungen anbieten. Aber auch die Barden, Gaukler und Huren aus dem ganzen Horasreich sind angereist, um die gelehrten Magistri zu unterhalten und erfüllen das sonst so prude Kuslik mit einem bunten Treiben, wie man es sonst eher aus Belhanka kennt.

ZEITLICHER ABLAUF DES KONVENTS

Datum	Ereignis
24. Phex	<i>Glückstag</i> : Die Sulman al'Nassori läuft mit großem Aufsehen im Hafen von Kuslik ein.
30. Phex	<i>Versenkungsfest</i> : Ankunft der meisten (zwölf-göttergläubigen) Magier in Kuslik; gemeinsame Zeremonien und Meditation
1. Peraine	Eröffnungsfeier des Allaventurischen Konvents, große Plenumsdiskussion zum Status quo der Magierschaft
3. Peraine	Geheime Erörterung der aktuellen Krise um Rohaldor von Mersin und das Yrando-Emblem im kleinen Kreis
7. Peraine	<i>Rakorium Muntagonus</i> und <i>Hilbert von Puspereißen</i> treffen auf dem Konvent ein und berichten von der Entdeckung <i>Zze Thas</i>
9. Peraine	Genehmigungsverfahren über die Neugründung der Akademie Sinoda und den Gildenwechsel Bethana
11. Peraine	Vollmond: Das <i>Gremium honoris</i> beginnt mit den Vorbereitungen für die Basilius-Prüfung und begibt sich dabei für 3 Tage (bis zum 14.) in Klausur
15. Peraine	Offizielle Bekanntgabe der Kandidaten für die Convocati Primi
19. Peraine	Auftritt Yppolita von Gareth (s.u.)
22. Peraine	Beginn des Prozesses gegen Rohaldor von Mersin
20. Peraine	Arbeitskreis: <i>Die Urnen des Unwissbaren</i> mit Vortrag von <i>Larissa Uchakbar</i>
25. Peraine	Neumond: Beginn Basilius-Prüfung – die Kandidaten (und heimlich Rohaldor) betreten die Prüfungsglobule
27. Peraine	Die Helden betreten die Prüfungsglobule
9. Ingerimm	Vollmond: Ende der Basilius-Prüfung
10. Ingerimm	Geheime Verhandlungen der Gildenoberen über die Zukunft des Yrando-Emblems
12. Ingerimm	Feierliche Ehrung der neuen Erzmagier
15. Ingerimm	Wahl der Convocati Primi
17. Ingerimm	Entscheidung Yppolitas
19. Ingerimm	Schlussfeierlichkeiten des Konvents und Abreise der Teilnehmer

Und selbst für wackere Streiter in glänzender Rüstung, die allem Magischen soweit wie nur möglich fernbleiben, gibt es Beschäftigung: Ende Peraine wird in Kuslik das traditionelle Kaiserturnier ausgetragen, ein großer Wettstreit mit Disziplinen, wie Tjost, Buhurt und sogar Wagenrennen.

BESTIMMENDE THEMEN DES KONVENTS

Während die Allaventurischen Konvente 1020 BF und 1027 BF jeweils bestimmende Themen hatten, die vor allem durch die jeweils akuten Bedrohungssituationen vorgezeichnet waren, gibt es beim Kusliker Konvent eine Vielzahl von Themen, die die Diskussionen, Verhandlungen und Symposien prägen.

DIE URNEN DES UNWISSBAREN

Ein wichtiges Thema, das vor allem auf Initiative des jungen Horas in den Fokus gerät, ist der Umgang mit den Splintern der Dämonenkrone. Bei der Suche nach Möglichkeiten zur Eindämmung der Macht und Gefährlichkeit dieser Artefakte sucht der junge Herrscher (der sich auf dem Konvent jedoch von Gesandten wie seinem Hofmagus *Gardelan ya Meniona* oder Comto Seneschall *Urras von Malur* vertreten lässt) die Expertise der versammelten Fachwelt. Aufsehen erregt dabei der Vortrag der ehemaligen Spektabilität der Kusliker Antimagieschule *Larissa Uchakbar*, die in theoretischen Forschungen belegt haben will, dass man die Splitter in speziell gefertigten Gefäßen sicher verwahren könne. Ihre These sorgt für hitzige Diskussionen (nicht zuletzt mit ihrer Nachfolgerin *Parisanthea Kaucis*), qualifiziert die alternde Antimagierin jedoch für die Teilnahme an der Basilius-Prüfung. Und auch der Horashof macht sich dem Vernehmen nach in Folge des Konvents tatsächlich an die Fertigung der sogenannten *Urnen des Unwissbaren*.

DIE AUSBILDUNG YPPOLITAS

Seit 1024 BF wird die Schwester der Kaiserin Rohaja, Prinzessin Yppolita von Gareth, im Festumer Exil durch Chiranor Feyamun in den magischen Künsten unterwiesen. Und obwohl ihre Ausbildung inzwischen schon deutlich länger andauert als für einen Scholaren üblich, blieb es ihr bislang verwehrt ihre Examinatio abzulegen und damit den Titel *adepta minor* zu erwerben.

Überraschend tritt Yppolita nun auf dem Konvent auf und fordert vehement ihr Recht ein. Als die Weiße Gilde ihr dies verweigert und bezugnehmend auf den alten Richterspruch darauf verweist, ihr erst nach dem Ende ihrer zwölfjährigen Verbannung die Prüfung abnehmen zu wollen, entgegnet die Prinzessin keck, es müsse ja nicht die Weiße Gilde sein, unter deren Hoheit sie ihre Examinatio abzulegen gedenke. In Folge kommt es zu einem eifrigen Buhlen um die Gunst und das Wohlwollen Yppolitas, denn für alle drei Gilden wäre es ein gewichtiges Pfund die Schwester der Kaiserin des Raulschen Reiches in ihren Reihen zu wissen.



Letztlich entscheidet sich Yppolita für die Graue Gilde und sie bekommt sogar einen kaiserlichen Dispens, sich für die Zeit ihrer Prüfung nebst Vorbereitung an der Akademie der Hohen Magie in Punin aufzuhalten. Ein herber Schlag für die Weiße Gilde und ein großer Triumph für die Graue – und allen voran für Sirdon Kosmaar, der die Prinzessin an ‚seine‘ Akademie holen kann.

DIE ENTDECKUNGEN DER DRACHENCHRONISTEN

Kurz vor dem Konvent kulminieren die Ereignisse der *Drachenchronik*. Verspätet und auf mysteriösen magischen Wegen treffen *Rakorium Muntagonus* und *Hilbert von Puspeiken* (sowie möglicherweise auch die Helden der *Drachenchronik*) auf dem Konvent ein und berichten über ihre Erkenntnisse. Zunächst zweifelt man an den Worten der als etwas versponnen geltenden Gelehrten, aber bei denen, die sich überzeugen lassen, sorgen gerade die neuen Einsichten hinsichtlich des Reiches und der Globule von *Zze Tha* für großes Aufsehen. Zumal es heißt, dass es weiterhin passierbare Pforten nach *Zze Tha* geben sollte: die potentiellen Erkenntnisse und zu erwartenden Durchbrüche für die gildenmagische Forschung wären phänomenal!

DIE BASILIUS-PRÜFUNG

Natürlich ist auch die bevorstehende Basilius-Prüfung ein häufiges Gesprächsthema unter den Besuchern des Konvents. Eifrig werden die Chancen der bereits bekannten Bewerber *Firlionel Nachtschatten* und *Larissa Uchakbar* diskutiert: Während die Leistungen des Erfinders der *Vereinheitlichten Kräftelehre* unbestreitbar sind, war die ehemalige Spektabilität Kusliks lange von der Bildfläche verschwunden und hat erst kürzlich wieder von sich reden gemacht.

Auch das tragische Scheitern der *Pernixia Berlinghan*, die freundliche Ablehnung der Prüfung durch Aleya Ambareth oder die erfolgreiche Prüfung von *Dschelef ibn Jassafer* sind Themen, die in den Salons und Gassen Kusliks diskutiert werden.

Dass sich *Praiowine Westfar* ebenfalls der Prüfung stellt, wird nur wenig überrascht zur Kenntnis genommen, denn schließlich hatte die Weiße Gilde im Vorfeld nachdrücklich auf die Durchführung der Basilius-Prüfung bestanden. Was die blinde Hellsichtmagierin für die Teilnahme qualifiziert, fragt sich jedoch so mancher – was sicher in ähnlichem Maße gilt, falls ein Spielermagier ebenfalls antritt.

DIE FREIE GILDE

In aller Munde ist die mögliche Gründung einer vierten Gilde, der sogenannten *Freien Gilde*: Rund einen Monat vor Beginn des Konvents ist in Mengbilla eine ganze Reihe von Magiern zu ersten Gesprächen zusammengekommen, die sich von keiner der drei großen Magiergilden mehr adäquat vertreten fühlen. Von der Gründung einer eigenen Gilde versprechen sie sich die Vorteile einer Gildenmitgliedschaft wie

eigene Gerichtsbarkeit, Rechtssicherheit in den meisten Reichen und standesrechtliche Privilegien, ohne Rücksicht auf eine ideologische Bindung, die Gildenpolitik oder ähnliches Machtgeklügel nehmen zu müssen. Darüber hinaus gibt es wenig Gemeinsamkeiten unter den Initiatoren dieser Idee; tulamidische Privatgelehrte ohne Gildenzugehörigkeit sind ebenso darunter wie exklusive weißmagische Lohnmagier aus dem Horasreich; südaventurische Kapermagier stehen neben Mitgliedern des *Garethir Zirkels der Freien Wissenschaften*.

Obwohl diese Pläne für aufgeregte Diskussionen auf dem Konvent sorgen, werden sie vorerst nicht von Erfolg gekrönt sein: In einem Akt seltener Einigkeit kommen die drei etablierten Gilden überein, ihr ganzes Gewicht bei den Machthabern der verschiedenen Reiche in die Waagschale zu werfen, um unliebsame Konkurrenz zu verhindern.

Auch zunächst begeisterte Unterstützer machen einen Rückzieher als es zur Konfrontation mit den Gilden kommt. Nicht zuletzt nutzen einflussreiche Sympathisanten wie die Akademie Khunchom das Liebäugeln mit der ‚Freien Gilde‘ vor allem als Drohkulisse, um sich innerhalb der Grauen Gilde mehr Macht zu verschaffen.

Obwohl die Bewegung vorerst scheitert, gärt ihr Gedankengut gerade innerhalb der Grauen Gilde weiter, denn der pragmatische Ansatz und die Distanzierung von Gildenintelligen und -politik wirkt auf viele Graumagier äußerst anziehend attraktiv.

STREIT IN DEN GILDEN

Während man die Auseinandersetzung zwischen den Gilden beinahe als das übliche Tagesgeschäft ansehen kann, ist bei diesem Konvent deutlich zu bemerken, dass in Ermangelung eines starken äußeren Feindes, wie er die letzten beiden Konvente prägte, Konflikte innerhalb der einzelnen Gilden stärker in den Vordergrund treten.

☛ In der *Weißen Gilde* erwächst erstmals seit langem eine ernstzunehmende Opposition gegen Saldor Foslarin, was gar in einer Gegenkandidatur *Hesindiane Gilindors* bei der Wahl zum Convocatus Primus gipfelt (s.u.). Die einflussreiche Spektabilität aus Methumis ist dabei jedoch nur das Aushängeschild einer liberalen weißmagischen Strömung um *Nita von den Adlern* (Vinsalt), *Eslam von Wagenhalt* (OCR), *Yolande II. Kasmyrin* (Nostris) und nicht zuletzt die den Helden wohlbekannte *Praiowine Westfar*. Auch die Unruhe um eine potentielle Neuausrichtung der Rohalswächter durch Eslam von Wagenhalts Einfluss sorgt für Diskussionen innerhalb der Gilde.

☛ Der Verlust des Convocatus Primus nagt schwer am Selbstbewusstsein der Puniner Magier, da das Oberhaupt der *Grauen Gilde* in ihrem Verständnis natürlich der bedeutendsten Akademie Aventuriens entstammen sollte. Besonders die Puniner Spektabilität Sirdon Kosmaar sucht daher häufig die Konfrontation mit Gildenoberhaupt *Elcarina von Hohenstein*. Der gewiefte Gildenpolitiker Kosmaar profitiert



dabei davon, dass der Umzug der Gildenverwaltung nach Lowangen auch nach sieben Jahren noch nicht komplett vollzogen ist und wichtige Gildeninstanzen ihren Sitz nach wie vor an der Akademie Punin haben, auch die Entscheidung Yppolitas (s.o.) ist Wasser auf seine Mühlen.

Auf der anderen Seite sind Akademien wie Khunchom der Gilde fast nur noch mit Lippenbekenntnissen verbunden und drohen gar offen mit einem Wechsel zur ominösen ‚Freien Gilde‘ – letztlich jedoch wohl nur, um die eigenen Freiheiten weiterhin durchzusetzen.

☛ Angesichts der Konflikte in den anderen Gilden, wirkt die **Schwarze Gilde** beinahe beängstigend geschlossen: Gildenführer *Salpikon Savertin* ist es nach Jahren intensiver Gespräche sogar gelungen, dass das *Consilium Sinistrae*, der schwarze Gildenrat, endlich wieder zusammentritt und sogar teilweise mit einiger Stimme spricht. Dennoch gibt es natürlich in guter Tradition zahlreiche Konflikte wie etwa die Frage nach der Kontrolle über die wieder neu aufgebauten *Schatten*, nach denen in letzter Zeit vor allem *Oswyn Puschinske* begehrt seine Finger ausstreckt. Ein weiterer bemerkenswerter Faktor ist die Forderung der vielen unabhängigen Lehrmeister und Privatgelehrten der Bruderschaft nach einer stärkeren Repräsentation im Gildenrat, der maßgeblich von den Akademien geprägt ist.

DIE WAHL DER CONVOCATI PRIMI

Eines der wichtigsten Ereignisse auf jedem Allaventurischen Konvent ist zweifelsohne die Wahl der Sprecher der einzelnen Gilden, die fast immer in diesem Rahmen abgehalten wird. Jedes Mal sind die Wahlen nicht nur Gegenstand vieler hitziger Debatten, sondern auch Anlass für geheime Abkommen, Bestechungen und Intrigen. Gerade auf dem diesjährigen Konvent scheint es in allen Gilden spannende Entscheidungen zu geben:

☛ In der **Weißten Gilde** kandidiert Hesindiane Gilindor gegen den langjährigen Amtsträger Saldor Foslarin. Sie unterliegt zwar deutlich, erzielt aber ein beachtliches Ergebnis – dieses Mal haben die Seilschaften und Verbindungen des alten und neuen Convocatus Primus wohl noch ausgereicht.

☛ In der **Grauen Gilde** gibt es gleich drei Kandidaten: *Sirdon Kosmaar* sucht in einer Gegenkandidatur die offene Konfrontation mit *Elcarna von Hohenstein*, muss aber eine deutliche Schlappe hinnehmen. Die Mherweder Spektabilität *Mherch ben Tuleyman ben Haschabnah* erzielt einen Achtungserfolg, zumal Mherch vor allem aus Pflichtgefühl und als Kompromisskandidat angetreten war.

☛ In der **Schwarzen Gilde** gilt es die beinahe schon traditionelle Wahl zwischen *Salpikon Savertin* und *Thomeg Atherion* zu treffen. Und in beinahe ebenso traditioneller Weise entscheidet Savertin die Wahl aufgrund seines großen Rückhaltes unter den unabhängigen Lehrmeistern knapp für sich.

WEITERE THEMEN UND BEGEBENHEITEN

☛ Während des Konvents findet auch das Konklave der *Arkänen Analytiker* am Institut statt. Hier kommen die Mitglieder des gleichnamigen akademischen Zirkels (**HaM 37**) zusammen, um zwei Wochen lang Kontakte zu pflegen und zu knüpfen, aber auch um gemeinsam Hypothesen zu überprüfen und gewagte magische Experimente durchzuführen.

☛ Ein immer wieder in Angriff genommenes Vorhaben der Weißten Gilde ist das Verbot des *Spiegels der Schwarzmagie*. Nachdem ein diesbezüglicher Antrag in den Wirren des Konvents von 1027 BF unterging, wird diesmal ein erneuter Anlauf unternommen, die Verbreitung dieses ‚gemeingefährlichen Druckwerks‘ künftig zu verhindern.

☛ Die *Sulman Al’Nassori* ist im Hafen Kusliks vor Anker gegangen und stellt für alle anwesenden Magier eine große Attraktion dar: Nur wenige konnten das magische Wunderschiff bislang persönlich in Augenschein nehmen. *Rafik ibn Dhachmani*, der Kapitän der *Sulman*, bietet Interessierten gegen einen geringen Obolus Führungen durch das Schiff an, achtet aber penibel darauf, dass keiner der *Collegae* durch etwaige Analysezauber zu viel über die genaue Funktionsweise erfährt.

☛ Der *Prinzipismus*, die horasische, vor allem vom Wähler der Ordnung *Staryun Loriano* vertretene Auslegung des Praiosglaubens, propagiert ein unverkrampfteres Verhältnis der Praioskirche zur Magie. Daher ist die liebevollische Praioskirche auch mit zahlreichen Vertretern auf dem Konvent zugegen und versucht Kontakte zu knüpfen.

☛ Nicht zuletzt soll auch bestimmt werden, wie in Zukunft das Prozedere zur Findung eines Ausrichtungsortes für den Allaventurischen Konvent aussehen soll, um Querelen wie im Vorfeld dieses Konvents zu vermeiden.

GERÜCHTE IN DEN GILDEN

Während des Konvents lässt sich eine Vielzahl von Gerüchten aufschnappen, denn auch die hochgelehrten Herren und Damen tratschen gerne. Wie üblich ist jeweils angegeben, ob die Gerüchte wahr (+) oder falsch (–) sind:

☛ Die Bruderschaft der Wissenden wird zusätzliche Vertreter im *Gremium honoris* fordern, um ihre Benachteiligung bei der Ausrichtung des Allaventurischen Konvents zu kompensieren (+).

☛ *Sirdon Kosmaar* wird fordern den Sitz der Grauen Gilde von Lowangen wieder zurück nach Punin zu verlegen (+). Das läuft auf ein Kräftemessen zwischen *Elcarna* und der Akademie Punin heraus (+).

☛ Der flüchtige magische Verbrecher *Rohaldor von Mersin* wird auf dem Konvent auftauchen (+) und sich dem Gildentribunal, das über ihn richten soll, persönlich stellen (–).

☛ Die Anatomische Akademie *Vinsalt* erwägt einen Wechsel zurück in die Graue Gilde (–). Spektabilität *Nita* von den Adlern gehört zu den größten gildeninternen Kritikern von *Saldor Foslarin* (+).



- ☛ Vor kurzem kam es zu einem Treffen verschiedener einflussreicher Weißmagierinnen, die den absoluten Machtanspruch von Convocatus Primus Saldor Foslarin kritisieren (+). Unter ihnen waren: Nita von den Adlern (+), Ruane von Elenvina (-) und Hesindiane Gilindor (+).
- ☛ Erzmagier Rakorium Muntagonus soll bei einer Expedition in die Khôm verstorben sein (-).
- ☛ Thomeg Atherion wird in diesem Jahr nicht gegen seinen ewigen Rivalen Salpikon Savertin antreten. Man sagt, er habe genug davon, auf jedem Konvent aufs Neue eine Niederlage erleiden zu müssen (-).
- ☛ Salandrión Farnion Finkenfarn hat zurück in die Welt der Gildenmagie gefunden. Er ist jedoch nicht an die Akademie Punin zurückgekehrt, sondern ist seiner Vertrauten Prishya von Garlischgrötz bei ihren geheimen Forschungen behilflich (-).
- ☛ Praiowine Westfar hat Prishya von Garlischgrötz ihre Forschungsergebnisse gestohlen (-). Nur daher wurde sie zur Erzmagierin vorgeschlagen (-). Dabei waren die beiden Magierinnen, die beide aus dem horasischen Hochadel stammen, früher gute Freundinnen (+).
- ☛ Demelioë Nandoniella Terbysios wird als schwarzmagische Kandidatin bei der Basilus-Prüfung antreten (-). Die Brabakerin kann als Erfolg die theoretische Vorgehensweise zur Beschwörung des Dämonensultans vorweisen (-).
- ☛ Die Akademie Olport bemüht sich, in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen zu werden (-).
- ☛ Das Haus Stoorrebrandt hat bei der Drachenei-Akademie Khunchom ein Zauberschiff wie die Sulman al'Nassori in Auftrag gegeben. Die *Magister Regolan* soll 1039 BF in See stechen und 3.333.333 Dukaten kosten (-).
- ☛ Die horasische Kriegsmarine möchte bei der Drachenei-Akademie Khunchom ein Zauberschiff wie die Sulman al'Nassori in Auftrag geben, daher liegt das Schiff hier in Kuslik im Hafen. Die *Magus Maximus* soll 1040 BF in Dienst gestellt werden und 99.999 Horasdor kosten (-).
- ☛ Die Prinzipisten werden einen Sitz im Gildenrat der Weißen Gilde beantragen (wer weiß?).
- ☛ Yolande II. Kasmyrin, die Königin von Nostria und als prominente Weißmagierin Mitglied des Collegium Canonicum, gehört zu den eifrigsten Unterstützern Saldor Foslarins (-). Man vermutet sie will die Pfeile des Lichts einsetzen, um mit magischer Macht Andergast anzugreifen (-).
- ☛ Eslam von Wagenhalt, ein mit der Fremmelshof-Globule zurückgekehrter Magier aus den Magierkriegen, wird demnächst die Führung der Rohalswächter übernehmen und OCR und ODL wieder vereinen (wer weiß?).
- ☛ Erzmagus Robak von Punin erlitt bei einem seiner Experimente einen tragischen Unfall und ist seitdem von einem Dämon aus dem Gefolge Amazeroths besessen (-).

- ☛ Die Spiegelmaske des Amazeroth ist wieder aufgetaucht und soll sich im Besitz des gefährlichen magischen Verbrechers Rohaldor von Mersin befinden (momentan -, den Göttern sei Dank).
- ☛ Convocatus Altissimus Rhayodan de Porcupino ist bei der Eröffnung des Allventurischen Konvents der Magie eingeschlafen und zwar während er selbst die Eröffnungsrede hielt (-).
- ☛ Es kommen Gerüchte auf, dass Tarlisin von Borbra sich in absehbarer Zeit ins Privatleben zurückziehen möchte und die Führung der ODL jemand anderem übergeben möchte (wer weiß?).

DIE CAUSA ROHALDOR

Zweck der Szene: die Gildenführer werden von der Bedrohungslage in Kenntnis gesetzt
Atmosphäre: auf Augenhöhe mit der gildenmagischen Prominenz

Am 3. Peraine wird Praiowine die Helden zu einer vertraulichen Unterredung in den Konferenzraum des IAA bitten. Neben ihr und den anderen Spektabilitäten des Instituts sowie den Helden sind auch *Prishya von Garlischgrötz* und vor allem die hochrangigsten Vertreter der aventurischen Gildenmagie anwesend: *Saldor Foslarin* und *Praiowine Westfar* vertreten die Weiße Gilde, *Elcarna von Hohenstein* sowie *Cysira Landist* vom OPV sprechen für die Graue Gilde und *Salpikon Savertin* repräsentiert in seltener Eitnacht mit seinem ständigen Rivalen *Thomeg Atherion* die Schwarze Gilde. In kurzen Worte erläutert Praiowine den Grund für dieses Zusammentreffen, überlässt es dann aber schnell den Helden über ihre gemeinsamen Erkenntnisse hinsichtlich Rohaldor, dem Yrando-Emblem und der daraus resultierenden Bedrohungslage für die Gildenmagierschaft und den Konvent zu berichten. Die anwesende Gildenprominenz wird möglicherweise knappe und prägnante Zwischenfragen stellen, den Helden aber ansonsten aufmerksam zuhören: Offenbar akzeptiert man sie als Diskussionspartner auf Augenhöhe. Für Sie als Meister bietet diese Unterredung die Gelegenheit ein letztes Mal bevor die Ereignisse Fahrt aufnehmen alle Hintergründe zusammenzufassen und mit Hilfe der hochrangigen Meisterpersonen letzte noch fehlende Informationen nachzuliefern. Irgendwann gleitet die Sitzung dann doch noch in die üblichen Streitigkeiten zwischen den Gilden ab und letztlich muss man konstatieren, dass man ohnehin wenig tun kann, bevor nicht Rohaldor seinen nächsten Zug macht.



DAS TRIBUNAL

Zweck der Szene: Zusammenfassung von Rohaldors Schandtaten, Aufdeckung seiner Machenschaften
Atmosphäre: schaler Triumph, Urteil ohne Konsequenz

Auf dem Konvent tagt aus gegebenem Anlass das Tribunal der Grauen Gilde. Einige Beschuldigte, wie auch Rohaldor (s.u.) sind nicht anwesend, andere wiederum müssen sich direkt vor dem Tribunal verantworten. Die gefährlicheren Angeklagten werden in Ketten und mit weiteren magischen Sicherungen vor das Gremium geführt, um magische Fluchtversuche zu verhindern.

Die Helden können bei diversen Verhandlungen dabei sein. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl der Fälle.

☛ Die Graue Gilde verurteilt konsequent alle Magier der Elburumer Schule der Schmerzen, derer man noch nicht habhaft wurde. Zwar gehörte die Akademie vor ihrer Schließung keiner der Gilden an, allerdings sieht sich der ODL dazu aufgerufen, die Anklage zu erheben. Anwesend ist der junge Tulamide *Jashan ben Malik*, der erst wenige Monate vor der Schließung der Schule seine Studien begann. Er wird verurteilt und der Praioskirche übergeben, die erst eine PURGATION an ihm durchführt und ihn dann zu einer zehnjährigen Kerkerhaft verurteilt.

☛ Der Puniner Absolvent *Refellion Miriander* wird beschuldigt, seine Kenntnisse des INVOCATIO MAIOR eingesetzt zu haben, um einen Shruuf zu beschwören und ihn auf seinen Nebenbuhler zu hetzen. Glücklicherweise scheiterte die Beschwörung und der eifersüchtige Magier konnte überwältigt werden. Er wird mit *Disliberatio* bestraft und dann der Garde von Punin übergeben, da er sich für einen versuchten Mord verantworten muss.

☛ Besser trifft es *Seldana Zarfina*, Adepta minor aus Thorwal. Bei dem letzten Hesinde-Disput hat sie einige ihrer obskuren und magierphilosophischen Theorien preisgegeben und wurde von einem Konkurrenten bei der Praioskirche angeschwärzt, die der Grauen Gilde eine Anklageschrift schickte. Seldana wird jedoch freigesprochen, da die Beweise nur dürftig sind und nicht ausreichen, um ihr Hämmern an den Grundfesten Alverans nachzuweisen.

Endlich kommt man zur schon lange überfälligen Verhandlung über die Untaten des schändlichen Rohaldor von Mersin. Die Beweislast, die die Helden und Prishya der Grauen Gilde gegen Rohaldor vorlegen können, ist so erdrückend, dass das Tribunal einige zusätzliche Vergehen in das Verfahren aufnehmen wird. Rohaldor soll in Abwesenheit verurteilt werden, da man seiner immer noch nicht habhaft wurde. Die Gerichtsverhandlung „Die Graue Gilde gegen Rohaldor von Mersin“ lässt Rohaldor sich natürlich nicht entgehen und ist in Tarnung selbst anwesender Zuschauer. Vor allem hier finden die Helden die letzten verstreuten Informationen über Rohaldor, können aber im Gegenzug auch Informationen beisteuern.

☛ Rohaldors Verbrechen werden akribisch in profane und magische Vergehen unterteilt. Während man ihn vor dem Gildengericht in Abwesenheit nicht wegen weltlicher Verbrechen verurteilen kann, so ist eine Bestrafung magischer Verbrechen *in absentiam* (in Abwesenheit) also durchaus möglich.

☛ Aufgeführt werden Rohaldors Verbrechen der Vergangenheit (siehe 6) und neue Vergehen, die nach den Erläuterungen Prishyas und der Helden hinzugefügt werden. Dazu werden die Helden mehrfach als Zeugen vor das Tribunal gerufen, um zu berichten, was sie erlebt haben (eine Auswahl von Verboten finden Sie in **WdZ 299-301**).



☛ Fürsprecher besitzt Rohaldor keine, allerdings wird Methelssa, die Spektabilität von Zorgan, im Zeugenstand sehr neutral auch die Zeit vor seinen Verbrechen erwähnen und ein anderes Licht auf Rohaldor werfen.

Die Faktenlage ist letztlich eindeutig: Rohaldor wird *in absentia* in allen Belangen für schuldig erklärt und wird mit der *expurgico* auf ewig bestraft.

☛ Obwohl die Anklage durch die Graue Gilde vorgetragen wird, entschließen sich auch die Weiße Gilde und die Bruderschaft der Wissenden, dem abtrünnigen Rohaldor jede Unterstützung zu verweigern. Ihm wird wegen seiner Betrügereien und anderer Vergehen der Zutritt in alle Gilden verwehrt.

☛ Und obwohl mancher es erwartet und die Helden es möglicherweise gar erhofft hatten: Rohaldor zeigt sich während

der Verhandlung nicht – im Geheimen wird er sie jedoch sehr wohl verfolgen und sich hämisch über die bürokratische Auflistung seiner Vergehen amüsieren.

Nötige Ergebnisse:

☛ Rohaldor sollte verurteilt worden sein.

Retten, was zu retten ist:

☛ An dieser Stelle sollte eigentlich nichts schief gehen.

Für wahre Helden:

☛ Während des Tribunals könnte ein Angeklagter entkommen und die Helden müssen sich mit einem flüchtigen Magier auseinandersetzen, der sie oder Kongressgäste bedroht.

DIE BASILIUS-PRÜFUNG – DAS WERK EINES GROßEN MEISTERS

Eingeführt wurde die Prüfung, auch bekannt als *Große Astral-emanation*, von dem machtvollen und vielgerühmten Magier *Basilus dem Großen*. In Magierkreisen hatte sich schon wenige Jahre später der Name „Basilus-Prüfung“ durchgesetzt. Basilus wurde in der Akademie der Hohen Magie in Punin ausgebildet und war 513 v.BF der Anführer jener Diener Hesindes, die das legendäre Schwert *Siebenstreich* im Purpurfeuer von H'Rabaal einschmolzen. Basilus selbst verblieb angeblich als Wächter dort, in ewigen Schlaf gebettet. Diese Heldentat des großen Basilus war jedoch nur die bekannteste von vielen.

Basilus wird heute als Heiliger verehrt und gilt als Urbild der Magier. Zudem soll er der Gründer der modernen Gildenmagie sein, wie sie heute noch praktiziert wird.

Eines seiner wichtigsten Werke für die Gildenmagie war jedoch die Erschaffung der Prüfungsglobule. Bei einem seiner zahlreichen Abenteuer soll er diese transportable Globule in Form einer silbernen Kugel gefunden und erforscht haben. Mittels seiner magischen Kraft, mittlerweile längst vergessener Rituale und Hesindes Beistand gelang es ihm, die Globule seinem Willen zu unterwerfen und sie zu einer Herausforderung für die Würdigsten unter den Magiern zu machen. Ein Teil seines Geistes war fortan an die Globule gebunden und gewissermaßen als Avatar seiner Selbst in der Realität der Globule präsent. So konnte er auch fortan über die Einhaltung der Prüfungsregeln wachen.

REGULARIEN DER GILDEN UND ABLAUF DER PRÜFUNG

☛ Ausgeführt wird die Prüfung oft während eines Allaventurischen Konvents am 30. Hesinde, dem Datum des Erleuchtungsfestes, des höchsten Feiertages der Hesindekirche. Teilweise wird die Prüfung aber auch auf einem kleineren Konvent durchgeführt. Stets aber dauert die Prüfung bis

zum nächsten Vollmond, was je nach Termin zu stark unterschiedlichen Prüfungsdauern führen kann.

☛ Ein Versagen bei der Basilus-Prüfung ist mit dem Umstand verbunden, dass man alle seine akademischen Titel verliert und in den Rang eines einfachen Adepten zurückversetzt wird. Schon allein aus diesem Grund scheuen viele – wenn auch machtvolle – Magier davor zurück, sich der Prüfung zu stellen. Das Risiko des Verlustes ist so groß, dass man lieber nicht an der Prüfung teilnimmt, obwohl man sich für bereit hält. Zu wenig ist auch über das Prüfungsverfahren bekannt, sodass eine Vorbereitung schier unmöglich scheint.

☛ Die zeremonielle Durchführung der Basilus-Prüfung obliegt dem *Gremium honoris*. Es besteht zum einen aus den drei *Convocati primi* und jeweils einem weiteren Gildenrat jeder Gilde. Zum anderen werden für jede Prüfung sechs geheime Beisitzer bestimmt, worunter sich üblicherweise stets einige der anderen Erzmagier befinden. Das Gremium bewacht auch die Globule und seine Mitglieder sind die einzigen, die wissen, wie man sie aktiviert und dass die Prüfungen in einer Art Globule stattfinden. Das Gremium honoris kennt auch alle Auflagen und Regularien, die noch aus der Zeit von Basilus stammen und in einer weitgereichten Niederschrift aufbewahrt werden.

☛ Zur Prüfung zugelassen werden nur wenige Magier, jedoch muss man nicht einer der Gilden angehören. Auch gildenlose Magier können theoretisch an der Prüfung teilnehmen, doch haben sie oft keinen Fürsprecher. Man muss nämlich Fürsprecher besitzen und diese müssen dem Gildenrat den Vorschlag unterbreiten, dass man als Prüfungskandidat in Frage kommt. Stimmt der Gildenrat zu, so hat man die Erlaubnis erhalten, beim nächsten Allaventurischen Konvent an der Basilus-Prüfung teilzunehmen. In der Regel muss man große Leistungen für die Gildenmagie vollbracht haben, damit der Gildenrat dem Antrag zustimmt



(im Fall von Oswyn Puschinske war es wohl eher eine Intrige, um den Schwarzmagier fallen zu sehen – und er verblüffte seine Feinde, indem er die Prüfung bestand).

☛ Am Tag des Erleuchtungsfestes werden alle Kandidaten mit dem *Gremium honoris* in einen Raum gebracht, dieser verschlossen und magisch gesichert. Die Kandidaten werden noch einmal auf alle Regeln und Gefahren hingewiesen und sofern sie damit einverstanden sind, zur Prüfung zugelassen.

☛ Die Prüfung beginnt mit einem profanen Teil, in dem der Kandidat dem *Gremium honoris* Rede und Antwort stehen muss. Es kommt dabei natürlich nicht zu einer sturen Abfrage von magischem Faktenwissen wie bei einer *examinatio*, vielmehr muss der Prüfling darlegen, wieso er sich selbst für würdig hält, den Titel eines Erzmagus zu tragen. Dazu muss er sieben seit Basilius Zeiten tradierte Fragen beantworten und zur Zufriedenheit des *Gremiums* beantworten, um zur *Großen Astralemanation* in der Globule zugelassen zu werden.

☛ Dann vollzieht ein Magier des *Gremiums* das Ritual zur Öffnung eines Portals in die Globule und die Kandidaten gehen in kurzen Abständen hinein.

WAS GESCHIEHT WIRKLICH IN DER GLOBULE?

Die von Basilius entspricht in vielen Punkten hochmagischen Feenwelten, wodurch die Realität in gewissen Grenzen variabel ist. So speist der Ort aus dem Unterbewusstsein der Prüflinge stets eine Herausforderung, die zunächst fast unüberwindbar scheint, jedoch mit den Fähigkeiten und der Kreativität überwunden werden kann. Das Erscheinungsbild der Globule ist dabei abhängig von den Erwartungen, Ängsten und dem Unterbewusstsein jedes einzelnen. Für jeden Kandidaten sieht die Prüfung anders aus. Während mancher Magier glaubt, eine finstere Kreatur überwinden zu müssen, müssen andere endlich ein Rätsel lösen, bei denen schon hundert Magier gescheitert sind.

Im Falle des Versagens, wird man meist aus der Globule geworfen (und zwar im wahrsten Sinne des Wortes), man kann jedoch auch bei dem Versuch, die Herausforderung zu meistern, sterben.

Sobald ein Kandidat seinen Prüfstein überwunden hat, ist der Weg zum zentralen Ort der Globule frei: der Zitadelle des Basilius. Dort residiert der legendäre Gildenmagier (oder vielmehr eine Manifestation seines Geistes, der in der Globule aufgegangen ist) und erklärt dem Kandidaten, was der Zweck der Prüfung war – über sich selbst hinauszuwachsen und seine Bestimmung zu erkennen – dies ist der wahre Zweck der Basilius-Prüfung: im Laufe der Prüfung zu verstehen, was man mit seiner immensen magischen Macht anfangen soll.

BEKANNTE INFORMATIONEN ÜBER DIE PRÜFUNG

Nur sehr selten dringt etwas von den Herausforderungen der Prüfungen nach außen. Zum einen sind die Kandida-

ten verpflichtet, über die Erlebnisse zu schweigen, mit der Androhung, ihnen den Titel wieder abzuerkennen. Zum anderen sind die Erlebnisse in der Globule auch persönliche Erfahrungen mit den Ängsten der Magier, sodass die meisten Kandidaten auch nicht über die Erlebnisse sprechen wollen. Außerdem sorgen auch die individuellen Herausforderungen dafür, dass kein Magier das Gleiche berichten könnte. Oft schon haben potenzielle Kandidaten versucht, sich einen Vorteil zu schaffen oder zu betrügen, indem sie mehr über die Basilius-Prüfung herausfinden wollten. Doch es ist noch kein Fall bekannt, wo ein Betrug zur Erlangung der Erzmagierwürde auch von Erfolg gekrönt war.

ERZMAGIER DER VERGANGENHEIT

In all den Jahrhunderten seit Basilius gab es viele Magier, die sich an seiner Prüfung versuchten. Unter jenen, die versagten, befinden sich ebenso viele große Namen, die ihre Generationen prägten, heute jedoch fast völlig unbekannt sind – nur an die Sieger erinnert man sich bis in alle Ewigkeit.

Einige namhafte Gildenmagier, die sich mit dem Titel eines Erzmagier schmücken können, sind Alviron Rohalion, Aroqa von Punin, Asteratus Deliberas, Basilius der Große, Carolan Schlangenstab, Durthan von Erkenstein, Fran-Horas, Gerindor, Haldana von Ilmenstein, Hela-Horas, Mandricon, Mephal von Punin, Racalla von Horsen-Rabenmund, Rohal der Weise, Rohezal vom Amboss, Tharsonius von Bethana (jüngster Erzmagier der Geschichte), Urnislaw von Uspiaunen und Zulipan von Punin.

Sie können diese Namen nutzen, um immer wieder hervorzuheben, welcher elitärer Kreis die Erzmagier sind. Alle Namen sind Legenden und stehen für große Meisterleistungen, die noch heute auf die Gildenmagie einwirken. Viele Erzmagier sind die Autoren machtvoller Zauberbücher, Legenden der Magierkriege oder gar Halbgötter (Rohal und Borbarad). Ein jeder Erzmagier erlangt in den Annalen ewigen Ruhm und sein Name bleibt unvergessen.

ERZMAGIER DER GEGENWART

Durch die Basilius-Prüfung und die Regularien, die es einem Magier erlauben an der Prüfung teilzunehmen, ist die Zahl der Erzmagier stark begrenzt. Mit dem Tod von Racalla von Horsen Rabenmund während der Schlacht von Wehrheim gab es viele Jahre lang keine Erzmagierin aus den Reihen der Weißen Gilde. Erst mit Praiowines erfolgreicher Prüfung wird diese Lücke wieder gefüllt.

Aktuell und nach diesem Abenteuer tragen folgende Personen den Titel eines Erzmagiers:

- Dschelef ibn Jassafer (grau)
- Elcarna Erillion von Hohenstein (grau)
- Oswyn Puschinske (schwarz)
- Rakorium Muntagonus (grau)
- Robak von Punin (grau)
- Taphírel ar'Ralahan (grau)
- Thomeg Atherion (schwarz)



- Pher Drodont (ohne Gildenzugehörigkeit, gilt als verschollen, siehe **Drachenchronik**)
- Haldana von Ilmenstein (weiß, gilt als verschollen, siehe **Königsmacher-Kampagne**)

- Praiowine Westfar von Methumis (weiß, Prüfung auf dem Konvent 1034 BF bestanden)
- potenziell auch ein Spielermagier

DER BEGINN DER BASILIUS-PRÜFUNG

Wie einem Ereignis von solcher Tragweite würdig, wird die Basilius-Prüfung feierlich vom Gremium honoris eröffnet. Die anwesenden Kandidaten (Praiowine, Firlionel Nachtschatten, Larissa Uchakbar, eventuell ein Spielermagier) werden noch einmal nach ihrem Begehrt gefragt und dann von den Mitgliedern des Gremiums in den Nandussaal (II.3) geführt. Dort soll die Prüfung stattfinden. Zur Sicherung werden alle Zugänge magisch mit einem CLAUDIBUS und einem WIDERWILLE an der Tür verschlossen und die Kandidaten nun über die Prüfung aufgeklärt. Rohaldor hat währenddessen den Uridabash aus seiner Hosentasche befreit und ihm befohlen, im abgeschlossenen Raum zu spionieren (ungesehen mittels eines machtvollen IGNORANTIA). Dank seiner Fähigkeiten gelingt dem Dämon, mittels eines Zaubers eine „Hintertür“ an der Kugel zu befestigen, sobald das Portal einmal geöffnet wurde. Damit will er sich und Rohaldor in die Globule schicken.

DIE ANDEREN KANDIDATEN

Neben der den Helden gut bekannten Praiowine Westfar stellen sich noch zwei andere Kandidaten der Basiliusprüfung:

• **Firlionel Nachtschatten** (*912 BF, klein und schwächling, aber überlegen lächelnd) ist der Entwickler der „Vereinheitlichten Kräftetheorie“ und gilt bereits seit Jahren als einer genialsten Analysemagier des Kontinents. Allerdings musste der alterslose Elf aufgrund seiner vielerorts als Ketzerei verstandenen Theorien bereits zweimal die Gilde wechseln: Nach der Weißen und der Grauen Gilde hat ihn mittlerweile die Bruderschaft der Wissenden mit offenen Armen empfangen.

• **Larissa Uchakbar** (*973 BF, grauhaarig, glutäugig) war nach ihrer Absetzung als Spektabilität der *Halle der Antimagie* viele Jahre völlig aus den Augen der magischen Zunft verschwunden. Erst kürzlich offenbarte sie den Inhalt ihrer Forschungen der vergangenen Jahre: Die meisterliche Antimagierin hatte sich während ihrer Abwesenheit intensiv damit auseinandergesetzt, wie die Splitter der Dämonenkrone bekämpft oder geschwächt werden können.

HELDEN UND DER ZUTRITT ZUM PRÜFUNGSRAUM

In der Regel darf außer dem Gremium honoris und den Kandidaten niemand den Beginn der Basilius-Prüfung miterleben. Für die Helden wird jedoch eine Ausnahme gemacht, da ihr Ruf ihnen vorausleitet, die Gildenoberen auch vor Rohaldor gewarnt wurden und die Abenteurer einige prominente Fürsprecher haben (Prishya, Praiowine, Pernizia). Dennoch wird von ihnen verlangt, dass sie zustimmen, den EIDSEGEN eines Hesindegeweihten zu empfangen, der ihnen verbietet, von dem Erlebten zu berichten.

ES GIBT KEIN ZURÜCK!

Die Prüfung beginnt mit ihrem profanen Teile. Nach ihrem Lebensalter geordnet müssen die Kandidaten sich den Fragen des Gremium honoris stellen. Sollte keiner Ihrer Helden an der Prüfung teilnehmen, ist es möglicherweise ratsam diesen Teil zu überspringen, ansonsten sollten Sie sieben Fragen vorbereiten, die zu Ihrem Magier passen und bei deren Beantwortung er auf die Erfahrungen seiner Heldenkarriere zurückgreifen kann.

Nachdem alle Prüflingen diesen eher formellen Teil der Prüfung erfolgreich bestanden haben, tritt feierliche Stille ein und die eigentliche Große Astralemanation beginnt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die drei Gildenvorsteher Salpikon Savertin, Elcarina von Hohenstein und Saldor Foslarin stehen geradezu einträchtig nebeneinander. Ein jeder ist die Verkörperung von Würde und Macht. Dazu gesellen sich die weiteren Mitglieder des Gremiums, allesamt mächtige und anerkannte Magister und Spektabilitäten, einige von ihnen gar selbst Erzmagier.

Thomeg Atherion, einer der Erzmagier, tritt hervor und stellt sich vor die drei Gildenoberen: „Es wird Zeit, die wahre Basilius-Prüfung beginnen zu lassen. Ich sehe mehrere würdige Kandidaten, die die Gilden ausgewählt haben und die sich an der größten Prüfung von allen versuchen wollen. Ist euch bewusst, was es heißt zu scheitern?“

Jeder der Kandidaten bejaht nacheinander die Frage. Auch wenn Konkurrenz zwischen ihnen beiden herrscht, so geht der Convocatus der Weißen Gilde, Saldor Foslarin noch einmal zu Praiowine und wünscht ihr Glück. Es wäre ein großer Gewinn, wenn der Bund des



DAS GREMIUM HONORIS

Zusammengesetzt wird das Gremium aus den drei Convocati Primi, einem Vertreter des Gildenrats aus allen drei Gilden und sechs weiteren Magiern, darunter meist auch amtierende Erzmagier und verdienstvolle Magister. Die

Bruderschaft der Wissenden hat momentan aus gildenpolitischen Gründen (siehe Seite 80) mehr Sitze als die anderen beiden Gilden.

	Weiß	Grau	Schwarz
Convocati Primi	Saldor Foslarin	Elcarna von Hohenstein	Salpikon Savertin
Convocati	Thallian de Refadeon	Methelessa ya Comari	Demelioe Terbysios
Geheime Beisitzer	Hesindiane Gilindor	Dschelef ibn Jassafer, Tarlisin von Borbra	Thomeg Atherion, Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion, Deveron Elgarstyn

Weißes Pentagramms nach Jahren ohne Erzmagierin endlich wieder eine stellen könnte – und das weiß trotz aller Meinungsverschiedenheiten zwischen Foslarin und Praiowine auch der Zwergenmagier. Selbst Nachtschatten wünscht ihr alles Gute, ist der Elf und Magierphilosoph doch der Lehrmeister der blinden Maga gewesen. Larissa Uchakbar sieht hingegen sehr nervös aus, holt mehrmals tief Luft und blinzelt häufig mit den Augen. Atherion öffnet eine unscheinbare Schatulle, in der er eine silberne Kugel hervorholt und ein Pergament. Während er die Kugel festhält, murmelt er eine alte bosparanische Formel. Alle warten gespannt darauf was passiert und just in dem Moment, als Atherions Zauberspruch endet, erscheint mitten im Raum ein Strudel aus grauem Nebel und Licht.

„Tretet hinein und stellt euch eurer Prüfung.“

Ein Spielermagier als Prüfungskandidat

Falls einer der Spieler an der Basilius-Prüfung teilnehmen möchte, so steht ihm das nach den regulären Möglichkeiten offen (siehe Seite 87). In diesem Fall müssen Sie jedoch die Gruppe von dem Magier trennen und abwechselnd die Ereignisse in der Globule und dem Konvent beschreiben. Spätestens kurz vor dem Finale sollten jedoch der Magier und der Rest der Gruppe wiedervereint werden (siehe Seite 94).

DAS WEITERE SPIEL AUF DEM KONVENT

Die Helden waren nun Zeuge der Erschaffung des Zugangs zur Globule, doch auch wenn sie erwartet haben, dass Rohaldor zuschlägt, so geschieht nichts, bis die Kandidaten die Prüfungsglobule betreten haben und sich das Portal wieder schließt. Der Plan des Meister-Illusionisten geht auf und der Uridabash hat für ihn bereits ein Hintertürchen zur Globu-

le angelegt. Dieser Vorgang äußert sich nur in einer kurzen Spiegelreflexion im Raum, jedoch wird jeder Anwesende es für Licht aus dem Portal halten.

Die Heldengruppe kann sich wieder auf ihre Spurensuche nach Rohaldor machen und sich weiter dem Konvent widmen (nutzen Sie dazu die Ideensammlung auf Seite 82).

DA LÄUFT WAS SCHIEF

Zweck der Szene: Entdeckung von Rohaldors Plan, Vorbereitung des Betretens der Prüfungsglobule

Atmosphäre: Die Hoffnungen der Gildenmagie ruhen auf den Helden

Rohaldor hat den Uridabash in den Raum der Prüfung einschleusen, und dieser hat mittels amazerothischer Zauberkräfte eine „Hintertür“ entstehen lassen: ein Spiegel auf dem Abort des IAA ist zu einem weiteren Zugang zur Prüfungsglobule geworden. Mittels dieser Pforte kann Rohaldor die Globule auch abseits der Zeremonie betreten und wird dies auch so schnell wie möglich tun.

Das Gremium honoris überwacht die Prüfung und bemerkt schnell, dass es einen unberechtigten Eindringling gibt. Eine gemeinsame Beratschlagung ergibt, dass man dringend herausfinden muss, ob Rohaldor dahintersteckt. Allerdings scheint es nur eine Möglichkeit zu geben, das herauszufinden: Jemand muss in die Globule hinein.

Sehr bald werden die ersten Rufe nach den Helden laut und der bereits zuvor tagende Krisenstab kommt zusammen.

Mission Globulerettung

Dieses Mal ist der zusammengerufene Krisenstab weniger mit Gildenstreitigkeiten beschäftigt, sondern konzentriert sich auf die nun akute Bedrohung. Nach und nach sollten die Helden und die Magier hinter Rohaldors perfiden Plan kommen und überlegen, wie sie ihn aufhalten können. Für-



ROHALDORS PLAN

Durch die Hilfe des Uridabash hat sich Rohaldor seine eigene Basilius-Prüfung ergaunert. Seine Prüfung ist gleichzeitig auch sein Plan: Er will zur Zitadelle und mit Hilfe des Yrando-Emblems die Globule zerstören, der Magierschaft schaden und sich selbst zum Freizauerer machen.

Sobald er die Zitadelle erreicht hat, was ihm dank des Dämons amzerothischer Unterstützung relativ leicht gelingt, fordert er von der Basilius-Inkarnation das Bindungsritual des Yrando-Emblems als „Preis“ für seine bestandene Prüfung. Anschließend tötet er Basilius' Avatar und beginnt mit dem Ritual. Mit den Kräften des gebundenen Emblems möchte Rohaldor die Kraft der Prüfungsglobule in sich aufzunehmen und sie dabei zu zerstören. So würde er nicht nur immense Macht gewinnen, sondern auch den Gilden eine traditionsreiche Möglichkeit nehmen, Kandidaten zu prüfen. Ein schwerer Schlag für die Gildenmagie.

Und es Außerdem wäre es ihm eine Genugtuung, wenn er als ausgestoßener „Scharlatan“ zum Erzmagier werden würde. Gerne nimmt er dabei in Kauf, dass die Zerstörung der Globule auch dazu führen würde, dass einige Magier des Konvents sterben, denn die magische Schockwelle könnte eine ähnliche Wirkung aufweisen wie das *Desaster von Punin*.

sprecher der Helden, etwa Prishya oder andere Magier, bei denen die Helden einen guten Eindruck hinterlassen haben, schlagen vor, dass sie Rohaldor direkt aufhalten – also in die Globule geschickt werden. Nichtmagier haben den Vorteil,

dass ihnen die magischen Erschütterungen weniger ausmachen (Magische Helden, die sich freiwillig melden, werden aber trotzdem mitgeschickt).

Nach kurzer Beratung beschließt das Gremium, die Helden in die Globule zu schicken. Denn wo die Gildenregulatorien besagen (mit Hinweis auf die Gefahr von möglichen, schweren Perturbation der Sphärenstruktur in diesem Bereich des nahen Limbus), dass ein Gildenmagier die Globule nur als Erzmagieranwärter betreten darf, gibt es keine spezifische Regelungen, die das Betreten der Globule von Nichtmagiern festlegen – den Gildenoberen kam es schlichtweg nicht in den Sinn, dass jemals jemand anderes als ein Gildenmagier die Globule betreten könnte.

Sollte ein Spielermagier der Gruppe angehören und dieser nicht die Erzmagierprüfung ablegen wollen, so entbrennt doch wieder ein juristischer Streit in den Gilden darüber, ob das zulässig ist. Während die Weiße Gilde strickt dagegen ist, hat die Bruderschaft der Wissenden weniger Vorbehalte. Die Vertreter der Grauen Gilde wollen sich nicht vorschnell auf einen einheitlichen Standpunkt festlegen.

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Rohaldor hat sich in die Globule geschlichen.
- ☛ Die Magier entdecken dies und schicken die Helden in die Globule.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ An dieser Stelle sollte eigentlich nichts schief gehen.

Für wahre Helden:

- ☛ Der Uridabash könnte die Hintertür mit einer Falle versehen haben, die ausgelöst wird, sobald man das Portal öffnet, z.B. einem AUGES DES LIMBUS.

IN DER PRÜFUNGSLOBULE

Nach dem Beschluss des Gremiums honoris werden die Helden über Rohaldors Hintertür in die Globule des Basilius geschickt, um ihn aufzuhalten und seine Pläne zu vereiteln. Auch sie müssen sich den Prüfungen der Globule stellen, denn die Magie der Globule unterscheidet nicht, wer sie betritt: auch Krieger, Streuner und einfache Handwerksgelesen werden von der Globule als Prüfling betrachtet – mit denselben lebensbedrohlichen Konsequenzen. Der Schwierigkeitsgrad und die Gefahr der Prüfung sind offensichtlich und die Helden wären nicht die ersten, die hier den Tod finden würden – wohl aber die ersten Nichtgildenmagier. Kurz bevor sie die Globule betreten, rät ihnen Robak von Punin noch, sich beim Betreten der Globule an den Händen zu halten. Nach seiner Theorie könnten sie so verhindern, an völlig verschiedenen Punkten der Globule zu stranden. Rohaldor ist sich zwar sicher, dass die Gilden etwas gegen ihn unternehmen werden, aber ebenso glaubt er an die Neu-

gier der Magier und dass sie den Konvent nicht verlassen werden, bis sie herausgefunden haben, was geschehen ist.

WO, BEI ALLEN PIEDERHÖLLEN, SIND WIR?

Zweck der Szene: Eintauchen in eine fremde Welt, zu-rechtfinden in der Globule

Atmosphäre: wundersam und doch vertraut

Die Helden werden bei dem Betreten der Globule in gleißendes Licht gehüllt, das so stark ist, dass sie ihre Augen schützen müssen. Ein paar Augenblicke später, wird das Licht schwächer werden und die Helden können ihre Umgebung wieder wahr-



nehmen. Sie befinden sich nicht mehr im IAA, sondern in einer fremden Umgebung. Diese wirkt sonderbar und gewöhnlich zugleich. In den ersten Augenblicken sehen die Helden hinter den feenhaften Schleier der Globule und ihnen fallen merkwürdige Geräusche und Gerüche auf. Die Globule versucht jedoch sehr schnell, die Welt so zu formen, wie die Helden sich die Prüfungsglobule unterbewusst vorgestellt haben.

Die nun geschilderte Umgebung kann abweichen, je nach Vorstellungen und Kultur der Helden. Sie ist jedoch die häufigste Variante der mittelländischen Magier.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als das Licht euch nicht mehr blendet, stellt ihr fest, dass ihr euch nicht mehr im IAA, ja wohl auch nicht mehr in Kuslik befindet – vermutlich sogar nicht mehr in Aventurien.

Ihr steht auf einer Wiese, die Morgendämmerung von drei dicht zusammenstehenden Sonnen hüllt euch ein. Die Gräser des Bodens leuchten nicht nur in saftigem Grün, sondern auch in rot und blau. Fremde Gerüche, die euch an Wüstenstaub erinnern, dringen an eure Nase.

Und obwohl hier alles fremdartig wirkt, habt ihr dennoch nicht das Gefühl, das ihr hier fremd seid, sondern das die-

ser Ort bereits auf euch gewartet hat. Kaum, da euer erster Anflug von Verwirrung vergangen ist, sind die Sonnen wieder eins, die Gräser nur noch grün und der Geruch nach Wald weht als morgendliche Brise zu euch.

Die Helden sollten die Umgebung erst einmal erforschen. Vieles kommt ihnen vertraut vor, doch hin und wieder sollten sie aufgrund einiger Merkwürdigkeiten bemerken, dass sie nicht mehr auf Dere sind. Es folgen nun einige Beispiele, um die Globule zu einem fremdartigen Ort zu machen:

- ☞ Eine Butterblume fängt in den Händen der Helden an wie warme Butter zu schmelzen.
- ☞ Ein friedliches Tier benimmt sich entgegen seinem natürlichen Verhalten aggressiv. So könnte ein Reh versuchen, einen Hasen zu fressen.
- ☞ Straßen und Waldwege führen die Helden im Kreis herum.
- ☞ Die Helden hören eine laute Glocke. Als sie dem Ursprung des Läutens auf den Grund gehen, entdecken sie nur eine Wiese mit Glockenblumen, die sich im Wind bewegen.
- ☞ Am Himmel entdecken die Helden unbekannte Sterne oder ihre Position ist völlig anders als in Aventurien. Zudem bewegen sie sich teilweise in einem zügigen Tempo über den Himmel.

REGELN DER PRÜFUNGSLOBULE

Die Prüfungsglobule ist eine Nebenglobule der Feenwelten, daher funktioniert sie in manchen Belangen wie eine Traumwelt, in anderen jedoch eher sehr weltlich.

Jeder Kandidat der Prüfung hat gewissermaßen seine eigene „Globulenwelt“ bzw. befindet sich an weit abgelegenen Orten voneinander. Spielermagier sollten jedoch im Laufe der Erforschungen gefunden werden können, ebenso Nachtschatten (siehe Seite 95). Praiowine und Larissa hingegen werden den Helden während der Prüfung nicht über den Weg laufen, ebenso anderen potentiellen Kandidaten auf die Erzmagierwürde – außer als Hilfe für das Finale (siehe Seite 99).

Die Landschaft der Globule entsteht durch die gemeinsamen Gedanken der Helden. Haben sie sich die Globule als dunklen Wald vorgestellt, so werden sie sich zu Beginn in einem ebensolchen befinden. Glauben sie daran, dass die Globule eher wie eine Magierakademie aussieht, so wird die Magie dieser Welt die Globule wie eine uralte und ehrwürdige Magierakademie aussehen lassen.

Tendenziell gilt es zu bedenken, dass die Kandidaten der Prüfung die Globule normalerweise getrennt betreten und so auch für sie die Landschaft unterschiedlich gestaltet ist. Die Heldengruppe betritt die Globule jedoch zusammen (durch den Hinweis Robaks, sich an den Händen zu halten), sodass sie als Sammelsurium der Ideen der Helden gestaltet ist. Dies kann unfreiwillig zu seltsamen Effekten führen,

z.B. Eislandschaften mitten in Burghöfen, flachen Scheibenwelten mit Wüsten oder endlosen Irrgärten, die sich als Bibliotheken tarnen.

Der zentrale Ort der Globule ist die Zitadelle (siehe 97), die ebenfalls unterschiedliche Formen annehmen kann. Jedoch spürt jeder, der die Globule betreten hat, dass er sich an diesen Ort begeben muss, auch wenn dieses Gefühl anfangs noch schwach ist und mit der Zeit immer stärker wird. Im Gegensatz zu Dere kann in der Globule viel Zeit vergehen. Auch wenn man scheinbar Monate und Jahre durchlebt, enden die Ereignisse noch währen des Konvents. Und diese Zeitunterschiede gelten auch jeweils für die einzelnen Kandidaten, die zeitgleich in der Globule sind: Egal wie lange die Kandidaten für ihre Prüfungen zu brauchen glauben – Tage, Wochen oder Jahre – sie kommen ungefähr zeitgleich in der Zitadelle an.

REGELTECHNISCHE BESONDERHEITEN

Obwohl die Globule zunächst sehr weltlich aussieht, gelten in ihr jedoch einige abweichende Regeln:

Magie

- ☞ Zauber mit dem Merkmal Illusion sind um -2 erleichtert
- ☞ Zauber mit dem Merkmal Metamagie sind um -3 erleichtert
- ☞ Zauber mit dem Merkmal Kraft sind um -4 erleichtert



- ☞ Zauber in einer Repräsentation, die nicht Gildenmagisch ist: +5
- ☞ Zauber mit dem Merkmal Limbus funktionieren überhaupt nicht
- ☞ Hexen erleiden die volle Erschwernis für *Erdgebunden*
- ☞ In der Globule kosten alle Zauber nur die Hälfte der Asstralpunkte.
- ☞ Dämonen sind beschwörbar, jedoch wird eine solche Beschwörung immer von chaotischen Nebeneffekten begleitet, die ganze Teile der Globule zerstören können. Austreibung und Kontrollproben sind zudem um +5 erschwert.
- ☞ Geister und Elementare können in der Globule nicht beschworen werden.

Götterwirken

- ☞ Liturgien und Mirakel sind in der Basiliusglobule generell um 7 Punkte erschwert, da die Götter fern sind.
- ☞ Götterdiener, die von Wesen Karma bekommen, die in der 6.Sphäre wohnen, müssen gar mit einer Erschwernis von +10 zurechtkommen. Dies gilt insbesondere für Hochschamanen und Achaz-Priester.
- ☞ Hesinde- und Nandusgeweihte haben hingegen keine zusätzliche Erschwernis, da ihre Götter nicht gar so fern sind.

Meister der Globule

Wie in einer Traumwelt kann der schiere Wille die Umgebung der Globule verändern. Dies kann sich auch in der Verstärkung körperlicher Fähigkeiten auswirken. Je willensstärker und charismatischer ein Held ist, je größer seine Phantasie und Kreativität ist, desto schneller und besser kann er Eigenschaften der Traumwelt für seine Zwecke einsetzen.

Dazu ist eine Probe auf Mut, Intuition oder Charisma notwendig:

- ☞ Mit MU-Proben kann er die Umgebung der Globule verändern. So kann er beispielsweise plötzlich Bäume entstehen

lassen, wo vorher keine waren (+2), es fängt in der Wüste an zu schneien (+5), Risse im Boden tun sich auf (+7), oder es regnet Krakenmolche vom Himmel (+15).

- ☞ Mit einer CH-Probe ist es möglich, sich selbst zu verändern. Dies fängt bei Änderung der Haarfarbe an (+2) und geht über die Verkleinerung des eigenen Körpers (+7) bis hin zu Eigenschafts-Boni von bis zu 5 Punkten auf körperliche Eigenschaften (+12). Auch gewaltige Sprungkraft – das Dreifache der üblichen Weite oder Höhe, kann man sich herbei wünschen (+5)

- ☞ Übersinnliche Fähigkeiten verlangen eine IN-Probe. Dies können zauberähnliche Wirkungen sein (etwa +2 bis +12), oder ein Gefühl, in welche Richtung sich Rohaldor befindet (+5) bis hin zur Belebung von Toten (+15).

Jede Anwendung kostet den Nutzer 1W6 Ausdauerpunkte, die sich erst regenerieren, wenn man die Globule verlassen hat. Weitere Verminderungen seiner Werte durch niedrige AuP sind in der Globule jedoch nicht fällig. Die Ausdauer ist lediglich ein Maß für die Menge des Einflusses auf die Globule. Jeder Effekt kostet ihn zwischen 1W6 und 3W6 Ausdauerpunkte. Die genaue Menge und Dauer sollte sich nach der Mächtigkeit des Effekts richten und wird vom Meister festgelegt.

Die Helden sollten nicht sofort darauf kommen, dass sie über diese Manipulationsfähigkeiten verfügen. Spätestens jedoch bei ihrer Begegnung mit Nachtschatten sollten sie darauf stoßen. Nachtschatten hat bereits Bekanntschaft mit den Kräften gemacht und demonstriert sie den Helden im Kampf gegen die Horde ausgiebig.

Die Erkenntnis über diese Fähigkeiten können die Helden über eine Magiekunde-Probe erlangen. Für jeweils 10 TaP* (Intervall nach Meisterentscheid) erlangt ein Held Wissen über Fähigkeiten mit einem Modifikator von bis zu +5/+10/+15/+20.



DER WEG ZUR LETZTEN PRÜFUNG

Zweck der Szene: Reise ins Unbekannte, Erforschung der Globule, Prüfungen, Suche nach Rohaldor
Atmosphäre: geheimnisvoll, fordernd

PERSONLICHE HERAUSFORDERUNGEN

Durch die Eigenheit der Globule werden aus den unterbewussten Versagensängsten der Kandidaten Herausforderungen erschaffen, denen sie sich alleine stellen müssen. Da die Helden jedoch nicht einzeln, sondern als ganze Gruppe unterwegs sind, werden sie zwar gemeinsam vor Herausforderungen gestellt, jedoch müssen sie so viele lösen, wie Helden unterwegs sind. Jede Prüfung hat zudem einen Schwerpunkt, der mit den Ängsten eines einzelnen Helden zu tun hat.

Wer bei einer Prüfung versagt, wird unweigerlich aus der Globule geworfen. Sollten die Helden bei einer der Prüfungen versagen, so wird nur der Held entfernt, dem diese Herausforderung auch galt.

ZUSAMMENFÜHRUNG MIT DEM SPIELERMAGIER

Da die Helden den Großteil des Abenteuers zusammenbringen sollen, sollte während der Wanderschaft der Helden auch ein Spielermagier, der vor ihnen die Globule betreten hat, wieder auf sie stoßen. Geben Sie dem Spielermagier die Gelegenheit, seine Prüfung zu beenden und sich dann wieder mit der Gruppe zu vereinen.

ROHALDORS EINGEMISCHUNGEN

Der Uridabash spürt die Helden nach dem Betreten der Globule. Er unterrichtet Rohaldor über die unerwünschten Eindringlinge und gemeinsam beraten sie kurz, wie sie darauf reagieren sollen. Rohaldor möchte, dass der Dämon seine magischen Kräfte anwendet, um die Helden vor noch schwierigere Prüfungen zu stellen.

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele, aus denen Sie Ideen schöpfen können, aber am besten passen Sie die Herausforderungen an die Helden Ihrer Spielrunde an. Sie finden dazu noch ein paar Anmerkungen, welche archetypische Herausforderung für welchen Helden besonders gut geeignet ist und wie der Uridabash die Prüfung schwerer machen kann (und wie viele AsP er dafür einsetzen muss, die ihm beim Finale fehlen sollten).

Die Bestie

Die Helden entdecken unterwegs ein Dorf oder eine kleine Ansiedlung, in der eine Jungfrau, ein kleiner Junge, eine Ge-

weihte oder ein anderer unschuldiger Bürger einer furchtbaren Bestie geopfert werden soll. Die Bestie kann wahlweise ein klassischer Drache, ein Tentakelmonster oder ein Dämon sein.

Besonders geeignet als Herausforderung für: Krieger, Schwertgesellen, berühmte Recken

Uridabashes Unterstützung: Der Dämon kann die Bestie stärker machen (20 AsP); die Bewohner des Dorfes gegen die Helden aufwiegeln (10 AsP)

Eigene Ängste

Die Gruppe muss sich einer besonderen Angst stellen. Helden mit Höhenangst müssen beispielsweise einen hohen, steilen Berg erklimmen, bei Totenangst müssen sie sich durch eine Grabkammer mit Untoten schlagen und Angst vor Nagetieren könnte bedeuten, dass sie sich mitten durch ein Land voller Lemminge oder Eichhörnchen bewegen müssen.

Besonders geeignet als Herausforderung für: Helden mit Schlechten Eigenschaften in Form von Ängsten

Uridabashes Unterstützung: Die Herausforderung könnte größer werden (mehr Lemminge, größere Eichhörnchen) oder auch schwieriger zu bewältigen (20 AsP)

Das Zaubereperiment

Ein magisch begabter Held muss sich bei dieser Herausforderung der Erstellung eines magischen Gegenstandes, der Entwicklung einer Zauberformel oder der Entzifferung einer alten Inschrift widmen. Der Auslöser ist ein Fürst oder König der Globule, der den Zauberer darum bittet. Die Aufgabe kann auch scheinbar Monate dauern, wobei ihn die anderen Helden durch Sammeln bestimmter Zutaten, Bergungsarbeiten oder Verhinderung von Spionage unterstützen können.

Besonders geeignet als Herausforderung für: Magier, Druiden, Hexen, Alchimisten, Hesindegeweihte, Forscher

Uridabashes Unterstützung: Eine Gruppe von Konkurrenten mischt sich ein (20 AsP); die Herstellung wird durch eine Intrige sabotiert (15 AsP)

Die Queste

Ein Auftraggeber, beispielsweise ein Handelsmagnat, möchte einen besonderen Gegenstand, die Route durch ein Gebirge, den Südpolardiamant, ein Brüllmorfu oder die Küste Uthurias/des Güldenlandes entdecken. Dazu braucht er tapfere Helden, die sich für ihn auf den Weg in das Unbekannte machen.

Besonders geeignet als Herausforderung für: typische Helden, Zwerge, Diebe, Forscher, Geweihte auf der Suche nach heiligen Artefakten

Uridabashes Unterstützung: Der Uridabash kann eine Konkurrenzgruppe erschaffen (40 AsP); sich selbst vor Ort begeben (20 AsP); viele Ungeheuer auf der Queste auftauchen lassen (30 AsP)



FINALE

Mit diesem Abschnitt biegt das Abenteuer auf seine Zielgerade ein. Die kommenden Szenen sollten an Epik kaum zu überbieten sein. Schöpfen sie also aus den Vollen, um ihren Helden eine unvergessliche Endschlacht zu liefern, bei der es um nicht weniger als die Zukunft der Gildenmagie geht.

NACHTSCHATTENS OPFER

Zweck der Szene: Gefährlichkeit der Globule betonen, Opfer eines Erzmagier-Kandidaten, Rohaldors Macht demonstrieren

Atmosphäre: Zunächst Freude, da die Helden auf Hilfe stoßen, anschließend Verzweiflung, weil sie gegen eine Übermacht kämpfen und ihr Freund stirbt.

Nachdem die Helden eine Menge Prüfungen in der Globule bestanden haben, werden sie auf den Kandidaten Firlionel Nachschatten treffen, den sie schon während des Konvents kennengelernt haben.

Seine Prüfungen hat der Erzmagier-Kandidat bislang mühelos überwunden, er ist aber ausgesprochen überrascht, den Helden hier zu begegnen, und hält sie zunächst für einen Teil seiner Prüfung und nicht für real. Wenn sie ihm die Lage erklären, ist er nach anfänglicher Skepsis bereit, ihnen zu glauben und zu helfen.

Rohaldors Machenschaften steht er auf der einen Seite fasziniert gegenüber und erwägt zugleich eine wissenschaftliche Analyse der Situation, dennoch erkennt er die gefährliche Lage für alle Beteiligten und wird den Helden anbieten, gemeinsam gegen den Illusionisten vorzugehen. In seinen Augen ist Rohaldor nichts weiter als eine Spielpuppe einer fremden, böartigen Macht und Nachschatten vermutet ganz richtig Amazeroth hinter den Plänen Rohaldors. Nachschatten kann den Helden über eine Analyse der Situation noch fehlende Hinweise geben, insbesondere zum Aufbau und der Funktion der Globule, glaubt er doch Basilius' Plan erkannt zu haben (wie viele Informationen er den Helden geben kann und wie es um deren Wahrheitsgehalt bestellt ist, liegt in den Händen des Meisters).

Allein schon wegen der Gefahr, die für ihn selbst und seine Schülerin Praiowine besteht, wird der Elfenmagier sich den Helden bereitwillig anschließen und für den Erhalt der Globule kämpfen. Er kann den Abenteurern auch mehr über die Gesetzmäßigkeiten der Prüfungsglobule berichten und eine kurze Zeit lang mit ihnen die besonderen Manipulationen üben, falls diese den Helden noch nicht bekannt sind. Er glaubt, dass Rohaldor ebenfalls die Physik der Globule manipuliert und rät den Helden die Fähigkeiten zu nutzen, da sie ansonsten gegen den Schurken machtlos sind.

Doch die Freude, einen Verbündeten gefunden zu haben, währt nicht lange: Schon kurz nach der Begegnung mit Nachschatten hören die Helden ein eigenartiges, schleifendes Geräusch. Das Schleifen ist erst sehr leise zu hören und klingt noch weit entfernt, doch es wird zunehmend lauter. Nach etwa einer Spielrunde ist die Ursache nur noch einen Hügel entfernt: Die Gruppe ist schon fast bei Rohaldors Aufenthaltsort angekommen, doch dieser hat für seinen Schutz eine Horde von grausamen Kreaturen heraufbeschworen, die die Helden töten sollen. Auf einem Hügel sehen die Abenteurer plötzlich ein Dutzend Wesen, die den Niederhöhlen entsprungen zu sein scheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Hügel vor euch könnt ihre groteske Wesen erkennen, deren Anblick so manchen Krieger in Wahnsinn verfallen lassen würde: Zwei kräftige, krallenbewehrte Beine stützen einen grauen, aschfahlen Körper. Anstelle eines Halses sitzt auf der Spitze des Körpers nur ein Maul mit drei Zahnreihen – geformt zu einem tödlichen Dreieck. Die spitzen, dolchartigen Zähne bewegen sich zermahlend auf und ab und obwohl ihr noch weit von den widerwärtigen Kreaturen entfernt seid, so hört ihr deren Schreie, die euch zusammenzucken lassen. Schon stürzen sie sich vom Hügel auf euch zu und ihr müsst mit Schrecken feststellen, dass hinter dem Dutzend noch weitere Ausgeburten der Niederhöhlen zum Vorschein kommen. Mögen die Götter euch beistehen!

Diese Wesen aus Rohaldors Phantasie hat der Illusionist zusammen mit dem Uridabash den Helden entgegengeschickt, um sie aufzuhalten. Zwar sind sie Illusionen, haben aber Dank des Einflusses des Dämons in der Globule einen festen Körper. Sie sind gewissermaßen Teil der Globulen-Realität. So lassen sie sich mit dem Zauber **ILLUSIONEN AUFHEBEN** zerstören, aber richten ganz normalen Schaden an und können auch nicht mit einer *Simmenschärfe*-Probe „durchschaut“ werden. Auch fliehen die Ungeheuer nicht, sondern kämpfen bis zu ihrem letzten, schleimigen, grünen Tropfen Bluts.

Rohaldors Horde

INI 10+1W6 PA 4 LeP 15 RS 0

Biss: DK NAT 12 TP 1W6+6

GS 8 MR 13 GW 11

Besondere Kampfregeln und -manöver: Schreckgestalt I, Gezielter Angriff



Im Kampf gegen die Horde werden Nachtschatten und die Helden räumlich voneinander getrennt. Der elfische Magier schlägt sich wacker gegen die anstürmenden Feinde und dank seiner Kräfte und der Beherrschung der Globule kann er dem Ansturm der Feinde zunächst standhalten.

Doch die Horde treibt ihn immer weiter auf eine Klippe zu. Nachtschatten weicht kontinuierlich zurück, bis er alleine und umzingelt vor dem Abgrund steht. Zwar gelingt es ihm noch, zwei oder drei der Hordenungeheuer zu besiegen, doch verliert er bei einem Konter den Halt und stürzt in die Tiefe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung könnt ihr Nachtschatten sehen, umringt von sechs der Wesen, die ihn immer weiter auf eine Klippe zutreiben. Er schlägt mit seinem Flammenschwert zu, weicht geschickt wie eine Katze den Bissen der Ungeheuer aus und schleudert ihnen Felsen entgegen, die er mit einem Motoricus scheinbar mühelos bewegt hat. Doch die Wesen sind einfach zu viele. Wo er eines erschlägt, kommen zwei weitere Ungeheuer hinzu und immer weiter wird Nachtschatten zurückgedrängt. Er braucht Hilfe, das seht ihr. Doch da ist es bereits geschehen: Nachtschatten rutscht aus und schon fallen die Ungeheuer über ihn her. Als er sich noch einmal aufrappelt gibt ihm eines der Ungeheuer einen Schubs und der große Magier fällt schreiend in die Tiefe. Nachtschatten ist nicht mehr.

Die Horde versucht Rohaldors Feinde eher wahllos anzugreifen und kämpft bis zu ihrer vollständigen Vernichtung. In der Regel gehen mehrere der Wesen auf einen Helden los und versuchen ihn mit *Gezielten Angriffen* zu erledigen. Mehr Taktik besitzen diese grotesken Gestalten nicht.

Passen Sie die genaue Zahl der Wesen Ihrer Heldengruppe und deren Möglichkeiten an. Falls die Helden nur wenig Kampfkraft besitzen und wenige Reserven in Form von Heil- und Zaubersäften haben, so sollten etwa zwanzig Hordenwesen ausreichen. Bei kampfstärkeren Truppen können Sie die Zahl auch verdoppeln. Bedenken Sie, dass die Helden schon bald auf Rohaldor und den Uridabash treffen werden, dementsprechend brauchen sie auch noch Reserven gegen diese noch ungemein tödlichere Bedrohung. Die Hordenungeheuer sollten die Helden schwächen, aber nicht zwangsweise deren Untergang besiegeln. Lassen Sie es zu einer großen Schlacht kommen, die den Helden alles abverlangt, aber ermutigen Sie sie auch die besonderen Kräfte,



die ihnen in der Globule zur Verfügung stehen, zu nutzen. Falls die Helden Nachtschatten retten wollen: der große Elfenmagier bleibt verschwunden und gilt als Gefallener der Basilius-Prüfung. Der Abgrund ist endlos tief und die Helden können ihn an dieser Stelle nicht mehr finden. Auch wenn die Helden die Globule wieder verlassen, bleibt er verschollen. Eine Leiche werden die Helden aber nicht finden können.

Nötige Ergebnisse:

- ☛ Nachtschatten stirbt.
- ☛ Die Helden bestehen ihre Prüfungen und erreichen die Zitadelle.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ Der Uridabash beeinflusst die Prüfungen nicht.
- ☛ Nachtschatten kann den Helden mehr über die Globulenfähigkeiten berichten.

Für wahre Helden:

- ☛ Der Uridabash beeinflusst die Prüfungen.



DER LETZTE KAMPF

Zweck der Szene: Konfrontation mit Rohaldor und dem Uridabash

Atmosphäre: gewalttätig, gigantisch, episch – ein würdiges Finale

Der Kampf gegen die Horde findet direkt vor der Zitadelle statt, sodass die Helden nur noch ein paar Augenblicke benötigen, um Rohaldor zu erreichen. In der Zitadelle bereitet Rohaldor und der Uridabash alles vor, um die Globule zu zerstören bzw. ihre Kraft in sich aufzunehmen. Das langwierige Ritual ist schon bald abgeschlossen, doch die Helden werden 5 Spielrunden vor dem Ende eintreffen – genug Zeit, um den Schurken an seinem Ritual zu hindern. Basilius hat Rohaldor bereits „getötet“ nachdem er ihm das Bindungsritual für das Yrando-Emblem abgerungen hat.

Rohaldor wird mit ihnen nur wenige Worte wechseln, er spart sich sogar, sie über seine genauen Pläne in Kenntnis zu setzen, da er nicht an der Intelligenz der Helden zweifelt und annimmt, dass sie bereits alles wissen. Der Uridabash hat die Helden bereits vor ihrer Ankunft bemerkt, sodass Rohaldor ein wenig Zeit hatte, um sich auf die letzte Schlacht vorzubereiten. Zu Beginn wird er Rohaldor nur mit Antimagie unterstützen, aber nicht direkt selbst eingreifen oder sich zeigen.

DIE ZITADELLE

Die Gestalt der Zitadelle, des Herzstücks der Basiliusglobule, ist nicht festgelegt. In der Regel erscheint sie so, wie der Prüfungskandidat sich den Sitz des Basilius vorstellt: Ein Turm aus Elfenbein, dessen Inneres aus einer gigantischen Halle besteht, an deren Ende der große Magier auf einem Thron residiert wie ein König.

Der Ort wird zu diesem Zeitpunkt vermutlich den Vorstellungen Rohaldors entsprechen, sodass oben genannte Beschreibung zutreffend sein wird. Details der Anlage werden jedoch auch aus den Vorstellungen der Helden gespeist: Falls sie sich eine besondere Räumlichkeit oder Gestaltung vorstellen, so wird es diese auch geben!

Falls die Helden erwarten, Basilius hier anzutreffen, so werden sie nur dessen versteinerte und zerbrochene Überreste vorfinden und Rohaldor prahlen hören, wie er den Erzmagier besiegte. Zwar ist Basilius' Körper zerstört worden, doch wird dieser Zustand nicht dauerhaft sein. Momentan kann er den Helden jedoch nicht beistehen, doch vermögen die Helden seine geisterhafte Stimme in ihren Köpfen zu hören, die ihnen wertvolle Hinweise oder Hilfen gegen Rohaldor zur Verfügung stellt.

ÜBERALL FÜR ROHALDOR

Um Rohaldors Pläne zu vereiteln, müssen die Helden ihn hier und jetzt aufhalten. Doch der gerissene Illusionist greift bei seinem finalen Kampf nicht nur auf seine Zauberkräf-

te zurück, sondern auch auf die Fähigkeiten, die ihm die Globule zur Verfügung stellt. Durch die Eigenheiten der Globule gelingt es ihm, eine Reihe von Doppelgängern zu erschaffen. Seine vier Doppelgänger haben jedoch das individuelle Aussehen seiner bislang übernommen Rollen (Amaldo Radostai, Magister Sogarion, Der lahme Reon, Faldorio Olgara, siehe auch **Rohaldors Tarnidentitäten** auf Seite 103) angenommen. Bei jedem Doppelgänger kann man Rohaldors Gesichtszüge erkennen, sodass die Helden nun den Großteil seiner aktuellen Tarnidentitäten erkennen können. Alle Doppelgänger verfügen über Rohaldors Werte. Sie können auch Zauber anwenden, jedoch ist ihre Magie auch immer nur eine Art von Illusion, die keine längerfristigen Auswirkungen hat und sobald sie als Illusion enttarnt wird auch nicht mehr wirkt.

Mögliche Taktik der Rohaldore

☛ Die Doppelgänger werden sich auf unterschiedliche Helden stürzen, nur hin und wieder wenn es sich ergibt, werden sie zusammenarbeiten und z.B. zu zweit einen Helden in Bedrängnis bringen. Sie teilen sich am liebsten so auf, dass ein Doppelgänger den Helden übernimmt, mit dem er bislang am meisten zu tun hatte.

☛ Mittels des Stabzaubers *Hammer des Magus* kann Rohaldor Helden gegen Wände schleudern oder sie gegen andere Abenteurer klatschen lassen. Insbesondere Stürze können hier zu einer tödlichen Gefahr werden.

☛ Zwar kann er auch ein *Flammenschwert* erzeugen, doch setzt Rohaldor es in der Regel nur schwebend ein und wenn ein Held außer Reichweite eines normalen Angriffs ist. Allerdings setzt er dabei weniger auf einen effektiven Umgang mit dem Schwert, sondern versucht den Helden einzuschüchtern und in die Enge zu treiben.

☛ Mittels GROSSER VERWIRRUNG kann Rohaldor einen Gegner ausschalten oder zumindest längere Zeit beschäftigen.

☛ Der klassische AURIS NASUS kann Barrieren erschaffen oder weitere Kampfgefährten auf Seiten des Magiers auftauchen lassen.

☛ Ein DUPLICATUS der DUPLICATUS-Doppelgänger funktioniert nicht. Lassen Sie ruhig eines der Abbilder diesen Zauber ausprobieren und es enttäuscht dreinblicken, als es nicht funktioniert.

☛ Gegen leichtgerüstete Helden wird Rohaldor durchaus den Nahkampf wagen, gegen schwergerüstete wird er sich eher eines Flammenschwerts oder Magie bedienen.

☛ Vor Magie schützt Rohaldor sich in erster Linie über seinen *Eisernen Willen* und den *Gedankenschutz*. Er kann auch einen GARDIANIUM einsetzen, jedoch ist das nicht sein bester Zauber, sodass er sich nicht gänzlich darauf verlassen wird und lieber seine Gegner schnell überwinden möchte.

☛ Bedenken Sie, dass Rohaldor (und damit auch jeder seiner Doppelgänger) Illusionssprüche auf seinem Stab gespeichert haben kann und somit kaum Zeit benötigt, um den Zauber auszulösen.



☞ Außerdem wird sich Rohaldor auch der Kräfte der Globule bedienen und diese Fähigkeiten zu seinem Vorteil einsetzen. Für seine Abbilder gelten in diesem Fall die gleichen Regeln.

☞ Getarnt hinter einer Säule wartet Rohaldor auf einen Helden, um ihn hinterrücks mit einem Meucheldolch anzugreifen.

Rohaldor von Mersin

Magierstab*: INI 13+ | W6 AT 9 PA 8 TP | W6+ | DK N

Meucheldolch: INI 12+ | W6 AT 14 PA 1 | TP | W6+ | DK H

Waffenlos: INI 13+ | W6 AT 10 PA 1 | TP(A) | W6 DK H

LeP 29 AuP 32 AsP 52 WS 7 RS 0 MR 8 GS 8**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle II, Repräsentationen Gildenmagisch und Scharlatanisch, Ritualkenntnis 15, Simultanzaubern

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9

Zauber: APPLICATUS 13, AURIS NASUS 20, DUPLICATUS 18, HARMLOSE GESTALT 13, GROSSE VERWIRRUNG 16, IGNORANTIA 19, INVOCATIO MAIOR 13, IRIBAARS HAND 12, MOTORICUS 12, WIDERWILLE 12, XENOGRAPHUS 10; die meisten Illusionssprüche meisterlich in gildenmagischer und scharlatanischer Repräsentation

Relevante Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 18, CH 16, FF 15, GE 14, KO 13, KK 12

*) Auf seinem Stab befinden sich unter anderem folgenden Stabzauber: Seil des Adepten, Hammer des Magus, Flammenschwert. Meist hat Rohaldor darin mächtige Illusionszauber gespeichert.

**) Rohaldor könnte weniger AsP besitzen, falls er bereits gezaubert hat. Seine Hordenkreaturen haben z.B. jeweils 7 AsP gekostet, wobei ein größerer Teil vom Uridabash übernommen wurde.

DER URIDABASH TRITT AUF

Noch während des Kampfes, spätestens jedoch sobald Rohaldor zu unterliegen droht und schon einige Doppelgänger besiegt wurden, wird sich der Uridabash in den Kampf einmischen. Wo Rohaldor trickreich war und wegen seiner Arroganz auch mit seinen Gegner spielte, ist der Dämon gnadenloser. Dennoch wird auch er nicht immer konsequent gegen die Helden vorgehen, Angriffe gelegentlich abbrechen und seine Feinde verhöhnen, bevor er dann wieder effektiv zuschlagen wird. Dies liegt in der Natur des Chaoswesens aus den Niederhöhlen. Als Dämon ist er unberechenbar und als Diener Amazeroths trägt er auch wahnsinnige Charakterzüge, die im Finale hervorbrechen. Den Helden sollte jedoch klar werden, dass der Uridabash das eigentliche Übel ist, dass sich längst über Rohaldor erhoben hat, ohne dass dieser es bemerkt hat. Mit dem Betreten der Globule endete auch Rohaldors Kontrolle über den Dämon, jedoch ohne dass der Illusionist dies bemerkte. Für den Uridabash gibt

es fortan nur noch zwei Ziele: Den Tod der Helden und die Zerstörung der Globule. Er wird bis zu seiner Vernichtung alles daran setzen, diese Ziele zu verwirklichen.

Gelegentlich tritt der Dämon dabei in der Gestalt Rohaldors auf, doch stets brechen im Kampf dämonischen Veränderungen (rot leuchtende Augen, niederhöllische Stimme, Hautveränderungen, Hörner) hervor.

Mögliche Taktiken des Dämons

☞ Mittels eines mehrfachen FULMINICTUS kann der Uridabash einen Helden direkt ausschalten – vorausgesetzt, dass dieser nicht vor Magie geschützt ist.

☞ Auch magische Gegenstände sind nicht sicher vor ihm: Sobald der Stab des Uridabashes ein Artefakt berührt, kann er es mittels DESTRUCTIBO entzaubern.

☞ Ein INVERCANO kann Zauber der Helden zurückwerfen, ein GARDIANUM schützt den Dämon direkt vor magischen Angriffen.

☞ Als Meister der Illusionen kann er auch den AURIS NASUS geschickt einsetzen und so Trennwände entstehen lassen und Helden isolieren. Auch die „Beschwörung“ weiterer Ungeheuer mit dem Illusionszauber sind denkbar.

☞ Wie auch schon Rohaldor kann der Uridabash den DUPLICATUS verwenden, um so die Trefferchancen der Helden zu verkleinern.

☞ Den Folgeschaden wird der Dämon am liebsten gegen Zauberer oder Helden mit wenig Initiative einsetzen.

Uridabash

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +12

Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 25

INI 14+2W6 PA 18 LeP 90 AsP 250* RS 0

Stab: DK NS AT 15 TP | W6+6 (+Zauber oder Folgeschaden)

GS 8 MR 25 GW 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR, frei verteilbar; jeder Hieb mit dem Stab setzt einen der dem Dämon bekannten Zauber frei

Besondere Eigenschaften: Astralsinn

Talente: Astralsinn (30), Ausweichen in den Limbus, Fluch, Folgeschaden (Verwirrung: INI -2W6, dazu KL, IN -3 für 2W6 KR), Regeneration im Limbus II, Tarnung, Verwundbarkeit (Hesinde)

Zauber: alle Zauber mit den Merkmalen Kraft, Metamagie, Antimagie, Illusion

Mögliche Dienste: Bann der Kraft, Beratung (Lehrmeister für alle Stabzauber, evtl. in mächtigerer Variante für die Merkmale Kraft, Metamagie und Antimagie (Merkmalskenntnis, spezielle Zauber), Bereitstellung besonderer Fertigkeiten, Bindung, Kontrolle des Elements Kraft, Manifestation, Paktvermittlung, Zauber

*) Der Uridabash könnte weniger AsP besitzen, falls er bereits gezaubert hat. Rohaldors Hordenkreaturen haben z.B. jeweils 7 AsP gekostet.



MÖGLICHE SZENEN DES ENDKAMPFES

- ☛ Rohaldor gelingt es einen der Helden bis zu einer Klippe in der Nähe der Zitadelle oder einer Empore im Gebäude zu treiben. Der Held stürzt und kann sich nur noch knapp festhalten. Fast scheint es so, als erleide er das gleiche Schicksal wie Nachtschatten, doch Rohaldor zögert und verhöhnt den Helden, bis dieser sich einen Plan zurechtlegen kann.
- ☛ Über große Distanzen hüpfend (dank der Globulenfähigkeiten) verfolgt ein Held Rohaldor bis zu dem Dach eines Turmes. Hier kommt es zu einem Duell der beiden.
- ☛ Zwei Rohaldore nehmen einen Helden in die Mangel und sperren die anderen Helden mittels einer AURIS NASSUS-Wand aus.
- ☛ Der Uridabash stürzt sich in den Kampf, voller Zorn zerschlägt er einen bereits geschwächten Rohaldor-Doppelgänger und macht dem Schurken klar, dass er nicht mehr unter dessen Kontrolle steht.

PRAIOWINES HILFE

Falls die Helden zu unterliegen drohen, können Sie Praiowine auftauchen lassen, die den Helden im Kampf gegen Rohaldor beisteht. Die Kandidatin wurde von Basilus Geist selbst hierher geführt, um den Abenteurern beizustehen.

DAS ENDE DES SCHRECKENS

Am Ende des Kampfes sollte es den Helden gelingen sein, die Rohaldor-Doppelgänger und den echten Rohaldor zu bezwingen. Stirbt eine der Illusionen, so löst sie sich in funkelnden Staub auf, der zu Boden fällt. Der scheinbar echte Rohaldor stirbt wie ein gewöhnlicher Mensch. Achten Sie darauf, dass zumindest ein Rohaldor, egal welcher, den Kampf überlebt. Er wird später noch gebraucht. Der Hauptfeind des Finales ist der Uridabash. Der Dämon sollte das Hauptziel der Helden sein, sie fordern und von dem überlebenden Rohaldor ablenken. Der Illusionist wird während des Kampfes, als er merkt, dass er unterliegt, die Chance ergreifen und fliehen. Sollte im Kampf der scheinbar echte Rohaldor gestorben sein, so können Sie ihn zu einer Illusion machen, die erst nach den ganzen Kämpfen zerfällt. Die Helden sollten jedoch bis zum Schluss im Ungewissen bleiben, ob sie den magischen Schwindler erwisch haben.



Nötige Ergebnisse:

- ☛ Die Helden stellen Rohaldor und den Uridabash zum Kampf.
- ☛ Der Uridabash wird besiegt.
- ☛ Rohaldor wird besiegt, kann jedoch entkommen.

Retten, was zu retten ist:

- ☛ Praiowine kann den Helden im Kampf beistehen.

Für wahre Helden:

- ☛ Ein Kampf gegen viele Rohaldore und den Uridabash ist auch für wahre Helden Schwerstarbeit!

DER FORSCHER LOHN:

Für das letzte Kapitel hat sich jeder Held noch mal **500 Abenteuerpunkte** verdient sowie jeweils eine **Spezielle Erfahrung** auf *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* und ein *Kampftalent* seiner Wahl, außerdem bis zu zwei weitere Talente und Zauber, die bei dem Konvent und der Erforschung der Globule besonders wichtig waren.

STAND AM ENDE VON KAPITEL 3:

Was passiert sein sollte:

- ☛ Die Helden haben auf dem Konvent Kontakte geknüpft, Nachtschatten als Freund gewonnen und zugehört, wie die Erzmagier-Kandidaten die Globule betreten
- ☛ Sie haben Rohaldors Plan in Erfahrung gebracht und die Globule betreten.
- ☛ Nachtschatten ist während eines Kampfes mit Rohaldors Kreaturen ums Leben gekommen.
- ☛ Die Helden haben die Pläne Rohaldors vereitelt und den Kampf gegen den Illusionisten und den Uridabash gewonnen.
- ☛ Die Helden haben das Yrando-Emblem gewonnen.
- ☛ Praiowine hat die Prüfung bestanden und wird zur Erzmagierin ernannt.

Kenntnisstand der Helden:

- ☛ Am Ende des Abenteuers sollten die Helden alle Fäden aufgelöst haben.





EPILOG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Dämon ist fort und Rohaldor ist tot, zerschmettert liegt der Illusionist, der euch so lange genarrt hat, vor euch. Doch war es der echte Rohaldor?

Ihr habt das Yrando-Emblem, golden und silbern schimmernd mit einem gelb leuchtenden Stein im Zentrum. Es sieht tatsächlich ähnlich aus wie auf dem Bild im OPV-Gebäude.

Gleißend hell ist das Portal der Zitadelle, genauso hell, wie der Eingang zu dieser Welt. Ihr durchschreitet das Tor, müsst wieder durch das gleißend helle Licht und spürt wieder festen Boden unter den Füßen. Als ihr die Augen öffnet, steht ihr vor einer ältlichen Magierin, die mit hochgezogenen Brauen feststellt: „Faszinierendes Phänomen!“, bevor sie anfängt, sich Notizen zu machen. Kein Zweifel, ihr seid wieder zurück.

Nachdem die Helden erschöpft aus der Prüfungsglobule zurückkehrten endet am 19. Ingerimm 1034 der Allaventurische Konvent. Zuvor wird in großer Zeremonie Praiowine (und auch ein Spielermagier, so er an der Prüfung teilgenommen hat) zur Erzmagierin gekürt.

Firlionel Nachtschatten wird vor allem von seiner Schülerin Praiowine betrauert, posthum geehrt und für tot erklärt. Larissa Uchakbar hingegen hat die Prüfung nicht bestanden und wurde schon vorher ausgeworfen. Sie wird wieder in den Rang einer Adeptin zurückversetzt (und ihr weiteres Schicksal wird nicht mehr offiziell verfolgt werden, siehe **Horas 118/212**). Die Globule wird geschlossen bis zur nächsten Erzmagierprüfung.

Terdins Schicksal liegt in der Hand der Helden. Sollte er überlebt haben, wird er seinen Schatzjägerberuf wieder aufnehmen, allerdings wird er sich dabei seine Auftraggeber in Zukunft deutlich besser aussuchen.

Prishya lädt die Helden zu einem gemeinsamen Essen in Ruhe ein paar Tage nach dem Konvent ein, wo sie ihnen dankt. Außerdem wird sie ihnen von einer Erkenntnis berichten, die ihr im Laufe der gemeinsamen Arbeit gekommen ist: die Dracomaga hat den Eindruck, dass ihr der Akt des Forschens hilft, ihr Gedächtnis zurückzuerlangen. Damit deutet sie etwas an, was sich in Zukunft deutlich zeigt, sie gibt das Streben nach Titeln und Ämtern auf und widmet sich zurückgezogen von der Politik der Gilden ganz der Wissenschaft. Dafür verlässt sie das IAA und überlässt diesem die Fremmelshof-Relikte.

Praiowine bleibt weiterhin am IAA, wo sie lehrt und forscht. Allerdings wird sie sich in Zukunft weniger mit der Theurgie beschäftigen, weiß sie doch nach ihren eigenen Erlebnissen in der Prüfungsglobule, dass darin nicht ihr eigentlicher Lebensweg liegt. Umso mehr wird sie sich auf ihre Arbeit im *Collegium Canonicum* konzentrieren.

Um das Yrando-Emblem kommt es beinahe zu einem handfesten Streit zwischen den Gilden und einzelnen Magiern, bis die Hesindekirche schlichtend eingreift. Unter der Vermittlung der Magisterin der Magister einigt man sich im Geheimen, dass die Gilden für das Emblem und seine Konsequenzen noch nicht reif sind, und so liegt das Emblem auf ihren Befehl gut gesichert im Keller des IAA.

Was Rohaldor betrifft, wurde er zwar von den Helden in der Prüfungsglobule getötet, doch seine Leiche wird nie gefunden. Es kann also sein, dass der kriminelle Illusionist doch noch einmal mit dem Leben davon gekommen ist und irgendwann in Zukunft erneut Gildenmagiern das Leben schwer macht.

Der Uridabash hingegen ist in die Niederhöhlen zurückgekehrt. Bis ihn der Nächste ruft.

Die Helden haben sich Ansehen in allen Gilden verschafft und haben durch ihr Werk auch weiterhin Zugang zum Emblem und Prishyas Forschungen. Eine individuelle Belohnung erhalten sie möglicherweise von einigen Verbündeten oder befreundeten Magiern (wie Praiowine).

ENDLICH ERZMAGIER

Sollte sich ein Held der Basiliusprüfung gestellt haben, kam es vor der Rückkehr nach Kuslik noch zu einem Dialog zwischen ihm und Basilius, bei dem der legendäre Magus dargelegt hat, was es heißt den Titel eines Erzmagiers zu tragen. Der Spielermagier sollte im Rahmen der Prüfung herausgefunden haben, was seine Bestimmung ist und worauf er in Zukunft sein Können verwenden sollte.

Praiowine ist während der Prüfung zu dem Schluss gekommen, dass sie ihre Kräfte zukünftig darauf verwenden wird, auf die Harmonie zwischen den Gilden hinzuwirken. Möglicherweise kann sich die Gildenmagie eines Tages ja wieder zur geeinten Magierzunft von einst zusammenschließen und sich würdig zeigen ihrem Oberhaupt das Yrando-Emblem zu verleihen.



GESAMMELTE ANHÄNGE

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

In *Im Schatten des Elfenbeinturms* begegnen die Helden einer großen Zahl von Meisterpersonen und es ist sowohl für die Spieler als auch für den Meister nicht einfach, hier den Überblick zu behalten. An dieser Stelle sind daher alle wichtigen, handlungstragenden Personen des Abenteuers zusammengestellt.

ROHALDOR VON MERSIN – УПЕРКАППТЕ ПЕМЕСИС DER GILDENMAGIE

Erscheinungsbild: gepflegter, aber unauffälliger Tulamide; Anfang 30; halblanges, gelocktes Haar; gehetzter Blick

Hintergrund: Gekränkt von der Welt der Gildenmagie, die ihm einst den Abschluss verweigerte, wand sich Rohaldor von Mersin einem Leben als Trickbetrüger und Scharlatan zu. Dabei wurde er ein großer Anhänger der Lehren *Bymazars*, eines urtulamidischen Gottes, hinter dem sich kein anderer als der Erzdämon Amazeroth verbirgt.

Die Suche nach immer ausgefeilteren und raffinierteren Täuschungen sind die Triebfeder für die Handlungen Rohaldors, der dabei seine Befriedigung aus dem gelungenen Plan und weniger aus dem Ergebnis desselben zieht (Für eine ausführlicheren Lebenslauf siehe auch Seite 7).

Motivation und Ziele: Rohaldor sieht mittlerweile seine Bestimmung darin, die Gildenmagierschaft immer wieder zu täuschen und vorzuführen. Nachdem es ihm bereits beinahe gelungen war als unexaminiertes Magier mit dem *Schwarzen Auge von Khunchom* eine der höchsten Auszeichnungen der Magierwelt zu erringen, steht er nun vor seiner ultimativen Herausforderung: Unter Leitung seines ‚Gottes‘ will er sich zum Obersten aller Magier aufschwingen. Außerdem möchte er die starren Fesseln der Spruchzauberei überwinden – denn gerade die strengen Regeln und Formalismen der Gildenmagie hasst er besonders.

Methoden: Rohaldor ist ein Meister der Illusion und Täuschung und schleicht sich in wechselnden Verkleidungen bei seinen Opfern ein, um auf verschlungenen Wegen seine Ziele zu erreichen. Obwohl ihm gewaltsames Vorgehen meist zu plump erscheint, ist er bei der Durchsetzung seiner Ziele skrupellos und schreckt auch vor einem Mord nicht zurück. Rohaldor ist zwar kein Paktierer, wird aber dennoch durch Amazeroth/Bymazar unterstützt, etwa in Form von alten Artefakten oder hilfreichen Dämonen; für sein Meisterstück wurde ihm gar der mächtige *Uridabash* an die Seite gestellt.

Bei all seinen Plänen geht Rohaldor erratisch und wenig planvoll vor, lässt sich von seiner Intuition und Traumgesichtern Bymazars leiten und merkt häufig erst bei der Durchführung, wie er von seinen Betrügereien profitieren kann.

Darstellung: Die Helden werden erst im Finale auf Rohaldor in seiner wahren Gestalt treffen, Hinweise zu seiner Darstellung und vor allem zu seinem Kampfverhalten finden Sie dort (siehe 97).

Rolle im Abenteuer: Rohal ist der Antagonist im Hintergrund, der im Verborgenen die Fäden zieht, dem die Helden aber erst im Finale persönlich gegenüberstehen. Im Laufe der Handlung sollte die Gruppe stetig mehr über ihren Gegner und seine Untaten herausfinden.

Weiteres Schicksal: Die Helden können Rohaldors Plan vereiteln und ihn am Ende bezwingen, nach der Rückkehr aus der Basiliusglobule fehlt jedoch jede Spur von ihm (oder seinem Leichnam) – Amazeroth hat noch Pläne mit diesem nützlichen Werkzeug.

Zitate: „Du musst sterben, denn ich muss deinen Platz einnehmen.“

„Die Gilden möchten mich gefangen nehmen? Sie sind doch selbst nur Gefangene ihrer Gesetze, Regeln und Konventionen!“

„Bymazar hat mir den Weg gezeigt; das Ziel kenne ich erst, wenn ich ihn bis zum Ende gegangen bin.“

Geboren: 1003 BF **Größe:** 1,74 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** stahlgrau

Kurcharakteristik: Vollendeter Illusionist, brillanter Trickbetrüger

Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 18, CH 16, FF 15, GE 14, KO 13, KK 12; SO 5; Begabung für Illusion, Begabung für Dämonisch (Amazeroth), Gesucht II, Wahnvorstellungen

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle II, Repräsentationen Gildenmagisch und Scharlatanisch, Simultanzaubern

Talente: Gaukeleien 14, Götter und Kulte I I, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 12, Schauspielerei 14, Sich Verkleiden 12, Stimmen imitieren 13, Taschendiebstahl 12, Überreden (Lügen) 15 (17)

Zauber: APPLICATUS 13, AURIS NASUS 20, DUPLICATUS 18, HARM-LOSE GESTALT 13, GROSSE VERWIRRUNG 16, IGNORANTIA 19, INVOCATIO MAIOR 13, IRIBAARS HAND 12, MOTORICUS 12, WIDERWILLE 12, XENOGRAPHUS 10; die meisten Illusionssprüche meisterlich in gildenmagischer und scharlatanischer Repräsentation



Rohaldor von Mersin

Magierstab*: INI 13+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+1 DK N
Meucheldolch: INI 12+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK H
Waffenlos: INI 13+1W6 AT 10 PA 11 TP(A) 1W6 DK H
LeP 29 AuP 32 AsP 52 WS 7 RS 0 MR 8 GS 8
Relevante Eigenschaften: MU 19, GE 13, KO 16, KK 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich
Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (16/18/14), Selbstbeherrschung (16/13/12), Sinnschärfe 9 (15/18/18)
 *) Auf seinem Stab befinden sich unter anderem folgenden Stabzauber: Seil des Adepten, Hammer des Magus, Flammenschwert. Meist hat Rohaldor darin mächtige Illusionszauber gespeichert.



ROHALDORS TARNIDENTITÄTEN

Als Meister der Verkleidung tritt Rohaldor oft in verschiedenen Rollen auf. Neben seinem schauspielerischen Talent unterstützen ihn dabei natürlich seine magischen Fähigkeiten. Meist schlüpft Rohaldor in die Haut einer fiktiven Person – macht dabei jedoch nicht den beliebten Fehler, als Namen ein Anagramm seines eigenen zu verwenden. Manchmal jedoch nimmt er auch den Platz einer anderen Person ein, nachdem er diese aus dem Weg geräumt hat.

Im vorliegenden Abenteuer begegnen die Helden Rohaldor unerkannt unter anderem in diesen Rollen:

- **Amaldo Radostai:** ein reicher Händler für Edelhölzer aus Belhanka (Halbglatze mit Haarkranz, dicklich, Kaiser-Alrik-Bart); in seiner Rolle knüpft Rohaldor Kontakte und tritt u.a. als Auftraggeber Terdins auf (fiktive Person).
- **Magister Sogarion:** ein alter Verwandlungsmagier aus Terubis (Brille mit dicken Gläsern, Ziegenbart, faltig); so

schleicht sich Rohaldor am IAA ein. Er hat den echten Sogarion getötet, nachdem er eine Zeit lang scheinbar als Assistent bei ihm war.

- **Der lahme Reon:** ein Bettler (mageres Gesicht, buschige Augenbrauen, Narbe auf der linken Wange); solche Tarnungen nutzt er für Beschattungen, unauffällige Nachforschungen und ähnliche Aufgaben (fiktive Person).
- **Faldorio Olgara:** ein junger Adept (glattrasiert, dunkler Zopf, wacher Blick); diese Rolle nimmt Rohaldor auf dem Allaventurischen Konvent ein und besucht als Faldorio unter anderem seine eigene Gerichtsverhandlung (fiktive Person).
- **Durthano Terestas:** ein junger Magier (wuschelige blonde Haare, etwas große Nase, Tintenflecken an den Händen); in dieser Rolle war Rohaldor Assistent bei Magister Sogarion (fiktive Person).

DER URIDABASH

Einige Monate vor den Ereignissen von *Im Schatten des Elfenbeinturms* bekam Rohaldor von seinem dunklen ‚Gott‘ Bymazar das bislang wertvollste Werkzeug zur Verfügung gestellt: den einzigartigen Dämon *Uridabash*.

Dieser ist einer der mächtigsten Dämonen aus dem Gefolge Amzeroths und manifestiert sich üblicherweise in einer menschenähnlichen Erscheinung: von hochaufregender Gestalt mit einem haarlosen Haupt und einer Haut, die silbrig schillert, großen spitzen Ohren und zwei großen Hörnern,



ist er meistens in edle Roben gewandet und trägt Folianten und Schriftrollen bei sich. Sein wichtigstes Kennzeichen ist jedoch sein Stab, ein imposanter Magierstab aus einem fremdartigen Metall, der offenbar von einem Karfunkel gekrönt wird.

Wie sein Erscheinungsbild nahelegt ist er eine dämonische Verhöhnung der Magiebegabten aller Zeiten und Rassen, dessen Macht vor allem in der Beherrschung der rohen Astralkraft liegt.

Für Rohaldor ist er Lehrmeister, Berater und Gehilfe, aber auch der einzige Gesprächspartner, mit dem Rohaldor über seine Pläne sprechen kann. Häufig begleitet er Rohaldor durch mächtige, dämonische Illusionszauber getarnt als Magier mit Kapuzenrobe, doch dann und wann schlüpft er im Auftrag Rohaldors auch in andere Rollen um ihm bei seinen Täuschungsmanövern behilflich zu sein.

Rohaldor ist bewusst, dass der ständige Umgang mit dem Zweigehörnten ob dessen Verlogenheit und Doppelzüngigkeit ein Spiel mit dem Feuer ist, doch er hält sich für zu lassen und möchte den maximalen Gewinn aus dem Bündnis herausholen.

Uridabash hingegen ist Rohaldor weiterhin zu Diensten und wiegt ihn in Sicherheit. Seine Stunde wird kommen und so lange wartet er ab, denn letztlich kann nur einer gewinnen: das lachende Kind auf dem Lotosthron.

Beschwörung: +20

Beherrschung: +12

Wahrer Name: 2/2

Basiskosten: 25

Stab: INI 14+2W6 AT 15 PA 18

TP 1W6+6 (+Zauber oder Folgeschaden) **DK** NS

LeP 90 **AsP** 250 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 25 **GW** 18

Besondere Kampfgeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR, frei verteilbar; jeder Hieb mit dem Stab setzt einen der dem Dämon bekannten Zauber frei

Besondere Eigenschaften: Astralsinn

Talente: Astralsinn (30), Ausweichen in den Limbus, Fluch, Folgeschaden (Verwirrung: INI -2W6, dazu KL, IN -3 für 2W6 KR), Regeneration im Limbus II, Tarnung, Verwundbarkeit (Hesinde)

Zauber: alle Zauber mit den Merkmalen Kraft, Metamagie, Antimagie, Illusion

Mögliche Dienste: Bann der Kraft, Beratung (Lehrmeister für alle Stabzauber, evtl. in mächtigerer Variante, für die Merkmale Kraft, Metamagie und Antimagie (Merkmalskenntnis, spezielle Zauber)), Bereitstellung besonderer Fertigkeiten, Bindung, Kontrolle des Elements Kraft, Manifestation, Paktvermittlung, Zauber

Bemerkungen: Der Uridabash ist für die Zeit des Abenteurers an einen magischen Spiegel gebunden und erhält aufgrund seines besonderen Auftrags durch den Erzdämonen die Eigenschaft Existenz.

DIE MARIONETTEN UND DER PUPPENSPIELER

Sowohl der Meisterillusionist Rohaldor als auch der Uridabash sind Figuren in den Spielzügen des Erzdämons Amazeroth (Zhayad: Iribaar). Der Vielgestaltige Blender hat Gefallen am persönlichen Rachefeldzug des gescheiterten Candidatus gegen die gesamte Welt der Gildenmagie gefunden, denn eine Destabilisierung der Magierschaft oder gar die Installierung eines ihm Getreuen als Magus Maximus, würde seine äonenalten und dereweiten Ränke zumindest in Aventurien erheblich befördern. Also hat er sich Rohaldor in der Gestalt des urtulamidischen Gottes Bymazar offenbart, lenkt ihn durch Träume und Visionen und hat ihm mit Uridabash einen seiner mächtigsten Gefolgsleute an die Seite gestellt.

Es wäre ein Leichtes, Rohaldor in einen Pakt zu treiben, doch wie so häufig geht Amazeroth anders vor als seine erzdämonischen Geschwister: Ohne Pakt nützt er ihm vorerst mehr, da er unauffälliger ist und sogar monate- oder jahrelang in der Stadt seiner göttlichen Widersacherin wirken kann. Rohaldor muss also vielmehr als ein *Erwählter* oder *Prophet* des Bymazar/Amazeroth gelten, ohne seine Seele dem Erzdämon verpfändet zu haben – vorerst!



PRISHYA VON GARLISCHGRÖTZ – FORSCHERIN AM ENDE IHRER KARRIERE

Erscheinungsbild: deutlich gealterte, jedoch nicht gebrechliche Magierin, Altersflecken, tiefe sorgenvolle Stirnfurchen und verbissene zusammengekniffene Lippen, die forschenden blaugrauen Augen scheinen jung geblieben; gekleidet in förmliche Roben mit prächtigem gestärktem Kragen; ihr Zauberstab wird von einer goldenen Drachenklaue geziert, welche eine Kristallkugel hält.

Hintergrund: Einst zählte Prishya von Garlichgrötz zu den führenden Köpfen der astralen Wissenschaften. Als Leiterin des Puniner Arkanen Instituts und Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes war sie zudem eine der wichtigsten Gildenpolitikerinnen Aventuriens. Ihr Erinnerungsverlust durch die Borbarad-Moskitos bei der *Schlacht in den Wolken* machten dann auf einen Schlag alle Pläne und Bemühungen zunichte: zurückgetreten als Convocata Prima und Spektabilität lag ihre Karriere und ihr Ansehen in der Fachwelt am Boden.

Ihre besessene Suche nach Mitteln und Wegen, um ihre Erinnerungen zurückzugewinnen und an alte Forschungsvorhaben anknüpfen zu können, führte zur *Fremmelshof-Expedition* im Jahr 1030 BF und dass ihr die Auswertung der Fundstücke der Expedition überlassen wurden, kann als erster Schritt zu ihrer wissenschaftlichen Rehabilitation gesehen werden.

Doch während die Forschungen an den Fremmelshof-Relikten über Monate auf der Stelle traten sind ihr Zweifel gekommen, ob sie wirklich zurück will in die Welt der arroganten arkanen Wissenschaftler mit ihren gildenpolitischen Intrigen und missgünstigen Eifersüchteleien.

Motivation und Ziele: Zunächst geht es Prishya darum ihren Ruf in der Fachwelt wiederherzustellen, eine epochemachende magische Entdeckung zu erzielen und vielleicht sogar auf ihre alten Tage hin noch den Erzmagier-Titel zu erlangen, doch im Verlauf der Handlung erkennt sie, dass dies nicht ihre Bestimmung ist. Fortan will sie zurückgezogen von der Welt an der Wiederherstellung ihres Gedächtnisses arbeiten, indem sie systematisch alle Erinnerungsfetzen erforscht und geduldig jedem Hinweis nachgeht.

Darstellung: Sprechen Sie mit exakter und strenger Stimme. Unterstreichen Sie ihre Worte mit sparsamen Gesten und sparen Sie mit Mimik. Erstarren sie plötzlich im Gespräch, wenn sie überraschend auf eine Lücke in ihren Erinnerungen stoßen. Befeuchten Sie dann ihre Lippen, räuspern sich, um Zeit zu gewinnen oder wechseln abrupt das Thema.

Unterbrechen Sie ihr Gegenüber setzen Sie seinen Satz für ihn fort. Entschuldigen Sie sich für ihr rüdes Verhalten, ohne es jedoch künftig zu ändern.

Rolle im Abenteuer: Prishya fungiert am Anfang des Abenteuers als die Auftraggeberin, steigt jedoch im Laufe der Handlung aus dem Projekt aus und zieht sich zurück. Sie kann dann jedoch noch immer als Ratgeberin dienen.



Weiteres Schicksal: Prishya wird sich zukünftig auf die Stammburg der Garlichgrötz in Farsid zurückziehen und dort ihre bruchstückhaften Erinnerungen erforschen. Früher oder später wird sie darauf stoßen, dass den *Manuskripten von T'qelin-Ra'id* ihr eigentliches Interesse gilt.

Zitate: „Die besondere Brisanz der heptasphärischen Implikationen dieses Rituals liegen in ... äh ... hättet ihr die Güte uns den Tee zu reichen?“

„Solche Trivialitäten zu erklären war wohl früher einmal meine Aufgabe, aber heute müsst ihr euch wohl jemanden suchen, den das werte Collegium als noch für die Lehre geeignet erachtet.“

„Narren! Die Gilde zerfällt, die magische Forschung geht vor die Hunde, und sie merken es nicht einmal.“

Titel: Dracomaga, Magistra Magna em., Comtessa zu Grangor (Edelhochgeboren)

Geboren: 955 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: silbergrau

Augenfarbe: blaugrau

Kurcharakteristik: brillante Metamagierin, meisterliche Forscherin, vollendete Lehrerin

Eigenschaften: MU 15, KL 15 (teilweise 19), IN 15, CH 16, FF 13, GE 11, KO 11, KK 11; SO 14; Angst vor Insekten 8, Stubenhocker



Sonderfertigkeiten: Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Matrixkontrolle, Meisterliche Zauberkontrolle II, Zauber vereinigen

Talente: Etikette 13, Geschichtswissen (Geistesgeschichte) 17 (19), Lehren 18, Magiekunde (Magietheorie) 21 (23), Überzeugen (Diskussion) 13 (15), zahlreiche Sprachen und Schriften meisterlich; in allen Wissens- und Sprachtalenten willkürliche Wissenslücken (TaW um bis zu 10 niedriger)

Zauber: ANALYS 19, AURIS NASUS 13, MEMORANS 14, OCULUS 17, ODEM 18, REVERSALIS 11, TRANSVERALIS 14, UNITATIO 12, XENOGRAPHUS 13

ERINNERUNGSVERLUST DURCH BORBARAD-MOSKITOS

Während der Attacke durch einen Schwarm Borbarad-Moskitos verlor Prishya wichtige Teile ihrer Erinnerungen. Dabei fehlen ihr nicht etwa komplette Wissensgebiete, sondern willkürliche Fragmente ihres gesamten Gedächtnisses, sodass sich Erinnerungslücken bei Namen von Personen, einzelnen – auch völlig elementaren – Zaubersprüchen, historischen Zusammenhängen oder auch grundlegenden Umgangsformen auftun können.

Noch schwerer wiegt jedoch vielleicht die Tatsache, dass große Teile der verbliebenen Erinnerungen ebenfalls nutzlos geworden sind, da ihnen der Kontext fehlt: das Wissen ist da, kann aber mit keinen bekannten Kategorien in Verbindung gebracht werden. Dadurch kann es vorkommen, dass Prishya sich, wenn sie früher einmal bekanntes Wissen erneut erwirbt, schlagartig an viele weitere Dinge erinnern kann, da diese auf einmal wieder ‚andocken‘ können.

Im Spiel können Sie diese plötzlichen Geistesblitze dazu einsetzen, den Spielern gezielt dann Informationen zugänglich zu machen, wenn Sie es für nötig halten.

Prishya wird im Laufe der Forschungen jedoch bemerken, dass die wissenschaftliche Arbeit ihrem Gedächtnis gut tut und immer mehr Erinnerungen zurückkehren.

PRISHYAS ARBEITSGRUPPE

Wenn die Helden ans IAA Kuslik kommen, besteht die Arbeitsgruppe um Prishyas neben der Dracomaga selbst nur noch aus den im Folgenden beschriebenen Magiern. Nach dem Wechsel an der Spitze des Forschungsprojekts arbeiten diese beiden auch unter Praiowine weiter an den Auswertungen der Fremmelshof-Fragmente. (Die angegebenen Werte beziehen sich auf die regeltechnische Simulation des Forschungsfortschritts in Kapitel 1).

☛ **Faerwyn von Thorwal, Adeptus Maior** (*1001 BF, athletisch, kurzgeschorene Haare, beherrschend) hat an der Schule der Hellsicht zu Thorwal einen exzellenten Abschluss als Hellsichtmagier gemacht und versucht nun im Rahmen der

Fremmelshof-Forschungen seine Magus-Prüfung bei Robak von Punin abzulegen. Für einen ‚Thorwaler Freigeist‘ ist er sehr götterfürchtig und steht den Idealen der Weißen Gilde nahe. (*Magiekunde* 14, 13/13/16)

☛ **Gonzaga Halcalde, Adepta Minora**, (*1010 BF, dicklich, citel, jovial) gilt trotz ihres jungen Alters als brillante Kennerin von Magiehistorie und Metamagie. Nach ihrem Abschluss in Punin hat sie sich mit kosmologischen und philosophischen Studien beschäftigt, die teilweise an der Grenze zur Ketzerei stehen – rein aus wissenschaftlichem Interesse versteht sich. (*Magiekunde (Magiehistorie)* 16 (18), 14/14/13)

Obwohl sich die beiden Adepten häufig bitterlich zanken, können sie effizient zusammenarbeiten, wenn es drauf ankommt und ergänzen sich dann sehr gut. Sie können die Konflikte der beiden im Spiel als humoristische Auflockerung verwenden oder aber als soziale Herausforderung, die von den Helden (evtl. sogar wiederholt) bewältigt werden muss, um ein vernünftiges Arbeiten in der Forschergruppe zu gewährleisten.

PRAIOWINE WESTFAR ZU METHUMIS – VISIONÄRIN DER WEIßEN GILDE

Erscheinungsbild: dunkelbraune Haare mit vielen grauen Strähnen, zierliche Statur; trägt stets edle Gewänder und häufig Diademe mit arkanen Symbolen; die pupillenlosen, blinden Augen irritieren, da sie einen teilweise genau in den Blick zu nehmen scheinen.

Hintergrund: Praiowine stammt aus dem altehrwürdigen liebevollen Haus Westfar. Bei einem Unfall in frühester Kindheit verlor sie ihr Augenlicht, doch hatte offenbar Hesinde Mitleid mit ihr, denn sie schenkte dem Kind die Gabe der magischen Sicht. Ihre Ausbildung absolvierte sie an der Akademie des magischen Wissens zu Methumis, wo besonders der berühmte *Firlionel Nachtschatten* als Lehrer ihre beinahe freizauberische Beherrschung der *Claroobservantia* zur größten Entfaltung brachte. Schon bald war ihr Ruf als Kapazität auf dem Gebiet der magischen Analyse so beeindruckend, dass bei der Besetzung des weißmagischen Spektabilitätspostens am IAA kein Weg an ihr vorbeiführte.

In den letzten Jahren hat sich Praiowine vor allem um die Untersuchung des aventurischen Kraftliniennetzes verdient gemacht, war aber auch eine Mitentwicklerin der Untersuchung magischer Signaturen; ihr besonderes Interesse gilt aber auch spätestens seit der Analyse des *Sonnenrings (WdA 177)* der Erforschung theurgischer Magie. Vor einiger Zeit wurde die tiefgläubige Hesinde-Anhängerin ins *Collegium Canonicum* berufen und wirbt dort als mächtige Stimme für die Zusammenarbeit mit den anderen Gilden.

Motivation und Ziele: In erster Linie ist Praiowine eine Forscherin und der Erkenntnisgewinn ist ihr oberstes Ziel – sei es auf dem Gebiet der Kraftlinienmagie oder bei magiehis-



torischen Studien zum Wirken Drakhards und der letzten Theurgen. Darüberhinaus sieht sie den aktuellen sehr restriktiven Kurs der Weißen Gilde unter Convocatus Primus *Saldor Foslarin* sehr kritisch und versucht seit ihrer Wahl zur *Convocata* in diplomatischen Missionen das Ansehen und die Bündnispolitik der Weißen Gilde zu verbessern.

Neben den anderen Gilden sieht sie dabei vor allem die Hesinde-, aber auch die horasische Praioskirche als wichtige Partner.

Charakter: Praiowine ist energisch in der Durchsetzung ihrer Ziele und wird schnell ungeduldig, wenn ein Gegenüber ihre Argumente nicht versteht. Andererseits ist sie aber auch stets auf den Ausgleich von Interessen bedacht, kompromissbereit und handelt besonnen, wenn es darauf ankommt. Eine andere Seite von ihr erlebt man, wenn man sie versonnen am Spinett improvisieren hört und sie völlig in ihren Melodien versinkt.

Darstellung: Schauen Sie durch ihr Gegenüber hindurch, wenn Sie mit ihm sprechen und fokussieren Sie plötzlich den Blick auf ihn. Sprechen Sie bestimmt und fordern Sie Klarheit in den Gedankengängen Ihrer Gesprächspartner.

Praiowine lebt bereits so lange mit ihrer Blindheit, dass sie kein Problem damit hat auf Hilfe angewiesen zu sein: Wie selbstverständlich greift sie nach dem Arm von Begleitern und lässt sich führen oder lässt sich wortlos Dinge anreichen, die sie mit ihren magischen Sinnen nicht lokalisieren kann.

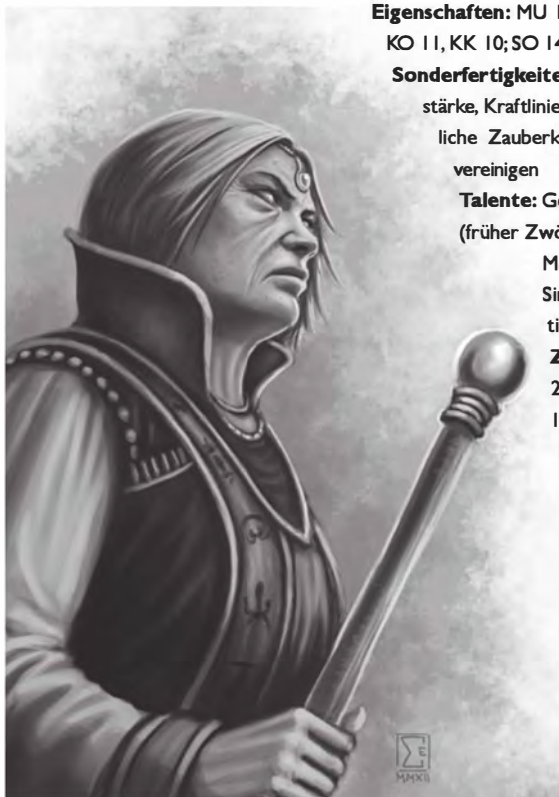
Rolle im Abenteuer: Praiowine wird im ersten Teil von *Im Schatten des Elfenbeinturms* noch weitgehend durch Abwesenheit glänzen, entwickelt sich aber im zweiten Teil neben Rohaldor zur wichtigsten Meisterperson, die die Helden ab dem Finale des zweiten Kapitels stets begleiten wird.

Weiteres Schicksal: Praiowine wird am Ende des Abenteuers zur Erzmagierin. Neben dem Ansehen in der gesamten Magierwelt stärkt das vor allem ihre Stellung innerhalb der Weißen Gilde, sodass sich in den kommenden Jahren die Kritiker Foslarins hauptsächlich hinter ihr als Wortführerin sammeln.

Zitate: „Die reine Magie in ihren feinsten Nuancen und Verästelungen, ihr habt sie noch nie gesehen – und ihr nennt mich blind!“

„Mit Aufrichtigkeit kann man bei diplomatischen Verhandlungen oft die verblüffendsten Wirkungen erzielen.“

„Damals in Cuslicum, als der Zwölfgötterglaube noch jung und kraftvoll war, hätten sie es genauso gemacht!“



Titel: Spektabilität, Convocata, Baronessa

Geboren: *965 BF

Größe: 1,65 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: milchig-weiß

Kurcharakteristik: vollendete Hellseherin, brillante Forscherin, meisterliche Gildenpolitikerin

Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 19, CH 17, FF 14, GE 11, KO 11, KK 10; SO 14; Blind, Angst vor Feuer 8

Sonderfertigkeiten: Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie II, Matrixverständnis, Meisterliche Zauberkontrolle II, Signaturkenntnis, Zauber vereinigen

Talente: Geschichtswissen 14, Götter und Kulte (früher Zwölfgötterkult) 16 (18), Magiekunde 18,

Menschenkenntnis 14, Musizieren 11, Sinnenscharfe 22, Staatskunst (Diplomatie) 14 (16), Überzeugen 16

Zauber: ADLERAUGE 20, ANALYS 22, BALSAM 10, BLICK AUFS WESEN 14, BLICK IN DIE GEDANKEN 15, MEMORANS 13, MENETEKEL 12, OCULUS 22, ODEM 22, SENSIBAR 15, UNITATIO II

Besonderheiten: Praiowines angeborene Gabe ähnelt einem ständig aktiven, schwachen OCULUS, den sie durch Einsatz von Astralenergie in seiner Intensität verstärken und verfeinern kann. Auch andere Hell-sichtformeln beherrscht sie meisterlich, während die Blindheit sie beim Einsatz vieler anderer Zauber-sprüche stark behindert.

DIE MAGIER DES INSTITUTS DER ARKANEN ANALYSEN

Da die Helden sich beinahe ein volles Jahr am IAA Kuslik aufhalten, werden sie häufig mit den ständigen Bewohnern des Instituts agieren. Die wichtigsten der festen Magister sollen hier beschrieben sein, es steht Ihnen jedoch frei, weitere Magier – etwa auch alte Bekannte der Helden – entweder als temporäre oder dauerhafte Forscher am Institut einzubauen.

ROBAK VON PUNIN, SPEKTABILITÄT, ERZMAGVS, MAGISTER MAGVVS THEORETICVS

Als der kleine Sohn eines Koscher Schafhirten geboren wurde, konnte noch niemand ahnen, dass aus ihm einst Robak von Punin (*952 BF, unauffällig, Haare und Zottelbart weiß und ungekämmt; weltfremder Gelehrter), der fähigste Arkanologe und Magietheoretiker seiner Zeit, werden würde. Nachdem er durch ein Stipendium an der Akademie der



Hohen Magic zu Punin ausgebildet wurde, schlug er schnell eine akademische Laufbahn ein. Die Krönung seiner regelmäßigen publizierten Schriften zu Metamagic, Magie-theorie und Magischer Arithmetik war die Veröffentlichung des Traktats *De quantum minimum astralis – Hypothetische Strukturen der magischen Materie*, die ihn letztlich 996 BF für den Erzmagiertitel qualifizierte. Es war nur folgerichtig ihn dann 1013 BF als Spitzenvertreter der Grauen Gilde ans neugegründete Institut der Arkanen Analysen zu entsenden, wo er seinen Forschungen in Ruhe nachgehen konnte.

Der alte Erzmagier zeichnet sich neben seiner unangefochtenen fachlichen Brillanz und seinen enormen Kenntnissen alter Sprachen durch ein eklatantes Unverständnis gegenüber profanen Vorgängen und gesellschaftlichen Konventionen aus und neigt ebenfalls dazu, mögliche Folgen seiner wissenschaftlichen Durchbrüche auszublenden. So kommt es ihm nicht in den Sinn, dass seine dämonologische Eigenschaftsforschung es skrupellosen Beschwörern ermöglicht, mit immer effizienteren Kampfmaschinen aus der Domäne Belhalar Angst und Schrecken über

die Menschen zu bringen. Wenn seine Kollegen ihn auf solche Risiken hinweisen, reagiert er bestürzt über seine eigene Naivität und wendet sich einem neuen Forschungsgegenstand zu.

Kurzcharakteristik: Vollendeter Magietheoretiker, Brillanter Linguist

Aktuelle Forschungen: Arkanomathematische Theorie der syntaktischen Thesisprägung mittels affiner Endomorphismen – niemand außer ihm versteht, worum es geht!

RHAYODAN DE PORCUPINO, SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNVS TRANSFORMATÖRICVS

Bevor Salpikon Savartin in Mirham erschien, war Rhayodan (*954 BF; Ziegenbart, südländischer Akzent; eitel) unangefochtener Herrscher über die Akademie der Vier Türme. Nach seiner Ablösung war er jahrelang als Privatlehrer tätig, häufte als exklusiver Artefaktschmied immense Reichtümer an und war federführend an der Wiederentdeckung des

APPLICATUS beteiligt – ein Verdienst, um den ihn seiner Ansicht nach die Khunchomer Akademie betrogen hat.

Die Berufung ans Institut der Arkanen Analysen eröffnete ihm neue Forschungsmöglichkeiten und ließ den einge-fleischten Junggesellen die Bekanntschaft von Meliodane

Espenhain machen, mit der er gegen alle Erwartungen auf seine alten Tage hin den Traviabund einging. Rhayodan gehört zu den fähigsten Thaumaturgen seiner Zeit und zu den wenigen, denen es gelungen ist, ein Schwarzes Auge zu erschaffen. Seine Angewohnheit, nächtelang im Artefaktlabor oder der Alchimistenküche zu stehen, hat ihm die Schlafkrankheit eingebracht, sodass er häufig mitten in einem Gespräch einnickt oder ganze Tage verschläft. Als Anhänger des *Analytischen Subjektivismus* liefert er sich regelmäßig hitzige Streitgespräche mit Robak von Punin, doch meist sieht man sie bereits kurze Zeit später wieder einträchtig beim Tee zusammensitzen. Seitdem er 1019 BF seinen Sitz im Gildenrat niedergelegt hat, hält sich der einst gewiefte Intrigant weitgehend aus den Ränken der Schwarzen

Gilde heraus, nutzt seine alten Verbindungen jedoch, um finanzielle Förderung für das Institut zu akquirieren.

Kurzcharakteristik: Vollendeter Thaumaturg, kompetenter Gildenpolitiker

Aktuelle Forschungen: Aufladung von Kadunomen mittels arkanomechanischer Apparaturen

TARANION TAGENION, MAGISTER MAGNVS SPHÄIROLOGIA, LEGAT

Die neben den Spektabilitäten wichtigste Person am Institut ist sicherlich der Sphärologe Taranion (*985 BF, schwarzer Zopf mit silbernen Strähnen; etwas arrogant und stets geschäftig), denn er führt als gildenübergreifender Legat de facto die Geschäfte des Instituts. Er hält sich – vermutlich zurecht – für den einzigen, der im Stande ist die enorme Bürokratie am Institut in den Griff zu bekommen, was ihn jedoch nicht davon abhält, sich stets über die Mühsal zu beschweren. Die Rolle als ‚oberster Bürokrat‘ hätte man Taranion früher





nie zugetraut, denn der Puniner Absolvent war ein Weltenbummler und Abenteurer, der gefährliche Expeditionen der Arbeit in der Schreibstube stets vorzog. Doch nach Jahren der Wanderschaft und einem Zweitstudium in seiner Heimatstadt Lowangen wurde der brillante Sphärenkundler zum persönlichen Assistenten Robak von Punins und kam in dessen Gefolge ans IAA.

Hier wurde er schnell ein begeisterter Verfechter der Idee der gildenübergreifenden Forschung und sah, dass es einen strukturierten Kopf bräuchte, der den Überblick in den verwickelten Gildengeschäften des Instituts behielt. Es gefällt Taranion an seinem Platz mittlerweile unentbehrlich geworden zu sein, denn so kann er es sich erlauben, selbst die renommiertesten Forscher etwas von oben herab zu behandeln.

Auf seine alte Akademie hat Magister Tagenion mittlerweile einen regelrechten Hass entwickelt, da Punin dem IAA seiner Meinung nach die Forschungserfolge neidet und eine kollegiale Zusammenarbeit torpediert. Also versucht er gezielt, vielversprechende Forscher abzuwerben oder Geheimprojekte Punins durch gildenpolitischen Druck offenzulegen.

Wird dem Sphärenreisenden, dem man gute Kontakte zu den Menacoriten nachsagt, jedoch die Verwaltungsarbeit und Gildenpolitik einmal zuviel, zieht er sich dann und wann auch mal für einige Tage an einen geheimen Ort im Limbus zurück, um dann ausgeruht und entspannt an die Arbeit zurückzukehren.

Kurzcharakteristik: brillanter Sphärologe, meisterlicher Verwalter und Gildenpolitiker

Aktuelle Forschungen: Theorie der Limbusgradienten und ihre Bedeutung für das transsphärische Reisen

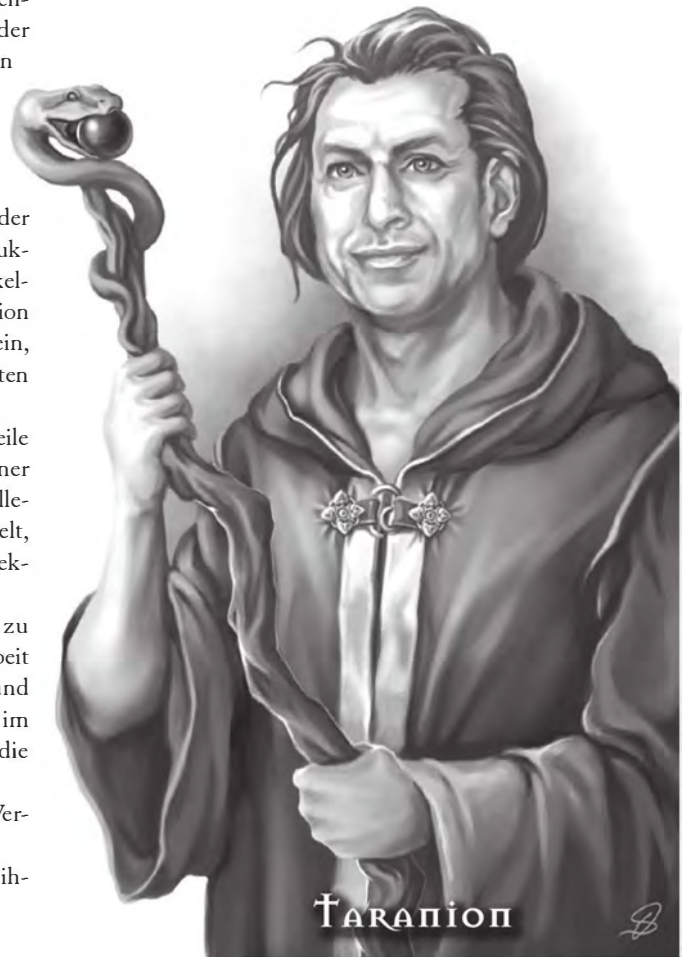
ΜΕΛΙΟΔΑΝΕ ΕΣΠΕΡΗΑΙΝ, ERZMAGISTRA, SACERDA

Die Hesidegeweihte Meliodane (*969 BF, kurze graue Haare, elegant; höflich distanziert) ist Abgesandte der Magisterin der Magister ans Institut – böse Zungen sagen auch: Aufpasserin. Es ist vor allem ihr zu verdanken, dass den Magistern am Institut die Nutzung der Bibliothek der Hallen der Weisheit ermöglicht wird, indem sie die Göttergefälligkeit der dortigen Forschungen überprüft.

Obleich selbst nicht magiebegabt, ist Meliodane eine kompetente Magietheoretikerin, die durchaus einen aktiven Part in den Forschungsprojekten des Instituts einnimmt. Innerkirchlich setzt sie sich für eine verstärkte Zusammenarbeit mit den Magiergilden ein und gerät dadurch immer wieder mit der konservativen Strömung der *pastori* aneinander. Wie viele andere Angehörige des Instituts bewohnt sie keine Kammer im Gebäude, sondern lebt mit ihrem Gatten Rhayodan in einem schmucken Stadthaus im noblen Viertel *Ayreth*.

Kurzcharakteristik: Brillante Magiekundlerin und Historikerin, meisterliche Kirchenpolitikerin

Aktuelle Forschungen: Die Träger des Schlangenstabs und die Auswirkungen des göttlichen Artefakts auf ihre magischen Forschungen



WEITERE GELEHRTE DES INSTITUTS

☛ **Anoushka Undomiel, Licentia alchimicae** (*981 BF, braune Locken; mürrisch) ist für die alchemistischen Laborkontrollen zuständig und obendrein eine exzellente Verwandlungsmagierin. Die hübsche und resolute Weißmagierin ist eine der größten institutsinternen Skeptikerinnen gegenüber der Zusammenarbeit mit Schwarzmagiern, weswegen es sie besonders wurmt, in ihrem Arbeitsbereich häufig von Spektabilität Rhayodan überflügelt zu werden.

☛ **Jorgan zu Birkenheim, Magister ordinarius historicus, Bibliothecarius** (*998 BF, beleibt, kontaktfreudig) ist ein brillanter Magiehistoriker und glänzt auch auf vielen weiteren Wissensgebieten, die nur peripher etwas mit Magie zu tun haben. Daher nennen ihn die anderen Magister auch „die wandelnde Encyclopaedia“ und wenden sich an ihn, wenn sie Fragen haben, die über ihr Fachgebiet hinausgehen. Man trifft den trinkfesten Jorgan häufig in den Schenken von *Brigomis* in hitzigen Diskussionen mit anderen Gelehrten des Stadtviertels.

☛ **Nestario Lupinez, Magister combattivus** (*972 BF, athletisch, unnahbar) war viele Jahre ein gefürchteter Ausbilder für Leibmagier an der schwarzmagischen Akademie in Al'Anfa,



bevor er ans IAA wechselte. Lupinez gilt als Experte für theoretische Kampfmagie und deren Einsatz auf dem Schlachtfeld. Er fungiert teilweise als Berater für Condottieri und Feldherren, lässt sich seinen Rat jedoch fürstlich entlohnen.

☛ **Lysminja von Festum, Magistra elementaria** (*997 BF, untersetzt, genussfreudig) ist eine Abgängerin der Halle des Quecksilbers Festum und glänzt besonders auf den Gebieten des Elementarismus und der Umweltmagie. Sie schätzt erlesene Speisen und bei einem guten Essen erzählt sie auch schon einmal im breiten bornländischen Dialekt von ihren

Erlebnissen im Überwals oder erwähnt ihre guten Kontakten zum Konzil der Elemente zu Drakonía.

BEDIENSTETE

☛ **Jost Zertel** (*983 BF, Halbglatze, maulfaul) und seine Gemahlin **Feria** (*991 BF, kräftig, geschwätzig) sind die guten Seelen des Instituts. Jost ist als Koch und Majordomus für das leibliche Wohl der Magister und die gesamte Dienerschaft verantwortlich, Feria hingegen kümmert sich um anfallende Reparaturen und die Instandhaltung des Gebäudes.

ΑΠΗΛΑΓ II: DIE TEILNEHMER AM ALLAVENTURISCHEN KONVENT 1034 BF

Die verwendeten Symbole kennzeichnen die Gilde der Magier:

Weiß: ★ Grau: ☆ Schwarz: ☞ Goldenlos: 📖

Bellatrix Aralzin (Schaden, Hellsicht / Bethana, Methumis)

Erscheinung: bildhübsch, langes, braunes Haar, kleiner Magierstab mit Elfenbeinintarsien

Charakter: Comtessa Camerlenga des Kronrats, nutzt häufig IMPERSONA zu unauffälligen Nachforschungen, hatte früher ein ausschweifendes Liebesleben, jetzt verheiratet

Darstellung: Bellatrix versteht sich auf höfische Etikette, Fächersprache, allgemein gutes Benehmen, aber auch auf Wortwitz. Könnte Interesse an einem Helden haben – ob als Liebesabenteuer oder wegen ihrer Verwicklungen sei dahingestellt (Typ: femme fatale)

Klatsch: „Vermutlich ist auch der ein oder andere frühere Liebhaber der Comtessa auf dem Konvent. Das könnte interessant werden.“

(Horas 83)

Demelioë Nandoniella Terbysios, Spektabilität (Beschwörung, Dämonisch / Brabak)

Erscheinung: eine alte Frau, früher mal eine Schönheit, Tulamidin, benutzt Schminke, um die Spuren des Alters zu kaschieren, Turban mit goldenen Verzie-

rungen und einer goldenen Boronsotter, Schädelfigürchen als Zierde an ihren Zöpfchen, Mantel mit Stehkragen

Charakter: Demelioë ist eine gefährliche Frau, die sich aber bewusst darüber ist, dass sie sich auf dem Konvent zurückhalten muss. Sie versucht Kontakte zu anderen Schwarzmagiern zu knüpfen, insbesondere zu Thomeg Atherion und Dirial von Zornbrecht-Lomarion, die aber beide wenig Interesse haben und ihre Gegenwart meiden.

Darstellung: taucht überraschend bei Gesprächen auf und lauscht, unangenehm weicht sie aus und verabschiedet sich anschließend schnell, spricht ein schliefendes Brabaci (Typ: Seifenopernbiest)

Klatsch: „Vor der muss man sich in Acht nehmen. Die ist eine Gefahr für Leib und Seele.“

(HaM 70)

Dirial von Zornbrecht-Lomarion, Spektabilität (Hellsicht, Schaden / Al'Anfa)

Erscheinung: fetter Grande, gefeilte Fingernägel, riecht nach Kokos, trägt Stiefel aus rotem Iryanleder, viel Schmuck aus Mondsilber und eine Geißel

Charakter: Trotz seiner abstoßenden

DIE HAUPTAKTEURE DES KONVENTS

Die nachfolgenden Meisterpersonen werden wichtige Rollen während des Konvents einnehmen, sei es, dass sie aktiv an der Basilius-Prüfung teilnehmen oder bei wichtigen Ereignissen zugegen sind.

Erscheinung, ist Dirial ein charismatischer Diplomat. Er lügt, wenn es ihm zum Vorteil gereicht, biedert sich an, wenn es ihm nützlich ist. Sucht auf dem Konvent Kontakte zu berühmten Magistern, um sie nach Al'Anfa als Gastdozenten zu holen.

Darstellung: Sprechen Sie mit südländischen Akzent und kämmen Sie ihre Haare gelegentlich von rechts nach links; er mag ein Schwarzmagier sein, wird die Helden aber gegen den Schurken Rohaldor vollends unterstützen (Typ: Gebrauchtwagenhändler)

Klatsch: „Galotta als Gastdozent war schon mehr als grenzwertig. Ich frage mich, wen der Zornbrecht als nächstes in seinen Lesesaal holt.“

(SoG 14)

Dschelef ibn Jassafer, Erzmagier (Herbeirufung, Elementar (Erz) / Rashdul)

Erscheinung: faltiger, dunkelhäutiger Glatzkopf mit weißem Bart, gestikuliert wie ein Khunchomer Basarhändler

Charakter: widmet sich schon seit Jahren der Bekämpfung borbaradianischer Umtriebe, liebt dramatische Auftritte, Preisträger des Schwarzen Auges von Khunchom



Klatsch: „Sie war die Lehrmeisterin von Rohaldor. Wenn schon ein rausgeworfener Adept so viel Schaden anrichten kann, was vermag dann ein vollendeter Illusionist bewirken?“
(HaM 217)

Mhereich ben Tuleyman ben Haschabnah, Spektabilität (Elementar (Luft), Objekt/ Mherwed)

Erscheinung: schwarzgraue Haare, Vollbart, wort- und gestenreich, Magierrobe mit Unauer Glyphen verziert, kommt mit einem Luftdschinn angereist
Charakter: Der in Rashdul ausgebildete Elementarist gilt als sehr eitel. Außerdem ist er sehr stolz aus der Familie des Eroberers von Mherwed zu stammen, des novadischen Kalifen Haschabnah.
Darstellung: Reden Sie in blumiger Sprache mit starkem tulamidischen Akzent, unterstützen Sie jedes Wort mit einer Geste (Typ: Orientalischer Showmaster)
Klatsch: „Dieser Wüstenzauberer ist schwer einzuschätzen. Er soll sich sogar dafür eingesetzt haben, dass Frauen an seiner Akademie ausgebildet werden. Ist gar nicht so rückständig – für einen Wickelkopf.“
(HaM 173)

Palmyra Tartuffo (Telekinese, Objekt / Belhanka)

Erscheinung: schwarzer Zopf, klein, geschickte Finger, dunkler Teint
Charakter: Meisterin des ANIMATIO, Leiterin der Arcanomechanischen Manufaktur, auf den Spuren von Odenius dem Tüftler und seinen Automaten
Darstellung: temperamentvoll, unterhält sich gerne, aber nur über Artefakte und Automaten (Typ: Mechanik-Nerd)
Klatsch: „Auf den Zyklopeninseln hat sie eine Hinterlassenschaft des Odenius' gefunden, einen Automaten-Diener namens Hal, den sie in ihrer Manufaktur versteckt.“
(HaM 61)

Pervallia Arkanjeff, Rektorin des Zirkels der freien Wissenschaften (Einfluss, Form / Lowangen (Verformungen) jetzt: Private Lehrmeisterin)

Erscheinung: Seit einem alchimistischen Unfall vor einigen Jahren sind Pervallias Wangen von rötlichen Flecken übersät.
Charakter: Pervallia möchte ihren Einfluss vergrößern und versucht deshalb, eine neue Gilde ins Leben zu rufen. Sie macht sich nicht die Hoffnung, dass schon bei diesem Konvent die Gilde gegründet wird, jedoch soll der Versuch ein erstes kleines Steinchen in ihrem Plan sein.
Darstellung: Sehr freundlich zu Helden, da sie von ihnen Unterstützung erhofft. Schenkt ihnen gerne eine Einladung zum Zirkel der freien Wissenschaften und ein Gratisprogramm ihrer Magier. (Typ: düstere Visionärin)
Klatsch: „Sie ist eine der Initiatorinnen der freien Gilde. Bleibt abzuwarten, ob sie damit durchkommt.“
(Goldene Dächer, düstere Gassen 180)

Rakorium Muntagonus, Erzmagus (Umwelt, Objekt / Festum)

Erscheinung: uralter, gebrechlicher Magier, klassische Erscheinung mit Rauchschebart und spitzem Magierhut, redet oft wirr vor sich hin.
Charakter: Schon seit Jahrzehnten der große Echsenforscher und Verschwörungstheoretiker. Da offenbar etwas an seinen Forschungen war ist (Zze Tha), wird er bei seinen Kollegen auf gespitzte Ohren stoßen. Allerdings setzt langsam sein Gedächtnis aus und Rakorium benimmt sich noch merkwürdiger als sonst.
Darstellung: Der typische, verwirrte Forscher, dessen Kernideen absolut korrekt sind. (Typ: Rakorium)
Klatsch: „Er und sein Schüler haben offenbar eine interessante Entdeckung gemacht. Aber ich kann es kaum glauben, zu fantastisch.“
(Drachenschatten 131)

Ruane von Elenvina, Spektabilität und Convocata (Herrschaft, Einfluss / Elenvina)

Erscheinung: dünn, schlichtes Äußeres, wenig Tand
Charakter: herrisch, umsichtig, eiserner Wille. Ruane sucht Verbündete auf dem Konvent, um die Schließung ihrer finanziell angeschlagenen Schule zu verhindern. Dabei findet sie in Gritten Raudups eine Verbündete und Freundin. Gildenintern ist sie eine Kontrahentin von Saldor Foslarin, dessen strengen Führungsstil sie zwar teilt, aber der ihre Akademie links liegen lässt.
Darstellung: Stellen Sie Ruane als praisogefällige, aufrechte und vor allem strenge Person dar. Lassen Sie sie zumindest einmal auf Gritten Raudups treffen, die sich beide schnell anfreunden werden. Mit Foslarin wird sie mehr als nur einmal einen Disput ausfechten. (Typ: Streifenpolizistin)
Klatsch: „Es geht das Gerücht um, dass die Schule von Elenvina sich binnen Jahresfrist auflösen wird. Spektabilität Ruane wird das sicherlich noch bekannt geben.“
(HmW 34)

Saldor Foslarin, Spektabilität und Convocatus primus der Weißen Gilde (Schaden / Beilunk, Gareth (Schwert und Stab))

Erscheinung: Zwerg, altehrwürdige Magierkopfbedeckung, Schwert
Charakter: Das Oberhaupt der Weißen Gilde ist nicht mehr so gut gelitten wie noch in den letzten Jahren. Das hat sich auch auf sein Gemüt ausgeübt. Er ist stiller und nachdenklicher als sonst – auch wenn ein Außenstehender dies kaum bemerken wird. Auf dem Konvent versucht er einige Probleme zu lösen und kann sich gegen seine Konkurrenz durchsetzen.
Darstellung: Saldor ist geradlinig und manchmal hitzköpfig, andererseits kennt er seine Gilde gut und wird immer versuchen, das Beste für sie herauszuschlagen. (Typ: Choleriker)
Klatsch: „Saldor muss Praiowine gildenpolitisch zwar bei ihrer Prüfung unterstützen, am liebsten wäre es dem Zwerg aber, sie würde versagen.“
(HaM 127)





Salpikon Savertin, Spektabilität und Convocatus Primus der Schwarzen Gilde (Umwelt, Objekt / Mirham)



Erscheinung: regenbogenfarbenes Haar, trotz seines hohen Alters ausgesprochen vital, auffällig verzierter Gebeinzauberstab, raucht Pfeife

Charakter: kommt aus „dem Osten“ (Riesland), Autor des Buchs der Leiber, Gegner des Borbaradianismus, Achaz-Hexe als Vertraute, jahrelanger Konkurrenzkampf mit Thomeg Atherion

Darstellung: Salpikon ist ein angenehmer Gesprächspartner – wenn er denn mit einem reden will. Ansonsten sind seine Argumentation skrupellos, doch auf höchstem intellektuellen Niveau. (Typ: Gentleman-Gangster)

Klatsch: „Sollte Spektabilität Savertin diesmal gegen Atherion unterliegen, kehrt er wieder ins Riesland zurück.“ (HmW 111)

Sirdon Kosmaar, Spektabilität (Metamagie / Punin)



Erscheinung: Brillenträger (kurzsichtig), etwas dicklich, grauer Bart, spitzer Hut
Charakter: Sirdon ist ein sich strikt an den Codex Albyricus haltender Magier und strenger und korrekter Leiter der Akademie von Punin.

Darstellung: Lassen Sie ständig seltsame Anmerkungen zur Nichteinhaltung der Kleidungsvorschriften/Anwendung von Magie/ Sicherheitsvorkehrungen/Zeremoniell von sich. (Typ: bürokratischer Behördenleiter)

Klatsch: „Er und Elcarna werden dieses Konvent zu einem Kräfteressen nutzen. Sirdon trägt dem alten Schlitzohr aus Lowangen einiges nach, vor allem den Umzug der ganzen Gildeakten.“ (SoG 95)

Thomeg Atherion, Erzmagier und Spektabilität (Herrschaft, Beschwörung / Fasar (Al-Achami))



Erscheinung: Auf der einen Seite wenig attraktives Äußeres, auf der anderen besitzt er eine animalisch-männliche Ausstrahlung und Anziehungskraft, wirkt schon seit Jahren wie fünfzig.

Charakter: hemmungslos, skrupellos, immer auf der Suche nach rahjanischen Vergnügungen, entschiedener Feind der Borbaradianer, gepflegte Rivalität mit Salpikon Savertin um das Amt des Convocatus Primus

Darstellung: Sprechen Sie nur, wenn es nötig ist. Sehen Sie ihr Gegenüber lange und eindringlich an (Typ: Jack Nicholson; der Teufel in menschlicher Gestalt)

Klatsch: „Meister Thomeg will auf dem Konvent endlich Convocatus der Schwarzen Gilde werden und Spektabilität Savertin stürzen.“ „Thomeg täuscht nur vor, dass es ihm um das Amt des Convocatus Primus geht. Niemand weiß, was ihn wirklich antreibt.“ (HaM 92)

Yolande II. Kasmyrin, Königin Nostrias (Umwelt, Objekt / Nostria)



Erscheinung: königliches Konventsgewand, Krone, hochgesteckte Haare, wirkt manchmal etwas verunsichert

Charakter: Die zurückhaltende Yolande ist im Laufe der Jahre in ihre Rolle als Königin hineingewachsen, spielt aber gerne immer noch die unerfahrene Herrscherin. Da sie nicht oft zu magischen Forschungen kommt, begrüßt sie den Konvent als willkommene Gelegenheit sich fortzubilden und die Staatsgeschäfte eine Weile ruhen zu lassen.

Darstellung: Die Königin legt Wert darauf, auf dem Konvent wie eine Magierin und nicht wie die Herrscherin Nostrias behandelt zu werden. Dennoch umgeben sie immer ein halbes Dutzend Hofdamen, Zofen und Leibwächter. Sie versteht sich ausgezeichnet mit Yppolita von Gareth und auch einem freundlichen Gespräch mit Helden ist sie nicht abgeneigt. (Typ: Jungfer in Nöten)

Klatsch: „Seit sie Königin ist, ist ihr wissenschaftliches Interesse abhandgekommen. Sie soll angeblich unter den Konventsteilnehmern einen Ehemann suchen. Soll sie mich nehmen, ich wäre bereit für diese Bürde.“

(Westwind 177)

Yppolita von Gareth (- / Privater Lehrmeister, bald Punin)



Erscheinung: Eine blonde, gutaussehende junge Frau mit einer einfachen Magiergewandung.

Charakter: Die Prinzessin wird versuchen, ihr Recht durchzusetzen und sich eine der drei Gilden anschließen. Schlussendlich wird sie sich für Punin und die Graue Gilde entscheiden.

Darstellung: Yppolita weiß, was sie will. Sie wird sich nicht wie ein kleines Mädchen benehmen, sondern die Gildenpolitiker herausfordern. Helden, die sie vielleicht aus der Drachenchronik oder dem Jahr des Feuers kennt, wird sie freundlich begegnen. (Typ: provokanter Popstar)

Klatsch: „Die Gilden werden um ihre Gunst genauso buhlen wie jeder Adept um ihre Hand.“

(Schwarzer Bär 152)



WEITERE PROMINENTE MAGIER

Die Liste enthält weitere prominente Magier, die sich jedoch auf dem Konvent weniger hervortun werden. Sortiert ist die Liste alphabetisch.

Name	Merkmal	Akademie	Rang/Amt	Gilde	Quelle
Aleya Ambareth	Metamagie, Hellsicht	Thorwal, Punin	Vize-Spektabilität, Magister magnus	☆	HaM 206
Aljawa Walsareffnaja	Herrschaft, Schaden	Neersand, Andergast	Spektabilität, Magistra magna	☆	HmW 14



Name	Merkmal	Akademie	Rang/Amt	Gilde	Quelle
Andrello ya Narro	Herrschaft	Elevina	Magister ordinarius	☆	HmW 35
Baralbus G'Hliatan	Objekt, Umwelt	Mirham	Magus	✋	HmW 111
Cellyana von Khunchom	Hellsicht	Khunchom, Thorwal	Spektabilität	☆	HaM 206
Chiranor Feyamun	Antimagie	Gareth (Magische Rüstung)	Zweiter kaiserlicher Hofmagus des Mittelreichs (ehemals)	☆	–
Deveron Elgarstyn	–	–	Obskuromant, Oberhaupt der Schatten	✋	SoG 164
Donatus C. Contador	Metamagie	Punin	Adeptus maior	☆	Elementare Gewalten
Egtor von Vinsalt	Heilung	Vinsalt	Anconiter-Abt von Albenhus	☆	AB 125
Elini von Mersingen	Hellsicht	Rommilys	Erste Hofmagierin Selindian Hals	☆	Herz 182
Engerd Adlim	Heilung	Vinsalt, Privatgelehrter	–	☆	Herz 129
Gerbaljin von Tuzak	Form	Tuzak, Sinoda	OPV-Consiliator	☆	SoG 112
Gorodez Sgirra	Beschwörung, Metamagie	Privater Lehrmeister	Magus	📖	Drachenschwur 83
Gritten Raudups	Einfluss, Herrschaft	Neersand	Spektabilität	☆	HmW 124
Harsen von Flarngau	–	Vinsalt	Rector Mundanus	–	SoG 131
Hemana Altriemen	?	?	?	?	–
Hesindajida von Tuzak	Form	Sinoda	Spektabilität	☆	HmW 172
Hesindiane Gilindor	Hellsicht	Methumis	Spektabilität	☆	HaM 161
Hilbert von Puspereiken	Umwelt	Festum	Magister	☆	Drachenschatten 131
Iolano Schlangenstab	Hellsicht	Methumis, Kuslik (Metamorphosen)	Spektabilität	☆	HaM 138
Jaunava Dagonoff	Umwelt	Festum	Spektabilität	☆	HaM 104
Jikhbar al Kharechem	Illusion	Grangor	Spektabilität	☆	HmW 67
Khadil Okharim	Objekt	Khunchom	Spektabilität	☆	HmW 80
Kiranya von Kutaki	Metamagie, Hellsicht	Punin, Kutaki	Private Lehrmeisterin	☆	SoG 172
Kuniswart vom Reifenwasser	Antimagie	Gareth (Magische Rüstung)	Hochmeister der Rohalswächter	☆	AB 130
Lailalinde Geppertsunya	Illusion	Zorgan	Magistra minora	☆	HaM 218
Lessandro ya Taranelli	Telekinese	Belhanka	Magister ordinarius, tw. Spektabilität	☆	HaM 60
Madaya Zalahan	Geistwesen, Hellsicht	Brabak, Grangor	Magistra minor	☆	HmW 67
Marchesca Ophenos von Mengbilla	Hellsicht	Al'Anfa	Magistra ordinaria	✋	SoG 15
Maschdawa Patriloff	Heilung	Norburg	Spektabilität	☆	SoG 81
Mayla Mondhaar	Form, Heilung	Lowangen (Verformung)	Vize-Spektabilität	☆	HaM 150
Menchal ak'Taran	–	Mengbilla	Oberhaupt der Mengbiller Alchimistengilde, Convocatus	✋	Meridiana 118



Name	Merkmal	Akademie	Rang/Amt	Gilde	Quelle
Najescha Stoerrebrandt-Borsow	Schaden	Riva	Spektabilität	☆	HaM 195
Nazir ter Vaan	Myranische Magie	Myranor	Botschafter	–	Horas 96
Nita von den Adlern	Heilung	Norburg, Vinsalt	Spektabilität	☆	SoG 130
Oleane di Muratori	Schaden, Eigenschaften	Kuslik (Metamorphosen)	Magistra ordinaria	☆	HaM 139
Olorand von Gareth-Rothenfels	Antimagie	Perricum	Spektabilität	☆	HaM 184
Parisanthea Kaucis	Antimagie	Kuslik (Antimagie)	Spektabilität	☆	SoG 49
Perjin von Lowangen	Form	Sinoda	Spektabilität	☆	HmW 172
Praiodana Almira Werckenfels	Hellsicht	Rommilys	Spektabilität	☆	SoG 107
Pyriander di Ariarchos	Elementar (Feuer)	Drakonia	Spektabilität	☆	HmW 24
Rafik ibn Dhachmani	Elementar (Gesamt)	Khunchom (Sulman al’Nassori)	Magister magnus, Kapitän-Dekan der Sulman al’Nassori	☆	HmW 87
Raskaja Ingirsdottir Arivorer	Telekinese	Belhanka	Magistra magna	☆	HaM 60
Rhayano Medellis	Schaden, Umwelt	Al’Anfa/Riva	Magister magnus	☆	HaM 195
Rhenaya da Corallo	Verständigung	–	Schriftleiterin des Salamander	☆	–
Rinaya von Punin	Telekinese	Belhanka	Erste Schwester der Mada	☆	Horas 142
Rovena von Shamaham	Elementar (Luft)	Drakonia	Spektabilität	☆	HmW 26
Sagitta da Sembra	Schaden	Bethana, Gareth	Hauptfrau der Pfeile des Lichts	☆	HaM 128
Selara Moriani	Antimagie, Geistwesen	Perricum	Vize-Spektabilität	☆	HaM 185
Septimo Sargentillian	Objekt	Nostria	Privater Lehrmeister	☆	SoG 186
Tarlisin von Borbra	Schaden	Andergast, Brabak	Hochmeister der ODL	☆	Meister der Dämonen 169
Thallian de Refadeon	Hellsicht	Rommilys	Hochmeister der Mephaliten	☆	–
Thimorn von Eberstamm	Antimagie	Gareth (Magische Rüstung)	Magister ordinarius	☆	HaM 116
Thiron von Uckelsbrück	Antimagie	Gareth (Magische Rüstung)	Spektabilität	☆	HaM 115
Tristoban Biret	Objekt, Umwelt	Nostria	Rohalswächter	☆	AB 130
Ucur Stepahan	Metamagie, Beschwörung	Punin, Rashdul (Dämonisch)	Träger des Schwarzen Auges von Khunchom	☆	AB 126
Valeran Menaris	Form, Herrschaft	Privater Lehrmeister	Privater Lehrmeister	☆	HaM 165
Valpo Manzanares	Bewegung	Khunchom	Magister Magnus	☆	HmW 87
Virilys Eibon	Hellsicht, Verständigung	Donnerbach	Erster kaiserlicher Hofmagus (ehemals), Spektabilität	☆	HaM 80
Xaron Mendurian von Punin	Metamagie	Punin	Adeptus maior	☆	SoG 96
Yakuban ben Hasrabal	Elementar (Feuer, Luft)	Rashdul (Elementar)	Vize-Spektabilität	☆	HmW 161
Zuloya Hasrabalsunni	Elementar (Luft)	Rashdul	Magistra	☆	HmW 161



Bekannte der Helden

Folgende Magier sind ebenfalls auf dem Konvent und werden an anderer Stelle ausführlich beschrieben:

- **Alwin K. Wippflügler**, siehe 14
- **Cysira Landist**, siehe 48
- **Eslam von Wagenhalt**, siehe 32
- **Pernizia Berlinghan**, siehe 34
- **Praiowine Westfar**, siehe 106
- **Prishya von Garlischgrötz**, siehe 105
- **Rhayodan de Porcupino**, siehe 108
- **Robak von Punin**, siehe 107
- **Rohaldor von Mersin**, siehe 102
- **Taranion Tagenion**, siehe 108

Nicht anwesende Magier

Folgende Magier sind aus unterschiedlichen Gründen nicht auf dem Konvent anwesend, obwohl man sie möglicherweise erwartet:

- **Thorstor ibn Thorwulf**, ODL-Großmeister von Anchopal (politische Situation erfordert seine Anwesenheit in Anchopal)
- **Ruadh ui Bennain** (angekündigt, aber wegen Unpässlichkeit abgesagt)

- **Yasmina von Lyckmoor** (angeblich unpässlich, möchte aber Yolandes Auftritt nicht im Wege stehen)
- **Stipen Kulibin**, Prinz von Khunchom (andere Ereignisse erfordern seine Aufmerksamkeit, siehe Roman **Khunchomer Pfeffer 2: Tod auf dem Mhanadi**)
- **Hasrabal ben Yakuban**, Spektabilität von Rashdul, Zaubersultan (andere Ereignisse erfordern seine Aufmerksamkeit, siehe Roman **Khunchomer Pfeffer 2: Tod auf dem Mhanadi**)
- **Bridgera Runasdottir** (Protest gegen Gildenpolitik)
- **Melwyn Stoerrebrandt** (angekündigt, tritt auch kurz auf, verlässt den Konvent aber früh wegen Krankheit)
- **Pölberra** (Schwierigkeiten bei der Anreise ins Horasreich)
- **Kiamu Vennerim**, Spektabilität von Belhanka (unterwegs)
- **Anastasius Silberhaar**, Spektabilität von Gerasim (Altersgründe)
- **Oswyn Puschinske**, Spektabilität von Lowangen und Erzmagier (angeblich auch Altersgründe)
- **Drinji Barn** (angekündigt, erscheint aber nicht)
- **Kajunon Silberbraue** (angeblich verstorben, aber keine gesicherten Daten)

ANHANG III: RECHERCHEN, ARTEFAKTE UND RELIKTE

DIE FREMMELSHOF-RELIKTE

Bei den Fremmelshof-Relikten handelt es sich um ein buntes Sammelsurium an Büchern, Dokumenten und mutmaßlichen Artefakten, die nach Prishyas Expedition 1030 BF aus den Trümmern der Globule von Fremmelshof geborgen wurden. In seiner Gesamtheit sind es mehr als drei Wagenladungen an verschiedensten Objekten. Die meisten Gegenstände stammen aus dem Besitz Alviron Rohalions, doch bei vielen lässt sich nicht einmal dies mit Sicherheit sagen.

Die Auswertung der Fundstücke beschäftigt das IAA seit Jahren und auch nach den Geschehnissen des vorliegenden Abenteuers werden die Arbeiten noch für lange Zeit nicht abgeschlossen sein. Sie als Meister können durch die Erforschungen der Relikte ihrer Spielrunde beinahe beliebig heute verschollenes Wissen aus der Zeit der Magierkriege zugänglich machen – doch setzen Sie diese Möglichkeit behutsam ein. In offiziellen Publikationen wird es durch die Fremmelshof-Forschungen in den nächsten Jahren keine welterschütternden Entdeckungen geben.

DRAKHARD, DER GEISTERSCHMIED

Drakhard lebte von ungefähr 40 v.BF bis 64 BF im Lieblichen Feld und erlebte die Schreckensherrschaft von Hela-Horas, den Fall Bosparans und die folgenden Greuelthaten





der Garether mit, was sein Handeln zutiefst prägte. Sein ganzes Leben verbrachte er damit, wieder harmonisierend zu wirken und bannte zahlreiche Dämonen und Geister, darunter die, die in den Ruinen von Bosparan spukten. Außerdem entwickelte er die Drakhard-Zinken und schuf viele Artefakte, die oft ebenfalls bannende Wirkung haben oder einen Exorzisten unterstützen. Es heißt, er kettete sich als Greis selbst an die Felsen des Windhags und bot einem wütenden Achtgehörnten seinen Körper an, woraufhin der Dämon in ihn einfuhr und erst dann bemerkte, dass Drakhard ihn so in seinen gefesselten Leib gesperrt hatte. Drakhard war nicht nur ein Exorzist, sondern auch ein Schmied, es gibt etliche Magierlegenden über geisterfangende Bronzelaternen und Minodriumketten, die Drakhard geschaffen haben soll. Neben Artefakten wie Drakhards Lampe und dem Sonnenring schuf er auch das Yrando-Emblem, damit nie wieder ein Magus Maximus wie Hela-Horas sein könnte.

DAS YRANDO-EMBLEM

Das Yrando-Emblem war Legitimationszeichen und zugleich Prüfstein des Magus Maximus und wurde von Drakhard laut den Legenden aus Sonnenlicht und Göttermetall geschaffen. Es wird berichtet, es habe seinen Träger zu ungewöhnlichen Dingen befähigt, aber auch, dass er diese Kräfte erst meistern musste, um sie zu nutzen. Um diese Kräfte nutzen zu können, muss es der Magier in einem komplexen, riskanten Ritual an sich binden. Da es nur wenige Träger gab, wurde es nie in seiner Gesamtheit erforscht.

Tatsächlich lassen sich damit Astralkräfte umlenken und bündeln, Fähigkeiten, die in Magierkreisen mehr als Legenden denn als Tatsachen gesehen werden, so sie überhaupt bekannt sind. Dass sich damit nicht nur die astralen Kräfte eines Lebewesens, sondern auch eines Gegenstandes oder – sie in Rohaldors Fall – einer Globule absorbieren lassen, ist heute unbekannt, lässt sich allerdings dem Großen Buch des Geisterbanns entnehmen.

DIE ZERLEGUNG DES EMBLEMS

Angesichts des Erntefestmassakers 335 BF beschloss der damalige Magus Maximus, *Mandricon*, das Yrando-Emblem zu verstecken. Er war der Ansicht, dass die Praioskirche dem Wahnsinn anheimgefallen war (ein durchaus nachvollziehbarer Gedanke), möglicherweise nach der Rondrakirche als nächste die Magierschaft ausrotten wollte und dass ein so machtvoller und symbolträchtiger Gegenstand wie das Yrando-Emblem nicht in ihre Hände gehörte. Mandricon ahnte die kommenden Konflikte zwischen den Magiern und den Praioten, hatte aber auch von einigen seiner Kollegen keine besonders hohe Meinung. Er war sich nicht sicher, wie sie

als Gemeinschaft der Zukunft begegnen würden. Deshalb zerstörte er das Emblem nicht, sondern wählte einen Weg, es vor den Augen von Praiosdienern wie Magiern zu verstecken, bis sich einst ein würdiger neuer Träger fände.

Mandricon war ein Forscher, er war der erste Magier, dem es nach den Dunklen Zeiten gelang, eine Kristallkugel zu binden, und widmete sich ausgiebig der Thaumaturgie, noch heute kennen Magier und Alchimisten das Schalenritual Mandricons Bindung. Er entwickelte ein aufwändiges, magisches Ritual, um das Emblem zu zerlegen und ein weiteres, um es wieder zusammenzufügen.

Das Emblem wurde in dem Ritual zerlegt, und seine Einzelteile an verschiedenen Orten versteckt. Auch die Thesis des Rituals, die es ermöglicht, das Emblem wieder zusammenzusetzen, wurde verborgen. Als Wächter über die verstreuten Einzelteile wurden bewusst Nicht-Magier gewählt, in der Hoffnung, dass diese unter dem suchenden Blick der Praiospriesterschaft weniger auffallen würden. Jedes Versteck eines der Teile diente zugleich als Hinweis darauf, wo sich die übrigen befinden. Außerdem wählte Mandricon

das Gebiet des Lieblichen Feldes, einerseits, weil es in seinen Augen das Kernland der gildenmagischen

Tradition war. Zum anderen hielt er aber auch ein Versteck direkt unter der Nase der Praioten für sicherer als tiefe Wälder und dunkle Höhlen. Anschließend vernichtete er seine Forschungsunterlagen und zog sich in die von ihm gegründete Festumer Magierakademie zurück.

Einige seiner Helfer waren nicht ganz so vorsichtig, und so gab es einige andere Hinweise auf das Ritual, die der Kreis um Alviron fand.



DIE TEILE DES YRANDO-EMBLEMS

Mittlerweile sind seit Mandricons Entschluss rund 700 Jahre vergangen, und nicht alles ist so geblieben, wie es sich der letzte Magus Maximus gedacht hatte. Eine der Wächterfamilien ist im Unabhängigkeitskrieg ausgestorben, die Niederlassung einer anderen wurde mitsamt dem Versteck in den Magierkriegen verwüstet. In einer Familie wurde die Aufgabe nicht weitervererbt, weshalb das Emblemteil irgendwann aus dem Hinweis verschwand. Nur eins ist immer noch an Ort und Stelle.

☞ **Teil 1:** Die beiden äußeren Ringe: Diese beiden, silbrigen Ringe sind fest miteinander verbunden, der innere ist mit den Worten *Sapientia, Potentia, Audacia* (bosp.: Weisheit, Kraft/Macht/Fähigkeit, Wagemut) in Drakhard-Zinken beschriftet. Sie wurden einer Familie auf Baltrea anvertraut, die über viele Generationen hinweg treu die Sonnenuhr hüteten. 594 BF erreichten die Magierkriege auch Baltrea. Das Eingreifen der Praioten aus Balträa stoppte die streitenden Magier früh, aber Tyrakos wurde teilweise entvölkert, die Bewohner der Villa getötet und das Haus angezündet. Kleinere Erdbeben in den kommenden Jahrhunderten erledigten den Rest, so-



dass die Sonnenuhr unter jeder Menge Stein und Erde begraben liegt.

Diesen Teil finden Terdin und seine Leute während der Ausgrabungen auf Baltrea.

☉ **Teil 2:** Der ornamentale Ring: Dieser feinteilig gearbeitete Ring schimmert golden und befindet sich als einziger noch an seinem ursprünglichen Platz in Vinsalt an der Wand der Villa di Spadari. Er wird von Vadiro gestohlen und mit Gewalt aus der Uhr gestemmt.

☉ **Teil 3:** Das Mittelstück: Ein ovaler, bernsteinähnlicher Stein, der warm von innen heraus leuchtet. Irgendwann als „Träne des Horas“ aus der als unmodisch empfundenen, mittlerweile zerstörten Sonnenuhr gelöst und in eine Kette der Familie da Larimeri in der Nähe von Dról eingesetzt, von Rohaldor vor einer Weile auf Anraten Bymazars gestohlen.

☉ **Teil 4:** Die Ritualthesis: Eine Thesis für einen Zauber oder ein Ritual muss nicht auf Papier niedergelegt werden (schon alleine deshalb wird dem **Stein nach seiner Auffindung große Aufmerksamkeit zuteil**). Diese wurde in mühevoller Kleinarbeit in eine runde Steinplatte von knapp 10 Fingern Durchmesser gemeißelt. In der Mitte der Platte ist ein Loch, wodurch der Zeiger der Sonnenuhr führte. Mit der ungewöhnlich niedergelegten Thesis lässt sich, wenn man sie verstanden und erlernt hat, das zerlegte Yrando-Emblem in einem magischen Ritual wieder zusammenfügen, vorausgesetzt, man hat die Einzelteile. Die Familie ya Thesati, die sie bewachen sollte, kam im Unabhängigkeitskrieg ums Leben, die Reliefplatten, die eines ihrer Mitglieder zum Schein sammelte, sind vor kurzem mitsamt der Thesis als Stiftung ins Heimatmuseum Shenilo gewandert. Die Thesis ist der einzige Teil, den Rohaldor nicht unbedingt benötigt, schließlich hat er Uridabash, aber sie würde es ihm erleichtern.

DAS VERSTECK DER TEILE

Alle Teile des Emblems wurden in runden Sonnenuhren platziert, um oder dicht am Zeiger. Neben dem Versteck und ihrer eigentlich durchaus gegebenen Uhrfunktion ist die Sonnenuhr als Karte mit dem Standort der anderen Teile zu lesen, wobei Mittag Süden entspricht. Einzelne Symbole stehen für die Verstecke, wobei die Karte nicht maßstabsgetreu ist, sondern nur die ungefähre Position der Orte auf der Karte stimmt. Der aktuelle Standort ist die Mitte unter dem Zeiger, wobei hier das Ortssymbol entfällt. Eine Sonne steht für Baltrea, ein Drache mit mehrfarbigen Flügeln (Darador) für Shenilo, ein Turm für das heutige Vinsalt (Bosparan), eine Blüte vor einem Dreieck für Dról. Am Rand ist die Uhr mit einer dünnen Kette gerahmt, die unten mit Hammer und Zange beschlossen wird (auch alles Mosaik), Hinweise

auf Drakhard. Die Zahlen gehören zwar zum Mosaikdekor, aber nicht zum Hinweis, sie sind Teil der Uhr.

DER SPIEGEL BYMAZARS

Ein runder Bronzespiegel ohne Griff von der Größe einer Untertasse. Er ist angelaufen und verkratzt, aber auf der Rückseite lässt sich ein eingeritztes Muster aus Lilien- oder Lotosblüten erkennen.

Er wurde in urtulamidischer Zeit geschaffen, um mit dem Segen Bymazars in dessen Palast zu blicken. Bevor Rohaldor ihn in Thabuleth fand, gehörte er lange Zeit einer Familie, die ihn als Familienerbstück aus dem Besitz ihres Ahnen, eines Bymazarpriesters, in Ehren hielt, weshalb der Spiegel seine zerstörerische Wirkung bei ihnen auch nicht entfaltete. Dort fand der Illusionist ihn auf der Flucht, nahm ihn an sich und bemerkte mehr durch Zufall, dass er damit seine

Verfolger gegeneinander hetzen kann. Rohaldor hat den Spiegel fünf Jahre lang mit sich herumgetragen, ihn aber selten benutzt.

Der Spiegel ist ein amazerothisches Artefakt mit einer dämonischen Artefaktseele, sein Fund in Rohaldors Versteck bestätigt die vorsichtigen Überlegungen von dessen Nähe zum Herrn des verbotenen Wissens, weshalb die Sicherungsmaßnahmen auf dem Konvent noch verstärkt werden.

Seine Wirkung, nicht amazerothnahe Personen in den Wahnsinn treiben zu wollen, tritt nur unregelmäßig in chaotischen Abständen auf und zeigt sich jedes Mal anders.

DAS GROßE BUCH DES GEISTERBAPPS

Inhalt: Eine ausgiebige Abhandlung über Drakhards Wirken, niedergeschrieben von Arcasion von Bosparan, der in der Einleitung selbst schreibt, dass er sich bemüht, das Wissen seines von ihm verehrten Lehrmeisters zu erhalten. Band I und II widmen sich ausführlich verschiedenen Wesenheiten, vorwiegend Geistern und Dämonen, und ihrer Bannung. Band III beschäftigt sich mit den Wirkungen der von Drakhard geschaffenen Gegenstände.

Erscheinungsweise: Jeder Band besteht aus fünf einzelnen, sorgfältig gepflegten und gut konservierten Pergamentrollen
Wert: unbezahlbar

Voraussetzungen: V 0; K Bosparano 14, Aureliani 8, Imperiale Zeichen 7, Drakhard-Zinken 5

Das Buch im Spiel: (*Geschichtswissen* 10/15, *Magiekunde* 12/15) Aus dem Buch lässt sich neben Details über die Zeit vorwiegend etwas über Geister und Dämonen lernen, allerdings müsste man es dafür komplett lesen können und die





Helden bekommen nur die das Emblem betreffende Schriftrolle zu sehen.

Einige, schon sehr alte Auszüge aus Band I und II kursieren unter anderen Namen in Exorzisten- und Geisterforscherkreisen.

DER ORDNEN VOM ΠΕΠΤΑΓΡΑΜΜΑ ΖΥ VINSALT

Der OPV war ursprünglich ein Kreis von Drakhards Schülern, die der Magier im zunehmenden Alter um sich zu scharen begann. Er gab ihnen die Aufgabe, über den Ort zu wachen, an dem sich bis heute das Haupthaus des Ordens befindet. Darunter liegen die Überreste der Magierakademie Bosparans, die von den Garethern als Hort der finsternen Magie der Schönen Kaiserin geschleift wurde. Drakhard bemühte sich, die dort umgehenden Schrecken dauerhaft von Dere zu verbannen. Als ihm dies nicht gelang, sperrte er sie in den tiefsten Keller der Akademie und versiegelte diesen. Bis heute sprechen die Ordensmitglieder bei bestimmten Sternkonstellationen an bestimmten Stellen des sehr geometrischen, von Drakhard entworfenen Kellers festgelegte Zauberformeln. Die Magier wissen heute immer noch, worauf sie sitzen, aber keiner von ihnen weiß, wie Drakhards Bann funktioniert oder was aus dem Keller kriechen würde, wenn er nachlässt. Kurz nach der Gründung versuchten alle Mitglieder, Drakhards Werk fortzusetzen, indem sie Wesenheiten bannten,

diese beschrieben und erforschten. In dieser Zeit schrieb einer von ihnen, Arcasion von Bosparan, auch das Große Buch des Geisterbanns nieder.

Nach und nach begann der Orden, sich auszubreiten, auch magiepolitisch zu betätigen und schloss sich nach dem Zerbrechen der Magierzunft der Grauen Gilde an. Für diesen betätigten sie sich als Botendienst und suchten nach magiebegabten Kindern, allerdings verdient der Orden schon seit Jahrzehnten sein Geld und seine Existenzberechtigung hauptsächlich damit, für Privatleute Nachrichten dschinenschnell zu verschicken. Noch immer sieht er sich als wahrer Erbe Drakhards, der seine Geheimnisse bewahrt, weshalb Ordensmitglieder oft Hinweisen auf Relikte des Geisterschmiedes nachgehen. Allerdings betätigen sie sich weitaus seltener als Exorzisten.

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich so, und angeblich aus den gelesenen Depeschen, zahlreiche Geheimnisse angesammelt, über die die Ordensmitglieder beharrlich schweigen, selbst wenn sie nichts mit Drakhard zu tun haben.

Der Orden besitzt neben dem Haupthaus in Vinsalt keine weiteren eigenen Häuser, allerdings unterhält er einige Niederlassungen an Akademien der Grauen Gilde. An der Spitze steht zurzeit Erzconsiliatorin Cysira Landist, die wie im Orden üblich aus der Mitte des Consiliums, des Leitungsgremiums des Ordens gewählt wurde. Der Convocatus Primus der Gilde ist ihr weisungsbefugt, allerdings wird davon selten Gebrauch gemacht.

ΑΠΗΛΑΓΓ ΙV : ΔΑΣ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤ ΔΕΡ ΑΡΚΑΠΕΠ ΑΠΑΛΥΣΕΠ ΖΥ ΚΥΣΛΙΚ

Vollständiger Name: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde

Standort: Kuslik, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: gildenübergreifend

Spezialgebiet: Erforschung, Sammlung und Dokumentation magischer Phänomene sowie magietheoretische Studien (Merkmal *Metamagie*)

Größe: klein

Spektabilitäten: Praiowine Westfar, Robak von Punin und Rhyadon de Porcupino

Personen der Historie: Orchit von Hirschfurten, ehem. Institutsleiter (*985, verschollen)

Fachliche Reputation: höchst exklusiver Forscherkreis, dessen ambitionierte Projekte ihresgleichen suchen, von den meisten Gildenmagiern aber nicht annähernd verstanden werden und oft keinen direkten praktischen Nutzen haben

Einfluss: sehr groß (in Magierkreisen)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: immens

Bibliothekbestand: hinlänglich (sehr gute Auswahl magischer Spitzenwerke; ergänzt durch Privatbibliotheken der Magister; unter Einbeziehung des Hesindetempels jedoch: immens)

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik ist aus mehreren Gründen ein Sonderfall unter den Magierakademien Aventuriens. Zum einen bildet es im Gegensatz zu allen anderen Akademien keinerlei Scholaren aus, sondern widmet sich einzig der Forschung und der Weiterbildung erfahrener Magier. Zum anderen ist das IAA, wie es auch genannt wird, ein Gemeinschaftsprojekt aller drei Gilden, die über alle weltanschaulichen Grenzen hinweg dieses gemeinsame Prestigeprojekt als Aushängeschild für die gesamte Magierzunft geschaffen haben. Darüber hinaus gibt es wohl kaum eine magische Institution, die eine solche Masse an brillanten magischen Köpfen auf so engem Raum zusammenbringt, hochoberfahrenere Magietheoretiker und Spezialisten auf



den verschiedensten Gebieten, die an den Grenzen des Wissens forschen – und oftmals darüber hinaus.

Allerdings ist das Institut nicht unumstritten: die ständige Anwesenheit von mächtigen Schwarzmagiern ruft sowohl in der Stadt Kuslik als auch in der Weißen Gilde Unmut und Misstrauen hervor, die einflussreiche Akademie Punin sieht im Institut einen unliebsamen Konkurrenten im Wettbewerb um die spektakulärsten Forschungsergebnisse und in der Bruderschaft der Wissenden beobachtet man den Einfluss der Hesindekirche auf die Forschung am IAA höchst argwöhnisch. Die Magier der Tulamidenlande hingegen sind zumeist so auf die Wahrung ihrer persönlichen Macht bedacht, dass sie eine Zusammenarbeit verweigern und ihre geheimen Forschungen für sich behalten.

Das Kusliker Institut der Arkanen Analysen ist der wichtigste Handlungsort über weite Teile des Abenteurers **Im Schatten des Elfenbeinturms**. Die hier abgedruckte Spielhilfe liefert Ihnen alle wichtigen Informationen, die Sie benötigen, um diesen Schauplatz während des Aufenthaltes der Helden mit Leben zu füllen und es Ihrer Spielrunde zu ermöglichen, sich während des gesamten Abenteurers frei in dieser einzigartigen magischen Forschungsanstalt zu bewegen.

Sollten Sie noch tiefer in die Mysterien des IAA eintauchen wollen und dazu detailliertere Informationen benötigen, sei Ihnen die umfassende Beschreibung in **HmW 92-103** ans Herz gelegt.

DAS LEBEN AM INSTITUT

Das Institut der Arkanen Analysen ist eine dezidierte Forschungsstätte und neben einem guten halben Dutzend Magistern, die hier fest arbeiten und forschen, hält sich stets mindestens dieselbe Zahl an Magiern hier nur temporär auf. Entweder weil sie in ein größeres Forschungsprojekt des IAA involviert sind oder zu Weiterbildungszwecken, wobei sich hier keine scharfe Grenze ziehen lässt, denn auch die Zweit- und Drittstudenten gehören zu den herausragenden Vertretern ihrer Zunft und sind stets in die Forschungen am Institut eingebunden.

Spannungen zwischen den Angehörigen der verschiedenen Gilden existieren natürlich, äußern sich jedoch überwiegend in philosophischen Streitgesprächen. Vor allem unter den jüngeren Forschern nehmen Gildenintrigen und das Ringen um Einfluss und Fördermittel viel Raum ein. Die erfahreneren Forscher und allen voran die drei Spektabilitäten sind solchen Konflikten meist schon lange entrückt. Als verschrobene Eigenbrötler kämpfen sie ständig um den nächsten wissenschaftlichen Durchbruch und raufen sich ab und zu einmal zusammen, um in seltenem kollegialem Einverständnis ihre Kräfte zu bündeln.

FINANZIERUNG UND ORGANISATION

Obleich das Institut der Arkanen Analysen ein Prestigeobjekt der Gilden ist, reißen sich alle drei nicht gerade darum, große Geldmengen in das Institut zu stecken. Die Gründe dafür reichen von knappen Kassen über Vorbehalte gegenüber den ‚Extremisten‘ der anderen Gilden bis zu Angst vor Konkurrenz zu den eigenen Akademien, sodass die regelmäßigen Zahlungen nicht über einen Grundstock herausgehen, mit dem die meisten laufenden Kosten gedeckt werden können. Darüber hinaus vergeben die einzelnen Gilden jeweils auf Antrag größere Summen, die jedoch nur gebunden an das beantragte Forschungsprojekt verwendet werden dürfen.

Dass das Institut dennoch recht großzügig über Finanzmittel verfügen kann, verdankt es Spenden von wohlhabenden Patriziern, aber auch den Einnahmen aus hochspezialisierten Dienstleistungen.

Der überwiegende Teil des täglichen Verwaltungsgeschäfts obliegt Magister Tagenion, der als *Legat* darüber hinaus für alle Gildenangelegenheiten verantwortlich zeichnet. Übergreifende Entscheidungen, die für das ganze Institut von Bedeutung sind, werden hingegen von den Spektabilitäten getroffen, wobei stets ein einstimmiger Beschluss von Nöten ist. Meist schaffen es die drei langjährigen *Collegae* sich trotz aller gildenseitigen Differenzen zu einigen. Gelingt dies nicht auf Anhieb, versucht die Akademiegeweihte *Meliodane Espenhain*, die allen Sitzungen als Beobachterin beiwohnt, zu moderieren und vermitteln.

MAGISCHE SPITZENFORSCHUNG

Die wichtigste Aufgabe des IAA liegt in der magischen Grundlagenforschung und der steten Fortentwicklung bei der Theoriebildung über magische Phänomene. Nun ist es aber nicht so, dass stets das gesamte Institut gemeinsam am selben Thema arbeitet. Die Forschungsvorhaben sind vielmehr in Projekten organisiert, die jeweils von einer Arbeitsgruppe betreut werden. Eine solche Forschergruppe umfasst meist zwischen zwei und fünf Magiern und wird von einem sogenannten *Rector* geleitet, der auch zumindest auf dem Papier für die unliebsamen bürokratischen Aufgaben zuständig ist.

Ein Rundgang durchs Institut der Arkanen Analysen

Das Institut der Arkanen Analysen ist in einem dreistöckigen Patrizierhaus in der Kusliker Innenstadt untergebracht. Kein Schild und kein Zeichen weist auf die Bedeutung des Gebäudes hin, und der bronzene Türklopfer in Form einer sich windenden Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt, könnte genauso gut auf einen Verehrer der Hesinde hinweisen, was aufgrund der Nähe zum Hesindetempel auch durchaus glaubhaft erscheinen mag.

Als die Gilden sich auf die Einrichtung des IAA in Kuslik geeinigt hatten, kauften sie kurzerhand einen leer stehenden Palazzo, dessen voriger Besitzer unter ungeklärten Umstän-



den verstorben war. Sie veranlassten nur einige wenige nötige Umbaumaßnahmen, sodass viele architektonische Details wie mehrstöckigen Säle, das bescheidene Zwischengeschoss und das prachtvolle Obergeschoss immer noch Zeugnis von der vorigen Nutzung ablegen.

DAS HAUPTGEBÄUDE

Von der **Eingangshalle (E.2)**, die sich über alle Stockwerke des Gebäudes erstreckt, gelangt man in die große **Aula (E.5)**, die zwei Etagen umfasst und von großen Fenstern erhellt wird. Hier finden die große Plenarveranstaltungen der Kusliker Kolloquien und andere öffentliche Veranstaltungen statt. Für die vornehmen Förderer des Instituts gibt man hier sogar ab und zu Empfänge, die jedoch aufgrund ihres berüchtigt staubtrockenen Charakters stets miserabel besucht sind. Auf dem Gang vor den **Studierstuben (E.6)** der verschiedenen Arbeitsgruppen sieht man die Forscher häufig in heftige wissenschaftliche Dispute vertieft, während sie den *Collegae* ihre neuesten Ideen auf den an der Wand angebrachten Tafeln skizzieren.

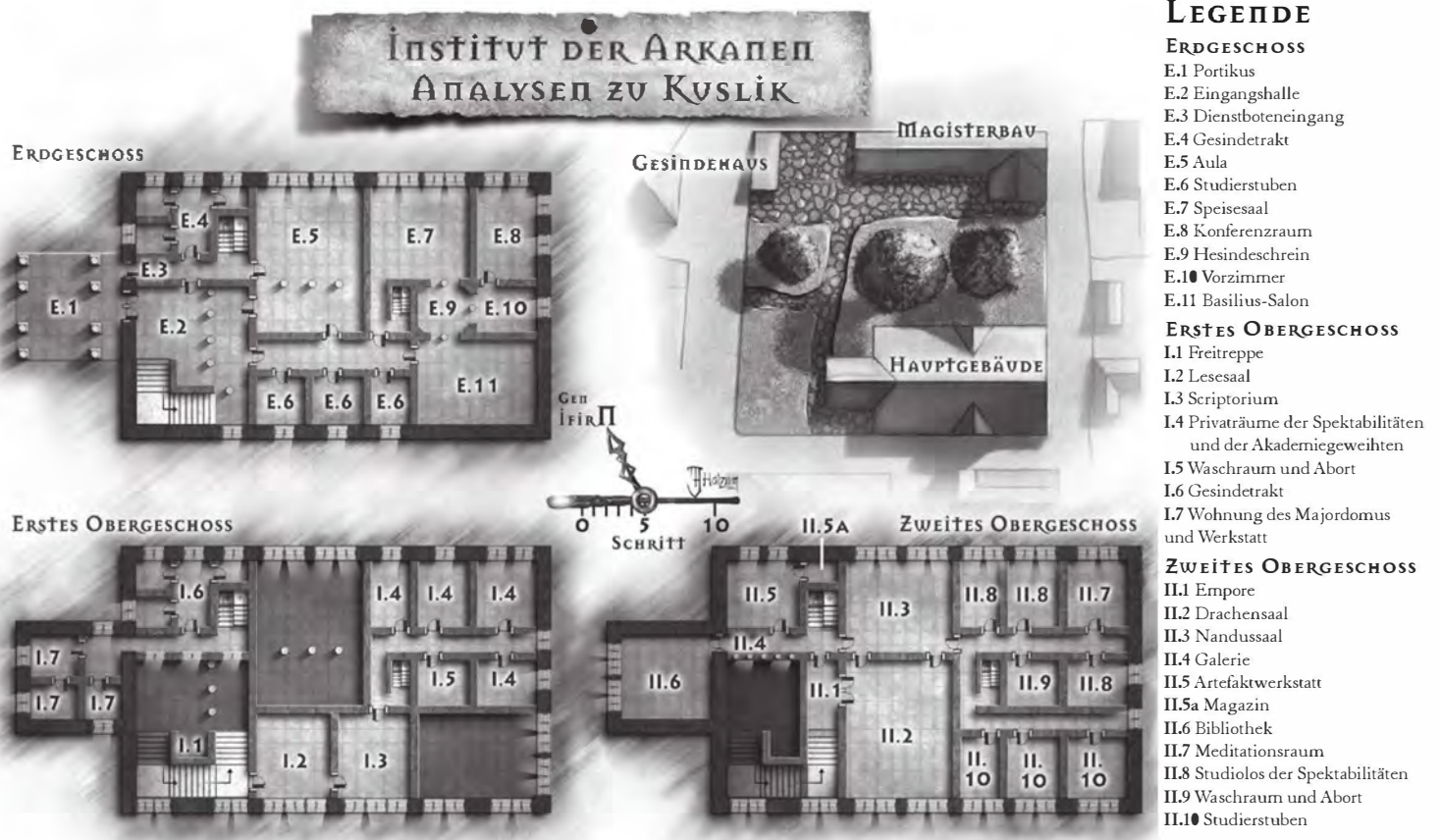
Der zweigeschossige **Basilus-Salon (E.11)** dient neben dem Empfang von Bittstellern, Kunden und hohen Gästen auch dem geselligen Beisammensein der Spektabilitäten und Magister. Er ist mit gemütlichen Polstermöbeln und niedrigen

Tischen ausgestattet, während die Wände mit dunklem Holz vertäfelt sind. Der ähnlich gestaltete **Konferenzraum (E.8)** wird von einem schweren Eichenholztisch mit hohen Lehnssesseln dominiert und fast ausschließlich für offizielle Sitzungen der Spektabilitäten oder wichtige Konferenzen des Kollegiums genutzt.

Das erste Obergeschoss ist als niedriges Zwischengeschoss gebaut, wodurch nicht alle Räume miteinander verbunden sind. Direkt über dem Hauptportal befinden sich die **Wohnräume des Majordomus (I.7)** und seiner Frau. Im Flur vor dieser Wohnung mündet ein Klingelzug am im Portikus, über den man auch zu später Stunde um Einlass ersuchen kann.

Über die Freitreppe der Eingangshalle gelangt man hingegen in den großen von FLIM FLAM-Immerlichtern erhellten **Lesesaal (I.2)** und das angrenzende **Scriptorium (I.3)**. Im hinteren Teil des Stockwerks befinden sich die privaten **Räumlichkeiten der Spektabilitäten (I.4)** und der Akademiegeweihten Meliodane.

Der große **Drachensaal (II.2)** wird für aufwändige Gemeinschaftsrituale, vor allem aber für Beschwörungen genutzt. Aus magischen Metallen gefertigt und im Boden eingelassen sind Schutzkreise verschiedenster Art, in den Schränken sind eine Vielzahl von Paraphernalia und Donaria gelagert. Im angrenzenden **Nandussaal (II.3)** steht einer der größten





DIE BIBLIOTHEK

Angesichts des Forschergeistes am Institut und der Gelehrsamkeit seiner Bewohner ist seine **Bibliothek (II.6)**, die von den Magistern auch bescheiden die ‚Fachbuchsammlung‘ genannt wird, überraschend klein, wie schon mancher Besucher erstaunt feststellen konnte.

Neben dem Kanon von Standardwerken finden sich hier nur äußerst anspruchsvolle Werke der Magietheorie wie die *Offenbarung des Nayrakis* oder gar eine Erstabschrift der *Systemata Magica*, aber auch *Artefakte und Alchemica* oder der *Codex Dimensionis*.

Dieser sehr spezialisierte Bestand der Bibliothek erklärt sich dadurch, dass die die meisten Magier des IAA – allen voran natürlich die Spektabilitäten – über ansehnliche eigene Sammlungen für die tägliche Arbeit verfügen, sodass sie nur selten auf die Bibliothek zurückgreifen müssen. Außerdem bestehen Absprachen mit der *Halle der Metamorphosen* und der *Halle der Antimagie* über die Einsicht in seltene Bücher.

Darüber hinaus haben die Magister aufgrund eines Abkommens mit der Hesindekirche über Meliodane Zugriff auf die *Gelehrsame Stube*, die gigantische Bibliothek der nahegelegenen *Hallen der Weisheit*, sodass der der geringe Umfang der hauseigenen Bibliothek nur selten ins Gewicht fällt.

Schätze des Instituts: der *Arkanalytische Matrixvisualisator*, der zu Analyse Zwecken räumliche Darstellungen von Zaubertrümmern erzeugen kann. Beide Räume geben mit ihrem Mohagoni-Parkettboden und der aufwändig gestalteten Stuckdecke eindrucksvoll Zeugnis über den wohlhabenden Vorbesitzer des Palazzo.

Im hinteren Gebäudetrakt befinden sich die persönlichen **Studiolos der Spektabilitäten (II.8)** sowie weitere **Studierstuben (II.10)** für die übrigen Magier. Die größte von ihnen wird von Magister Tagenion für alle anfallenden Verwaltungstätigkeiten beansprucht und gleicht für den Uneingeweihten der *Kaiserlichen Central-Registatur* zu Gareth kurz nach dem Jahr des Feuers. Die östlichste Ecke des Stockwerks beherbergt den **Meditationsraum (II.7)**, in dem sich die Forscher nach kraftintensiven Zauberhandlungen bemühen schnellstmöglich ihre Astralmacht zu regenerieren. Dabei sollen ihnen obskure Gerätschaften helfen, die aus einem frühen Forschungsprojekt des Instituts hervorgingen.

Der **Dachboden** dient vor allem als Abstellraum für nichtmagische Gegenstände aller Art, wird vom Gesinde aber auch als Trockenraum für die anfallende Wäsche benutzt. Erzmagus Robak von Punin zieht sich häufig hierher zurück und wandert ruhelos zwischen nassen Tischdecken, eingelagerten Stühlen und mäßig gelungenen **HARTES-SCHMELZE**-Kunstwerken umher, wenn er über ein schwieriges magietheoretisches Problem grübelt.

Das gut ausgestattete **Alchemistische Laboratorium** befindet sich im **Keller** des Gebäudes, ebenso wie gut abgeschirmte **Zauberkammern** für gefährliche und experimentelle Zaubersprüche. Außerdem beherbergt der Keller die **Asservatenkammern**, die mit vielen untersuchten oder noch zu untersuchenden Artefakten aus ganz Aventurien gut gefüllt sind, aber auch gefährlich missglückte Experimente aus den eigenen Werkstätten enthalten.

Es existiert ein **geheimes zweites Kellergeschoss**, das von beschworenen Elementaren ins Erdreich gegraben wurde. Allerdings wissen nur die Spektabilitäten, wie man den geheimen Zugang öffnen kann. Neben einem leeren Hangar für das in ferner Zukunft geplante Limbus-Schiff, findet sich hier tief unter der Erde ein großer Saal, in dem im Geheimen an den **Dunklen Pforten** geforscht wird. Während an anderen Akademien ‚nur‘ alte Pforten in stand gehalten werden, träumt man in Kuslik davon ein neues Netz von *Sphärentunneln* zu schaffen und so alle Magierakademien Aventuriens zu verbinden. Ein erster Erfolg ist hierbei eine experimentelle **Dunkle Pforte**, bei der man das gewünschte Ziel – eine der Akademien mit alten Pforten – durch richtige Ausrichtung von magischen Steinen am Portal wählen kann.

DIE ПЕБЕНГЕБÄUDE

Das Grundstück des Instituts der Arkanen Analysen beinhaltet noch zwei weitere Gebäude, die zum IAA gehören. Der **Magisterbau**, eine ehemalige umgebaute Remise, dient als Gästehaus und bietet auf zwei Stockwerken großzügigen Wohnraum für nur temporär hier forschende Magier. Aber auch die festen Mitarbeiter des Instituts nächtigen von Zeit zu Zeit hier, wenn wichtige Projekte sie bis tief in die Nacht fesseln und ihnen der Weg nach Hause zu mühsam ist.

Im **Gesindehaus** sind neben dem Personal auch noch weitere Wirtschaftsräume untergebracht, die keinen Platz mehr im Haupthaus fanden. So findet sich hier etwa die hauseigene Schneiderei und eine kleine Werkstatt für Reparaturen am Gebäude.



ANHANG V: ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

Ende Rondra 1034 BF: Mit der Reise der Helden nach Methumis beginnt das eigentliche Abenteuer.

Anfang Efferd: Die Gildenträte aller Gilden berufen außerplanmäßige Sitzungen ein und beraten jeweils über den Austragungsort des Allaventurischen Konvents.

Zweite Hälfte des Efferd (bzw. Wegmarke 2): Pernizia Berlinghan kommt mit einer konkurrierenden Forschergruppe ans IAA.

27.-29. Efferd: *Kusliker Kolloquium I*

Anfang Travia: Die Convocati Primi und weitere Gildenspolitiker kommen in Mirham zusammen: Nach längeren Streitigkeiten kann die Weißen Gilde unter Federführung von Praiowine Westfar vermitteln und man einigt sich auf die Austragung in Kuslik.

20./21. Travia: Almada kommt nach Terrorherrschaft zur Ruhe.

Ende Travia: Praiowine kehrt aus Mirham zurück und eröffnet dem Institut, dass man in einem guten halben Jahr den Allaventurischen Konvent ausrichten muss.

Anfang Boron (bzw. Wegmarke 8): Rohaldor nimmt Pernizias Platz ein.

Mitte Boron: Die Helden können das Maskenspiel Rohaldors aufdecken und Pernizia befreien. Rohaldor ist mitsamt der Forschungsergebnisse verschwunden.

Wie schon in *Forscherleben* gibt es auch hier keine feste Zeitleiste der Helden-Aktionen, da es auch und vor allem von ihnen abhängt, wie viel Zeit sie mit was verbringen wollen.

Mitte Boron 1034 BF: Beginn *Jäger des verlorenen Emblems 27.-29. Hesinde:* *Kusliker Kolloquium II*

30. Hesinde: *Erleuchtungsfest* – große Feierlichkeiten in Kuslik **27.-29. Phex:** *Kusliker Kolloquium III*

30. Phex: Versenkungsfest (Beginn Kapitel 3)

1. Peraine 1034 BF: Eröffnungsfeier des Allaventurischen Konvents, große Plenumsdiskussion zum Status quo der Magierschaft

3. Peraine 1034 BF: Geheime Erörterung der aktuellen Krise um Rohaldor von Mersin und das Yrando-Emblem im kleinen Kreis

11. Peraine 1034 BF, Vollmond: Das Gremium honoris beginnt mit den Vorbereitungen für die Basilius-Prüfung und begibt sich dabei für 3 Tage (bis zum 14.) in Klausur

22. Peraine 1034 BF: Beginn des Prozesses gegen Rohaldor von Mersin

25. Peraine 1034 BF, Neumond: Beginn Basilius-Prüfung – die Kandidaten (und heimlich Rohaldor) betreten die Prüfungsglobule

27. Peraine 1034 BF: Die Helden betreten die Prüfungsglobule

9. Ingerimm, 1034 BF, Vollmond: Ende der Basilius-Prüfung

DIE MEISTERPERSONEN IM ÜBERBLICK

Kursive Personenamen sind Tarnidentitäten von Rohaldor, fett markierte Personen wichtige Handlungsträger des Abenteuers.

Aldare Firdayon	78, 11	Bymazar	7, 8, 57, 72, 73, 102-104, 118	Energ Adlim	114
Aldea Florego	59	Cedoria	40, 42	Eolan IV. Berlinghan	28, 34
Aleya Ambareth	83, 113	Cellyana von Khunchom	114	Erechton	79
Aljawa Walsareffnaja	113	Chiranor Feyamun	82, 114	Eremias von Punin	46
Alviron Rohalion	6, 7, 21, 27, 29, 30, 32, 33, 35, 38, 43, 44, 49, 50, 56, 58, 60, 74, 75, 88, 116, 117	Cusimo del Farsella	61	Escalia von Hahnentritt	32
Alwin K. Wippflügler	13, 14, 115	Cysira Landist	48, 60, 61, 64, 65, 85, 116	Eslam von Wagenhalt	26, 27, 29-33, 49, 60, 83, 85, 116
Amaldo Radostai	15, 16, 39, 43, 68, 72, 73, 103	Debero Bleywercker	48	Faerwyn von Thorwal	13, 18, 44, 50, 54, 55, 65, 106
Anastasius Silberhaar	116	Demelioë Nandoniella Terbysios	85, 90, 110	Faldorio ●lgara	79, 80, 97, 103
Andrelo ya Narro	114	Deveron Elgarstyn	90, 114	Firlionel Nachtschatten	83, 89, 95, 101, 106, 111
Anoushka Undomiell	38, 58, 109	Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion	90, 110	Fran-Horas	45-48, 88
Argydrä Pyreios	65	Donatus C. Contador	114	Galotta	6, 110
Avessandra Castiglione	36-39, 43	Drakhard	5, 6, 9, 10, 44-46, 48-50, 58, 60, 61, 65, 73, 75, 107, 116-119	Gardelan ya Meniona	82, 111
Azina as-Sarjaban	61, 67, 72, 77	Drinji Barn	116	Gerbaljin von Tuzak	114
Baralbus G'Hliatan	114	Dscheleff ibn Jassafer	83, 88, 90, 110	Glacierian	79
Bartolo Tripalda	15	Durthan von Erkenstein	45, 46, 88	Gonzaga Halcalde	13, 18, 43, 44, 50, 54, 55, 65, 106
Basilius	5ff.	Durthano Terestas	59, 113	Gorodez Sgirra	114
Bellatrix Aralzin	110	Efferio di Spadari	63	Gritten Raudups	112, 114
Bridgera Runasdottir	116	Egtor von Vinsalt	114	Gwain von Harmamund	31
		Elcarna Erillion von Hohenstein	83-85, 88, 90, 111	Hacindia ya Latomus	63
		Elini von Mersingen	114	Haldana von Ilmenstein	88, 89
		Elvirion Haderlich	35, 52	Haricia von Ilmenstein	37, 62



Harsen von Flarngau	114	Olorand von Gareth-Rothenfels	115	Selara Moriani	115
Hasrabal ben Yakuban	11, 115, 116	Orestas Delicado	29, 35, 36	Seldana Zarfina	86
Hauce von Radoleth	111	Oswyn Puschinske	84, 88, 111, 116	Septimo Sargentillian	115
Hemana Alriemen	114	Pamina Nocadir	61	Sholvar von Punin	31
Hesidion ya Côntris	69	Parisanthea Kaucis	82, 115	Silvana Olgara	80
Hesindajida von Tuzak	114	Perjin von Lowangen	115	Sirdon Kosmaar	32, 80, 83, 84, 111, 113
Hesindiane Gilindor	6, 20, 27-29, 34, 83-85, 90, 114	Pernizia Berlinghan	9, 24-26, 28, 33-35, 47, 50-55, 59, 83, 89, 116, 122	Sogarion	8, 9, 20, 26, 34, 35, 50-55, 58, 59, 74, 75, 97, 103
Hilbert von Puspereiken	82, 83, 114	Pervallia Arkanjeff	112	Staryun Lorian	68, 84
Hitta von Ilmenstein	37	Pher Drodont	89	Stipen Kulibin	116
Horasio ya Colpa	15	Pölberra	116	Taniya Alhinja von Zorgan	46
Iolano Schlangenstab	114	Praiodana Almira Werckenfels	115	Taphîrel ar'Ralahan	88
Iridias Cornamusa	36	Praiwine Westfar zu Methumis	8-11, 18, 24, 34, 50, 55, 58, 60, 71, 74, 75, 83, 85, 88-90, 92, 95, 99-101, 106, 107, 111, 112, 116, 119, 123	Taranion Tagenion	17, 27, 30, 33, 108, 109, 116
Jashan ben Malik	86	Prishya von Garlischgrötz	5-9, 11-15, 17-21, 24-30, 32-34, 43, 44, 46, 48-50, 52, 54-58, 71, 75, 79, 85, 86, 89, 91, 101, 105, 106, 116	Tarlisin von Borbra	85, 90, 115
Jaunava Dagonoff	114	Pyriander di Ariachos	115	Terdin ya Rascallo	10, 21, 49-51, 55, 57, 60ff.
Jikhbar al Kharechem	114	Racalla von Horsen-Rabenmund	7, 88	Thalion von Rommilys	46
Jorgan zu Birkenheim	109	Rafik ibn Dhachmani	84, 115	Thallian de Refardeon	90
Jost Zertel	17, 82, 110	Rahjadrigo ya Thesati	70	Tharedion Glimmstein	37, 38, 40-42
Kalman Praionor della Bonomonte	33, 35	Rakorium Muntagonus	82, 83, 85, 88, 112	Thimorn von Eberstamm	115
Khadil Okharim	114	Ralman Firdayon	36	Thiron von Uckelsbrück	115
Kiamu Vennerium	116	Rashid Omar	45	Thorneg Atherion	78, 84, 85, 88-90, 110, 112, 113
Kiranya von Kutaki	114	Raskaja Ingirsdottir	115	Thorstor ibn Thorwulf	116
Kuniswart vom Reifenwasser	114	Refellion Miriander	86	Thûan della Gribaldi	20
Laililinde Gepertsunya	114	Renissa Bellocari	65-68, 74	Tilfur von Eskenderun	39
Landor Gerrano	111	Reon	97, 103	Timor	68
Larissa Uchakbar	82, 83, 89, 90, 92, 101, 111	Rhayano Medellis	115	Tizzo von Eskenderun	39
Leomar Romualdo della Pena	36	Rhayodan de Porcupino	38, 50, 54, 79, 80, 85, 108, 109, 116, 119	Tristoban Biret	115
Lesidra Schlagenstab	45	Rhenaya da Coralldo	115	Turmox Sohn des Tortax	67, 77
Lessandro ya Taranelli	114	Rinaya von Punin	115	Ucur Stepahan	115
Luciana von Sibur	69-71	Robak von Punin	26, 32, 46, 47, 50, 51, 85, 88, 91, 92, 106-109, 116, 119, 122	Ucureto	68
Lysminja von Festum	110	Rohaldor von Mersin	5ff.	Urmeline von Nostria	35
Madaya Zalahan	114	Rovena von Shamaham	115	Urras von Malur	82
Marbocello Brodari	63-68	Ruadh ui Bennain	116	Vadiro Nevasca	62, 67-69, 76, 118
Marchesca Ophenos von Mengbilla	114	Ruane von Elenvina	85, 112	Valberto	40
Maschdawa Patriloff	114	Sagitta da Samba	115	Valeran Menaris	115
Mayla Mondhaar	114	Saldor Foslarin	8, 83-85, 89, 90, 107, 112	Valpo Manzanares	115
Meliodane Espenhain	60, 71, 74, 108, 109, 120-122	Salkya Palanar	65-68	Virily's Eibon	115
Melwyn Stoerrebrandt	116	Salpikon Savertin	78, 84, 85, 89, 90, 108, 113	Xaviera von Bethana	48
Menchal ak'Taran	114	Sapeïdra Pydoctis	76	Yakuban ben Hasrabal	115
Methelessa ya Comari	7, 8, 59, 87, 90, 111	Scamandina Madrigella	79	Yasmina von Lyckmoor	116
Mhereich ben Tuleyman ben Haschabnah	84, 112			Yolande II. Kasmyrin	83, 85, 113, 116
Najescha Stoerrebrandt-Borsow	115			Yppolita vpn Gareth	82-84, 113
Nazir ter Vaan	115			Zulipan von Punin	6, 38, 88
Nestario Lupinez	109			Zuloya Hasrabalsunnil15	
Nita von den Adlern	83-85, 115				
Oleane di Muratori	115				



HANDOUTS

Geschätzter ... / Lieber Freund / Wertter Collega,

ein wichtiges Anliegen bewegt mich dazu, diese Zeilen an Euch zu verfassen. Wie Ihr vielleicht wisst, arbeite ich seit einigen Monden gemeinsam mit meiner alten Bekannten, Magistra von Garlischgrötz, am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik an einem höchst wichtigen Forschungsprojekt.

Anderer Verpflichtungen zwingen mich nun das Institut zu verlassen, doch ich möchte die Magistra nur äußerst ungern ohne kompetente Hilfe zurücklassen, zumal sich wichtige Erfolge von geradezu bahnbrechender Bedeutung abzeichnen. Da ich Euch als äußerst kompetent, verantwortungsbewusst und zuverlässig kennenlernen durfte, wäre es mir eine große Freude diese Aufgabe vertrauensvoll in Eure Hände zu legen.

Es bietet sich Euch die Gelegenheit, an einem der größten magischen Durchbrüche der letzten Jahrzehnte unmittelbar beteiligt zu sein, mit einigen der größten Forscher unserer Zunft zusammenzuarbeiten und zudem das schöne Kuslik, die Stadt der Künste und der Gelehrsamkeit, zu genießen.

Falls Ihr meiner Bitte entsprechen wollt, begeben Euch so bald als möglich nach Kuslik ans Institut der Arkanen Analysen, da meine Abreise unmittelbar bevorsteht und ich Euch ansonsten nicht mehr persönlich instruieren kann. Noch eins: Behandelt diese Bitte vertraulich, denn es soll vermieden werden, dass Unbefugte Kenntnis von unseren Forschungen erlangen.

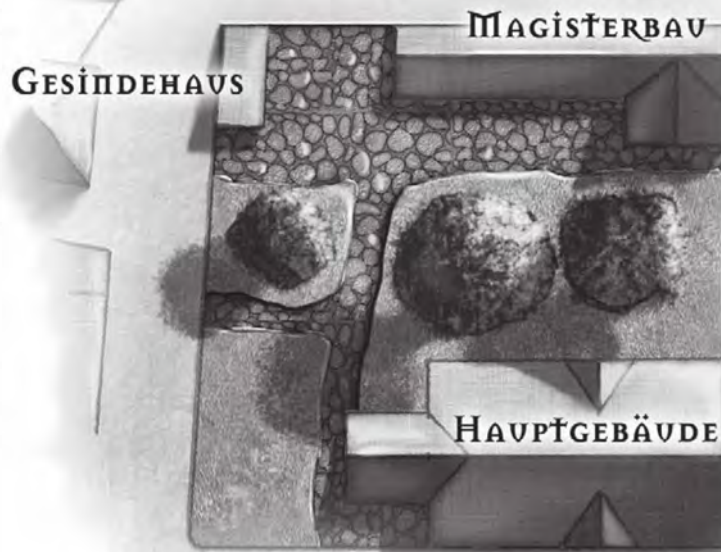
Hesinde und die übrigen Elfe zum Gruß

Euer Alwin K. Wippflügler

Post Scriptum: Vorsicht! Aus Sicherheitsgründen wird sich diese Depesche nach ihrer Lektüre selbst vernichten.



INSTITUT DER ARKANEN ANALYSEN ZU KUSLIK



Holzum

ERDGESCHOSS

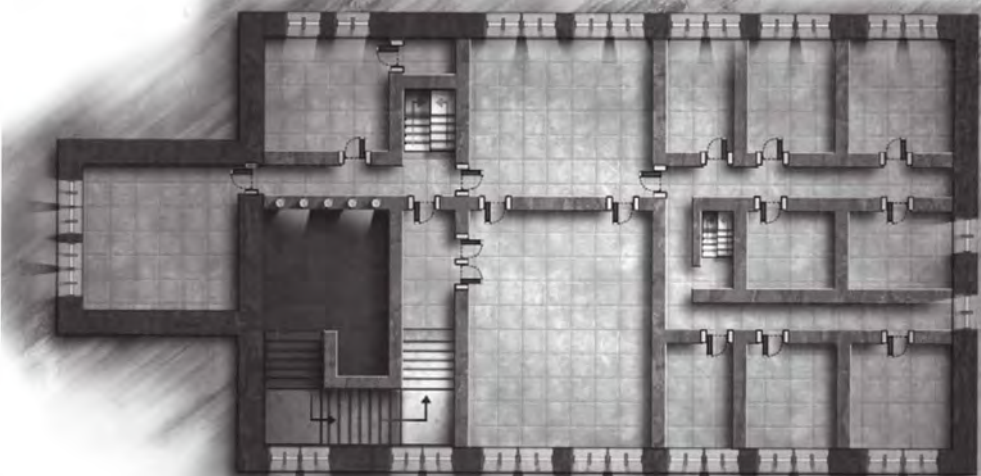




ERSTES OBERGESCHOSS



ZWEITES OBERGESCHOSS



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exo-
tische 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, geris-
sene Streunerin oder axtschwingender
Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwä-
chen, und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite
an Seite mit Ihren Freunden oder Freun-
dinnen.

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.

IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS

VON FRANZ JANSON, MARIE MÖPKEMEYER UND ALEX SPOHR

Seit Jahrhunderten ist der Elfenbeinturm das Symbol der magischen Elite Aventuriens. Bis zu ihrem tragischen Unfall stand Prishya von Grangor auf seinen höchsten Zinnen, doch heute ist die einst so angesehene Magierin nunmehr ein Schatten ihrer selbst. Verzweifelt darum bemüht, ihren alten Ruf in der Magierschaft wieder herzustellen, stürzt sie sich in ihre Forschungen. Ihr Forschungsobjekt sind die geborgenen Fragmente des in den Limbus entrückten Fremdelshof. Um diesen rätselhaften Objekten die letzten Mysterien zu entreißen, benötigt sie die Hilfe tatkräftiger Spezialisten.

Während die Magiergilden sich auf den All-Aventurischen Konvent der Magie in Kuslik vorbereiten, geht es für die Helden auf eine gefährvolle Expedition nach uralten Schriftstücken und vergessenen Artefakten – doch sie sind nicht allein! Ein unerkannter Widersacher will die Erkenntnisse der alten Magierin für seine dunklen Zwecke missbrauchen, und es liegt in der Hand ihrer Helden, seine finsternen Pläne zu durchkreuzen.

Die Ereignisse erreichen ihren Höhepunkt während der Basilius-Prüfung, bei der sich auch ein geeigneter Heldenmagier der wohl größten Herausforderung seines Lebens stellen kann – der Prüfung zum Erzmagier.

Im Schatten des Elfenbeinturms enthält neben dem eigentlichen Abenteuer umfangreiche Hintergrundinformationen über den All-Aventurischen Konvent der Magie 1034 BF, so dass Sie dieses magische Großereignis am heimischen Spieltisch zum Leben erwecken können.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Götter* und natürlich *Wege der Zauberei*. Für den Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Reich des Horas* sowie der Spielhilfe *Horte magischen Wissens* empfehlenswert, wird aber nicht vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 189

SPIELER
1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN
TALENTEINSATZ,
KAMPF, ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
ALMADA, HORASREICH UND
HESINDESTADT KUSLIK,
RONDRA BIS INGERIMM
1034 BF

