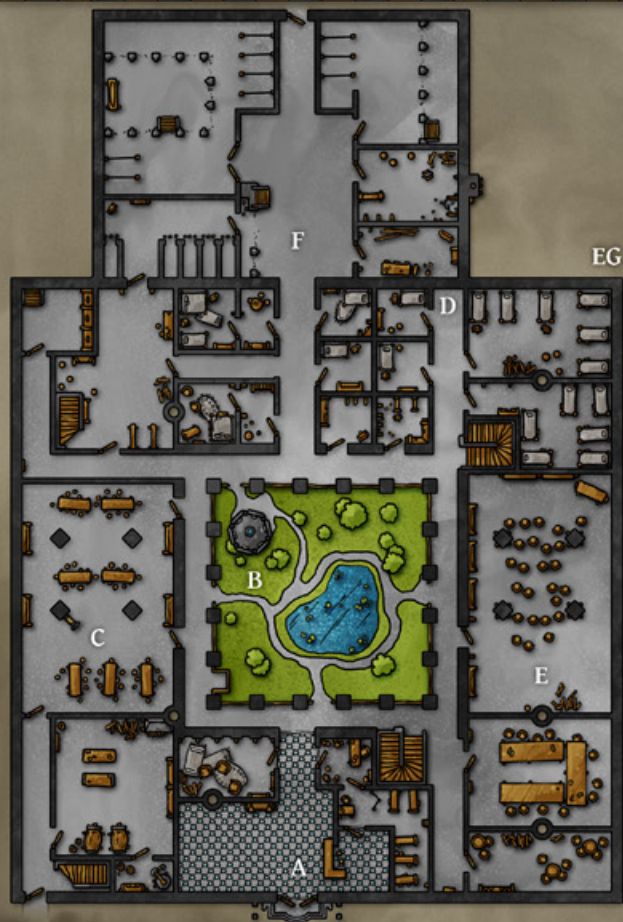




Das Schwarze Auge

**DIE VERSCHWÖRUNG
DER MAGIER**



EG

1. OG

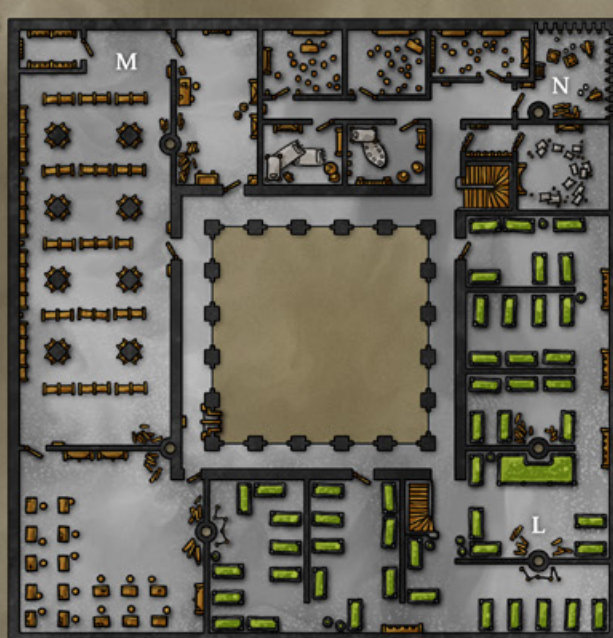
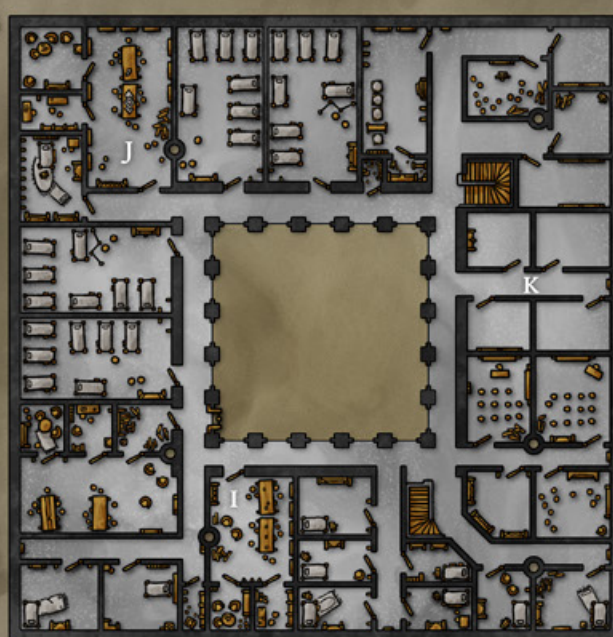


2. OG



UG

3. OG



AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| A Empfangsbereich | J Novizen- und |
| B Innenhof | Eleveneschlafräume |
| C Speisesaal | K Lehr- / Studienräume und |
| D Bedienstetenwohnräume | Magisterzimmer |
| E Konventssaal | L Gärtnerei |
| F Werkstätten und Stallungen | M Bibliothek und Skriptorium |
| G Spektabilitäts- und | N Observatorium |
| Lehrmeisterwohnräume | O Labore |
| H Heuboden | P Übungs- und Ritualraum |
| I Studiosischlafräume | Q Lagerräume |

Die Verschwörung der Magier



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Sebastian Thureau

Lektorat

Eevie Demirtel, Jan-Philipp Wex

Korrektorat

Frauke K. Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preissler und Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke, Jens Fiedeler, Regina Kallasch,
Christina Krauss, Elif Siebenpfeiffer, Rabea Wieneke

Copyright © 2017 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.

Mit Dank an Jonathan Werle,
Rui Alexandre Costa Fraga und Zoe Adamietz

Im Gedenken an Jörg Raddatz

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	04
Aufregung am Morgen	05
Anhang	59
Zeittafel	59
Charakterbogen	60

Vorwort

In der Geschichte des **Schwarzen Auges** gehörten Zauberer schon immer zu den beliebtesten Helden, die von vielen Spielern ins Abenteuer begleitet wurden. In den letzten 30 Jahren erschienen viele Soloabenteuer, aber bislang nur zwei für Magier. Spieler konnten einen Magier **Auf dem Weg ohne Gnade** begleiten oder **Einen Stab aus Ulmenholz** in der Hand führen. Seit dem Erscheinen dieser beiden Abenteuer ist viel Wasser den Großen Fluss hinuntergeflossen und so ist es an der Zeit, erneut die Möglichkeit zu eröffnen, einen Magier zu begleiten.

Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst. Beispielsweise wird am Ende des Einstiegs „Aufregung am Morgen“ mit (65) auf den Abschnitt 65 auf Seite 19 verwiesen.

Regelkästen

In Kästen wie diesem werden dir nicht nur die Mechanismen erklärt, wie du ein Soloabenteuer spielen kannst, sondern auch Hinweise auf die grundlegenden Regeln von **Das Schwarze Auge** gegeben. Damit du leichter noch einmal nachschlagen kannst, wenn du etwas vergessen hast, folgt hier eine kurze Übersicht über Hinweiskästen und andere Regelelemente.

Hinweis	Seite
Abschnitte mit Verzweigungen	20
Abschnitte zum Ankreuzen	40, 44, 45, 49
Die sieben Zaubers deines Magiers	Umschlag- innenseite (hinten)
Eigenschaften und Eigenschaftsproben	35, 46
Energien	24, 42
Erleichterte und Erschwerte Eigenschaftsproben	14, 27, 39, 50
Fertigkeitsprobe	56
Kampf	57
Rüstungsschutz	5
Zauberprobe	56
Zeit	6

Im vorliegenden Abenteuer **Die Verschwörung der Magier** ist dies ein junger Studiosus der Akademie der Verformungen zu Lowangen, der kurz vor Vollendung seiner Lehrzeit steht. Es ist der Morgen seiner Abschlussprüfung und du wirst ihn durch den Tag geleiten.

Das Abenteuer richtet sich einerseits an erfahrene Spieler, die einen Jungmagier spielen möchten, vor allem aber auch an Neueinsteiger, die mit dem **Schwarzen Auge** bislang noch nichts zu tun hatten. Im Buch wird erklärt, wie man ein Soloabenteuer spielt, und es gibt einen Einblick in die grundlegenden Regeln des **Schwarzen Auges**. Immer dann, wenn ein Regelmechanismus benötigt wird, wird er auch in einem gesonderten Kasten erklärt. Eine Ausnahme bildet nur der Kampf, dessen Ablauf im Anhang beschrieben wird. Dort findet sich auch eine Übersicht über die sieben Zaubers, die der junge Magier beherrscht, und ein Helden-Dokument mit all seinen Werten.

Hilfsmittel

Um dieses Abenteuer spielen zu können, brauchst du nur einen Bleistift. Es gibt mehrere Stellen, an denen du ein Kreuz machen sollst. Bevor du das Abenteuer spielst und falls zuvor schon jemand mit diesem Buch gespielt hat, blättere einmal durch das Buch und radier alle Bleistiftkreuze weg. In diesem Buch sollte sich also kein einziges Bleistiftkreuz mehr befinden. Verwende zum Ankreuzen grundsätzlich einen Bleistift, damit du das Abenteuer mehrmals spielen kannst.

Außerdem werden zwei verschiedene Würfel benötigt: ein normaler sechsseitiger Würfel (kurz W6) und ein Würfel mit zwanzig Seiten (kurz W20). Wenn du solche Würfel nicht zur Hand hast, kannst du das Buch alternativ auch wie bei einem Daumenkino blättern und irgendwo anhalten. Die jeweils rechte Seite enthält dann eine Zahl, die dem W6 entspricht, und eine, die dem W20 entspricht. Du kannst also auch mit dem Daumenkinotricks würfeln.

Aventurische Begriffe

Das Schwarze Auge bietet mit Aventurien einen riesigen Kontinent voller Abenteuer. Es gibt verschiedene Königreiche, die mitunter unterschiedliche Währungen und Maße kennen. Es gibt Götter, mystische Völker und berühmte Gestalten – und sie alle haben Namen und Bezeichnungen. Wenn du einen bestimmten Begriff nicht kennst, wundere dich nicht. Im Laufe der Zeit werden sich viele von ihnen erschließen und durch wiederholtes Auftreten lernst du so manchen Begriff ganz von alleine. An den meisten Stellen werden die aventurischen Begriffe wie z. B. die Götternamen umschrieben, einige andere werden hier aber noch einmal zusammengefasst.

Die Stadt Lowangen liegt im Svellttal, einer Gegend mit gemäßigttem Klima, die von Orks beherrscht wird, welche die Menschen unterdrücken. Lowangen stellt eine relativ friedliche Ausnahme dar, jedenfalls solange

die Tributzahlungen an die Orks geleistet werden. Die Stadt verfügt über zwei Magierakademien, wobei für dieses Abenteuer die Akademie der Verformungen von Interesse ist. Die Akademie hat sich auf die Verzauberung von Lebewesen spezialisiert und bildet regelmäßig junge Zauberer aus, die während ihrer Lehrjahre Scholaren genannt werden.

Gezahlt wird in Lowangen in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, wobei gilt:

1 Dukat = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1.000 Kreuzer.

An Maßen sind vor allem der Schritt wichtig, welcher einem irdischen Meter entspricht. Die aventurische Meile ist einem irdischen Kilometer gleichzusetzen.

Der zwölgöttergläubige Aventurier spricht, wenn er die Sonne meint, von der Praiosscheibe - in Anlehnung an den Götterfürsten und Sonnengott Praios. Der Mond wird dagegen Madamal genannt.

Rüstungsschutz

Der Rüstungsschutz ist ein Maß dafür, wie viel physischem Schaden ein Held widerstehen kann. Je höher der Wert ist, desto weniger Waffenschaden würde ihm im Falle eines Kampfes zugefügt.



Rangtitel

männlich	weiblich	Anmerkung
Eleve	Elevin	Lehrling, 1. bis 3. Lehrjahr
Novize	Novizin	Lehrling, 4. bis 6. Lehrjahr
Studiosus	Studiosa	Lehrling, ab 7. Lehrjahr
Candidatus	Candidata	Lehrling während der Abschlussprüfungen; auch für Sitzenbleiber in höheren Lehrjahren
Scholar / Scolarius	Scholarin / Scolariia	Bezeichnung für alle Schüler der Magie, insbesondere bei privaten Lehrmeistern
Adept(us) Minor	Adeptin / Adepta Minor	Magier mit Gildensiegel nach Abschluss der Prüfungen an der Akademie
Adept(us) Maior	Adeptin / Adepta Maior	Magier mit mindestens sechs Jahren Erfahrung
Magier / Magus	Magierin / Maga	In Magierkreisen eine Bezeichnung für anerkannte Magier mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; wird üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung der bisherigen Leistungen verliehen

Aufregung am Morgen

Wer hätte gedacht, dass ein leerer Raum so angsteinflößend sein kann? Oder ist es die besondere Situation, in der du dich befindest? Du weißt es nicht, aber deinem Magen scheint der Grund auch vollkommen egal zu sein. Du hast ein flaues Gefühl und der Hunger ist dir vergangen, seit du die Schale mit Hirsebrei entgegengenommen hast. Gut, dass dir der Appetit am Brei vergangen ist, kann auch Maylas Schuld sein – nein, es ist ganz sicher ihre Schuld. Beweise hin oder her, du weißt einfach, dass sie deinen Brei vergiftet hat. Warum auch sonst hätte sie ihn dir bringen sollen – das hat sie schließlich noch nie gemacht. Diese falsche Schlange, dieses ...

„Hesindes Weisheit mit dir“, hörst du eine Stimme hinter dir murmeln. Du bist dir nicht sicher, aber du glaubst, einen fragenden Unterton herausgehört zu haben. Langsam drehst du dich um, dann schaust du in das freundlich strahlende Gesicht von Elcarne Erillion von Hohenstein, seines Zeichens Spektabilität der Akademie der Verformungen zu Lowangen – und der Vorsitzende deiner heutigen Abschlussprüfung.

Ein wenig schüchtern – vermutlich viel zu schüchtern – erwidert du den Gruß, was dem alten Mann nun doch eine deutlich sichtbare Sorgenfalte auf die Stirn bringt. Er seufzt, dann schaut er dir tief in die Augen: „Heute ist dein großer Tag und du schaust drein wie eine Maus, die einer





Schlange gegenüber sitzt. Das Schicksal zeichnet mitunter verschlungene Pfade, aber es nützt uns nichts, an ihnen zu verzweifeln, wie es die jungen Eleven tun, wenn der erste Zauber misslingt. Ein Magus vertraut in seine Fähigkeiten, er ist sich seiner Situation bewusst, blickt entschlossen nach vorn und handelt, wie es in seiner Macht steht.“

Der alte Magier rückt näher an dich heran, sodass seine langen, weißen Haare nach vorne fallen und dich eine Strähne an der Nase kitzelt. Du unterdrückst ein Niesen, während der Erzmagus eindringlich fortfährt: „Vergiss das nicht. Handle!“

Dann richtet er sich schlagartig auf, klopft dir ermunternd auf die Schulter und lässt dich im Speisesaal alleine zurück (65).

1

Lege zunächst fest, ob du deinen Rüstungsschutz um 1, 2 oder 3 Punkte erhöhen willst. Die Erhöhung um 1 Punkt würde dich 4 Astralpunkte kosten, die Erhöhung um 2 Punkte 8 Astralpunkte und die Erhöhung um 3 Rüstungsschutzpunkte 16 Punkte Astralenergie. Lege dann eine Probe auf den Zauber ARMATRUTZ (KL/IN/FF) ab. Wenn du weniger als 4 Punkte hast (um zumindest den Rüstungsschutz um 1 zu erhöhen) oder die Probe misslingt, lies Abschnitt 131. War die Probe erfolgreich, geht es bei Abschnitt 105 weiter.

2

Dir wird schwarz vor Augen, Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen von fedrigen Schwingen

und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. ENDE

3

Maylas hinterhältigen Plan zu durchschauen, ist eine Sache – ihn zu vereiteln eine ganz andere. Das Betreten der alten Kellergänge ist noch immer verboten und das vermutlich aus gutem Grund. Die Vorstellung, dass die alten Räume von Mayla womöglich präpariert und mit Fallen gespickt wurden, um Verfolger aufzuhalten, macht die Lage nicht besser.

Vermutlich ist es das Beste, einen Lehrmeister zu informieren und diesem die Verantwortung für die Suche nach Erzmagus Erillion zu überlassen. Du könntest dich an Magister Horrigan wenden (61), der wohl auch für jeden anderen Scholaren die erste Anlaufstelle in einem solchen Fall wäre, Magistra Immenfeld deinen Verdacht erläutern (176), auch wenn die Magierin als so regeltreu gilt, dass sie vermutlich erst den Erzmagus um Erlaubnis fragen möchte, ob sie ihn denn retten darf, oder dir Rat bei Magister Tienan holen (89), auch wenn dieser aufgrund seines Geisteszustands wahrscheinlich eher Hilfe braucht, als dass er dir Unterstützung gewähren kann. Natürlich bleibt auch die Option, auf eigene Faust aktiv zu werden (221).

4 (8+1)

Ein lauter Glockenschlag lässt dich zusammensucken. Hast du wirklich schon so viel Zeit verstreichen lassen?

Zeit

Zeit spielt für dieses Abenteuer eine wichtige Rolle. Ab einem bestimmten Zeitpunkt wird ein Ereignis ausgelöst. Am Ende dieses Buches befindet sich ein Zeitzähler. Er hat 20 Felder, die alle leer sein sollten. Falls dort von einem vorherigen Spiel noch Bleistiftkreuze sind, radier sie nun weg.

Immer wenn hinter der Abschnittsnummer ein 8+ steht, wird der Zeitzähler um die Zahl hinter dem Plus erhöht. Kreuze also entsprechend viele Felder ab. Da du Abschnitt 4 aufgeschlagen hast und hinter der Nummer 4 ein 8+1 steht, musst du also ein Kreuz im Zeitzähler machen.

Jedes Kreuz steht für etwa eine Zeitspanne von etwa 20 Minuten bis zu einer halben Stunde, die vergeht, während du etwas tust. Sieh diese Zeiteinheit aber bitte nicht als minutengenau an. Es kann sein, dass der Weg von einem Ort zum anderen mal etwas kürzer, mal etwas länger ist, dass du mal fünf Minuten mehr und mal fünf Minuten weniger brauchst. Das Zeitmaß ist also keine exakte Stoppuhr, sondern ein grobes Maß für die verstrichene Zeit.

Das Kreuz machst du bitte immer, bevor du den Abschnitt liest. (Falls du das bei Abschnitt 4 anders gemacht hast, ist es noch nicht schlimm, diese Regel gilt einfach ab jetzt.) Wenn dabei das letzte Feld angekreuzt wurde, liest du den Abschnitt nicht weiter, sondern schlägst sofort den Abschnitt 111 auf.

Deine Prüfung wird demnächst beginnen, es wird Zeit, sich zu sputen. Du wirfst deine Robe über, greifst nach deinem spitzen Hut und dem schlichten Zauberstab, dann eilst du hinaus aus deinem Zimmer.

Gerade noch rechtzeitig kommst du vor Anstrengung hustend vor Erzmagus Erillions Stube an. Du rückst die Robe zurecht, atmest einige Male tief ein und aus und klopfst dann beherzt an die Tür – doch nichts geschieht. Kein „Herein!“, kein „Gleich!“, keine Antwort. Du klopfst erneut und wieder rührt sich nichts.

Du verharrst einen Augenblick – einen in deinen Augen sehr langen Augenblick, dann klopfst du erneut. Und wieder keine Reaktion.

Vielleicht solltest du einfach abwarten (175). Oder sollte der Prüfling einfach eintreten? Du könntest ja zumindest einmal vorsichtig am Türknauf drehen (101). Aber vielleicht ist das doch zu unhöflich. Wäre es geschickter, einen Blick in das Zimmer zu werfen, ohne die Tür zu öffnen? Der PENETRIZZEL ist einer deiner Lieblingsprüche und auch wenn es nicht gerne gesehen wird, damit in der Akademie durch die Wände zu schauen, könnte dies nun doch nötig sein (198). Allerdings kostet dich das Sprechen des Zaubers auch Kraft und die Prüfung kraftlos abbrechen zu müssen, wäre dann doch sehr peinlich. Vielleicht kannst du ja von außen einen Blick durch eines der Fenster werfen (52).

5

Lies Abschnitt 185!

6 (8+3)

Alle Zweifel verdrängend folgst du den Zwillingschwestern auf ihre Stube – und erhältst einen Eindruck in die Freuden, die Rahja ihren Gläubigen schenkt. Altuna und Birnja wirst du Zeit deines Lebens nicht mehr vergessen können, auch wenn du dich nach einer gefühlten Ewigkeit im Zustand des unendlichen Rausches kaum erinnern kannst, was genau du erlebt hast.

Als du schließlich die Kammer verlässt, bleibt dir wenigstens das Ende eures Techtelmechtels umso eindrucksvoller im Kopf. Während du leicht benommen deine Kleider richtest, hörst du noch immer das wütende Gezanke der beiden. Du fühlst dich ein wenig schuldig, dass euer harmonisches Miteinander im Streit endete, dabei hattest du nur, kaum dass du einen Moment geruht hast und wieder zur Besinnung gekommen bist, gefragt, ob eine der beiden Magister Erillion oder Magistra Mondhaar gesehen hätte. Waren sich die beiden noch einig, ersteren am heutigen Tag noch gar nicht gesehen zu haben, entzündete sich um letztere ein Streit geschwisterlichen Ausmaßes. Altuna beharrt darauf, Magistra Mondhaar erst im Speisesaal beim Frühstück und dann auf dem Dachboden gesehen zu haben, während Birnja zwar beim Frühstück noch zustimmte, Altuna dann aber vorwarf, heute überhaupt nicht in Dachbodennähe gewesen zu sein. Birnja wollte Magistra Mondhaar im Keller angetroffen haben, als sie Mehl aus einem der Vorratslager holte. Die Meinungsverschiedenheit eskalierte dann in dem Moment, als sich die beiden Schwestern gegenseitig vorwarfen





zu lügen, um in deinen Augen besser dazustehen, dabei würdest du doch wohl eine Lügnerin auf keinen Fall ehelichen wollen ...

Auch wenn du den Aspekt des Traviabunds im Augenblick mit Sorge betrachtest, gratulierst du dir doch dazu, den Gerüchten auf den Grund gegangen zu sein. Auch wenn du dich ermahnst, dich nun wieder auf die Suche nach Magister Erillion zu konzentrieren, ertappst du dich doch dabei zu hoffen, dass sich die beiden Schwestern schon bald wieder vertragen (100).

7

Du streichelst Nivias Kopf, was diese mit einem sanften Schnurren quittiert. Durch deinen Erfolg ermuntert, wagst du dich unter das Mäulchen und tastest dich zum Bauch. Ein folgenschwerer Fehler: Es dauert keinen Wimpernschlag, da wickeln sich Nivias Pfoten um deinen fürsorglich streichelnden Unterarm und ihre scharfen Krallen bohren sich in deine Haut. Ihre spitzen Zähne verbeißen sich derweil in deinen Handballen. Der Angriff ist schnell, schmerzhaft und genauso plötzlich vorbei, wie er begonnen hat. Kaum hat sich Nivias Griff gelöst, rennt sie davon und verschwindet unter einem Schrank. Die kleinen Wunden bluten, jucken und werden auf Tage ein Zeugnis deines unsensiblen Umgangs mit der Katze sein. Reduziere deine Lebensenergie (aber nicht unter 1 Lebenspunkt) und auch deine Fingerfertigkeit für den Rest des Abenteuers um einen Punkt. Kehre danach deine Wunden mit dem Ärmel abtupfend zu Abschnitt 100 zurück.

8

Der Zauber gelingt dir tatsächlich und so beginnst du zu schrumpfen. Du spürst vier neue Glieder, lange, haarige

Beine. Deinem Mund entwachsen Beißwerkzeuge, dein Blick weitet sich und du schrumpfst immer weiter, bis selbst eine Fuge in den Steinen so groß ist, dass du sie nur dank deiner dünnen, langen Beine übersteigen kannst. Ein Schauer läuft dir über den Rücken und du spürst das Aufrichten der unzähligen Härchen auf deinem Rücken. Du hasst Spinnen – und jetzt bist du selber eine.

Zum Glück stellt das Passieren des Loches nun überhaupt kein Problem mehr dar. Geschickt kletterst du über die Steine. Auch wenn es einen Moment dauert, ist die Öffnung nun doch in Relation zu deiner geringen Größe bemerkenswert tief. Du fragst dich, was wohl geschehen mag, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers zu früh endet, aber dann hast du die Stelle auch schon passiert. Du orientierst dich kurz, siehst ein riesiges Stoffgebirge, das deine Kleidung sein muss, den Stab von gewaltigem Durchmesser – und eine geifernde Ratte, die dich neugierig betrachtet. Jetzt wünschst du dir, dass der Zauber aufhört und du deine normale Gestalt annimmst, aber noch geschieht nichts dergleichen.

Stattdessen macht die Ratte einen Satz vorwärts, der dich hastig ausweichen lässt. Du brauchst ein Versteck, irgendeines. Die Kleidung, eine Fuge, eine Lücke unter dem Zauberstab ...

Lege eine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* ab (MU = 10/IN = 10/GE = 16, FW 8) ab. Bringst du dich in Sicherheit (63) oder bist du leichte Beute (182)?

9

Magister Brutum ist ein ganz eigenes Phänomen an der Akademie. Der dreißig Lenze alte Blondschoopf ist der jüngste Lehrer und hat mit der Paralysis-Forschung ein kleines Spezialgebiet unter seine Fittiche genommen, das in Lowangen zwar wenig renommiert, dafür aber bei den Studenten sehr beliebt ist. Jeder Schüler kennt mindestens einen Menschen, den er gerne zur Steinsäule erstarren lassen möchte ...

Auch du kennst so eine Person – Magister Brutum. Wie vielen anderen Studiosi auch, ist dir seine anbiedernde Art zuwider. Während Magister Horigans Beliebtheit daraus zehrt, dass er gerecht und notfalls auch streng ist, darüber hinaus über den Dingen zu stehen scheint und fachlich sowie als Wissensvermittler schlicht hervorragend ist, versucht Magister Brutum zwar vieles davon zu sein, scheitert aber kläglich.

Die jüngeren Schüler finden Magister Brutums lockeres Herangehen noch unterhaltsam, aber schnell durchschaut man, dass die aufgesetzte Freundlichkeit nur dazu dienen soll, sich überall beliebt zu machen. Da der Lehrmeister deswegen mitunter auf notwendige Strenge verzichtet, sich im entscheidenden Moment aber auch einmal gegen einen stellt, nur um sich an anderer Stelle beliebt zu machen, ist der Mann einfach unberechenbar – außer in der Nähe von Magistra Mondhaar. Seine Sympathien für die stellvertretende Leiterin der Akademie sind ein offenes Geheimnis und er würde für sie wohl einfach alles tun. Ein Schauer rinnt dir bei dem Gedanken über den Rücken.

Fast bist du froh, dass die Tür zu seiner Kammer verschlossen ist (64).

10

Wie soll man inneren Frieden finden, wenn eine so wichtige Prüfung so kurz vor einem liegt? Ruhe, Konzentration, das ist dir vor den anderen Prüfungen auch nicht gelungen – und es hat dir nicht geschadet. Entsprechend zuversichtlich liest du bei Abschnitt 76 weiter.

11

„Magistra Mondhaar ist aber nicht hier“, erklärt sie mit einem belehrenden Ton, der einer Lehrmeisterin zur Ehre gereichen würde. „Ich muss es wissen, mir wurde von ihr persönlich aufgetragen, ihre Wohnstube zu reinigen.“

Mit einer wedelnden Handbewegung scheucht sie dich fort, dann holt sie einen Schlüssel aus ihrer Schürze und macht sich daran, die Tür zur Stube zu öffnen.

Vielleicht hat sich das Warten ja doch gelohnt. Kulwina hat tatsächlich einen Schlüssel zu der Stube, in die du einen Blick hineinwerfen möchtest. Willst du sie fragen, ob sie dich kurz in die Kammer von Magistra Mondhaar lässt (32), dich statt auf Worte lieber auf deine Zauberkünste verlassen (53) oder die arme Magd lieber in Ruhe lassen, um sie nicht in Schwierigkeiten zu bringen? Dann solltest du aber besser wirklich von hier verschwinden (100).

12

Beim Durchzwängen kommst du einer scharfen Kante zu nahe und verletzst dich mit einem langen Schnitt am Rücken. Du fühlst stechenden Schmerz und warmes Blut, das über dein Fell läuft. Wie gerne würdest du die Stelle jetzt lecken, aber solange du in dem Loch feststeckst, hast du natürlich keine Chance.

Ziehe 6 Punkte von deiner Lebensenergie ab. Wenn diese auf oder unter 0 gesunken ist, lies Abschnitt 2, andernfalls geht es bei Abschnitt 39 weiter.

13

Ein vorwurfsvolles Maunzen reißt dich aus deinen Gedanken. Du ärgerst dich, dass der Zauber misslungen ist – und dann hockt auch noch Nivia vor dir, die Katze, von der es heißt, sie sei früher eine Scholarin gewesen, die sich selbst permanent verzaubert habe. Wenn das Gerücht stimmt, ist es dir peinlich, vor ihr versagt zu haben. Wenn es nicht stimmt, ist es dir peinlich, dass dir dein Versagen vor einer Katze peinlich ist. Und eigentlich ist es dir sogar schon peinlich, dich zu fragen, warum es dir wohl peinlich ist, dass dir der Zauber misslungen ist.

Nun, deine Zweifel helfen dir nicht. Versuchst du den Zauber erneut (198) oder wagst du den Blick durch eines der Fenster (52)? Vielleicht solltest du dich aber auch in Geduld üben (175) oder es direkt mit der Tür versuchen (101).

Wie auch immer du dich entscheidest, reduziere vorher noch deine Astralenergie um 3 Punkte.

14

Mayla ist eine eindrucksvolle Kämpferin und obwohl du dir sicher bist, dass sie dich jederzeit blenden,

verbrennen oder anderweitig im Kampf behindern könnte, verlässt sie sich einzig auf ihr kämpferisches Geschick. Oder spielt sie nur mit dir? Wartet sie auf einen Fehler deinerseits, um dich zu Stein erstarren zu lassen oder in einen Lurch zu verwandeln? Wo ist Magister Brutum?

Und dann stolpert deine Gegnerin über eine steinerne Platte, die sich ein wenig angehoben hat und sie nach hinten fallen lässt. Mit den Armen rudern versucht sie, ihr Gleichgewicht zu halten, aber es gelingt ihr nicht. Der Stab fällt scheppernd zu Boden, während sie nach hinten stürzt. Das war ihr großer Fehler, jetzt ist sie unkonzentriert, hilflos, verwundbar. Oder?

Stürzt du dich nach vorne (113), verharrst du noch einen Augenblick (191), duckst du dich (71), schlägst du mit einem flachen Schlag in Richtung Schläfe (41) oder lässt du deinen Stab einmal über deinem Kopf kreisen, um für den finalen Hieb mehr Schwung zu holen (144)?

15

Dein Geist fokussiert sich auf einen winzigen Punkt, dann fühlt er die Struktur der Wand und dringt an einem winzigen Punkt in das kühle Gestein ein. Es ist ein anstrengender Prozess und du kannst den Moment kaum erwarten, in dem sich dein Blick wie in einer Explosion weitert und das Innere der Stube preisgibt. Reduziere deine Astralenergie um 6 Punkte.

Jemandem, der sich verzweifelt mit allen Menschen gut zu stellen versucht, hättest du persönlichen Geschmack oder eigene Interessen nicht zugetraut, doch anders als gedacht ist die Stube von Magister Brutum keineswegs gewöhnlich eingerichtet. Ein Bett, ein Paar Bücher, ein Schrank für seine Gewänder, eine kleine Truhe – soweit mag man all dies in jeder anderen Magierstube finden. Doch schon der Tisch und die beiden Stühle sind einzigartig: sie sind aus Stein gefertigt. Grob, aber doch mit schönen Proportionen, wirken sie nicht archaisch, sondern wie Kunstwerke.

Steine, überall liegen Steine in der Stube verteilt. Große und kleine, raue und blank polierte, runde und eckige, bearbeitete und unbearbeitete, dunkel-, mittel- und hellgraue, Steine über Steine. Magister Brutum hat sich dem Paralysis wohl nicht nur verschrieben, weil der Zauber bei den Schülern so beliebt ist – er scheint eine echte Faszination für Fels, Granit und Gestein zu haben. So verschroben das Ganze auch sein mag, es scheint dir der ehrlichste menschliche Zug zu sein, den der Magister bislang offenbart hat – wenn auch unfreiwillig.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen oder Suchen)* (KL/IN/IN) ab. Ist sie gelungen (212) oder nicht (43)?

16

Magister Tienan schaut dich plötzlich misstrauisch an. Offensichtlich hat er den scharfen Unterton durchaus herausgehört, dann fängt er an, sich wütend zu ereifern: „Ich kenne diesen Ton! Ich habe Euch durchschaut, Lappenstiel. Ihr wolltet mir einen üblen Streich spielen! Aber ich erkenne diese herablassende Arroganz. Ihr hättet es verdient, auch äußerlich in das



Schwein verwandelt zu werden, das ihr innerlich schon immer wart.“

Nun lässt sich der Magier nicht mehr beruhigen. Er fängt an, leise vor sich hin zu murmeln und du bist dir nicht sicher, ob es sich dabei um Verwünschungen oder gar einen Zauber handelt. Zwar bist du dir wie die meisten anderen Schüler nicht sicher, ob der alte Magier überhaupt einen Zauber beherrscht, schließlich hast du ihn als reinen Theoretiker erlebt, aber sicher bist du dir keineswegs und im Moment siehst du keinen Grund darin herausfinden zu wollen, ob dich Magister Tienan tatsächlich in ein Schwein verwandeln könnte. Du beschließt, dass es besser ist, dich zu Abschnitt **100** zu flüchten.

17

Zunächst fällt dir auf, dass die Tür zwar kein Schlüsselloch besitzt, aber dennoch verschlossen ist. Eine gezackte Einkerbung, die an einen leicht schiefen, achtzackigen Stern erinnert, befindet sich allerdings genau dort, wo man ein Schlüsselloch erwarten würde. Du bist dir sicher, dass die halbfelsche Zauberin einen magischen Schlüssel besitzt, um durch die Tür zu gelangen. Es würde dich sehr wundern, wenn die so aufwendig verriegelte Holztür nicht auch strukturell mittels Magie verstärkt wurde. Selbst wenn du körperlich kräftiger wärst, könntest du die Tür wohl nicht einschlagen – und ohne magischen Schlüssel brauchst du auch gar nicht erst versuchen, die Tür mit profanen Mittel zu knacken (**116**).

18

Nervös bringst du deine Antwort hervor, was die misstrauische Miene von Magistra Immenfeld nicht entspannt.

„Später stattfinden“, keift sie dich an, als hättest du einen großen Fehler gemacht, über den du aber kaum nachdenken kannst. „Was bildet sich dieser Mann ein! Später? Später? Das ist ein bedeutsamer Tag an einer bedeutsamen Akademie. Wenn auch nur ein Rädchen zu spät ist, gerät das große Ganze aus dem Tritt. Später?“ Auch wenn du einen wahren Sturm ausgelöst hast, so

weht er wohl zumindest nicht in deine Richtung. Magistra Immenfeld kann sich jedenfalls kaum beruhigen. Noch im Gehen zetert sie weiter: „Hier macht jeder, was er will. Hätte er doch diese Schlange von Mondhaar nicht zu seiner Stellvertreterin gemacht, dann hätte hier vielleicht ja noch Hoffnung bestanden. Aber so ...“ Keuchend stellst du fest, dass du eine weitere Begegnung mit Magistra Immenfeld überlebt hast, was dir inzwischen nicht selbstverständlich scheint. Dank deiner kleinen Lüge schwebt nun aber Erzmagus Erillion in ernsthafter Gefahr – du solltest dich beeilen ihn zu finden, bevor dies der entfesselten Magierin gelingt.

Kreuze bei Abschnitt **100** das zweite Kästchen vor der Auswahloption für Magistra Immenfeld an, nachdem du dorthin zurückgekehrt bist.

19

Ohne ein Geräusch zu machen sammelst du deine Beute ein und legst sie in den Mund, sodass auch sie nach kurzer Zeit unsichtbar wird. Danach schleichst du zurück zur Tür, ebenfalls ohne ein Geräusch zu machen oder einen Gegenstand verdächtig anzustoßen.

Schließlich stehst du vor der Tür und pochst erneut kräftig dagegen. Wütend stürmt Magistra Immenfeld auf die Tür zu, stößt sie ruckartig auf und springt mit den Armen wild fuchtelnd in den Flur. Natürlich findet sie erneut niemanden dort draußen und es dauert diesmal auch nicht lange, bis sie ins Lehrerzimmer zurückkehrt und die Tür hinter sich zuwirft, aber dir reicht die Zeit, um das Weite zu suchen. Nachdem die Luft rein ist, gehst du wieder in die Studierstube, kleidest dich an, wartest kurz auf das Nachlassen der Zauberdauer und machst dich dann auf zur verbotenen Tür (**42**).

20

Neugierig drehst du dich zu Magister Horrigan. Der Magier hat sich von dem Stuhl erhoben und nickt dir glücklich lächelnd zu, die Augen zusammengepresst, als wollte er verhindern, dass eine Freudenträne über seine rote, rundliche Wange rollt.

„Niemand hätte gedacht, dass Magister Erillion eine Prüfung verpassen würde, aber es ist geschehen. Es muss einen Grund dafür geben – und ich werde ihn finden“, resümierst du. Diese falsche Schlange Mayla Mondhaar hat also nicht nur alle Lehrmeister und Scholaren getäuscht, sie konnte sogar Erzmagus Erillion hintergehen. Auch wenn dir das Respekt abnötigt, du wirst sie finden und den Erzmagier befreien.

„Habt Dank, Magister Horrigan – Ihr habt mir sehr geholfen.“ Der Magister nickt und reicht dir mit zufriedenen Lächeln einen Heiltrank, der deine LeP um 1W6+2 bis zum Maximum von 29 erhöhen kann. Du wendest dich dankend ab und verlässt das Labor. Wer hätte gedacht, dass sich dieses betrügerische Experiment noch einmal als so erquickend herausstellen würde (100)?

21

Ein Besuch bei der grauen Eminenz – du spürst das Zusammenziehen deiner Kehle, deine weichen Knie. Während man bei Lehrern, selbst bei Magistra Immenfeld, wenigstens noch die Chance hat, etwas richtig zu machen und einem Tadel zu entgehen, ist das beim alten Horge so gut wie unmöglich. Die arme Timona hat er neulich zusammengeschrien, weil sie zu kräftig auf den Dielenboden trat.

Mit Horge redet man nicht, man geht ihm aus dem Weg. Horge bittet man um nichts, man hofft, dass er nicht auf die Idee kommt, eine Strafarbeit zu verteilen.

Dein Plan, ihn freundlich um einen Schlüssel zu bitten, um damit die verbotene Tür zu öffnen, erscheint dir ausnehmend irrsinnig. Aber was hast du zu verlieren? Und wozu hat man dir den Zauber BANNBALADIN beigebracht?

Du findest Horge in seiner Stube, deren Tür wie fast immer nur angelehnt ist. Du schiebst sie auf und siehst den Magier versunken in einem Schaukelstuhl an seiner weißen Pfeife ziehen.

Lege vor dem Eintreten eine Probe auf *Magiekunde* (Zaubersprüche) (KL/KL/IN) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 85, eine misslungene Probe zu Abschnitt 132.

22

Du räusperst dich laut und tatsächlich gelingt es dir, Magister Tienans Aufmerksamkeit auf dich zu lenken – auch wenn du dir das Ergebnis anders erhofft hast. Verärgert schaut er zwischen dem Schmetterling und dir hin und her, dann faucht er dich an: „Warum stört Ihr mich? Ist es in Euren Augen nicht wichtig, was ich tue? Immer meint die Jugend, alleine entscheiden zu dürfen, was wichtig und was unwichtig ist. Nennt Ihr das Respekt, närrischer Drudvik?“ Während du dich fragst, für wen dich der Magier nun wieder hält, setzt er seine Schimpftirade mit immer größerer Wut fort. Versuchst du, ihn mit Worten zu beruhigen (112), oder wagst du den Einsatz des Zaubers BANNBALADIN, auch wenn das ein schwieriges Unterfangen zu werden droht (77)?

23

Das muss des Rätsels Lösung sein! Die Tür im Keller. Außer einigen ausgewählten Lehrmeistern war niemand

dabei, als die Tür im letzten Jahr geöffnet wurde. Magistra Mondhaar weiß vielleicht, dass es doch einen Weg in die überfluteten Kellerräume gibt. Niemand würde ihr dorthin folgen, das perfekte Versteck für den entführten Erzmagus. Da die Tür noch nicht wieder zugemauert wurde, kann die stellvertretende Akademieleiterin in Ruhe die Gänge erkundet und ihre Schandtät vorbereitet haben. Dank des strengen Verbotes, die Tür zu passieren, sogar vollkommen ungestört. Sie muss ihre Tat von langer Hand geplant haben, da bist du dir sicher. Aber du hast diese hinterlistige Schlange durchschaut (3).

24 (8+1)

Du wartest noch einmal ein halbes Stundenglas lang – und wieder passiert nichts. Möchtest du trotzdem noch weiter warten (175) oder nicht doch lieber am Knauf der Tür drehen (101)? Natürlich hast du auch immer noch die Möglichkeit, einen Blick in die Stube zu werfen: entweder mit Hilfe des PENETRIZZEL durch eine Wand (198) oder durch eines der Fenster (52)?

25

Wie schon heute morgen, findest du außer zwei Mägden und einem jungen Scholaren, dessen Haut mit aufgekratzten, roten Pusteln übersät ist, vor allem lange und sehr leere Bänke und Tischreihen vor. Willst du die beiden Mägde nach Magister Erillion oder auch Magistra Mondhaar befragen (187), den Jungen (206) oder lieber niemanden behelligen (100)?

26

Zielstrebig suchst du Magistra Immenfelds Stube auf, aber die Tür ist verschlossen und die Magierin nicht anwesend. Kurz wartest du, dann streifst du durch die umliegenden Flure – vergebens. Von der Zauberin fehlt jede Spur. Vielleicht musst du es später noch einmal probieren. Kehre zu Abschnitt 100 zurück und radiere das zweite Kreuz bei Magistra Immenfeld weg.

27

„Das reicht“, schneidet Magister Erillions Stimme scharf durch den Raum, dann fährt er versöhnlich, ja geradezu fröhlich, aber mit feierlichem Beiklang fort: „Ihr habt die Prüfung bestanden und dürft Euch nun Adeptus nennen!“ Verwundert schaut du zwischen dem Erzmagus und Mayla hin und her – und sogar Mayla schenkt dir ein freundliches Lächeln, bevor sie sich um Magister Brutum kümmert, der an der Schläfe blutet.

„Ich verstehe kein Wort“, gestehst du, was den Erzmagus aber nur umso freudiger stimmt.

„Komm zu mir, dann erkläre ich es dir“, winkt er dich herbei. „Seit Jahren beobachten wir deine Entwicklung – mit Zufriedenheit, Stolz, aber auch Sorge.“

Du blickst fragend.

„Du bist einer der talentiertesten Schüler, die wir je ausgebildet haben. Deine Leistungen lassen sich mit denen Magistra Mondhaars vergleichen. Jedenfalls in der Theorie. Du warst für einen Studiosus deines Alters stets beachtlich gut, hast Bücher und Schriftrollen geradezu

verschlungen, deine Zauberei geübt und immer alle Regeln befolgt. Du scheinst der geborene Theoretiker zu sein, ein begnadeter Zauberer hinter dem sicheren Schreibtisch.“

„Ihr sagt es so verächtlich, als wäre es ein Fehler, hinter einem sicheren Labortisch zu stehen“, stellst du noch irritiert fest.

„Oh, es sollte nicht verächtlich klingen“, sagt Erzmagus Erillion, „aber Bedauern wollte ich zum Ausdruck bringen. Der Ork hat das Land verheert, seine Truppen sammeln sich im Westen, Dämonenheere marschieren durch die Lande, große Veränderungen am Sternenhimmel sind zu beobachten, die Magie ist im Fluss, es sind bewegte Zeiten. Einen Mann wie dich brauchen die Menschen, aber nicht dort, wo alte Männer wie ich ihren Dienst leisten können.“

„Ich soll gegen Orks kämpfen und gegen Dämonenheere?“, fragst du ungläubig.

Der Erzmagus räuspert sich, dann ignoriert er deine Frage und fährt mit einem völlig anderen Gedanken fort: „Die Abschlussprüfung eines Magiers ist eine individuelle Prüfung. Oft verlangen die Lehrmeister die Demonstration eines Zaubers, der dem Studiosus stets schwer fiel, dessen Beherrschung ihn Kraft, Geduld und Zeit gekostet hat, dessen Meistern eine Herausforderung war. Aber in deinem Fall schien uns das Abverlangen eines Zaubers nur eine weitere theoretische Prüfung, die du mit Leichtigkeit bestehen würdest. Also hat Magister Horrigan dein Essen vergiftet.“

„Magister Horrigan?“, fragst du ungläubig, dann stammelst du: „Aber ich dachte, Magistra Mondhaar ...“

Wie ein kleines Kind klatscht Magister Erillion in seine Hände: „Das solltest du auch! Seit über einem Jahr, seit wir den Zugang entdeckt, für deine Prüfung vorbereitet und die Tür verschlossen haben, seit dieser Zeit haben wir versucht dir einzureden, dass Magistra Mondhaar neidisch auf deinen erfolgreichen Abschluss sein könnte. Es war sehr einfach, dich glauben zu lassen, sie hätte dich vergiftet. So war es noch viel einfacher, dir weiszumachen, sie wäre auch auf mich neidisch und würde nach meinem Posten trachten. Du hast unsere kleine Inszenierung nur zu gerne geglaubt.“

„Dann hattet Ihr nie vor, mich heute zu prüfen, sondern habt Euch einfach im Keller versteckt?“

Nun ergreift Mayla das Wort, stolz grinsend: „So einfach war es nicht. Magister Erillion musste sein Zimmer herrichten, Magister Brutum und ich Spuren legen, den Schlüssel vom Hausmeister an uns nehmen, uns noch einmal mit Magister Horrigan absprechen, damit er dich mit Zaubersdränken versorgen und ein wenig in die richtige Richtung stoßen könnte, falls er es für angebracht hielte, dabei Magistra Immenfeld aus dem Weg gehen ... Es war auch für uns ein arbeitsreicher Tag.“

„Aber es hat sich gelohnt“, stellt Erzmagister Erillion zufrieden fest. „Du hast zum ersten Mal, seit du hier bist, nicht nach Regeln gehandelt, weil es keine Regel für diesen Fall gab. Du hast Initiative ergriffen. Du hast dich für andere eingesetzt, du hast Rätsel gelöst und sogar das Undenkbare getan: Du hast Regeln gebrochen, als es angebracht war, genau das zu tun. Deine Prüfung bestand nicht daraus, einen Zauber zu demonstrieren oder mehrere, deine Prüfung war eine moralische.“

„Aber ich habe diese Regeln gebrochen, um Euch zu retten. Und ich würde es wieder tun“, verkündest du mit fester Stimme.

„Ja, das hast du. Du hast die Prüfung bestanden, du hast Entschlossenheit und Mut bewiesen, mehr Mut als in all den Jahren zuvor. Und darauf bin ich unglaublich stolz. Denke an den heutigen Tag nicht nur als den Tag deiner Prüfung, sondern vor allem als den Tag charakterlicher Entwicklung.“

„Dann verbannt ihr mich also nicht wegen meiner Regelverstöße“, entfährt es dir halb fragend, halb erleichtert feststellend.

„Doch.“

Lies nun **Der Auszug** auf Seite 57.

28

Der Schlüssel lässt sich nur mit großer Kraft in das Schloss schieben und genauso schwer wieder heraus, nachdem du festgestellt hast, dass dieser Schlüssel das Schloss nicht öffnet. Offensichtlich hast du den falschen Schlüssel entwendet (42).

29

Der Erfolg deines Zaubers wird dir schlagartig und sehr drastisch vor Augen geführt. Statt der nörgelnden Magd steht nun ein quiekendes Ferkel vor dir. Unter großer Anstrengung befreit es sich aus der Dienstkleidung. Das Tier wirkt zunächst erobert, dann erschrocken und schließlich verängstigt, woraufhin es mit kleinen Trippelschritten eilig in Richtung Treppenhaus verschwindet. Kulwina bist du los – zumindest für die nächste Zeit. Wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt und die dann nackte Frau mitten in der Akademie wieder zu sich kommt, wird sie sich früher oder später an den Vorfall erinnern können – und dann eine wahrhaft tierische Wut auf dich haben. Bis dahin nutzt du aber die Gelegenheit, durch die offen stehende Tür zu schleichen und in Magistra Mondhaars Stube einzudringen.

Reduziere deine Astralenergie um 16 Punkte und lies dann bei Abschnitt 116 weiter.

30 (8+1)

Was sich wohl hinter der Wand verbergen mag? Ist das Arbeitszimmer so groß oder ist dort eine weitere Kammer? Neugierig presst du die Stirn an die Wand und konzentrierst dich auf den Zauber: „Penetrizzel, Penetrizzel ...“ Lege eine Probe auf den PENETRIZZEL (MU/KL/IN) ab. Wenn du weniger als 6 Punkte Astralenergie hast oder die Probe misslingt, geht es für dich bei Abschnitt 108 weiter. Eine geglückte Probe und ein ausreichender Astralenergievorrat bringen dich dagegen zu Abschnitt 219.

31

Der Magier legt die blanke Stirn in Falten und zieht die Augen zu schmalen Schlitzern zusammen, sodass seine Grübchen deutlich zur Geltung kommen: „Ich zweifle nicht an deinen Worten, aber eine Prüfung wurde noch nie so kurzfristig verschoben, seit ich an dieser Schule unterrichtete!“ Du überlegst kurz, wie du antworten sollst:

„Da mögt Ihr Recht haben. Aber ich weiß nur, dass meine Prüfer nicht erschienen sind. Ihr wisst nicht zufällig, wo sie sein könnten?“ (186)

„Ihr habt Recht. Ich hege den Verdacht, dass etwas Schreckliches passiert ist – Magister Erillion wurde entführt!“ (95)

„Ihr habt mich durchschaut. Ich bin überzeugt, dass Magistra Mondhaar Magister Erillion entführt hat!“ (122)

32

Auch wenn es dir schwer fällt, legst du doch jedes Fünkchen Freundlichkeit in deine Stimme: „Werte Kulwina, es ist tatsächlich sehr wichtig, dass ich einen Blick in Magistra Mondhaars Stube werfe. Könnt Ihr mich nicht bitte kurz einlassen. Ich werde auch niemandem gegenüber ein Sterbenswörtchen erwähnen.“

Lege eine Probe auf Überreden (*Betteln* oder *Manipulieren*) (MU/IN/CH) ab. Ist sie dir gelungen (123) oder misslungen (184)?

33

Du lauschst an der Tür und hörst ganz deutlich die durchdringende Stimme von Magistra Immenfeld, die sich wortreich über die Dummheit einer Studiosa auslässt.

Die Magierin erneut zu stören dürfte höchstens zu einer ordentlichen Standpauke führen, dich aber keinesfalls in das Innere des Lehrzimmers oder gar zu einem Schlüssel bringen.

Versuchst du es mittels VISIBILI (91) oder suchst du lieber eine andere Option, um an einen Schlüssel für die verbotene Tür zu gelangen (120)?

34

Du klopfst, erhältst aber keine Reaktion. Magister Brutum will dir zumindest die Tür nicht öffnen, falls er denn überhaupt in seiner Stube ist (64).

35

Du hebst leicht deine Stimme: „Magister Tienan, wie recht ihr doch habt. Euren scharfen Augen entging weder mein Aussehen, noch der Blick auf das Stundenglas.“ Ein wenig verlegen lächelt der Magier dich an: „Wie immer seid Ihr zu freundlich zu einem alten Mann, der viel zu oft eurer Hilfe bedarf und seinen Dank viel zu selten zum Ausdruck bringt.“

Bitte werd jetzt nicht rührselig, flehst du in dich hinein – und schon rollt dem Magier die erste Träne über die Wange. Was willst du antworten?

„Keine Sorge, ich weiß doch, wie hilflos Ihr seid.“ (81)

„Keine Sorge, ich weiß doch, wie dankbar Ihr seid.“ (160)

„Ihr könntet schon ein wenig dankbarer sein, Magister Tienan.“ (137)

36

Dem schmalen Gang folgend, erreichst du schließlich einen leeren Türrahmen. Die eiserne Tür lehnt auf der langen Seite liegend zu deiner Linken, sodass du den



großen Raum dahinter erahnen kannst. Kaum hast du hineingespäht, korrigierst du deine Einschätzung zu einer zweistöckigen Halle. Im Lichte deiner rußigen Fackel kannst du die mehr als fünf Schritt über dir aufragende Decke noch recht gut sehen, die gegenüberliegende Wand dagegen nur erahnen. Die Wände bestehen wie die Gänge aus grob behauenen Fels, allerdings siehst du im Fackelschein mehrere Steine, die mit silbern schimmernden Runen markiert wurden. Zwei Magierstatuen mit Stab und Ritualschwert flankieren den Zugang, durch den du nun den Raum betrittst.

Vier imposante Säulen in der Mitte des Raumes müssen das Gewölbe über dir tragen, zwischen ihnen führen Stufen von allen Seiten hinab zu einem Opferaltar – und auf diesem Altar windet sich ein Mann in grauem Gewand, der an Händen und Füßen gefesselt ist. Sofort erkennst du den weißen Bart, die buschigen Augenbrauen und das schütterte Haar wieder. Bei dem Gefesselten handelt es sich um Erzmagier Erillion!

Für einen kurzen Moment verspürst du ein wahres Hochgefühl. Du hattest Recht! Dann wird dir schlagartig bewusst, dass Magister Erillion sich wohl kaum alleine gefesselt hat. Sein Entführer – oder besser seine Entführerin, dessen bist du dir ganz sicher – könnte sich demnach noch hier aufhalten. Und schon schwindet das Hochgefühl wieder. Noch ist Magister Erillion nicht in Sicherheit – und du vielleicht auch nicht.

Kaum hast du deinen Gedanken beendet, glimmt plötzlich ein kugelförmiges Licht auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes auf. Der Stabzauber ist offensichtlich und auch die Trägerin des nun hell leuchtenden Magierstabs ist dir wohl bekannt. Keine zehn Schritt von dir entfernt, im selben Abstand zu Magister Erillion, steht Mayla Mondhaar, diese intrigante Schlange! Von Magister Brutum ist indes nichts zu sehen. Versteckt er sich irgendwo oder ist er doch kein Teil dieser Verschwörung? Stürzt du dich auf Mayla (150), wartest du ab (127) oder versteckst du dich im Schatten einer Säule – vielleicht hat sie dich noch nicht entdeckt (88).

37

Du konzentrierst dich auf den Zauber, dann sprichst du die magischen Worte. Lege eine Probe auf den Zauber SALANDER (KL/IN/KO) oder WOLFSTATZE (MU/IN/GE) ab. Solltest du weniger als 16 / 12 Punkte Astralenergie haben, musst du unabhängig vom Ergebnis Abschnitt 90 aufschlagen, ebenso, wenn die Probe misslingt. Eine gelungene Probe führt dich dagegen zu Abschnitt 204. Wenn du dreimal die 20 gewürfelt hast, schlage Abschnitt 178 auf.

38

Deine Arme zittern erst etwas stärker, dann verlässt dich die Kraft und du fällst unsanft zu Boden. Enttäuscht liegst du auf den Holzdielen. Aber noch gibst du nicht auf – du versuchst es erneut. Lege eine weitere Probe auf Körperkraft ab, diesmal aber um 2 Punkte erschwert. Ist diese Probe gelungen (117) oder scheiterst du erneut (44)?

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Eine Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um 2 Punkte erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 Punkte – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 10 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 8 oder kleiner. Damit würde eine 8 und jede kleinere Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen. Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

39

Eine Katze sollte frei sein, umherstreifen und nicht in engen Löchern fast stecken bleiben. Du spürst Erleichterung als du die Öffnung endlich hinter dir gelassen hast. Freiheit, einen Moment des Glücks. Jetzt musst du nur noch warten, bis der Zauber seine Wirkung verliert ...

Plötzlich stößt ein massiger Leib gegen deine linke hintere Pfote. Instinktiv machst du einen Satz zur Seite, richtest dich auf, fauchst, lässt deine Krallen hervorspringen. Wo du eben noch leise schnurrend gesessen hast, hockt jetzt eine fette Ratte, deren linkes Auge durch wulstige Wucherungen fast nicht mehr zu erkennen ist. Das Tier trippelt feindselig auf und ab, dann macht es einen Satz vor. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt. • ○

• Wie ein Kampf abgehandelt wird, kannst du dem Anhang, Seite 57, entnehmen.

Katze

MU 12 KL 12 (t)* IN 13 CH 12

FF 10 GE 14 KO 6 KK 13 (k)*

LeP dein aktueller Stand**

AsP dein aktueller Stand**

KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK –2 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 4

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid



Wolfsratte

MU 10 KL 10 (t)* IN 14 CH 11
FF 11 GE 13 KO 6 KK 10 (k)*
LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6
VW 7 SK 1 ZK 2 GS 6
Biss: AT 10 TP 1W3 RW kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 4,
Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10,
Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: attackiert ohne Unterlass

Flucht: flieht nicht



*) t steht für tierische Klugheit, k für ein kleines Wesen. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.

**) Bei WOLFSTATZE sind LeP 5 und AsP –.

Der Kampf endet mit dem Tod der Ratte (96) – oder dem deinen (2).

40

Du wirfst zunächst einen hastigen Blick in den Lesesaal, kannst Magister Tienan dort aber nicht entdecken. Anschließend suchst du eilig die Regalgänge in der Bibliothek ab, aber auch dort hält sich der wirrköpfige Magier nicht auf. Die Bibliothek ist für einen theoretischen Magier vermutlich doch zu naheliegend, um ihn hier nicht zu erwarten (84).

41

Ein kräftiger Schlag gegen den Kopf, einfach, schnell, unerwartet, ohne Chance auf eine Parade – so wirst du den Kampf gegen Mayla beenden.

Du holst aus und spannst deine Muskeln. Ein einzelner Schlag an die Schläfe und der Kampf ist vorbei. Du hattest allerdings nicht damit gerechnet, dass es deine Schläfe sein würde. Auf diesen letzten Gedanken folgt Dunkelheit, die dich umfängt (163).

42

Die verbotene Tür könnte kaum unauffälliger sein. Sie ist zwei Schritt hoch, einen knappen Schritt breit, aus Eisen gefertigt, mit einem Schlüsselloch – und wohl auch einem Schloss – versehen und mit rostigen Stellen übersät. Dennoch macht sie einen sehr stabilen Eindruck.

Du hast schon von einem Zauber namens FORAMEN gehört, mit dem man Türen ganz leicht öffnen kann, aber da du an einer Akademie bist, die sich dem Verformen von Lebewesen verschrieben hat und nicht der

Manipulation toter Materie, steht dieser Zauber nicht im Lehrplan. Zum Glück lassen sich Türen aber auch mit dem richtigen Schlüssel öffnen.

Du kannst jeden Schlüssel ausprobieren, den du zuvor entwendet und in deinem Inventar notiert hast. Um dir zu merken, welchen Schlüssel du bereits ausprobiert hast, kannst du ein Kreuz vor dem betreffenden Schlüssel machen.

- großes Laboratorium (115)
- Observatorium (66)
- v. T. (124)
- große Klappe, Sickergrube (174)
- kleine Klappe, Sickergrube (5)
- unbeschriftet, kleiner goldener Schlüssel (152)
- unbeschriftet, großer Eisenschlüssel (220)
- Speisekammer 2 (196)

Wenn du alle verfügbaren Schlüssel ausprobiert hast, aber keiner davon die Tür öffnen konnte, musst du weitere Schlüssel – oder zumindest den einen richtigen – besorgen. Schlage dazu Abschnitt 120 auf.

43

Magister Brutum kannst du zwischen all den Steinen nicht entdecken, überhaupt fehlt dir jedes Anzeichen von Lebendigem in dem Raum. Alles ist geordnet, nichts scheint einfach abgelegt oder gar fallenlassen geworden zu sein. Der Raum wirkt so tot wie die Steine, unbelebt, abweisend. Ob das der Grund für Magister Brutums zweifelte Suche nach Anerkennung ist?

Die Stube fängt an, dir ein unbehagliches Gefühl zu bereiten und so lässt du deinen Geist durch den schmalen Kanal in der Wand zurück in deinen Körper fließen. Es dauert einen Moment, bis du deine Benommenheit abgeschüttelt hast, dann kehrst du zu Abschnitt 64 zurück.

44

Angestrengt versuchst du, die Spannung zu halten ... und scheiterst. Wie ein nasser Sack klatscht du auf den Boden. Ein wenig erleichtert bist du schon, als du merkst, dass dir die zehn geplanten Liegestütze nicht gelungen sind. Deine Vorbereitung auf die Prüfung in Magietheorie begann auf die gleiche Weise – und diese Prüfung hast du mit Bestnote abgeschlossen. Optimistisch liest du bei Abschnitt 76 weiter.

45

Der Zauber gelingt dir tatsächlich – allerdings spürst du schon während der Verwandlung, dass die fließenden magischen Kräfte zu groß sind, zu unbeherrschbar. Du schrumpfst, du spürst vier neue Glieder, lange, haarige Beine. Deinem Mund entwachsen Beißwerkzeuge, dein Blick weitete sich und du schrumpfst immer weiter, bis selbst eine Fuge in den Steinen so groß ist, dass du sie nur dank deinen dünnen, langen Beine übersteigen kannst. Ein letzter menschlicher Gedanke, dann denkst du nur noch an das Spinnen des Netzes. Hunger. Beute. Du musst das Netz spinnen – dein Leben lang. ENDE

46

Magister Horrigan starrt bedächtig über deine Schulter hinaus in das große Labor. „Ich kann es dir nicht ... Ich kann es dir nicht sagen ...“, murmelt er leise, aber es scheint, als wäre er mit seinen Gedanken für einen kurzen Moment nicht bei dir. Dann flackert ein Funke in seinen Augen auf, ein Strahlen tritt in sein Gesicht, das du schon so oft gesehen hast. Immer wenn ein Studiosus eine gute Idee hatte, immer dann, wenn Magister Horrigan selbst eine gute Idee hat, zeigt er diese geradezu kindliche Freude. Und in diesem Augenblick erkennst du die Begeisterung, für die der alte Alchimist an der ganzen Schule bekannt ist.

Du kannst dich gerade noch rechtzeitig zur Seite drehen, als der Magier aufspringt, dich im Gehen mitreißt und förmlich in das große Labor schleift (74).

47 (8+1)

Du musst zugeben, dass du neugierig bist, wie eine stellvertretende Akademieleiterin lebt – und da es sich dabei um Mayla Mondhaar handelt, lässt du dein schlechtes Gewissen gar nicht erst zu Wort kommen. Voller Freude presst du die Stirn an die Wand und konzentrierst dich auf den Zauber: „Penetrizzel, Penetrizzel ...“

Lege eine Zauberprobe (MU/KL/IN) ab. Wenn du weniger als 6 Punkte Astralenergie hast oder die Probe misslingt, geht es für dich bei Abschnitt 94 weiter. Eine geglückte Probe und ein ausreichender Astralenergievorrat bringen dich dagegen zu Abschnitt 60.

48

Du konzentrierst dich auf Kulwinas Gestalt und sprichst die Zauberformel.

Lege eine Probe auf den Zauber PARALYSIS (KL/IN/KO) ab, die um 2 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 143, eine misslungene zu Abschnitt 128. Wenn du weniger als 8 Punkte Astralenergie hast, musst du ebenfalls mit Abschnitt 128 vorlieb nehmen.

49 (8+1)

Nivia lauscht deiner Frage, dann zuckt ihr Ohr und sie springt elegant von ihrem Stoffballenthron. Mit tipfelnden Schritten läuft sie durch die Flure, sodass es dir schwer fällt, ihr zu folgen. Hin und wieder kürzt sie unter einem Tisch oder einer Bank ab, quetscht sich zwischen der Wand und einem Möbelstück hindurch oder stürzt sich waghalsig von einem Regal, nachdem sie es vollkommen unnötig erklommen hat.



Du folgst der Katze eine Treppe hinab ins erste Obergeschoss, dann durch die Flure und landest schließlich vor Magister Erillions Stube. Zufrieden kratzt Nivia an der Tür, dann lässt sie sich auf die Seite fallen und rollt sich auf den Rücken, offenbar in Erwartung einer neuerlichen Streicheleinheit. Kurz spürst du Verärgerung in dir aufsteigen, aber dann erinnerst du dich, dass du eine Katze gebeten hast, dir den Weg zu Magister Erillion zu weisen – und sie hat dich immerhin bis zu seiner Stube geführt. Was hattest du mehr erwarten können?

Enttäuscht kraulst du Nivias Bauch, dann springt die Katze auf und verschwindet unter einem Schrank. Du kehrst derweil zu Abschnitt 100 zurück.

50

Ratten sind widerliche Tiere, den Göttern fern, Krankheiten übertragend, eine Plage. Aber das machst du dir jetzt zunutze. Ratten gelangen stets an Orte, wo sie eigentlich nicht sein sollten, wo sie nicht willkommen sind – und das gilt auch für die andere Seite dieses Lochs. Dünne Zehen, scharfe Krallen, lange Haare an der spitzen Nase, kleine Augen, die aber im Dämmerlicht erstaunlich gut erkennen können, wie scharf einige der Kanten im schmalen Durchgang sind. Wie gut, dass du klein genug bist, um problemlos hindurchzuschlüpfen. Es dauert nur Augenblicke, dann bist du auf der anderen Seite angelangt und triumphierst. Du hast es geschafft. Jetzt musst du nur noch warten, bis der Zauber seine Wirkung verliert ...

Plötzlich stößt ein massiger Leib gegen dich. Instinktiv machst du einen Satz zur Seite, richtest dich auf, stößt einen wütenden Laut aus. Wo du eben noch gewartet hast, hockt jetzt eine fette Ratte, deren linkes Auge durch wulstige Wucherungen fast nicht mehr zu erkennen ist. Das Tier trippelt feindselig auf und ab, dann macht es einen Satz vor. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt. • ○

• Wie ein Kampf abgehandelt wird, kannst du dem Anhang, Seite 57, entnehmen.

Ratte (Held)

MU 10 KL 10 (t)* IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 6 KK 10 (k)*

LeP dein aktueller Stand**

AsP dein aktueller Stand**

KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 1 ZK 2 GS 6

Biss: AT 10 TP 1W3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid



Wolfsratte

MU 10 KL 10 (t)* IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 6 KK 10 (k)*

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 1 ZK 2 GS 6

Biss: AT 10 TP 1W3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 4,
Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10,
Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: attackiert ohne Unterlass

Flucht: flieht nicht



*) t steht für tierische Klugheit, k für ein kleines Wesen. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.

**) Bei WOLFSTATZE sind LeP 5 und AsP –.

Der Kampf endet mit dem Tod der Ratte (96) – oder dem deinen (2).

51

Einen Blick in den Innenhof zu werfen fällt nicht weiter schwer, ist dieser zentrale Punkt doch von jedem der vier oberirdischen Geschosse aus durch Säulengänge gut einsehbar. Obwohl durch die Höhe des Gebäudes nur wenig direktes Licht in den Garten fällt, wachsen dort dank magischer Unterstützung stets bunte Blumen. Üblicherweise verbringen viele Scholaren ihre wenige Freizeit in kleinen Grüppchen in den Wandelgängen stehend, sitzend, tratschend, lästernd, feiernd, Händchen haltend oder mit dicken Wälzern auf dem Schoss. Doch heute ist hier nur ab und an eine Magd oder ein Bursche anzutreffen, sind doch die meisten Lehrmeister und Scholaren außerhalb der Akademie unterwegs. Du genießt für einen Moment die Ruhe, den Blick auf den mit Efeu und Wein umrankten Pavillon und die frische Luft, machst dir aber keine Hoffnung, Magistra Mondhaar oder gar Erzmagus Erillion hier anzutreffen (100).

52

Irgendwie muss du auf die andere Seite des Raumes von Magister Erillion gelangen, dort wo die Fenster sind. Du folgst dem schmalen Flur, öffnest eines der bunten Butzenglasfenster und schaut hinaus. Zur Straße geht es vier Schritt hinab, ein Sturz wäre schmerzhaft, aber du könntest ihn überleben – vor allem wenn du in dem mit Stroh gefüllten Karren landest, der keinen Schritt von der Hauswand entfernt vor der Stube des Erzmagus steht. Eine Kletterpartie wäre damit zwar nicht weniger fordernd, aber sie würde vermutlich nicht tödlich

enden, wenn du den Halt verlieren und in Richtung Straße stürzen würdest.

Wagst du es (114) oder wartest du lieber weiterhin vor der Stube (175)? Vielleicht probierst du es auch lieber direkt an der Tür von Magister Erillion (101).

Ein Blick mittels PENETRIZZEL in den Raum des Magiers wäre zwar verboten, aber weniger riskant (198).

53

Du wägst kurz ab, welchen Zauber du sprechen möchtest. Du könntest Kulwina mittels BANNBALADIN dir so wohlgesonnen stimmen, dass sie dich einfach in die Kammer lässt (97), oder rabiater vorgehen und sie – vorausgesetzt du beherrscht den Zauberspruch – per SALANDER in ein Ferkel (161) oder mit dem PARALYSIS in eine Steinsäule (48) verwandeln. Den Einsatz des Zaubers CORPOFESSO, um ihr so starke Schmerzen zuzufügen, dass sie dir nicht mehr im Weg stehen kann, schließt du aber von vornherein aus. Die einzig denkbare Alternative wäre, die Frau doch in Ruhe zu lassen und von hier zu verschwinden (100).

54

Mayla lacht höhnisch: „Weil es nicht nötig war. Du bist so dumm und naiv. Du überschätzt dich. Es war leicht, dich so zu manipulieren, dass du zu mir kommst – dass du hier sterben wirst. An einer Kampfschule hättest du vielleicht etwas Nützlicheres gelernt, etwas, dass dich die nächsten Augenblicke überleben lassen würde, aber wie ich euch immer gelehrt habe: Unser Weg ist nicht offensiv, er ist taktisch, er ist von Geschick und Intelligenz geprägt. Du magst mutig sein, aber du bist ganz allein.“

Der letzte Teil gleicht einem Fauchen, dann macht Mayla einen Satz nach vorn. Du reißt deinen Zauberstab hoch, wehrst ihren ersten Hieb ab, dann berühren sich fast eure Nasenspitzen. Ihr wutverzerrtes Gesicht kannst du kaum erkennen. Zu sehr nimmt dich der Zorn in seinen Bann, der in den Augen der Halbelfe lodert.

Dann zieht sie sich mit einem eleganten Ausfallschritt zurück und streckt dir auffordernd den Stab entgegen. „Kämpfe!“, fordert sie dich zischend auf (200).

55 (8+1)

Du wartest eine ganze Weile, aber außer einer gelangweilt gähnenden Dienstmagd siehst du keine Menschenseele. Möchtest du noch länger warten (102) oder lieber nicht (100)?

56

Die Verzauberung misslingt, aber Kulwina hat deinen Versuch bemerkt. Du rechnest damit, dass sie dich wüst beschimpft, aber stattdessen stößt sie dich nur kurz zurück. Du verlierst kurz das Gleichgewicht, ein Moment, den die Magd nutzt, um in Magistra Mondhaars Stube zu verschwinden und die Tür von innen zu verriegeln. Du überdenkst kurz deine Optionen, aber wenn Kulwina dich bei einem Lehrmeister anschwärzt, musst du dir um deinen Abschluss keine Sorgen mehr machen, weil du mit Sicherheit der Akademie verwiesen wirst. Am klügsten wäre es wohl, die Beine in die Hand zu nehmen



und von hier zu verschwinden, damit du später das Geschehene halbwegs glaubwürdig abstreiten kannst. Reduziere deine Astralenergie um 4 Punkte und flüchte zu Abschnitt 100.

57 (8+1)

Auf dem Weg zu Magistra Immenfelds Stube musst du an deinen Kommilitonen Ronde denken. Er fragte vorlaut, wie er nun einmal ist, während einer besonders theorielastigen Alchimiestunde Magister Horrigan, ob es denn nicht möglich sei, statt all dieser schnöden Theorie etwas Spannenderes zu machen, etwa einen Dämonen zu beschwören. Magister Horrigans trockene Antwort entlockt dir noch immer ein spontanes Lächeln: „Ronde, wir beschwören hier keine Dämonen, aber wenn dir der Sinn nach einer solchen Konfrontation steht, empfehle ich den Besuch von Magistra Immenfelds Kurs.“

Es ist nicht üblich, dass sich Magier vor ihren Scholaren gegenseitig kritisieren, aber die Abneigung der beiden ist in der gesamten Akademie bekannt – ebenso wie die Abneigung von Magistra Immenfeld und Mayla Mondhaar, die statt der ehrgeizigen Olja Immenfeld zur Stellvertreterin an der Akademie ernannt wurde. Und es ist auch bekannt, dass Magistra Immenfeld eine ehrgeizige Frau ist, die ihrer Karriere an der Schule alles andere unterworfen hat ... Wenn du es zusammenfassen müsstest, hat die Magierin also mit fast jedem Streit, ist wenig beliebt und ausschließlich an ihrer Karriere interessiert. Ob es wirklich eine gute Idee ist, dich ausgerechnet an Magistra Immenfeld zu wenden?

Gedankenverloren biegst du um eine Ecke ganz in der Nähe von Magistra Immenfelds Stube – und rennst die hagere Magierin fast um. Laut scheppernd fällt eine Metallschale mit eingesteckter Kerze zu Boden, die die Magierin in ihrer Hand getragen hat, ebenso ein dicker Foliant, der ihrem Arm entrutscht ist. Leise stammelst du eine Entschuldigung.

Obwohl sie einen Kopf kleiner und ihr knabenhafter Körper von zierlichem Wuchs ist, nimmt sie schlagartig eine Präsenz ein, die der eines Ogers in nichts nachsteht. Die braunen Augen funkeln dich wütend an, das schlanke Gesicht, die ausgeprägten Wangenknochen, der akkurate Pagenschnitt ihres Haars. „Soll das eine Entschuldigung für unglaublich tölpelhaftes Ungeschick sein?“, keift die dunkelhaarige Frau in einer Stimmlage, die Glas zum Springen bringen könnte. Kurz dankst du den Göttern, als die Frau dich einfach nur mit einem vernichtenden Blick bedenkt, dann unternimmst du einen zweiten Versuch, dich mit nun festerer Stimme für dein Ungeschick zu entschuldigen. Einen unendlich langen Augenblick mustert dich ihr kritischer Blick, dann entspannt sie ihre Schultern und winkt mit einer knappen Geste ab.

„Na gut“, kommentiert sie das Geschehene. „Reden wir nicht mehr darüber. Müsstest du nicht gerade geprüft werden?“, schiebt sie fragend nach, wobei ihr Gesicht zunächst ehrliches Interesse und auch Verwunderung zeigt, bevor sich ihre Züge zu einer streng tadelnden Maske verziehen. Hattest du dir eben gerade noch überlegen wollen, ob es wirklich geschickt ist, die Magierin mit deinem Verdacht zu konfrontieren, musst du nun sehr schnell entscheiden.



„Oh, die Prüfung ist bereits vorbei.“ (106)

„Die Prüfung hat sich verschoben und soll später stattfinden.“ (18)

„Die Prüfung sollte jetzt stattfinden, aber Erzmagus Erillion ist einfach nicht erschienen.“ (183)

„Die Prüfung sollte jetzt stattfinden, aber Erzmagus Erillion ist einfach nicht erschienen, weil Magistra Mondhaar ihn entführt hat.“ (125)

58

Ein wenig enttäuscht, aber mit dem Wissen, dass Magistra Immenfeld recht hat und es tatsächlich gute Gründe gibt, sich nicht weiter um das Verschwinden des Erzmagiers zu kümmern, ziehst du dich auf deine Kammer zurück. Müde streckst du dich auf dem Bett aus und fällst in einen traumlosen Schlaf, bis du irgendwann erwachst. Es muss Zeit für das Abendessen sein, dein Magen knurrt jedenfalls und auch wenn der Tag eine einzige Enttäuschung war, hoffst du doch, das Magister Erillion endlich zurückgekehrt ist und sich klären wird, wie es mit deiner Prüfung weitergeht (111).

59

Der Magier betrachtet dich aufmerksam, dann verzieht er die Lippen und kneift die Augen zusammen, als würde er sich konzentrieren.

„Mayla gesehen, Mayla gesehen“, murmelt er, dann schnellst sein linker Zeigefinger empor und er lächelt dich stolz an: „Sie war heute Morgen beim Frühstück. Da bin ich mir sicher. Es war sehr früh, noch vor allen anderen, da habe ich sie im Speisesaal gesehen.“

Du nickst erfreut, woraufhin dem Magier ein lautes Glucksen entfährt, gefolgt von einem lauten Lachen. Der Mann kann sich kaum aufrecht halten, klopft sich auf die Schenkel und kippt lachend zur Seite.

Du bist dir nicht sicher, ob du mit der Antwort wirklich zufrieden sein kannst, aber es macht im Augenblick auch keinen Sinn, weiter auf den alten Mann einzurennen, weshalb du dich vorsichtig zurückziehst (100).

60

Dein Geist schneidet durch die Wand, wie ein Fisch durch klares Wasser gleitet, dann öffnet sich die Schwärze und du siehst das Innere von Magistra Mondhaars Stube, als stündest du auf der anderen Seite der Mauer.

Dummerweise ist die Tür auf der anderen Seite des Raumes verschlossen und Licht fällt nur durch einen schmalen Spalt, sodass du außer den Schemen eines großen Schrankes, eines großen Tisches und vierer Stühle nichts entdecken kannst. Du bist dir weder sicher, aus welchem Material die Möbel gefertigt wurden, noch kannst du abschätzen, ob sie schlicht, wert- oder kunstvoll sind, alt und abgelebt oder neu und gepflegt. Enttäuschung macht sich in dir breit, weil du dir die Stube so viel spannender vorgestellt hast, aber der PENETRIZZEL enthüllt nur, was auf der anderen Seite ist – nicht, was man sich dort zu sehen erhofft.

Deine Konzentration bricht in diesem Augenblick zusammen und du wirst zurück durch die Wand in den hellen Flur geworfen. Es dauert einen Moment, den du keuchend auf dem Boden hockend verbringst, bis du dich erholst hast. Reduziere deine Astralenergie um 6 Punkte und kehre zu Abschnitt 118 zurück.

61

Du warst dir sicher, den Magier in den Laboren im Kellergeschoss zu finden, aber dort triffst du ihn nicht an. Du hättest gedacht, er sei vielleicht in seiner Stube, aber auch dort war er nicht. Hof, Speisesaal, Wandelgänge – Magister Horrigan scheint vom Erdboden verschluckt zu sein. Bevor die Suche nach Magister Erillion noch zur Suche nach Magister Horrigan verkommt und du am Ende des Tages gleich zwei Magier verloren hast, brichst du deine Bemühungen lieber ab (3).

62

Nivia beäugt deine behutsame Annäherung misstrauisch. Lege eine Probe auf *Tierkunde* (MU/MU/CH) ab. Wenn du vorher einige Wurstscheiben in deine Tasche gesteckt hast, ist die Probe unmodifiziert, andernfalls ist die Probe um 4 Punkte erschwert. Katzenflüsterer lesen bei Abschnitt 195 nach, unsensible Hundefreunde bei Abschnitt 7.

63

Der Nacken der Ratte! Du läufst eine Wand empor, das schnappende Maul der Ratte dicht hinter dir spürend. Dann verlierst du den Halt und fällst – auf das Fell deines Jägers. Irritiert wendet sich die Ratte hin und her, schnuppert. Sie sucht dich, aber sie kann dich nicht finden. Du hast das perfekte Versteck gefunden ...

... und dann beginnt die Verwandlung. Das Fell fällt von dir ab, du reckst dich, wächst, spürst deine Knochen wachsen, brechen und sich verschieben, ohne dass es dich schmerzt, bis du schließlich wieder aufrecht im Gang stehst – hoch über dem gerade noch so bedrohlichen Feind aufragend, der sich quiekend unter deinem Fuß windet.

Du erschrickst, hebst den Fuß und gibst dem Tier so eine Möglichkeit zur Flucht. Geblieben sind aber deine Wunden, die du kurz in der Hoffnung versorgst, keine schlimme Krankheit übertragen bekommen zu haben. Ratten sind Tiere des Namenlosen und oft genug auch Überbringer von Pestilenz und Siechtum.

Darüber kannst du dir aber später noch genug Sorgen machen, jetzt kleidest du dich erst einmal an und nimmst deinen Zauberstab in die Hand. Es wird Zeit, Magister Erillion zu retten (217).

64

Du stehst vor der Tür zu Magister Brutums Stube und weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen. Was möchtest du tun?

- warten (129)
- an der Tür klopfen (34)
- das Schloss in Augenschein nehmen (156)
- mit Hilfe des Zaubers PENETRIZZEL durch die Wand schauen (192)

Wenn du hier fertig bist, kannst du dich bei Abschnitt 100 anderweitig umschauen.

65

Du lässt dich auf dein Bett fallen, schaut hinauf zur Decke und beobachtest den kleinen Kerzenleuchter, der noch immer leise quietschend hin und her pendelt, seit du die Tür hinter dir hast zufallen lassen.

Ein Magus vertraut auf seine Fähigkeiten! Du atmest tief ein und aus. Ein Magus – nun gut, genau daran scheitert es ja gerade. Du bist kein Magus. Noch nicht. Aber du wärst gerne ...
Ein Magus vertraut auf seine Fähigkeiten! Du atmest tief ein und aus.

„Ich vertraue in meine Fähigkeiten“, murmelst du leise vor dich hin, dann hältst du kurz inne und sammelst die wichtigsten Fakten, als würdest du im Alchimie-Unterricht eine neue Pflanze beschreiben. Du bist ein Studiosus an der Akademie der Verformungen zu Lowangen – ein angehender Magier. Genau genommen bist du sogar ein Candidatus, ein Studiosus im Prüfungsjahr. Du hast deine Ausbildung gewissenhaft vorangetrieben, so ehrgeizig und konzentriert wie kein anderer in deinem Jahrgang. Wenn die anderen Schüler einen der seltenen freien Abende für ein Gelage in einer der umliegenden Tavernen genutzt haben, hast du dich in den Lesesaal zurückgezogen. Du hast härter gearbeitet, fleißiger gelernt und gewissenhafter geforscht – außer als es darum ging, den PENETRIZZEL an der Wand zum Mädchenschlafsaal auszuprobieren. Du hast den Neid und den Spott der anderen ertragen und zur Belohnung neben allerlei Hänseleien und gemeinen Spitznamen



– von denen Bücherwurm und Morfuschleimer noch die harmlosesten waren – schon vor deiner letzten Teilprüfung mehr Punkte gesammelt als Mayla Mondhaar, die vor dir beste Absolventin der Akademie. Du beherrscht deine Zauberei wie kein anderer Schüler und du bist nur noch eine Prüfung vom Abschluss entfernt.

Du spürst, dass sich dein Herzschlag deutlich beruhigt hat. Du atmest langsamer als zuvor. *Noch eine Prüfung, denkst du dir, das ist die Situation, in der ich mich befinde.*

„Ich bin mir meiner Situation bewusst“, flüsterst du, dann horchst du in dich hinein und fragst dich, ob da nicht ein kleines Gefühl von Übelkeit in deinem Magen rumort.

Ein bisschen flau ist mir schon zumute, denkst du dir, aber du schiebst dein Unwohlsein auf die Aufregung. Obwohl dir immer wieder gesagt wurde, dass du deinen Studien gewissenhaft nachgegangen bist, obwohl du noch nie eine Prüfung verpatzt hast und obwohl du stets deine Prüfungen mit Auszeichnung abgeschlossen hast, bist du doch vor jeder Prüfung nervös. Und dennoch fühlt es sich diesmal anders an – und das alles nur wegen dieser Schlange Mayla!

Vor zwei Wochen war deine letzte Prüfung angesetzt – das große Vorzaubern, bei dem es darum geht, mehrere Zaubersprüche am Stück vor einem dreiköpfigen Ausschuss zu demonstrieren. Du warst vorbereitet, du warst optimistisch wie selten zuvor – und dann hat dir Mayla den Brei gebracht, den du zuerst gefrühstückt und danach tagelang erbrochen hast. Mayla war einmal die beste Absolventin, bevor sie Karriere an der Akademie gemacht hat, was ihr schließlich den Titel der stellvertretenden Spektabilität einbrachte. Wer in so kurzer Zeit so schnell Karriere macht, muss gut sein – und skrupellos, wie es sich normalerweise nur für Magier der schwarzen Gilde geziemt. Seit du ein Studiosus wurdest, hast du das Gefühl, von Mayla argwöhnisch beobachtet zu werden. Sie war zu dir immer strenger als zu anderen, hat dich härter behandelt als deine Kommilitonen und wann immer sich ihr eine Gelegenheit bot, hat sie dich auflaufen lassen. Dir ist vollkommen bewusst, welche große Bedrohung du für ihren Ruf darstellst, und seit du bereits in der vorletzten Prüfung Maylas Punktzahl erreicht hattest, hast du von ihr nichts Gutes mehr zu erwarten. Dennoch hättest du niemals gedacht, dass sie deinen Brei vergiften würde, um dich am Beenden deiner Prüfungen zu hindern. Dank Erzmagus Erillion wurde dir eine zweite Chance eingeräumt. So liegst du also auf deinem Bett, am Tag des Abschlussfestes, dem Tag, an dem fast jeder Bewohner der Akademie auf den Märkten der Stadt unterwegs ist, um das abendliche Prüfungsfest vorzubereiten, während du darauf wartest, pünktlich zum zehnten Schlag der Stundenglocke dein Examen abzulegen.

Jetzt hast du das Gefühl, endlich wieder entschlossen nach vorne zu blicken.

„Ich blicke entschlossen nach vorne“, sagst du leise, während du noch immer zum inzwischen nicht mehr pendelnden Leuchter blickst.

Du wirst dich jetzt auf deine Prüfung vorbereiten, einen deiner Zauberei üben, einen stärkenden Trank zu dir nehmen und dich dann zu Magister Erillions Gemächern begeben. Du wirst pünktlich sein, du wirst die Kommission

beeindrucken und du wirst noch heute ein ausgebildeter Adeptus sein!

„Ich handle, wie es in meiner Macht steht“, stellst du entschlossen fest, dann richtest du dich auf und beginnst mit deinen Übungen. Wenn du mit körperlicher Ertüchtigung beginnen willst, lies Abschnitt 139. Möchtest du dagegen mit einer Konzentrationsübung beginnen, geht es bei Abschnitt 181 weiter.

Abschnitte mit Verzweigungen

Es gibt Abschnitte, an denen du frei entscheiden kannst, wie die Geschichte weitergehen soll. Du kannst wählen, ob du die Geschichte bei Abschnitt 139 oder bei Abschnitt 181 fortsetzen willst.

66

Lies Abschnitt 28!

67

Du ziehst dich kurz in eines der Studienzimmer zurück und schließt die Tür, sodass dich niemand beobachten kann. Nachdem du dich entkleidet hast, sprichst du die magische Formel. Es dauert einen Moment, aber dann wirkt der Zauber und du siehst an deinen Armen, dass du erst durchscheinend wirst und schließlich unsichtbar. Reduziere deine Astralenergie um 12 Punkte.

Du versteckst deine Habseligkeiten im Putzschrank, dann schleichst du so leise wie möglich zum Lehrerzimmer, wo du kräftig gegen die Tür pochst. Es dauert nicht lange, da hörst du auch schon die sich nähernden Schritte von Magistra Immenfeld, die sich lautstark darüber beklagt, dass sie zu nichts käme, wenn man sie ständig stören würde. Eilig drückst du dich gegen den Türrahmen.

Energisch fliegt die Tür auf, so schwungvoll, dass selbst der Holzfratze schlecht werden muss, dann steht die wutschnaubende Magierin vor dir – und schaut verwundert. Sie macht einen Schritt vor, an dir vorbei, dann schaut sie hinter die Tür, vielleicht ja besorgt – oder gar hoffnungsvoll – darüber, dass sie den klopfenden Störer erschlagen hat. Du nutzt den Augenblick und machst einen weiten Schritt ins Lehrerzimmer hinein, dann einen zweiten, um nicht im Wege zu stehen, wenn die Zauberin zurückkommt. Bevor du dich weiterbewegst, schaust du dich kurz um. Einerseits kannst du eine gewisse Enttäuschung nicht unterdrücken, andererseits bist du aber doch fasziniert. Die Lehrer sitzen nicht wie vermutet auf feinsten Seidensofas, aber die mit Leder bespannten Holzstühle stellen allesamt Unikate dar, die mit individuellen Schnitzereien verziert wurden. Ein etwas größerer Stuhl mit einem riesigen geschnitzten Einhornkopf über der rechten Schulter gehört vermutlich Erzmagus Erillion, ein Stuhl mit unzähligen Schlangendarstellungen an den Stuhlbeinen seiner niederträchtigen Stellvertreterin.

Einen eingesperrten Dämon suchst du vergeblich, aber in einem großen Tonkrug steckt eine bunte Pflanze, deren Blüte – oder besser doch deren Maul – im Moment an einer toten, bereits halb skelettierten Ratte nagt. An der gegenüberliegenden Wand hängt ein Gemälde, das eine verschneite, vermutlich bornische Winterlandschaft



zeigt. Ungewöhnlich dabei ist, dass sich die darauf dargestellten Nadelbäume sanft im Wind wiegen, Schneeflocken von oben nach unten fallen und ab und an gelbe Augen aus einem riesigen Busch hervorfunkeln.

Ein großer Schrank, zwei lange Tische, verschiedene magische Bücher, eine Schale mit frischem Obst, Pergamentbögen, ein Stapel mit Aufsätzen, rote Tintenfässer, Schreibfedern, Regale – all das ist aus hochwertigen Materialien gefertigt worden, im Vergleich zu den magischen Spielereien aber schlicht langweilig. Eine ständig ihre Farbe ändernde Marmorkugel, ein Spiegel, der abwechselnd das eigene Spiegelbild und von der gegenüberliegenden Seite aus gesehen den Eingang zur Akademie zeigt, Ritualschwerter, elfische Flöten ...

Das wuchtige Zuschlagen der Tür reißt dich aus deinen Gedanken. Magistra Immenfeld stapft verärgert durch den Raum, setzt sich auf den mit unzähligen Vogelschnitzereien verzierten Stuhl, der vor dem Aufsatzstapel steht, und widmet sich dann wieder ihren Korrekturen. Du machst derweil ein paar lautlose Schritte und erreichst so das unscheinbare Schlüsselbrett.

An diesem hängen verschiedene Schlüssel an Haken, über denen jeweils eine kleine Plakette angebracht wurde.

- großes Laboratorium
- Observatorium
- v. T.
- große Klappe, Sickergrube
- kleine Klappe, Sickergrube
- unbeschriftet, kleiner goldener Schlüssel
- unbeschriftet, großer Eisenschlüssel
- Speisekammer 2

Du kannst jeden Schlüssel entwenden, der noch nicht angekreuzt wurde. Schreibe die Schlüsselbezeichnung in dein Inventar und kreuze den Kreis vor dem Schlüssel an. Einen einzelnen Schlüssel wirst du recht sicher transportieren können, indem du ihn in deinen Mund steckst, wo er nach kurzer Zeit ebenfalls unsichtbar wird. Einen zweiten und dritten Schlüssel kannst du in deinen Händen verbergen, auch wenn es dadurch sicherlich schwieriger wird, im Notfall die Balance zu halten. Mehr als drei Schlüssel kannst du mangels Taschen nicht transportieren, ohne Magistra Immenfeld sofort aufzufallen (180).

68

Es gibt Momente, in denen wäre man gerne ein kletterbegabter Goblin – und genau jetzt ist so ein Moment. Du trittst auf deine wallende Robe, rutschst mit dem Fuß ab, verlierst den sicher geglaubten Halt an einem Vorsprung und stürzt mit dem Rücken voran in Richtung Straße. Diese verfluchte Robe ...

Zum Glück landest du im weichen Stroh und erleidest nur 2 Schadenspunkte, um die du deine Lebensenergie reduzieren musst. Falls deine Lebensenergie dadurch auf oder unter null gesunken ist, lies bei Abschnitt 2 weiter, andernfalls rappelst du dich auf und befreist dich aus dem Stroh (87).

69

Du betrittst den Speisesaal, welcher allerdings vollkommen leer ist. Enttäuscht möchtest du dich abwenden, als dir plötzlich ein Gedanke kommt: Du erwartest Magister Tienan hier nicht, weil du ja gerade erst nachgesehen hast. Wenn du den Saal jetzt verlässt, wird der Magier in wenigen Augenblicken hier auftauchen.

Also beschließt du, etwas Außergewöhnliches zu versuchen. Du gießt dir aus einer Karaffe einen hölzernen Krug voll mit klarem Brunnenwasser und setzt dich mitten in den Speisesaal. Du musst nur Geduld haben und ausharren ... (170)

70

Der Schlüssel passt nicht in das Schloss, ganz offensichtlich hast du also den falschen Schlüssel entwendet (42).

71

Einer plötzlichen Eingebung folgend duckst du dich. Du spürst einen Windzug über deinem Kopf, dann saust die Spitze eines dunklen Stabes an dir vorbei. Ihr folgt der massige Leib eines Mannes, der mit einem Aufschrei der Überraschung nach vorne stürzt und so über deine Schulter gleitet, dass er direkt auf Mayla landet. Die beiden stöhnen vor Schmerzen, bis sich der Mann schließlich aufrappelt und in die Höhe schnellt. Du erkennst das wütende Gesicht von Magister Brutum, der seinen langen Stab noch immer in der Hand hält und ihn herausfordernd in deine Richtung schwingt.

Langsam erhebst du dich, packst deinen Magierstab fester, bereit, die erste Attacke abzuwehren, doch da dringt plötzlich eine Stimme an dein Ohr (27).





72 (8+1)

Du suchst alle Orte noch einmal ab, wirst aber auch diesmal nicht fündig. Magister Tienan bleibt wie vom Erdboden verschluckt. Inzwischen bist du dir sicher, wertvolle Zeit zu verschwenden. Seit dem Beginn deiner Suche ist fast ein ganzes Stundenglas abgelaufen, deswegen beschließt du, dem alten Magier seine Ruhe zu gönnen und dich anderweitig umzusehen (100).

73

Das muss des Rätsels Lösung sein! Die verbotene Tür im Keller. Außer einigen ausgewählten Lehrmeistern war niemand dabei, als die Tür im letzten Jahr geöffnet wurde. Magistra Mondhaar weiß vielleicht, dass es doch einen Weg in die überfluteten Kellerräume gibt. Niemand würde ihr dorthin folgen, das perfekte Versteck für den entführten Erzmagus. Da die Tür noch nicht wieder zugemauert wurde, kann die stellvertretende Akademieleiterin in Ruhe die Gänge erkundet und ihre Schandtät vorbereitet haben. Dank des strengen Verbotes, die Tür zu passieren, sogar vollkommen ungestört. Sie muss ihre Tat von langer Hand geplant haben, da bist du dir sicher. Aber du hast diese hinterlistige Schlange durchschaut (3).

74

Du stolperst hinter dem Magier her, bis ihr vor der Apparatur des Scheiterns zum Stehen kommt. Da ist sie wieder – das Experiment mit der blauen und der grünen Flüssigkeit, das jeder alchimistischen Regel zu trotzen

scheint und zu deinem größten Versagen in der Akademie der Verformungen führte.

„Erinnerst du dich noch an dein Versagen ...“, fragt der Magier geradezu freudig.

Du unterbrichst ihn mit einer bitteren Bestätigung: „Natürlich, wie hätte ich die Hausarbeit vergessen können?“

„Das ist gut – aber es ist wichtiger, dass du auch verstanden hast, wie das Experiment funktioniert.“

Mit säuerlicher Miene nickst du, aber der Magier gibt sich damit nicht zufrieden: „Nun, dann erkläre es mir.“

Du seufzt. Niederlagen hast du noch nie als angenehm empfunden, eine solche jetzt auch noch sezieren zu müssen ...

Aber was bleibt dir anderes übrig, als dich deinem Schicksal zu fügen: „Ihr habt betrogen – deswegen war es unmöglich, eine Erklärung für das Experiment zu finden.“

Magister Horrigan lacht vergnügend: „Das habe ich wohl!“

Abermals nickst du verbittert, fährst dann aber fort: „Ihr habt klares Wasser benutzt, und es gab auch nie eine blaue oder eine grüne Flüssigkeit. Die Kolben, in denen die Flüssigkeiten erhitzt werden, sind gefärbtes Glas – was wir nicht sehen konnten, weil wir ob der angeblichen Gefährlichkeit des Experiments am anderen Ende des Raumes stehen mussten.“

Der Magier nickt noch immer übergücklich, was dich langsam wütend macht: „Und dann musstest du die Hausarbeit schreiben.“

„Ja, ich habe eine Woche lang über das Experiment nachgedacht und Ihr habt kein halbes Stundenglas gebraucht, um allen Scholaren ein ‚Tadelhaft‘ unter die Arbeit zu schreiben.“

„Da hast du recht“, stellt der Magier selbstzufrieden fest. Du fragst dich dagegen, wie es geschehen konnte, dass dieser alte Mann zum beliebtesten Lehrer der Schule werden konnte.

„Du hast eine zweite Hausarbeit geschrieben ...“, stellt er plötzlich mit sehr viel ernsterem Tonfall fest.

„...schreiben müssen!“, unterbrichst du den Magier erneut, noch immer verbittert und wütend. Du hattest dir Hilfe erhofft, keine Demütigung.

„Das Experiment ist mein ganzer Stolz. Jeder Studiosus scheitert und jeder Studiosus muss eine zweite Arbeit schreiben. Du hast ganz richtig erkannt, dass das Experiment ein Betrug ist – jedenfalls das alchemistische. Aber es ist nur Teil eines größeren Experiments.“

„Ein größeres Experiment? Ihr meint, uns scheitern zu sehen, ist ein Experiment?“

„Nein. Es geht nicht ums Scheitern – es geht um den Charakter“, flüstert der Alchimicus, als würde plötzlich gewaltige Last auf ihm liegen.

Nun fühlst du dich wie ein Proband, der gerade zum ersten Mal die Halle betreten hat: eingeschüchtert und klein. Dass du nun auch zusammengesunken bist, scheint den Magier aber wiederum zu beflügeln. Er richtet sich auf und fährt im väterlichen Ton fort: „Der zweite Aufsatz fordert von den Scholaren nicht, über Alchimie nachzudenken, über die Gesetze der Welt oder die Stoffe in einer gläsernen Apparatur. Man schreibt über sein Scheitern, das stimmt, aber man schreibt vor allem über sich. Du hast damals geschrieben, dass ...“, der Magier verändert seine Stimme, als wollte er die deine imitieren, „das Experiment ein Betrug sei, der dem Unbedarften suggeriere, es wäre möglich, die Regeln der Alchimie zu brechen, wenn man nur das richtige Gemisch zusammenbraue.“

Dein Unterkiefer klappt unwillkürlich nach unten, aber der Magier reagiert nicht darauf und fährt fort: „Du schriebst auch: ‚Fasziniert von dem Experiment und begierig, glauben zu wollen, einem wahrlich seltenen Phänomen nachspüren zu dürfen, glaubt der Betrogene daran, dass alles möglich sein kann – man müsse nur wissen wie. Diesem erhabenen Gefühl folgte dann die im Aufbau des Experimentes fundamental angelegte Enttäuschung und wahre Erkenntnis, zu der man am Ende seiner Beschäftigung mit dem Betrug unweigerlich gelangen muss: Nicht alles ist möglich, das Unmögliche existiert wahrhaftig!‘“

Es dauert einen Moment, bis du deine Stimme wiedergefunden hast, wenn auch deutlich zitternd: „Ihr wisst, was ich geschrieben habe?“

Der Magier nickt, nicht stolz, aber glücklich und zufrieden: „153 Studiosi habe ich unterrichtet. So manchen würde ich nicht wiedererkennen, ich weiß von den wenigsten, was aus ihnen geworden ist, aber ich kenne all ihre Namen und ich weiß von jedem, was er in diesem zweiten Aufsatz als Essenz seiner Erkenntnis geschrieben hat.“

„Und warum habt Ihr mich damals mit einem Kopfschütteln bedacht, als Ihr mir die Arbeit zurückgegeben habt?“, platzt es aus dir heraus, noch immer gekränkt, wie du erschrocken feststellt.

„Es mag viele Antworten geben und ich habe 153 ganz persönliche Anmerkungen gelesen. Manche haben mich glücklich gemacht, manche haben mich in meiner Einschätzung – positiv wie negativ – bestätigt, manche haben mich mit Trauer erfüllt.“

„Und ich habe Euch enttäuscht“, flüsterst du fast unhörbar. Und dann läuft dir plötzlich ein eiskalter Schauer über den Rücken.

Nun bist du es, der aufspringt und vor lauter Freude kaum einen Gedanken fassen kann – dabei war doch gerade ein solcher der Auslöser für dein Hochgefühl. Du hast vollkommen falsch gelegen. Fasziniert starrst du auf den grünen Kolben: „Ich hatte unrecht, Magister Horrigan. Es mag nicht möglich gewesen sein, die Grundregeln der Alchimie zu brechen, aber es war mit buntem Glas möglich, 153 Studiosi dazu zu bringen, an den Grundfesten ihres Weltbildes zu zweifeln! Es mag nur ein Betrug gewesen sein, aber er hätte mich nicht verbittern dürfen. Das Experiment hätte mich etwas anderes lehren sollen.“

Nur was?

„Nicht immer sind die Dinge so, wie sie anfangs scheinen.“ (172)

„Mit den richtigen Mitteln kann man auch den gefestigten Geist täuschen.“ (20)

„Wenn man den richtigen Umweg nimmt, kann man auch das Unmögliche wahr werden lassen!“ (135)

75 (8+1)

Du erklimmst die Leiter vom Observatorium ins Dachgeschoss, wo du einen mit Kissen halbwegs bequem eingerichteten Bereich erreichst. Durch ein großes Dachfenster kannst du in das diffuse Grau des Himmels schauen, womit du dich aber nicht lange aufhältst. Stattdessen schiebst du ein paar Bretter zur Seite und betrittst das staubige, mit Spinnweben geschmückte, schlecht belüftete und vor allem sehr flache Dachgeschoss, das nur hier und dort durch eine kleine Öffnung im Dach beleuchtet ist. Mehr krabbelnd als laufend durchsuchst du einmal die gesamte Dachkonstruktion – allerdings ohne den geringsten Hinweis auf Magister Erillion oder Magistra Mondhaar zu finden. Ein paar Decken, ein schlecht verstecktes Beutelchen mit Rauschkräutern und zwei derbe Zeichnungen von Zwergen beim Liebesakt deuten nicht darauf hin, dass hier eine Entführung stattgefunden hat, sondern zeugen lediglich vom umtriebigen Verhalten deiner Mitschüler.

Von Staub und Spinnenweben verschmutzt kehrst du ins Observatorium zurück, wo du dein weiteres Vorgehen überdenkst (100).

76

Genug der Vorbereitung, stellst du zufrieden fest. Heute ist deine magiepraktische Prüfung. Es wird Zeit, ganz praktisch zu zaubern. Du stellst dich vor die Wand, legst deine Hand auf die kühle Oberfläche und konzentrierst dich einen Moment lang auf ein Ausrufezeichen. Dann ziehst du die Hand zurück – und auf der weiß getünchten Wand befindet sich ein schwarzes Ausrufezeichen.



Zufrieden studierst du dein Werk. Das Zeichen wirkt wie aufgemalt, aber auch wenn du aus dem Unterricht weißt, dass es leicht abwischbar wäre, steht es jetzt doch solide vor dir (222).

77

Du versuchst, die Flüche des Magiers zu ignorieren, und dich stattdessen auf den BANNBALADIN zu konzentrieren. Leise flüsterst du die Formel ...

Lege eine Probe auf den Zauber (MU/IN/CH) ab, die um 2 erschwert ist. Wenn die Probe misslingt oder du weniger als 8 Punkte Astralenergie hast, lies bei Abschnitt 211 weiter, andernfalls darfst du Abschnitt 194 aufschlagen.

78

Das muss des Rätsels Lösung sein! Die Tür im Kellerschoss. Außer einigen ausgewählten Lehrmeistern war niemand dabei, als die Tür im letzten Jahr geöffnet wurde. Magistra Mondhaar weiß vielleicht, dass es doch einen Weg in die überfluteten Kellerräume gibt. Niemand würde ihr dorthin folgen, das perfekte Versteck für den entführten Erzmagus. Da die Tür noch nicht wieder zugemauert wurde, kann die stellvertretende Akademieleiterin in Ruhe die Gänge erkundet und ihre Schandtät vorbereitet haben. Dank des strengen Verbotes, die Tür zu passieren, sogar vollkommen ungestört. Sie muss ihre Tat von langer Hand geplant haben, da bist du dir sicher. Aber du hast diese hinterlistige Schlange durchschaut (3).

79

„Soll das ein Scherz sein?“, faucht dich die Magierin an. „Beschuldigen wir hier eine Lehrerin der Schule und dann doch nicht? Ich habe heute keine Zeit für solche Kindereien, aber das wird noch ein Nachspiel haben!“

Wenn es dein Ziel war, die Magierin gegen dich aufzubringen, ist es dir vortrefflich geglückt. Das einzig Gute daran ist, dass sie dir mit dem dünnen Zeigefinger der rechten Hand den Weg zur Tür weist, allerdings dauert es noch eine gefühlte Ewigkeit, dich aus dem Klammergriff der Polster zu befreien.

Kreuze bei Abschnitt 100 das zweite Kreuz vor der Auswahloption für Magistra Immenfeld an, nachdem du dorthin zurückgekehrt bist.

80

Du wiederholst das magische Wort immer wieder. Für einen Moment fühlt es sich an, als würde dein Geist zu einem winzigen Punkt schrumpfen, der wie ein Nagel gegen die Wand gesetzt wird. Dann schlägt ein Hammer dagegen und dein Geist dringt in die Wand ein. Und hört abrupt auf. Dein Geist scheint zu explodieren, dann reißt du schmerzvoll die Augen auf.

Dass dir ein Zauber misslingt, hast du natürlich schon erlebt und das gerade Erlebte musstest du dutzende Male durchleben, bis dir der Zauber zum ersten Mal gelang. Aber ein Misserfolg, ausgerechnet heute, an deinem wichtigsten Prüfungstag? Ob das ein böses Omen ist? Oder ist es ein gutes? Sagt man nicht, eine misslungene

Probe sei Voraussetzung für eine gelungene Tat? Ein wenig ratlos bleibst du an den Tisch gelehnt stehen. Reduziere deine Astralenergie um 3 Punkte und lies dann Abschnitt 4.

81

Der Ausdruck in Magister Tienans Gesicht ändert sich schlagartig. Waren die faltigen Züge eben noch sanft, die feuchten Augen ein Ausdruck von Traurigkeit und Reue, werden sie nun hart, trotzig, zornig. „Hilflos?“, knurrt er fragend.

Du räusperst dich nur, aber was auch immer du gerade losgetreten hast, rollt nun ungezügelt über dich hinweg: „Ich habe gute Augen, und auch wenn alle denken, ich sei verrückt, alt und senil“, beim Aussprechen des letzten Wortes zuckt das linke Augenlid nervös, „so ist mein Verstand scharf genug zu durchschauen, dass du dich nur für eine gute Note bei mir einschmeicheln willst. Ich habe es immer geahnt, aber nun hast du die Maske fallen lassen, Drudvik Lappenstiel. Dein Vater sollte sich schämen, einen anerkannten Kollegen mit seiner Brut so hinter das Licht führen zu wollen!“

Energien

Für deinen Helden sind zwei Energien von elementarer Bedeutung: die Lebens- und die Astralenergie. Beide Energien werden in Zahlen bemessen. Du hast zu Beginn des Abenteuers 29 Punkte Lebensenergie und 38 Punkte Astralenergie. Diese Werte entsprechen gleichzeitig den Maximalwerten dieser Energien.

Energien können reduziert werden (etwa durch das Einstecken eines Treffers im Kampf oder eine Verwundung bzw. durch das Wirken eines Zaubers) oder erhöht (etwa durch einen Heil- bzw. Zaubertrank). Dabei gilt aber immer: Wenn es nicht explizit angegeben wurde, darf der Maximalwert nicht überschritten werden.

Die Lebensenergie ist ein Maß für deine Vitalität. Wenn du verwundet oder verletzt wirst, wird die Lebensenergie reduziert. Sobald der Wert auf 0 oder darunter fällt, bist du tot und das Abenteuer endet für dich. Dafür sind jeweils eigene Abschnitte angegeben.

Die Astralenergie ist ein Maß für deine Zauberkräfte. Jeder Zauber reduziert den Vorrat, sodass man sich quasi leerzaubern kann. Wenn man nicht genügend Astralenergie für einen erfolgreichen Zauber hat, scheitert der Zauber unabhängig von der Probe immer. Wenn die Probe gelingt, muss nach dem Zaubern die angefallene Astralenergie „bezahlt“ werden, die Energie also um die entsprechende Anzahl an Astralpunkten reduziert werden. Auch eine misslungene Probe kostet Astralenergie, in der Regel aber nur die Hälfte der Energie, die für die gelungene Variante des Spruchs fällig wäre.

Im vorliegenden Fall kostet dich der misslungene PENETRIZZEL daher 3 Punkte deiner Astralenergie.

Mit ungeahnter Kraft schnellst der Magier empor und reckt die geballte rechte Faust gen Himmel, als wäre dies ein Theaterstück. „Lappenstiel“, keift er wütend. „Lappenstiel!“ Dann fällt der Magier in sich zusammen und starrt auf seine Füße.

Es dauert einen Moment, bis du ihn leise flüstern hörst: „Das Reticulum arcanum durchströmt nur den magisch Begabten!“ Ein verächtliches Schnauben: „Das Reticulum arcanum unterscheidet den Magier vom Unbegabten.“

Du räusperst dich leise in der Hoffnung, noch einmal die Aufmerksamkeit des Magiers auf dich zu ziehen – und hast mehr Erfolg, als dir lieb ist. Erneut springt Magister Tienan auf und stürzt in deine Richtung. Kurz hast du Sorge, er würde stürzen, aber er stützt sich geschickt mit seinem Stab ab und faucht dermaßen wütend in deine Richtung, dass nun du dem Boden entgegen fällst.

„Lappenstiel, Lappenstiel!“, wütet der Magier. „Ihr denkt so falsch, wie die Lügengzunge eures Sohnes in meiner Gegenwart spricht. Lappenstiel! Es ist besser, ihr verschwindet. Und wagt es nicht, mir noch einmal unter die Augen zu treten. Lappenstiel!“

Du kriechst unsicher auf allen Vieren rückwärts. Nachdem du einen sicheren Torbogen erreicht hast, redest du dir ein, dem Magier zu seiner eigenen Sicherheit entflohen zu sein. Wer weiß, wie lange sein Herz die Aufregung vertragen hätte. Doch ehrlicherweise gestehst du zumindest dir selbst ein, dass du Angst vor dem wütenden Magier hattest. Wer auch immer dieser Lappenstiel ist, von dessen Sohn Drudvik du noch nie etwas gehört hast, in seiner Haut möchtest du nicht stecken (100).

82

Auch wenn es riskant ist und die Lehrmeister oft genug davor gewarnt haben, bleibt dir wohl nur, dich kleiner zu machen als du bist. Ein Salander oder eine Wolfstatze auf den eigenen Körper kann gefährlich sein, aber es ist eine Möglichkeit, als Katze oder Ratte durch das Loch in der Wand zu schlüpfen. Die Lücke ist groß genug, deine Kleidung und deinen Stab hindurchzustechen, aber leider zu klein für dich.

Wenn du weniger als 16 / 12 Punkte Astralenergie hast, musst du einen anderen Weg suchen. Lies in diesem Fall Abschnitt 110.

Wenn du dagegen genügend Astralenergie für den Zauberspruch SALANDER / WOLFSTATZE übrig hast, lege jetzt eine Probe (KL/IN/KO) / (MU/IN/GE) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 208, eine misslungene zu Abschnitt 136 und ein Patzer zu Abschnitt 45.

83

„Dann gehst du wohl besser“, erklärt sie mit einem belehrenden Ton, der einer Lehrmeisterin zur Ehre gereichen würde. „Stör mich nicht, mir wurde von Magistra Mondhaar persönlich aufgetragen, ihre Wohnstube zu reinigen.“ Mit einer wedelnden Handbewegung scheucht sie dich fort, dann holt sie einen Schlüssel aus ihrer Schürze und macht sich daran, die Tür zur Stube zu öffnen.

Vielleicht hat sich das Warten ja doch gelohnt. Kulwina hat tatsächlich einen Schlüssel zu der Stube, in die du einen Blick hineinwerfen möchtest. Willst du sie fragen, ob sie dich kurz in die Kammer von Magistra Mondhaar lässt (32), dich statt auf Worte lieber auf deine Zauberkünste verlassen (53) oder die arme Magd lieber in Ruhe lassen, um sie nicht in Schwierigkeiten zu bringen? Dann solltest du aber besser wirklich von hier verschwinden (100).

84

Nachdem das letzte Gespräch nicht wirklich zufriedenstellend endete, versuchst du erneut, den wirrköpfigen Magier zu finden. Wo suchst du ihn diesmal?

(146) in seiner Stube

(40) in der Bibliothek

(69) im Speisesaal

(207) im Pavillon, wo du ihn auch zuletzt gefunden hast
Wenn du die Suche abbrechen möchtest, kannst du von hier aus natürlich auch zu Abschnitt 100 zurückkehren. In diesem Fall darfst du das zweite Kreuz vor Magister Tienan wieder wegradieren, bis du erneut nach ihm suchen möchtest.

85

Als du näher kommst, siehst du tatsächlich ein Lächeln auf dem Gesicht, das sich aber schlagartig verfinstert, als er dich bemerkt. Die Pfeife fällt zu Boden und der Hausmeister springt mit einem Satz aus dem Stuhl, den du ihm nicht zugetraut hättest.

„Sie hat mich gewarnt, dass du hier auftauchen würdest“, knurrt er dich an, während seine Augen böse funkeln. „Das hat sie, Bursche. Verschwinde von hier!“ Du weichst irritiert zurück, stammelst verunsichert eine Frage: „Wer hat Euch vor mir gewarnt – und warum?“

„Ha“, triumphiert der weißhaarige Hausmeister mit dem Tonsurschnitt, „auch das hat Mayla vorhergesagt. Sie wusste, dass du mir diese Fragen stellen würdest.“

„Magistra Mondhaar?“, fragst du verwundert.

„Meine geliebte Mayla, so ein freundliches Kind“, sinniert der Alte kurz mit weicher Stimme, doch dann besinnt er sich wieder auf seine Wut dir gegenüber. Die knochigen Hände fassen einen Besenstiel, den er dir wütend entgegenstreckt. „Verschwinde. Du bekommst den Schlüssel nicht.“

„Schlüssel?“, fragst du erneut, verwirrter als zuvor. Das Ganze ergibt keinen Sinn. Woher soll der alte Horge wissen, worum du ihn bitten wolltest – Mayla! Seine Schwärmerei, die Wut auf dich, dein Misstrauen gegenüber seiner „geliebten Mayla“. Die Idee mit dem BANNBALADIN ist offenbar nicht nur dir gekommen, nur dass dir diese hinterlistige Schlange eindeutig zuvorkam. Nach dem Schlüssel brauchst du den feindseligen Horge jedenfalls nicht mehr zu fragen, der ist mit Sicherheit fort (120).

86 (8+1)

Für einen Moment ziehst du dich auf deine Stube zurück. Die kurz aufkeimende Hoffnung, Erzmagus Erillion würde dich dort vielleicht seinerseits suchen, zerschlägt sich sofort. Das Zimmer ist leer und in dem Zustand, in dem du es verlassen hast.



Erschöpft lässt du dich auf dein Bett fallen. Es ist mühsam, Magister Erillion zu suchen, und anstrengend, das Rätsel um sein Verschwinden zu entwirren. Vermutlich solltest du dir die Auszeit nicht gönnen, aber du brauchst einen Moment zum Sammeln deiner Gedanken. Du sinnierst über das Geschehene, aber wirklich zufrieden bist du nicht. Noch hast du den gesuchten Erzmagus nicht gefunden und langsam dröhnt dir der Kopf.

Träge schaust du dich in deinem Zimmer um, der Schmel, der Tisch, der Krug mit Wasser, dein Schrank, die beiden Fläschlein mit der klaren blauen Flüssigkeit, dein Buch mit Notizen ... Fläschlein mit klarer blauer Flüssigkeit? Du besitzt keine zwei Fläschlein mit klarer blauer Flüssigkeit. Nachdem du dir eine der Flaschen näher angeschaut und am Inhalt gerochen hast, bist du dir sicher, dass es sich um zwei Zaubetränke handeln muss. Aber warum liegen die Elixiere hier? Zaubetränke sind selbst in einer Schule wie der Akademie der Verformungen ein wertvoller Besitz, und als Studiosus wäre schon der Besitz von einem Fläschlein ungewöhnlich.

Du überlegst kurz, was du tun sollst. Hat ein Fremder die Zaubetränke in deinem Zimmer gelagert? Es wäre ihm verboten gewesen, hier einzudringen. Vermutlich könnte er sich nicht beschweren, wenn du die Zauberelexiere an dich nähmst, müsste er doch sein eigenes Vergehen erklären und könnte dann noch immer nicht beweisen, dass du die Zaubetränke entwendet hättest. Vielleicht hat dir aber auch jemand einen Gefallen tun wollen. Zugegeben, ein wertvolles Geschenk, aber es kommt gerade im rechten Moment.

Mit einem verschmitzten Lächeln und neuem Mut steckst du die Fläschlein ein. Vielleicht ist dir das Schicksal doch gewogen – wer kann das schon sagen (100)?

Jeder der beiden Tränke füllt deinen Vorrat an Astralenergie um 1W6+8 AsP auf, bis zu deinem Maximum von 38.

87 (8+1)

Erleichtert stellst du fest, dass du dir keine Brüche zugezogen hast und kletterst aus dem mit Stroh gefüllten Karren. Du passierst das schwere Steineichentor, das tagsüber einladend offensteht, nachts aber mit einem schweren Eisenriegel gesichert ist, und durchquerst eiligen Schrittes die Eingangshalle. Im Innenhof hältst du dich dann sogleich links und folgst den Treppen nach oben, wo du schon bald wieder vor der Stube von Erzmagus Erillion stehst.

Wieder überlegst du gründlich, was du tun solltest. Vielleicht einfach abwarten (175)? Oder sollte der Prüfling doch einfach eintreten (101)? Wirfst du doch lieber einen Blick in die Gemächer des Erzmagiers? Dafür würde sich der PENETRIZZEL (198) eignen. Oder bist du stur und versuchst dich erneut am Sims vor dem Fenster (52)?

88

Du machst einen großen Schritt zur Seite, hoffst, dass dich die Schatten aufsaugen – und hörst schallendes Gelächter, das von den Wänden widerhallt.

„Versuchst du wirklich, dich hinter der Säule zu verstecken, du Wurm?“, feixt Mayla. „Selbst wenn du dich geschickter angestellt hättest, denkst du nicht, eine

Magierin wie ich, zukünftige Leiterin der Akademie, Nachfolgerin unseres geliebten, aber bald toten Leiters“, sie legt eine theatralische Pause ein, „hätte keine Mittel, einen Schwächling wie dich zu finden?“

Trittst du bedächtig zwischen den Säulen hervor (127) oder rennst du in die Mitte des Gewölbes und greifst die arrogante Zicke an (150)?

89

Magister Tienan rennt dir gerade in dem Moment über den Weg, als du dich umdrehen und ihn suchen möchtest. Im wahrsten Sinne des Wortes krachst du in den alten Magier, sodass ihr euch aneinander klammern müsst, um nicht umzufallen.

„Ihr habt es aber eilig“, stellt der alte Mann fest, dann lacht er heiser.

„Ich habe es wirklich eilig“, stimmst du ihm zu. „Ich bin überzeugt davon, dass Magistra Mondhaar Erzmagus Erillion ...“

„Ja, die gute Mayla. Sie hatte es auch immer eilig.“

Du stockst, während dein Gegenüber gutmütig lacht.

„Die Jugend hat es immer eilig. Als ich jung war, war das nicht anders.“

Du nickst, dann versuchst du es erneut: „Erzmagus Erillion wurde entführt und ich muss ihn ...“

„Oh!“, macht Magister Tienan, dann scheint sein Gesicht für einen Moment einzufrieren, aber ein Zucken der Augen zeigt dir, dass er einem Gedanken nachhängen muss. Schließlich fährt er fort: „Magister Erillion hatte es früher ebenfalls sehr eilig. Aber in den letzten Jahren ist er etwas ruhiger geworden. Es würde allerdings seinem Alter sehr geziemen, wenn er den einen oder anderen verrückten Gedanken weniger in die Tat umzusetzen versuchte. Meint Ihr nicht auch?“

Du schaust fassungslos: „Aber er wurde entführt!“

„Ja, ja“, lacht Magister Tienan, „verrückte Ideen! Ich sage es ja! Bei ihm ist niemand sicher.“

Es hat einfach keinen Zweck, aber Magister Tienan hat seinen Ruf schließlich nicht umsonst. Vielleicht überlegst du dir lieber etwas anderes (3).

90

Du konzentrierst dich darauf, dich selbst in eine Katze zu verwandeln, und spürst die Magie durch dich fließen. Haare sprießen langsam aus deiner Haut und deine Zähne werden spitz. Dann bricht der Magiestrom abrupt ab und du bist wieder ein Mensch. Ausgerechnet heute misslingt dir dieser Zauber! Kehre missmutig zu Abschnitt 100 zurück. Reduziere vorher deine Astralenergie aber noch um 8 / 6 Punkte.

91

Der Plan ist simpel: Da zurzeit sämtliche Studienzimmer leer stehen, entkleidest du dich in einem der dortigen Räume, sprichst den Zauber und schleichst dann nackt, aber unsichtbar zum Lehrerzimmer. Dort klopfst du, schlüpfst durch die Tür, sobald sie geöffnet wird, gehst zum Schlüsselbrett und stiehlt den Schlüssel zur verbotenen Tür – der hoffentlich dort ist. Sobald du zurück bist und die Zauberdauer nachlässt, kleidest du dich wieder an und öffnest die Tür.

In der praktischen Umsetzung siehst du allerdings einige Schwierigkeiten auf dich zukommen. Du musst die Tür ins Lehrerzimmer passieren, also darauf hoffen, dass die Tür lange und weit genug geöffnet wird. Du bist unsichtbar, aber du machst Geräusche und kannst Gegenstände verschieben – es wird nicht ganz einfach sein, unbemerkt zu bleiben, auch wenn du die ganze Zeit über ungesehen sein wirst. Jedenfalls solange, bis der Zauber endet. Wenn das noch im Lehrerzimmer passiert, wird die Lage extrem peinlich für dich – zumal du nicht nur verbotenerweise dort bist, sondern auch noch nackt. Deine Robe überzuwerfen würde dich zwar bekleiden und von dieser Peinlichkeit befreien, aber da deine Kleidung nicht mitverwandelt wird, wäre sie die ganze Zeit über gut sichtbar. Das würde der Idee der Unsichtbarkeit zuwiderlaufen. Wenn du weniger als 12 Punkte Astralenergie hast, geht es für dich sofort bei Abschnitt 158 weiter. Andernfalls legst du eine Probe auf den Zauber VISIBILI (KL/IN/KO) ab. Falls dir die Probe gelingt, geht es für dich bei Abschnitt 67 weiter, andernfalls musst du Abschnitt 210 lesen.

92

Du atmest tief ein, dann lässt du deinen Atem langsam entweichen. Ruhe und Frieden, nur das Hier und Jetzt. Dein Geist ruht, du bist fokussiert auf deine Aufgabe. Deine Aufgabe ...

Du schlägst die Augen auf. Du bist dir sicher, auf dem richtigen Weg zu sein, aber du weißt, dass du schon entspannter gewesen bist. Lege eine weitere Probe auf Intuition ab, diesmal aber eine um 2 Punkte erschwerte. Ist auch diese Probe gelungen (218) oder scheiterst du diesmal (10)?

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Eine Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um 2 Punkte erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 Punkte – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 10 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 8 oder kleiner. Damit würde eine 8 und jede kleinere Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen. Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

93

Verzweifelt überlegst du dir eine geeignete Entgegnung, aber dir will nichts einfallen. Stattdessen sitzt du nur schweigend vor dem Magier und starrst auf den Schmetterling, bis dieser schließlich am Umflattern eurer Köpfe keinen Gefallen mehr findet und sich vom Wind aus dem Pavillon heraus tragen lässt.

Magister Tienan schaut dem Tier noch einen Moment lang verträumt nach, dann lächelt er dich freundlich an: „Es ist schön, diesen Moment teilen zu dürfen. Viel zu selten nimmt sich jemand die Zeit, einem alten Mann wie mir Gesellschaft zu leisten.“

Leichte Schuldgefühle steigen in dir auf, aber bevor du etwas sagen kannst, setzt der Magier seine Worte fort: „Ihr seid bestimmt nicht wegen des Schmetterlings zu mir gekommen, Ihr konntet schließlich nicht wissen, dass er hier sein würde. Also, was führt Euch zu mir?“

In knappen Worten erklärst du, wie wichtig es für dich ist, Magistra Mondhaar zu finden, woraufhin dich der alte Tienan mit traurigen Augen anschaut: „Ihr wisst doch, dass mein Geist oft wirr ist und ich meinen Erinnerungen selten trauen kann. Im Moment bin ich mir sicher, Mayla heute nur zweimal gesehen zu haben: zunächst im Speisesaal und dann an der Treppe zum Kellergeschoss, aber was, wenn ich mich irre?“

Du erkennst Verzweiflung in der Miene und in der Stimme des alten Mannes und hast dennoch – oder doch gerade deswegen – das Gefühl, sein Geist ist gerade jetzt so scharf wie seit Jahren nicht mehr.

Dankbar streichst du ihm über die Hand, dann versicherst du dem Magier, dass er dir sehr geholfen hat, woraufhin die Verzweiflung in seinen Zügen Stolz und Freude Platz macht. Kaum hast du dich bedankt, flattert auch wieder der schwarz-weiß-gemusterte Schmetterling herbei.

Du kehrst derweil zu Abschnitt 100 zurück.

94

Dein Geist fokussiert sich auf einen winzigen Punkt, dann fühlt er die Struktur der Wand und dringt an einem winzigen Punkt in das kühle Gestein ein. Es ist ein anstrengender Prozess und du kannst den Moment kaum erwarten, wenn sich dein Blick wie in einer Explosion weitet und das Innere der Stube preisgibt – doch in diesem Augenblick bietet dir die Wand einen zu großen Widerstand, deine Konzentration bricht und dein Geist wird zurückgeschleudert. Erschöpft sackst du vor der Wand zu Boden, schwer atmend, bis sich die Benommenheit langsam legt.

Sobald du zu Abschnitt 118 zurückgekehrt bist, kannst du das Kreuz vor der PENETRIZZEL-Option wegradieren und den Zauber erneut versuchen. Reduziere vorher deine Astralenergie um 3 Punkte.

95

Ein Ausdruck von Sorge schleicht sich in das Gesicht von Magister Horrigan. Hastig winkt er dich in das kleine Labor, in dessen Zugang er mit hängenden Schultern wartet, dann weist er dir einen Platz auf einem kleinen Schemel. Wenn das große Labor schon nicht den Vorstellungen von Magister Horrigan bezüglich der Sicherheit in Laboren entspricht – jedenfalls so, wie er sie seinen Scholaren vermittelt – dann ist dieses Zimmer die überdrehte Steigerung in Richtung Unordnung. Dicke Wälzer stapeln sich zu wackeligen Türmen, in den Ecken hängen große Spinnenweben, ein Regal ist so schwer mit Apparaturen gefüllt, dass es sich inzwischen gefährlich durchgebogen hat, Alchimica lagern in





offenen Gefäßen und auf den Tischen haben sich übel riechende Pfützen abgesetzt, die darauf lauern, dass der Unbedarfte in sie hineinlangt.

Nachdem der Labormeister dir gegenüber auf einem zweiten Hocker Platz genommen hat, geht es bei Abschnitt 209 weiter.

96

Kaum hast du die Ratte getötet, setzt auch schon deine Rückverwandlung ein. Das Fell fällt von dir ab, du reckst dich, wachst, spürst deine Knochen wachsen, brechen und sich verschieben, ohne dass es dich schmerzt, bis du schließlich wieder aufrecht im Gang stehst – hoch über dem gerade noch so bedrohlichen Feind aufragend.

Geblichen sind aber deine Wunden, die du kurz in der Hoffnung versorgst, keine schlimme Krankheit übertragen bekommen zu haben. Ratten sind Tiere des Namenlosen und oft genug auch Überbringer von Pestilenz und Siechtum. Darüber kannst du dir aber später noch genug Sorgen machen, jetzt kleidest du dich erst einmal an und nimmst deinen Zauberstab in die Hand. Es wird Zeit, Magister Erillion zu retten (217).

97

Du konzentrierst dich auf Kulwina und sprichst die Zauberformel. Lege eine Probe auf den Zauber BANNBALADIN (MU/IN/CH) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 193, eine misslungene zu Abschnitt 56. Wenn du weniger als 8 Punkte Astralenergie hast, musst du ebenfalls mit Abschnitt 56 vorlieb nehmen.

98

Du pochst mehrmals laut gegen die Tür, aber niemand reagiert (118).

99

Deine Muskeln werden schlaff, dir wird schwarz vor Augen. Du hörst den Schlag lauter Schwingen, die sich nähern, beständig, einem aufkommenden Sturm gleich – und dann sind sie verschwunden. Du spürst eine Hand an deiner Stirn, dann verlierst du das Bewusstsein (163).

100

Was willst du nun tun? • ○

- zu Magister Erillions Stube zurückkehren (164)
- Mayla Mondhaars Stube aufsuchen (197)
- Magister Brutums Stube aufsuchen (9)
- Alchimicus Horrigan um Rat fragen (148)
- ○ Magistra Immenfeld um Rat fragen (57, 142)
- ○ ○ Magister Tienan um Rat fragen (188, 84, 133)
- nach Nivia Ausschau halten (151)
- das Lehrerzimmer aufsuchen (107)
- ○ im Speisesaal umschauen (25, 190)
- im Keller umschauen (173)
- den Innenhof durchsuchen (51)
- den Dachboden durchsuchen (75)
- in deine Stube zurückkehren (86)

Wenn du auf deiner Zeittafel das letzte Feld erreicht hast, lies sofort bei Abschnitt 111 weiter. Wenn du eine

Vermutung hast, wo du Magister Erillion suchen möchtest, dann lies bei Abschnitt 145 weiter.

101

Mit pochendem Herzen drehst du am Türknauf, aber die Tür lässt sich nicht öffnen. Wenn die Tür mechanisch verschlossen ist, dann nicht durch Verriegeln des Türknaufs. Allerdings glaubst du nicht wirklich daran, dass Erzmagus Erillion seine Tür mit einem profanen Schloss gesichert hat – das ist hier schließlich keine Akademie der weißen Gilde, deren Magier Magie mit solch großer Ehrfurcht bedenken, dass sie sie am liebsten nur theoretisch betrachten. Der Gedanke jagt dir nun allerdings ein Frösteln über den Rücken. Was wäre wohl einem Scholaren in einer schwarzen Gilde passiert, wo Dämonenbeschwörer und andere Gestörte Magie für ihre kranken Ziele missbrauchen? Vermutlich werden dort Türen nicht verschlossen, es reicht zu wissen, dass dort jedem Unbefugten von einem sich spontan manifestierenden Dämon erst der Kopf abgerissen und dann die Haut vom Körper geschält wird – oder andersherum.

Bevor du dich weiter in diesen absurden Gedanken verrennst, solltest du dir lieber überlegen, was du tun möchtest, um Erzmagus Erillion zu finden. Wartest du (175), blickst du mittels PENETRIZZEL in den Raum (198) oder suchst du einen Weg, von außen durch eines der Fenster zu schauen (52)?

102 (8+1)

Beharrlichkeit ist sicherlich eine positive Eigenschaft, sinnierst du, während du vollkommen ungestört vor Magister Erillions Stube ausharrst. *Er war stets beharrlich*. Ein Satz für ein Abschlusszeugnis, für ein Empfehlungsschreiben. Wie würde man wohl in der Akademie von Punin über eine solche Person denken? Jemand mit einer solchen Empfehlung ist angetan, das Staubwachstum auf einem uralten Folianten zu studieren. Oder die besonders dicken Bücher zu kopieren. Oder die Inventur zu machen. Einer solchen Person würde man ‚Er war stets beharrlich.‘ auch gut auf das Boronsrad schreiben können ...

Plötzlich erscheint dir Beharrlichkeit in Kombination mit Sinnlosigkeit wie ein Synonym für Zeitverschwendung. Du hast den verabredeten Zeitpunkt ohnehin verpasst. Wenn Magister Erillion später hier erscheint, wirst du

• Sobald du deine Wahl getroffen hast, kreuze den Kreis vor dem Abschnitt an, bevor du ihn aufsuchst. Angekreuzte Abschnitte darfst du nicht erneut aufsuchen, es sei denn, es gibt einen weiteren Kreis vor der Abschnittsnummer, der noch nicht angekreuzt wurde. Wenn zwei Nummern hinter einer Option angegeben sind, wende dich bei deinem ersten Besuch an den ersten Abschnitt, beim zweiten an den zweiten Abschnitt.

Abschnitt 100 bietet sich im Übrigen an, wenn du eine längere Spielpause einlegen möchtest. Falls dir danach nicht mehr alle Namen ein Begriff sind, schlage noch einmal bei Abschnitt 167 nach.

davon schon noch früh genug erfahren. Aber wenn nicht? Es scheint dir definitiv sinnvoller, ihn zu suchen (100).

103

Du stößt die Tür zu deiner Kammer auf und sofort fällt dir die Phiole mit einer klaren, bläulichen Flüssigkeit auf, die jemand auf den Tisch in deinem Raum gestellt hat – wenig subtil mit einer Stoffschleife versehen und so recht eindeutig als Geschenk markiert. Und was für ein Geschenk! Bei der Flüssigkeit in der Phiole handelt es sich um einen Zaubersant. Du trinkst ihn zügig aus, sodass sich deine Astralenergie erhöht. Du erhältst 1W6+8 Astralpunkte zurück, bis zu deinem Maximum von 38. Anschließend kehrst du zum Lehrerzimmer zurück, um deinen wagemutigen Plan doch noch in die Tat umzusetzen (91).

104

Dein Geist fokussiert sich auf einen winzigen Punkt, dann fühlt er die Struktur der Wand und dringt an einem winzigen Punkt in das kühle Gestein ein. Es ist ein anstrengender Prozess und du kannst den Moment kaum erwarten, wenn sich dein Blick wie in einer Explosion weitet und das Innere der Stube preisgibt – doch in diesem Augenblick bietet dir die Wand einen zu großen Widerstand, deine Konzentration bricht und dein Geist wird zurückgeschleudert. Erschöpft sackst du vor der Wand zu Boden, schwer atmend, bis sich die Benommenheit langsam legt. Sobald du zu Abschnitt 64 zurückgekehrt bist, kannst du das Kreuz vor der PENETRIZZEL-Option wegradieren und den Zauber erneut versuchen. Reduziere vorher deine Astralenergie aber um 3 Punkte.

105

Du spürst ein Prickeln am ganzen Körper – ein gutes Zeichen, dass der Zauber gelungen ist. Gegen Attacken solltest du jetzt wesentlich besser geschützt sein.

Erhöhe deinen Rüstungsschutz (RS) um den vorher festgelegten Wert, bis du den Keller wieder verlässt. Für 1 RS-Punkt zahlst du 4 Punkte Astralenergie, für 2 Punkte RS zahlst du 8 Astralpunkte und 3 Punkte RS kosten dich sogar 16 Astralpunkte.

Zufrieden mit dir erhöhst du zeitweise deinen Rüstungsschutz um den gewählten Wert und reduzierst deine Astralenergie um die entsprechenden Punkte, dann folgst du dem Gang zu Abschnitt 36.

106

Nervös bringst du deine Antwort hervor, was die misstrauische Miene von Magistra Immenfeld nicht entspannt.

„Schon vorbei“, wiederholt sie mit gedehnter Stimme, wobei dir nicht klar ist, ob es sich dabei um eine Frage oder um eine Feststellung handeln soll.

Du nickst schüchtern, was die zierliche Frau noch um einen weiteren Kopf in die Höhe wachsen lässt.

„Na gut“, stößt sie schnippisch hervor, als wolle sie einen Dolch haarscharf an deinem Kopf vorbei in den Holzbalken neben dir schleudern. „Dann kann ich wohl gratulieren.“ Ohne auf deine Reaktion zu warten, wendet sie sich ab und geht davon.



Du atmest tief ein und wieder aus, hast du doch die Begegnung mit einer der schrecklichsten Kreaturen der gesamten Akademie gerade nur knapp überstanden. Kreuze bei Abschnitt **100** das zweite Kreuz vor der Auswahloption für Magistra Immenfeld an, nachdem du dorthin zurückgekehrt bist.

107

Es ist nicht unüblich, dass Scholaren vor dem Lehrerzimmer stehen, meist mit pochendem Herzen. Nur die Lehrmeister haben Zugang zu diesem Raum und ohne triftigen Grund möchte keiner von ihnen hier gestört werden. Besonders den Jüngsten bereitet schon die Tür zum Lehrerzimmer Unbehagen. Eine gruselige Fratze, geschnitzt aus dem Holz der Tür, muss zunächst befragt werden, ob sich der gesuchte Magister im Inneren aufhält. Die Antwort wird stets mit einer unangenehm knarrenden Stimme von sich gegeben, die nur eine geschnitzte Holzfratze in dieser Form von sich geben könnte.

Anstatt die Liste der Lehrmeister durchzugehen, beschließt du der Einfachheit halber zu fragen, ob überhaupt jemand im Inneren ist. Die Antwort kommt prompt, aber nicht weniger unheimlich: „Nnnneeeiiiiinnnnnnnn!“ Vermutlich wäre es auch zu einfach gewesen, hier nach dem gesuchten Erzmagus oder der hinterhältigen Mayla zu suchen. Enttäuscht wählst du eine andere Option (**100**).

108

Der PENETRIZZEL misslingt dir. Es gelingt dir kaum, in die Wand einzudringen, geschweige denn, sie geistig zu durchbrechen. Dennoch ist dir nach dem misslungenen Zauber eine Weile speiübel. Du weißt nicht warum, aber es dauert einen Moment, dich zu erholen. Ob die Wand magisch gesichert ist? Sobald du zu Abschnitt **116** zurückgekehrt bist, kannst du das Kreuz vor der PENETRIZZEL-Option bezüglich der Wand wegradieren und den Zauber erneut versuchen. Reduziere vorher deine Astralenergie um 3 Punkte.

109 (8+1)

Nivia lauscht deiner Frage, dann zuckt ihr Ohr und sie springt elegant von ihrem Stoffballenthron. Mit tipfelnden Schritten läuft sie durch die Flure, sodass es dir schwer fällt, ihr zu folgen. Hin und wieder kürzt sie unter einem Tisch oder einer Bank ab, quetscht sich zwischen der Wand und einem Möbelstück hindurch oder stürzt sich waghalsig von einem Regal, nachdem sie es vollkommen unnötig erklommen hat.

Du folgst der Katze eine Treppe hinab ins erste Obergeschoss, dann ins Erdgeschoss und schließlich nach unten in den Keller. Zielstrebig läuft Nivia auf einen Kreuzgang zu, dann verlangsamen sich ihre Schritte. Sie regt aufmerksam den Kopf, stellt ihre Ohren auf und spannt ihre Muskeln. Nivia hat etwas fixiert, einen Schrank – oder etwas darunter. Dann springt die Katze ruckartig vor und stürmt unter den Schrank. Zwei erschrocken piepsende Mäuse trippeln hervor, in entgegengesetzte Richtungen flüchtend. Für einen kurzen Moment scheint es, als könnten sie Nivia entkommen, aber da schnellst die Katze hervor und packt eines der fiependen Tiere mit der Pfote

am Nacken. Ein zweiter Schlag, ein dritter, dann verbeißt sich Nivia im Nacken der wehrlosen Maus. Vom Schauspiel fasziniert und angewidert zugleich beobachtest du, wie Nivia ihre Beute mit stolz erhobenem Haupt vor dir niederlegt. Dann wendet sie sich um und jagt in die Richtung davon, in der die zweite Maus verschwunden ist.

Angewidert betrachtest du die blutverschmierte tote Maus. Hattest du wirklich gedacht, Nivia könnte dich zu Magister Erillion führen? Enttäuscht kehrst du zu Abschnitt **100** zurück.

110

Erschöpft lässt du dich an eine Wand gelehnt zu Boden sinken. Deine magischen Kräfte sind aufgezehrt, du bist müde und fühlst dich kraftlos. Dazu nagt die Gewissheit an dir, gescheitert zu sein und Magister Erillion im Stich gelassen zu haben. Du wolltest ihn retten, aber du konntest nicht. Mit jedem Augenblick, der vergeht, fühlst du dich ein Stückchen kleiner, als würden die Wände empor wachsen – und tatsächlich entfernt sich die Decke immer weiter, saugt dich der Boden förmlich auf, wachsen die Fugen mit jedem Moment, mit dem auch die Steine größer werden.

Du schnupperst, dann peitscht dein Schwanz neben dir nach vorne. Ein nackter Schwanz? Du richtest dich auf, stehst auf deinen Hinterpfoten und schaut auf deine kleinen Krallen. Ein leiser Pfiff, ein Fiepen. Du bist dir nicht ganz sicher, was hier passiert ist, aber du bist eine Ratte (**50**)!

111

Die Praiosscheibe senkt sich bereits beachtlich und wirft trotz des grauen Wolkenschleiers lange Schatten im Innenhof. Ein wenig ratlos spazierst du durch den Innenhof, als dir plötzlich jemand auf die Schulter tippt. Du musst so in deine Gedanken versunken gewesen sein, dass du gar nicht bemerkt hast, dass jemand hinter dir gelaufen ist. Du drehst dich um, siehst eine Gestalt, die Kapuze eines grauen Mantels tief ins Gesicht gezogen. Die rechte Hand der Person, ob Mann oder Frau vermagst du noch nicht zu sagen, schnellst hervor, drei Finger tippen gegen deine Stirn und du hörst gemurmelte Worte. Dann wird dir schwarz vor Augen und dein Bewusstsein driftet davon ...

Als du am nächsten Morgen erwachst, erinnerst du dich kaum an den vorangegangenen Tag. Es war der Tag deiner Prüfung und an dir nagt nur die Gewissheit nicht bestanden zu haben. Aber warum? Du kannst dich nicht an einen Fehler in deiner Prüfung erinnern – aber du erkennst auch, dass du dich an überhaupt nichts erinnern kannst, nicht einmal an die Prüfung selbst. Vielleicht gelingt es dir ja im nächsten Anlauf. Im Moment bleibt dir nur die Erkenntnis, versagt zu haben. ENDE

112

Den wirren Magier zu verstehen hast du inzwischen aufgegeben, größeren Erfolg hat es vermutlich, nicht allzu überlegt vorzugehen, sondern auf dein Bauchgefühl zu hören. Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* (KL/IN/CH) ab, die um 4 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt **93**, eine misslungene zu Abschnitt **155**.

113

Du machst einen Satz nach vorn, doch dann hält dich etwas an deiner Robe fest. Du taumelst, drohst auf Mayla zu fallen, aber dann hängst du in deinem Gewand, sodass eure Gesichter nur noch eine Hand breit voneinander entfernt sind. Maylas süffisantes Lächeln verschwindet, dann setzt sie eine bedauernde Miene auf, die dir umso höhnischer erscheint: „Du warst so nah dran und hast doch versagt ...“ Dann trifft dich etwas Hartes am Kopf und Dunkelheit empfängt dich (163).

114

Du stößt das Fenster auf und ein kalter Windzug weht dir entgegen. Du kletterst in den Fensterrahmen – und plötzlich denkst du an deinen Aufsatz über die Würfelanalogie. Magistra Mondhaar philosophierte vor einiger Zeit über einen Ikosaeder, einen zwanzigseitigen Würfel. Wenn man den Würfel betrachtet, ist er von allen Seiten aus gleich, nur die Zahlen auf seinen Flächen unterscheiden sich. Wirft man den Würfel und wartet, bis er wieder in Ruhe verharret, so zeigt sich jedes Mal eine andere Zahl auf der Oberseite. Doch nur weil man den Würfel zwanzigmal wirft, heißt das nicht, dass jede Zahl einmal oben angezeigt wird. Du hast dreimal eine 14 gewürfelt, deine Nachbarin gar fünfmal eine 7, was dir nicht ein einziges Mal gelungen ist – obwohl du geschummelt und den Würfel zweiundzwanzigmal geworfen hast. Schließlich solltet ihr alle einen Aufsatz schreiben, inwiefern der Würfel für das Schicksal, eure Geburt und euer Talent für die Magie stehen würde.

Du hattest einen langen Text verfasst, in dem es darum ging, dass die Götter bei der Geburt eines Kindes das Schicksal entscheiden lassen, als ließen sie einen Würfel fallen. Jedem Menschen kann Magie innewohnen, aber nur wenn bestimmte Zahlen fallen, ruht in diesem Menschen das Talent, ein Magier zu werden. Manche Menschen sind vom Schicksal gesegnet, andere benachteiligt, aber vorab kann man nie wissen, welcher Wert in einem Menschen verborgen ist. Selbst ein feiger, für Magie nicht empfänglicher Goblin könnte so manch ein verborgenes Talent in sich tragen, etwa das Schwimmen oder Klettern. Du hast dich am Ende gar zu der kühnen These hinreißen lassen, dass ein ausgebildeter Magier in mancherlei Hinsicht deutlich untalentiierter sei, was aber nicht wichtig wäre, weil ein Magier mit Hilfe der Magie alle Probleme lösen könne und das Talent des Kletterns weit weniger bedeutsam sei als die Fähigkeit des Zauberns.

Diese Mondhaar-Schlange hat dich die Prüfung bestehen lassen, aber nicht mit der erhofften Auszeichnung. Im Fensterrahmen kauern und dämmert dir nun, warum dir deine finale These wohl zum Verhängnis geraten sein könnte. Zum Ersten verfügst du über keinen Zauber, der dich klettern, fliegen oder teleportieren ließe. Zum Zweiten ist in der konkreten Situation wohl jenes Talent von größtem Wert, das hilfreich ist, die gestellte Herausforderung zu meistern. Und zum Dritten ist einem Magier unabhängig vom Talent schon nicht gegeben, an einer Fassade zu klettern, weil die von ihm getragene Robe dabei maximal hinderlich ist.

Du atmest die kühle Luft ein und wieder aus, schaust dich kurz um und entdeckst dann das Fenster zu deiner Linken, welches keine zwei Schritte entfernt ist, einen Blick in die Stube



von Erzmagus Erillion ermöglicht und durch einen handbreiten Vorsprung eigentlich recht gut erreichbar scheint. Lege eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* (MU/GE/KK) ab, allerdings ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Wenn dir dein Unterfangen gelingt, lies bei Abschnitt 215 weiter, andernfalls stürzt du im wahrsten Sinne des Wortes zu Abschnitt 68.

115

Lies Abschnitt 28!

116

Du überdenkst deine Optionen in Magistra Mondhaars Stube.

- im Raum umschauen (201)
- die Tür zum vermeintlichen Arbeitszimmer öffnen (17)
- mittels PENETRIZZEL durch die Tür ins vermeintliche Arbeitszimmer schauen (159)
- mittels PENETRIZZEL durch die Wand neben der Tür ins vermeintliche Arbeitszimmer schauen (30)

Wenn du die Stube verlassen willst, kannst du das natürlich auch machen (100).

117

Der Liegestütz gelingt. Ein Hochgefühl erfüllt dich. Du lässt dich auf den Bauch fallen. Es ist wichtig, eine Übung mit einem Erfolg zu beenden, nicht mit einer Niederlage. Zufrieden liest du bei Abschnitt 76 weiter.



118

Du stehst vor der Tür zu Magistra Mondhaars Stube und niemand ist hier, der dich im Augenblick stört. Was möchtest du tun?

- warten (205)
- an der Tür klopfen (98)
- das Schloss in Augenschein nehmen (154)
- mit Hilfe des Zaubers PENETRIZZEL durch die Wand schauen (47)

Wenn du hier fertig bist, kannst du dich bei Abschnitt 100 anderweitig umschauen.

119

Erneut suchst du Magistra Immenfelds Stube auf, aber die Tür ist verschlossen und die Magierin nicht anwesend. Du wartest eine Weile und möchtest schon gehen, als die hagere Frau um die Ecke biegt.

Sie winkt dir zu und wirkt dabei auf eine Art aufgeregt, die du ihr nie zugetraut hättest. Magisterin Immenfeld erinnert dich tatsächlich an eine Sechsjährige, die ein Drachenei gefunden hat und es außer ihrem besten Freund niemandem sagen will – eine Mischung aus Freude und Lust am Geheimnisvollen.

Die Magierin schaut sich mehrmals um, als wolle sie prüfen, dass ihr auch wirklich ungestört seid, dann raunt sie dir leise, aber mit freudiger Erregung in der Stimme zu: „Du hast recht gehabt, glaube ich zumindest. Ich habe mich umgehört: Brutum und Mayla haben in letzter Zeit auffällig viel Zeit gemeinsam im Keller verbracht. Meine Quellen“ – das Wort dehnt die Magierin bedeutungsschwer – „haben die beiden mehrfach hinter den Kisten im Kreuzgang verschwinden sehen.“

Du nickst bedächtig. Ob die Magierin wirklich Quellen hat, bezweifelst du stark. Wer würde schon freiwillig mit ihr reden. Andererseits impliziert das Wort Quelle bei einer dermaßen gruseligen Frau ja keine Freiwilligkeit. Selbst in ihrer kindlichen Freude macht dir die Magierin Angst. Ein Frösteln läuft über deinen Rücken.

Dennoch bedankst du dich für die Information. „Ich kann dir nicht weiter helfen, aber ich glaube, dass das vorerst auch gar nicht nötig ist.“

Plötzlich versteift sich die Frau wieder, öffnet die Tür und schiebt sich in ihre Stube, ohne dir einen Blick ins Innere zu gestatten. Du vermeinst aber ein leises „Viel Glück!“ gehört zu haben (100).

120

Wo möchtest du suchen?

- beim Hausmeister (21)
- im Lehrerzimmer (199)
- bei Magister Horrigan (168)

121

„Magister Tienan, ich bin nicht Ludwina, ich bin ...“, setzt du an, aber der senil grinsende Magier unterbricht dich. „Ludwina, ich wusste es“, sagt er stolz. „Alle behaupten,

meine Augen seien schlecht und mein Geist wäre verwirrt, aber das stimmt nicht. Ich habe dich genau erkannt.“

Du gibst den Widerstand auf. Es wäre Zeitverschwendung, den greisen Magier zu überzeugen, und schließlich bist du an einer Verwandlungsakademie. Wenn es den alten Mann glücklich machst, verwandelst du dich eben in Ludwina (35).

122

Ein Ausdruck von Sorge schleicht sich in das Gesicht von Magister Horrigan. Hastig winkt er dich in das kleine Labor, in dessen Zugang er mit hängenden Schultern wartet, dann weist er dir einen Platz auf einem kleinen Schemel zu. Wenn das große Labor schon nicht den Vorstellungen von Magister Horrigan bezüglich der Sicherheit in Laboren entspricht – jedenfalls so, wie er sie seinen Scholaren vermittelt – dann ist dieses Zimmer die überdrehte Steigerung in Richtung Unordnung. Dicke Wälzer stapeln sich zu wackeligen Türmen, in den Ecken hängen große Spinnenweben, ein Regal ist so schwer mit Apparaturen gefüllt, dass es sich inzwischen gefährlich durchgebogen hat, Alchimica lagern in offenen Gefäßen und auf den Tischen haben sich übel riechende Pfützen abgesetzt, die darauf lauern, dass der Unbedarfte in sie hineinlangt.

Nachdem der Labormeister dir gegenüber auf einem zweiten Hocker Platz genommen hat, geht es bei Abschnitt 157 weiter.

123

Für einen kurzen Moment weicht jede Skepsis aus dem Gesicht der Magd, sie bedenkt dich mit einem mitfühlenden Blick, dann schüttelt sie den Kopf: „Jüngelchen, Ihr wisst, dass das nicht geht. Fragt Magistra Mondhaar, ich kann Euch keinen Einlass gewähren.“

Dann dreht sie den Schlüssel um und zieht die Tür auf. Freundliche Worte helfen ganz offensichtlich nicht weiter. Wenn noch etwas helfen kann, dann der wohl überlegte Einsatz von Magie. Möchtest du einen Zauber sprechen (53) oder lässt du die Magd in Ruhe und verschwindest (100)?

124

Lies Abschnitt 185!

125

Zu behaupten, Magistra Immenfelds Miene würde sich entspannen, wäre wohl übertrieben, aber der zur Schau gestellten Strenge macht nun Neugier Platz.

Die Magierin bedeutet dir, ihr in ihre Stube zu folgen, wo sie dir einen sehr bequemen Sessel zuweist, wie du ihn wohl eher im fernen Vinsalt erwarten würdest. Während Magistra Immenfeld auf einem nicht im Ansatz so bequem gepolsterten Stuhl Platz nimmt, schaust du dich kurz in der Stube um. Die Regale, der Tisch, die Kommode, das Bett, die Vorhänge, ja selbst das Schreibzeug und die Pergamentbögen zeugen allesamt von einem luxuriösen Lebensstil, aber von keinem dieser Gegenstände geht etwas angenehm Einladendes aus. Die spitze Feder

ist teuer, die Vorhänge sind hässlich, aber teuer, der kantige Tisch wurde mit unzähligen Schnitzereien verziert, aber nichts davon möchtest du genauer betrachten. Magistra Immenfelds Einrichtung macht Anspruch deutlich, steht für einen exquisiten Geschmack, aber auch dafür, dass ihn die Magierin nicht genießen kann – oder will. Auf dem einzigen bequemen Möbelstück sitzt du gerade – und auch dies scheint nur vorgeblich etwas Gutes zu sein. Der unbequeme Stuhl der Magierin zwingt ihren Rücken in eine anmutend aufrechte Position, während dir die weichen Polster nicht nur keinen Halt geben, sondern dich in ihrer Flauschigkeit förmlich aufsaugen. Du fühlst dich noch kleiner als auf dem Gang und die Magierin thront nun über dir wie ein Raubvogel, der jederzeit auf seine Beute hinabstoßen könnte. Wenigstens erinnert dich dein pochendes Herz daran, dass du noch lebst. „Magistra Mondhaar also“, schneidet die Stimme der Magierin durch den Raum. Nickst du mit dem Kopf (213) oder schüttelst du ihn (79)?

126 (8+1)

Du wartest ein halbes Stundenglas lang, aber es lässt sich niemand blicken außer einer Maus, die an dir vorbeihuscht und sich ängstlich nach Nivia umsieht, der bei allen beliebten Akademiekatze, die den Gerüchten nach eine ehemalige Scholarin ist, der ein Zauberspruch spektakulär misslang. Die Katze siehst du aber auch nicht.

Du fragst dich, was du nun tun sollst? Weiterhin warten (175) oder doch lieber am Knauf der Tür drehen – auch wenn man das ja eigentlich nicht macht (101)? Vielleicht möchtest du aber auch lieber mit Hilfe des PENETRIZZELS einen Blick ins Innere der Stube werfen (198) oder doch lieber auf einen der Balkone klettern, um durch eines der Fenster schauen zu können (52)?

127

„Schön, dass du dich endlich zu uns gesellst“, stellt Mayla nüchtern fest. „Damit hast du den Untergang unseres Erzmagisters endgültig besiegelt.“ Während sie den Satz sagt, tätschelt sie die linke Wange des auf dem Steinpodest liegenden Magiers. „Das Ritual erfordert nicht nur seinen Leib, sondern auch den deinen.“

„Welches Ritual?“ (171)

„Wieso ich?“ (214)

„Warum habt Ihr mich nicht einfach geholt?“ (54)

128

Die Verwandlung misslingt, aber Kulwina hat deinen Versuch bemerkt. Du rechnest damit, dass sie dich wüst beschimpft, aber stattdessen tritt sie dir kräftig gegen das Schienbein. Du zuckst zusammen, ein Moment, den die Magd nutzt, um in Magistra Mondhaars Stube zu verschwinden und die Tür von innen zu verriegeln. Du fluchst leise vor dich hin, musst dann aber einsehen, keine Chance zu haben, die sich im Inneren versteckende Magd zu erreichen. Du überdenkst kurz deine Optionen, aber wenn dich Kulwina bei einem Lehrmeister anschwärzt, musst du dir um deinen Abschluss keine Sorgen mehr machen, weil du mit Sicherheit der Akademie verwiesen wirst. Am klügsten

wäre es wohl, die Beine in die Hand zu nehmen und von hier zu verschwinden, damit du später das Geschehene halbwegs glaubwürdig abstreiten kannst.

Reduziere deine Astralenergie um 8 Punkte und deine Lebensenergie um 2 Punkte, aber nicht unter 1 Lebenspunkt. Dann humpelst du zu Abschnitt 100.

129 (8+1)

Geduldig setzt du dich auf eine steinerne Bank direkt neben der Tür zu Magister Brutums Stube. Heute sollte der Tag deiner Abschlussprüfung werden, nun fühlt es sich an wie der Tag des Wartens. Warten kann so langweilig sein – oder so nervenaufreibend, wenn man keine Zeit hat zu warten. Warten, die Nähe zum Wort Warzen kommt dir in den Sinn. Hexen haben viele Warzen, das sagt zumindest der Volksmund. Hexen, Warzen, Warten – ein positiver Gedanke wäre jetzt angenehm, aber dir fallen nach den Hexen nur schaurige Dinge wie Flüche, Krankheiten, Scheiterhaufen und die strenge Inquisition des Mittelreichs ein, von der man sich in Lowangen erzählt, sie würde nur ungern zwischen Magiern und Hexen unterscheiden, was dich zwangsläufig zurück zu den Scheiterhaufen bringt ...

Du hängst noch eine Weile deinen düsteren Gedanken nach, dann hältst du die ewige Warterei nicht länger aus. Du willst Taten sprechen lassen (64).

130 (8+1)

Nivia lauscht deiner Frage, dann zuckt ihr Ohr und sie springt elegant von ihrem Stoffballenthron. Mit tipfelnden Schritten läuft sie durch die Flure, sodass es dir schwer fällt, ihr zu folgen. Hin und wieder kürzt sie unter einem Tisch oder einer Bank ab, quetscht sich zwischen der Wand und einem Möbelstück hindurch oder stürzt sich waghalsig von einem Regal, nachdem sie es vollkommen unnötig erklommen hat.

Du folgst der Katze eine Treppe hinab ins erste Obergeschoss, dann durch die Flure und landest schließlich vor Magistra Mondhaars Stube. Zufrieden kratzt Nivia an der Tür, dann lässt sich auf die Seite fallen und rollt sich auf den Rücken, offenbar in Erwartung einer neuerlichen Streicheleinheit. Kurz spürst du Verärgerung in dir aufsteigen, aber dann erinnerst du dich, dass du eine Katze gebeten hast, dir den Weg zu Magistra Mondhaar zu weisen – und sie hat dich immerhin bis zu ihrer Stube geführt. Was hattest du mehr erwarten können?

Enttäuscht kraulst du Nivias Bauch, dann springt die Katze auf und verschwindet unter einem Schrank. Du kehrst derweil zu Abschnitt 100 zurück.

131

Du sprichst den Zauber, aber das Prickeln in der Haut, das du immer dann gespürt hast, wenn der Zauber gelungen ist, bleibt aus. Du musst dich nicht erst an einem scharfkantigen Stein schneiden, um zu wissen, dass der Zauber misslungen ist.

Reduziere deine Astralenergie abhängig davon, um wie viele Punkte du deinen Rüstungsschutz erhöhen wolltest. Für 1 RS-Punkt zahlst du nun 2 Punkte Astralenergie, für 2 Punkte RS zahlst du 4 Astralpunkte und 3 Punkte RS kosten

dich nun sogar 8 Astralpunkte, obwohl du den Rüstungsschutzwert nicht um die jeweiligen Punkte erhöhen darfst. Danach musst du entscheiden, ob du den Zauber erneut versuchen willst (1) oder aufgibst und dem Gang folgst (36).

132

Als du näher kommst, siehst du tatsächlich ein Lächeln auf dem Gesicht des Hausmeisters, das sich aber schlagartig verfinstert, als er dich bemerkt. Die Pfeife fällt zu Boden und er springt mit einem Satz aus dem Stuhl, den du ihm nicht zugetraut hättest.

„Sie hat mich gewarnt, dass du hier auftauchen würdest“, knurrt er dich an, während seine Augen böse funkeln. „Das hat sie, Bursche. Verschwinde von hier!“

Du weichst irritiert zurück, stammelst verunsichert eine Frage: „Wer hat Euch vor mir gewarnt – und warum?“

„Ha“, triumphiert der weißhaarige Hausmeister mit dem Tonsurschnitt: „auch das hat Mayla vorhergesagt. Sie wusste, dass du mir diese Fragen stellen würdest.“

„Magistra Mondhaar?“, fragst du verwundert.

„Meine geliebte Mayla, so ein freundliches Kind“, sinniert der Alte kurz mit weicher Stimme, doch dann besinnt er sich wieder auf seine Wut dir gegenüber. Die knochigen Hände fassen einen Besenstiel, den er dir wütend entgegenstreckt. „Verschwinde. Du bekommst den Schlüssel nicht.“

„Schlüssel?“, fragst du erneut, verwirrter als zuvor. Das Ganze ergibt keinen Sinn. Woher soll der alte Horge wissen, worum du ihn bitten wolltest? Was auch immer hier passiert ist, Mayla scheint Horge irgendwie bezirzt zu haben – und hat ihm dabei mit Sicherheit auch den Schlüssel abgenommen. Den feindseligen Horge brauchst du jedenfalls nicht mehr zu fragen (120).

133

Zumindest wird es nicht langweilig in Magister Tienans Nähe. Mit einem Schmunzeln ignorierst du Magister Horigans Rat und suchst den alten Magier gleich unter dem Pavillon – wo du ihn aber nicht antriffst.

Den Magier zu suchen wird dich vermutlich einiges an Zeit kosten. Machst du dir dennoch die Mühe (162) oder lässt du den Magier in Ruhe (100)?

134

Vielleicht ein wenig unwirsch ziehst du die Hand zurück. Selbst wenn es die beiden ehrlich meinen sollten – und davon bist du nicht überzeugt – ist jetzt nicht die Zeit, dich fleischlichen Gelüsten hinzugeben. Die beiden Schwestern scheinen das freilich anders zu sehen. Kurz versuchen sie dich zu überzeugen, doch du bleibst standhaft, was dir die beiden schlagartig übel nehmen, als sie die Sinnlosigkeit ihrer Werbeversuche einsehen müssen. Während dir Altuna nur einen vernichtenden Blick zuwirft, ergänzt Birnja schnippisch, dass dir etwas entgangen sei, wofür sich andere ein Bein abhacken würden. Dann stiefeln die beiden so dermaßen brüskiert und hastig davon, dass du vor lauter Fassungslosigkeit vergisst, die beiden nach Erzmagus Erillion zu fragen. Mit einer Antwort hättest du allerdings auch nicht mehr gerechnet. Du brauchst einen kurzen Moment, um dich zu

sortieren, dann fällt dir der mit Pusteln übersäte Junge ein, der hoffentlich nicht Zeuge dieses peinlichen Moments geworden ist. Du schaust dich um, kannst ihn aber nirgends entdecken. Der Speisesaal ist leer (100).

135

Neugierig drehst du dich zu Magister Horigan. Der Magier hat sich von dem Stuhl erhoben und nickt dir glücklich lächelnd zu, die Augen zusammengepresst, als wollte er verhindern, dass eine Freudenträne über seine rote, rundliche Wange rollt.

„Niemand hätte gedacht, dass Magister Erillion eine Prüfung verpassen würde, aber es ist geschehen. Es muss einen Grund dafür geben – und ich werde ihn finden“, resümiert du. Es mag unwahrscheinlich erscheinen, dass es gelingen kann, einen Erzmagus zu entführen, aber es muss gelungen sein. Und auch wenn es unwahrscheinlich erscheinen mag, dass ein Studiosus ihn befreien kann, dir wird es gelingen.

„Habt Dank, Magister Horigan – Ihr habt mir sehr geholfen.“

Der Magier nickt und reicht dir mit zufriedenem Lächeln einen Heiltrank, der deine LeP um 1W6+2 bis zum Maximum von 29 erhöhen kann. Du wendest dich dankend ab und verlässt das Labor. Wer hätte gedacht, dass sich dieses betrügerische Experiment noch einmal als so erquickend herausstellen würde (100)?

136

Im Studierzimmer ist dir der Zauber immer leicht gefallen, aber hier, an diesem mystischen Ort, mit dem Wissen darum, dass von einem gelungenen Zauber Erzmagister Erillions Wohl abhängen wird, fällt es dir schwer, die Konzentration im notwendigen Maße aufrechtzuhalten. Der Zauber misslingt dir.

Reduziere deine Astralenergie um 8 Punkte und versuche es bei Abschnitt 82 noch einmal.

137

„Ihr habt recht“, murmelt der alte Magier leise, dann weint er laut schluchzend. Du tätschelst beruhigend seine Schulter, aber Magister Tienan zerfließt in Selbstmitleid. Wenn es deine Absicht war, ihm ein schlechtes Gewissen gegenüber der stets fürsorglichen Magd Ludwina zu machen, hast du das Gefühl, gehörig über das Ziel hinaus geschossen zu sein. Da du nicht das Gefühl hast, der stammelnd um Verzeihung flehende Magier würde sich beruhigen, versicherst du ihm noch einmal, das alles gut sei, und stiehst dich dann davon, bevor dich noch jemand in seiner Nähe sieht. Niemand mag aufstrebende Magier, die senile, alte Männer zum Weinen bringen (100).

138

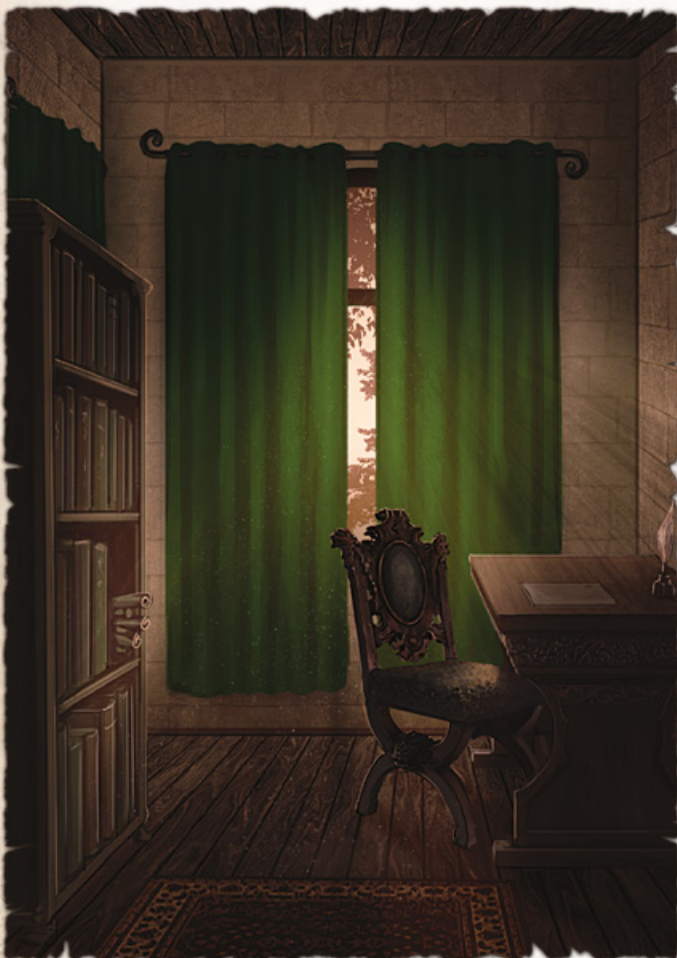
Die Tür bietet tatsächlich einen spürbaren magischen Widerstand, so als sei ihre Dichte erhöht worden. Es fällt dir schwer, sie zu durchdringen, aber schließlich gelingt es dir, einen Blick in das Heiligste eines jeden Lehrmeisters zu werfen – seine persönliche Arbeitsstube. Auch wenn die Magier innerhalb einer Akademie oft zusammen arbeiten und forschen, stehen sie doch auch stets in Konkurrenz

zueinander. Im privaten Arbeitszimmer entscheiden sich Karrieren, dort macht ein Magier die Entdeckungen, die er den anderen erst präsentiert, wenn er sicher ist, dafür die verdiente Anerkennung zu erhalten.

Magistra Mondhaars Arbeitsraum ist an Schlichtheit und Ordnung kaum zu übertreffen. Ein bequemer Stuhl steht neben dem mit grünen Vorhängen verdunkelten Fenster, davor befindet sich ein mit Schnitzereien versehener Tisch, auf dem zahlreiche Jagdszenen verewigt wurden. Auf der gegenüberliegenden, von dir aus gesehenen linken Seite muss sich ein Durchgang befinden, dieser ist aber von einem ebenfalls grünen Vorhang verdeckt. In einem Regal entdeckst du schließlich zahlreiche Standardwerke und Schriftrollen, darüber hängt ein robustes wirkendes Ritualschwert.

Was du bei all der Ordnung nicht erkennen kannst, ist, woran die Magierin wohl gerade forscht. Der Schreibtisch ist bis auf ein Tintenfasschen, eine Feder und ein paar leere Bögen Pergament leer, die Bücher verraten keinen Forschungsschwerpunkt und es gibt auch kein verdächtiges Objekt, an dem oder mit dessen Hilfe Magistra Mondhaar ihre Forschungen voranbringen könnte.

So beeindruckend die Ordnung auch ist, so enttäuscht bist du, nicht wenigstens einen kleinen Einblick in die Arbeiten der Magierin erhascht haben zu können. Hämissch überlegst du, ob sie vielleicht nichts allein hinbekommt. Du brichst den Zauber ab, woraufhin dein Geist regelrecht durch die Tür katapultiert wird. Es fällt dir schwer, dich nicht sofort zu übergeben, sodass du zunächst einen Moment ausruhen musst.



Reduziere deine Astralenergie um 6 Punkte und kehre dann zu Abschnitt 116 zurück.

139

„Ein gesunder Geist wohnt in einem gesunden Körper“, hallen die Worte von Magistra Olja Immenfeld nach. „Ohne Muskeln kann man keine Geste ausführen, ohne Spannung keinen Zauber aufrechterhalten.“

Nun, wenn du an deine bisherigen Prüfungsnoten denkst, scheint dein Körper gesund zu sein. Du bist dir eigentlich auch sicher, dass du genügend Muskeln für die Gesten der Verformungsmagie hast, aber ob Körperspannung deine Spezialität ist? Du warst schon immer eher schwächling und wenn du den Neckereien deiner Mitschüler glauben magst, bist du noch immer spindeldürr. Das Lowanger Land ist eine raue Ecke Aventuriens, der Ork wohnt vor den Toren der Stadt und herrscht faktisch über das gesamte Gebiet außerhalb der Stadtmauern – und innerhalb auch nur deswegen nicht, weil die hier lebenden Menschen und Elfen regelmäßige Tribute zahlen. Wie oft hast du gehört, dass es ein Wunder sei, dass ein Schwächling wie du hier älter als 10 Lenze werden konnte? Brinjas Antwort, du seist „so schmal, dass ihn die Orks hinter einer Birke nicht finden könnten“, empfandst du jedenfalls als wenig schmeichelhafte Erklärung.

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen beim Schwarzen Auge allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was er tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber fraglich – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Helden charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Ein kräftiger, aber im Kopf langsamer Held hätte einen hohen KK-Wert und einen niedrigen KL-Wert. Ein einfühlsamer, aber feiger Held hätte einen hohen IN-Wert und einen niedrigen MU-Wert.

Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft oder – in den meisten Fällen – auf eine Fertigkeit fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held genügend Kraft in den Armen hat, daher wird eine KK-Probe verlangt.

Schaue auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen KK-Wert von 10 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert aber größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.



Du schaust durch die Glasscheibe hinaus auf die schlammigen Straßen, in denen sich nach den Regenfällen der letzten Tage tiefe Pfützen gebildet haben. Das abgestandene Wasser funkelt nun im Sonnenschein, aber dafür hast du gerade keinen Blick. Schwach zeichnet sich dein Spiegelbild in der dicken Scheibe ab, sodass du deinen angespannten Oberarm begutachten kannst. Laut seufzend stellst du fest, dass du tatsächlich wie ein Schwächling aussiehst. Und Brinja hat wohl auch Recht, wenn sie dir keine großen Überlebenschancen außerhalb der Akademie einräumt. Anstatt dich weiter zu bedauern, verspürst du aber plötzlich neue Zuversicht. Du wirst die heutige Prüfung bestehen, du wirst mit Auszeichnung abschließen, du wirst beweisen, dass du würdig bist, an dieser Akademie als Magister zu arbeiten und eigene Studien zu beginnen. Und vorher wirst du dich vorbereiten. Du wirst zehn Liegestütze schaffen und beweisen, dass du Körperspannung hast. Entschlossen legst du dich in den Stützstand, tauchst einmal ab, drückst dich hoch ... und spürst das Zittern in deinen Armen. Lege eine Probe auf Körperkraft ab. Ist die Probe gelungen (202) oder nicht (38)?

140

Geduld ist eine Tugend und Tugendhaftigkeit zu beweisen die Pflicht eines Scholaren – aber du hältst es nicht mehr aus! Du wirst nicht weiter warten – diesen Entschluss hast du gefasst. Jetzt musst du nur noch entscheiden, was du stattdessen tun möchtest. Versucht du, die Tür zu öffnen (101), mit Hilfe des PENETRIZZEL durch die Wand zu schauen (198) oder wagst du einen Blick durch eines der Fenster (52)?

141

„Der wohnt hier aber nicht. Das ist Magistra Mondhaars Stube“, erklärt sie mit einem belehrenden Ton, der einer Lehrmeisterin zur Ehre gereichen würde. „Verschwindet von hier. Mir wurde von Magistra Mondhaar persönlich aufgetragen, ihre Wohnstube zu reinigen.“ Mit einer wedelnden Handbewegung scheucht sie dich fort, dann holt sie einen Schlüssel aus ihrer Schürze und macht sich daran, die Tür zur Stube zu öffnen. Vielleicht hat sich das Warten ja doch gelohnt. Kulwina hat tatsächlich einen Schlüssel zu der Stube, in die du einen Blick hineinwerfen möchtest. Willst du sie fragen, ob sie dich kurz in die Kammer von Magistra Mondhaar lässt (32), dich statt auf Worte lieber auf deine Zauberkünste verlassen (53) oder die arme Magd lieber in Ruhe lassen, um sie nicht in Schwierigkeiten zu bringen? Dann solltest du aber besser wirklich von hier verschwinden (100).

142 (8+1)

Würfle mit einem Würfel. Ist das Ergebnis gerade, geht es für dich bei Abschnitt 26 weiter, eine ungerade Zahl führt dich dagegen zu Abschnitt 119.

143

Der Erfolg deines Zaubers wird dir schlagartig und sehr drastisch vor Augen geführt. Die Magd erstarrt mitten in der Bewegung. Du kennst das Gefühl aus eigener

Erfahrung und kannst dich nur zu gut an das beklemmende Gefühl erinnern, keinen einzigen Muskel kontrollieren zu können. Alles ist starr, selbst dein Blick. Auch wenn es nicht unbequem oder gar körperlich anstrengend ist, macht sich doch schnell Panik breit. Wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt und sich die Magd wieder bewegen kann, wird sie dir auf jeden Fall nicht gerade gewogen sein – zu Recht, wie du zugeben musst. Bis dahin nutzt du aber die Gelegenheit, durch die offen stehende Tür zu schleichen und in Magistra Mondhaars Stube einzudringen. Reduziere deine Astralenergie um 8 Punkte und lies dann bei Abschnitt 116 weiter.

144

Was für eine peinliche Gestalt! Wolgana, die Studiosa, die wohl so viele Jungen verprügelt hat wie keine andere jemals zuvor an der Akademie der Verformungen, zelebriert nach jedem Sieg im Stockfechten ihre eigene Stärke mit genau dieser Geste – und jeder hasst sie dafür. Aber dein Sieg ist nah und Mayla hat die Demütigung definitiv verdient. Du hebst den Stock, schwingst ihn nach hinten – und triffst etwas. Überrascht wendest du dich um und entdeckst den schlaffen Körper Magister Brutums, der bewusstlos hinter dir liegt. Der Magier muss sich angeschlichen haben, aber gegen deine gefährliche Angebergeste hatte er einfach keine Chance. Doch noch solltest du nicht feiern, denn da ist ja immer noch eine Magierin, die ebenfalls bewusstlos geschlagen werden will. Du holst aus, doch da hörst du plötzlich eine Stimme (27).

145

Schreibe den Ort auf, den du aufsuchen möchtest. Suche dann für jeden Buchstaben den zugehörigen Zahlenwert heraus und addiere die Zahlwerte, um den Abschnitt zu finden, bei dem du deine Suche fortsetzen kannst. Artikel wie „der“, „die“ und „das“ sowie Groß- und Kleinschreibung kannst du ignorieren.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü	ß
6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Wenn der Zielabschnitt nicht mit den Worten *Das muss des Rätsels Lösung sein!* beginnt, lies den Abschnitt nicht durch. In diesem Fall hast du einen Fehler gemacht, der dich einiges an Zeit kostet. Erhöhe den Zeitzähler um 2 Felder und kehre zu Abschnitt 100 zurück. Wenn der Abschnitt allerdings mit besagtem Satz beginnt, darfst du den Absatz mit einem zufriedenen Lächeln weiterlesen.

146 (8+1)

Magister Tienan in seiner Stube aufzusuchen ist leichter gesagt als getan. Du gehst in den Trakt der Lehrmeister, kannst dich aber beim besten Willen nicht erinnern, wo Magister Tienans Stube zu finden ist. Dann wird dir

bewusst, dass jeder Magister Tienan dort sucht, wo man ihn nicht erwartet – und deswegen hat noch keiner deiner Kommilitonen die Stube des wirrköpfigen Magiers aufgesucht. Dir ist es nicht anders ergangen.

Nachdem du eine Weile ziellos umher geirrt bist, gehst du in den Speisesaal, wo dir zu deinem großen Glück die Magd Ludwina über den Weg läuft. Sie erklärt sich bereit, dir die Stube zu zeigen, welche in der Nähe zur Bibliothek gelegen und zugesperrt ist. Die Magd erklärt dir daraufhin, dass Magister Tienan sicherlich nicht in seiner Stube sei, schließlich würde er sie nie verschließen, weil Ludwina ihm dann nicht helfen könne. Stattdessen sagt sie, dass er vermutlich noch im Pavillon sitzt und einen Vortrag übt. Das hättest du in der Tat nicht erwartet.

Suchst du Tienan dort (207), oder überlegst du selbst, wo man ihn nicht erwarten würde (84)?

147

Mehr der Form halber als wirklich mit Hoffnung auf eine positive Antwort fragst du zunächst nach Magister Erillion und Magistra Mondhaar, aber die hölzerne Fratze stößt in beiden Fällen nur ein langgezogenes „Neeeeiiiiiiiiinnnn!“ aus.

Das scheppernde Geräusch ist dabei so durchdringend und unangenehm, dass du davon absiehst, alle Lehrer einzeln abzufragen. Stattdessen pochst du beherzt gegen die Tür. Wenn jemand dort ist, wird er dir schon öffnen.

Tatsächlich hörst du schlurfende Schritte, dann wird die Tür rabiat aufgestoßen und Magistra Immenfeld steckt ihren Kopf durch die Tür. Sie betrachtet dich misstrauisch, dann fragt sie „Wer stört?“, obwohl sie dich gut sehen kann und die Frage eher einer Anklage gleicht.

Du zögerst kurz, setzt zu einer Antwort an, wirst aber mit einem herausfordernden „Nun?“ sofort wieder unterbrochen.

Die Magierin macht nicht den Eindruck, als hätte sie gerade Zeit für dich und diese überkorrekte Bürokratin wird einem Studiosus sicher keinen Schlüssel aus dem Lehrerzimmer geben.

„Verzeiht“, stammelst du, dann bedenkt dich Magistra Immenfeld mit einem bösen Blick und wirft die Tür zu.

Mit freundlichen Worten wirst du nicht in das Lehrerzimmer gelangen. Gibst du auf (120) oder versuchst du es noch einmal – diesmal aber unsichtbar (91)?

148 (8+1)

Wenn Magister Horrigan im Haus ist, dann mit Sicherheit in seinem Laboratorium.

Im hintersten Winkel des Kellergeschosses betrittst du zunächst das Lehlabor, das menschenleer ist. Wie oft hast du schon an einem der zwölf mit Steinplatten bedeckten Tische gesessen und unter den strengen Augen von Alchimicus Horrigan experimentiert. Wie viele andere Scholaren empfindest du tiefen Respekt vor dem Mann. Er ist stets freundlich, hat ein offenes Ohr

für seine Schüler und auch wenn er mit aller Vehemenz das Einhalten strengster Sicherheitsregeln von seinen Scholaren einfordert, so ist er doch in seinem Herzen ein Praktiker, der eigentlich lieber erst einmal ausprobiert, bevor er zu lange über etwas sinniert. Dieser Widerspruch spiegelt sich auf entlarvende Weise in den Laboren wider. Da ist zunächst das Lehlabor: saubere Tische, allesamt leer geräumt, an jeder Wand eine Tafel, auf der die wichtigsten Sicherheitsregeln vermerkt sind – etwa nur im Stehen zu arbeiten oder stets die Hände zu

waschen, nachdem der Raum betreten und bevor er wieder verlassen wird. Nach jeder Unterrichtsstunde sind zwei Scholaren damit beauftragt, den Raum penibel auszufegen, die Tische zu reinigen und die übrig gebliebenen Alchimica zusammenzusammeln. Vom Lehlabor aus erreicht man dann das große Laboratorium. Man kann nicht behaupten, dass der Raum dreckig sei, aber obwohl im Moment niemand hier ist, stehen auf den meisten Tischen Glasapparaturen enormen Ausmaßes – in einer davon wird sogar gerade eine zähe Flüssigkeit mit Hilfe einer Kerze langsam erhitzt. Dass hier alle Sicherheitsregeln eingehalten werden und die gleiche Ordnung herrscht wie im Lehlabor, kann man beim besten Willen nicht behaupten. Du bist dir auch nicht sicher, ob hier harmlose Alchimica in den Aufbauten lagern oder doch gefährliche Dinge, die eigentlich unter Verschluss gehören. Du hast beim besten Willen keine Ahnung, wozu die Apparaturen wohl dienen mögen – lediglich einen Aufbau erkennst du wieder, weil er Teil einer Hausarbeit war. Wie du erst im Nachhinein erfahren hast, konfrontiert Alchimicus Horrigan jeden Jahrgang mit diesem Experiment und verpflichtet seine Scholaren nach Rückgabe der Hausaufgabe zu absoluter Verschwiegenheit, was bislang noch immer funktioniert hat – schon weil es ein großer Spaß für alle Eingeweihten ist, zu sehen, mit welcher Raffinesse der Magier sein Wissen teilt. Mancher würde vielleicht auch behaupten, wie der Magister seine gutgläubigen Scholaren hereinlegt.

Zunächst weist Magister Horrigan immer auf die enorme Gefahr hin, die dem Versuch innewohnt. Ein falscher Handgriff und die komplette Apparatur würde dem Experimentierenden im wahrsten Sinne des Wortes um die Ohren fliegen. Deswegen darf nur der Lehrmeister selbst Hand anlegen und die Scholaren müssen einen gebührenden Sicherheitsabstand wahren. In der Apparatur werden eine grüne und eine blaue Flüssigkeit verkocht. Zunächst steigt die grüne Flüssigkeit in einem Zylinder auf und tropft dann in die blaue Flüssigkeit. Diese wird noch stärker erhitzt als die grüne, sodass sie als Dampf aufsteigen und durch die Apparatur zirkulieren kann. Der Dampf kondensiert dann und wird in einem Becken als klare Flüssigkeit gesammelt. Bis hierhin mag der Aufbau zwar sehr komplex sein, aber das Ergebnis ist noch wenig verblüffend. Kurios wird es erst, wenn Magister Horrigan die Flüssigkeit aus dem Becken abschöpft und über einen Trichter dem Gefäß mit der blauen Flüssigkeit zuführt. Die blaue Flüssigkeit bleicht nicht etwa aus, was geschehen müsste, wenn sie verdünnt würde.



Sie behält ihr kräftiges Blau bei. Jede Gesetzmäßigkeit, die sich auf die Konzentration und das Vermengen von alchemistischen Stoffen bezieht, scheint außer Kraft gesetzt. Damals hast du eine Woche lang verzweifelt versucht, das Experiment als Hausaufgabe zu erklären, die Flüssigkeit in dem Aufbau zu benennen und eine Erklärung für das Gesehene zu finden. Im Nachhinein hat dein bemühtes Geschreibsel die Note ‚Tadelhaft‘ mehr als verdient gehabt. Du musstest die Hausarbeit sogar wiederholen – wie alle anderen Scholaren auch – und selbst diese zweite Arbeit hat der Alchimbus nur kopfschüttelnd und mit einem knappen ‚Bestanden‘ bewertet. Dabei war die Erklärung ... „Was suchst du denn hier, ist heute nicht der große Tag deiner Prüfung?“, reißt dich eine freundliche Stimme aus deinen Gedanken. In der Tür zum kleinen Labor – dem Reich des Chaos, wie es von all jenen beschrieben wird, die einen schüchternen Blick hineinwerfen durften – entdeckst du das runde Gesicht von Alchimbus Horrigan, dessen untere Hälfte von einem wirren, ungestutzten, weißen Bart verdeckt wird.

Wie möchtest du antworten? „Guten Morgen, Magister Horrigan, ...

... meine Prüfung ist verschoben worden, aber ich habe da eine Frage: Wisst Ihr zufällig, wo Erzmagus Erillion stecken könnte?“ (31)

... meine Prüfer sind nicht zur Prüfung erschienen. Ihr wisst nicht zufällig, wo sie sein könnten?“ (186)

... etwas Schreckliches ist passiert – Magister Erillion wurde entführt!“ (95)

... stellt Euch vor: Magistra Mondhaar hat Magister Erillion entführt!“ (122)

149

Eine Maus. Du spürst das flauschige weiße Fell, die spitze Nase, das Kitzeln der langen Haare, ein Jucken hinter den runden Ohren und das Zucken deines langen Schwanzes. Vor allem aber ragt das Loch in der Mauer nun hoch über dir auf. Du kannst bequem hindurch schauen, deine Sachen erkennen. Ein paar trippelnde Schritte und schon bist du auf der anderen Seite. Jetzt musst du nur warten, bis die Verwandlung endet.

Eine kleine Maus in einem düsteren Keller, irgendwie passend, findest du. Und dann packt dich etwas im Nacken. Du spürst scharfe Krallen, die Zähne eines Tieres, die sich tief in deine Haut graben, dann ein heftiger Ruck ... (2).

150

Wütend brüllend stürmst du vor. In deinem Repertoire hast du keinen Kampfzauber, der dir in dieser Situation etwas nutzen würde. Deine Sprüche basieren auf direkter Berührung, auf Konzentration, dem Brechen des Geistes deines Gegenübers. Du rechnest dir keine Chance aus, eine Magierin in Maylas Rang im Geiste brechen zu können. Vielleicht körperlich, aber ganz sicher nicht ihren Kopf. Ein Blitzstrahl käme dir nun recht oder ein Feuerball, aber einen solchen Zauber beherrscht du nicht. Also bleibt dir nur das

Überraschungsmoment. Du holst aus, lässt deinen Stab einmal über deinem Kopf kreisen, wirfst dich vor und schlägst nach der Magierin, die ihren Stab erst im letzten Augenblick ein Stück nach oben zieht und deinen Hieb abwehrt.

Fast berühren sich eure Nasenspitzen. Ihr wutverzerrtes Gesicht kannst du kaum erkennen. Zu sehr nimmt dich der Zorn in seinen Bann, der in den Augen der Halbelfe lodert. Dann faucht sie: „Ich habe euch immer gelehrt: Unser Weg ist nicht offensiv, er ist taktisch, er ist von Geschick und Intelligenz geprägt. Du magst mutig sein, aber du bist ganz allein.“

Dann zieht sie sich mit einem eleganten Ausfallschritt zurück und streckt dir auffordernd den Stab entgegen. „Kämpfe!“, fordert sie dich zischend auf (200).

151 (8+1)

Es dauert eine ganze Weile, bis du Nivia gefunden hast. Die fuchsrote Katze liegt eingerollt im zweiten Obergeschoss vor der Tür zur Schneiderei, auf einem dicken Stoffballen thronend. Als du dich ihr näherst, dreht sie erst ein Ohr in deine Richtung, dann reckt sie andächtig den Kopf. Es scheint dir, als würde sie abschätzen wollen, ob du einer Audienz würdig bist.

Die klugen, grünen Augen erinnern dich für einen kurzen Augenblick daran, welches Schicksal die Katze umgibt, doch dann streckt sich das Tier – also die verwandelte Kommilitonin – und rollt sich genüsslich auf den Rücken. Du bist dir sicher, dass Nivia dir bei der Suche nach Erzmagus Erillion behilflich sein könnte, wenn sie doch nur reden könnte! Dir ist klar, dass das kaum gelingen wird



– die unzähligen Versuche, Nivias Verwandlung zu beenden, sind ein ebenso legendäres wie düsteres Kapitel der Akademie. Aber manchmal scheint sich Nivias menschlicher Ursprung eine Bahn in ihre Gedanken zu brechen und sie reagiert auf einfache Sätze, als könnte sie jedes Wort verstehen.

Willst du versuchen, mit der Katze zu reden (62), oder wagst du einen ungleich kühneren Plan, um mit Nivia zu kommunizieren: Wie die einstige Schülerin auch, könntest du dich per SALANDER / WOLFSTATZE in eine Katze verwandeln. Zwar weist du aus eigener Erfahrung, dass die Erinnerungen während und nach der Verwandlung selten klar sind und meist an Träume erinnern – aber so mancher Traum wirkt, als hätte man ihn tatsächlich erlebt (37). Diese Option steht dir nur offen, wenn du noch über 16 / 12 oder mehr Punkte Astralenergie verfügst. Vielleicht möchtest du die Katze aber auch einfach in Ruhe lassen. Dann geht es zurück zu Abschnitt 100. In diesem Fall kannst du das Kreuz vor der Option, Nivia zu suchen, wegradieren und das 8+1 bei diesem Abschnitt durchstreichen. Du weißt ja jetzt, wo du Nivia finden kannst.

152

Lies Abschnitt 28!

153

Du atmest tief ein, dann lässt du deinem Atem langsam entweichen. Erneut atmest du ein, hustest, verschluckst dich. Keuchend schlägst du die Augen auf. Das ist nicht der Weg zur Entspannung, dazu musst du noch viel ruhiger sein. Lege eine weitere Probe auf Intuition ab, diesmal aber eine um 2 Punkte erschwerte. Ist diese Probe gelungen (218) oder scheiterst du erneut (10)?

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Eine Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um 2 Punkte erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 Punkte – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 10 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 8 oder kleiner. Damit würde eine 8 und jede kleinere Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen. Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

154

Du kniest dich vor das Schloss und wirfst einen Blick hinein. Der von hier aus sichtbare Bereich ist in dunklem Zwielicht gehalten, sodass du nur Schemen erkennen

kannst – von einem Stuhl und einem halben Tisch. Eine spektakuläre Entdeckung ist das nicht, aber du bist beruhigt, nicht in das funkelnde Auge eines Dämons oder eine Bolzen verschießende Falle geschaut zu haben – zugetraut hättest du Magistra Mondhaar schließlich alles (118).

155

„Magister Tienan, ich störe Euch wirklich nur ungern und es tut mir sehr leid“, setzt du an, „aber es ist von großer Wichtigkeit, dass ich Magistra Mondhaar finde.“

Für einen Augenblick beruhigt sich der Magier, doch dann wütet er weiter: „Ihr respektiert mich nicht und Ihr achtet meine Worte nicht. Es ist unverschämte, wie Ihr ...“ Statt sich zu beruhigen wirft er dir nun ein paar Beleidigungen an den Kopf, die du so noch nie gehört hast. Vermutlich waren die Formulierungen schon nicht mehr gebräuchlich, als du geboren wurdest, aber der polternde Magier schleudert sie dir mit solcher Inbrunst entgegen, dass du ein lautes Lachen unterdrücken musst, um die Situation nicht vollends eskalieren zu lassen.

Mit einer beschwichtigenden Geste ziehst du dich zu Abschnitt 100 zurück.

156

Wie jede andere Tür zu den Stuben der Lehrmeister besitzt auch diese Tür ein Schlüsselloch – es ist dir aber unmöglich, hindurchzuschauen. Im Schlüsselloch steckt ein Stein, der perfekt in das Schloss zu passen scheint. Wie er dort hingekommen ist und wie es Magister Brutum gelingt, ihn wieder herauszuholen, um seinen Schlüssel ins Loch zu stecken, entzieht sich deiner Kenntnis, aber du hast schon Verrückteres in den Mauern der Akademie zu Gesicht bekommen. Trotzdem erfüllt es natürlich seinen Zweck (64).

157

„Magistra Mondhaar soll Erzmagus Erillion entführt haben?“, fragt dich der Alchimicus.

Du nickst und sagst mit einem flauen Gefühl im Magen: „Ich bin mir sicher. Es klingt verrückt, aber es gibt keine andere Erklärung.“

Du würdest erwarten, dass dir der Magier misstraut, deinen Verdacht anzweifelt, aber stattdessen schaut er mit glasigem Blick über deine Schulter hinaus in das große Labor. „Entführt ...“, murmelt er leise, aber es scheint, als wäre er mit seinen Gedanken für einen kurzen Moment nicht bei dir. Dann flackert ein Funke in seinen Augen auf, ein Strahlen tritt in sein Gesicht, das du schon so oft gesehen hast. Immer wenn ein Studiosus eine gute Idee hatte, immer wenn ein kompliziertes Experiment gelungen ist, immer dann, wenn Magister Horrigan selbst eine gute Idee hat, zeigt er diese geradezu kindliche Freude. Und in diesem Augenblick erkennst du die Begeisterung, für die der alte Alchimicus an der ganzen Schule bekannt ist.

Du kannst dich gerade noch rechtzeitig zur Seite drehen, als der Magier aufspringt, dich im Gehen mitreißt und förmlich in das große Labor schleift (74).



158 ○

Du füllst dich ausgelaugt, für den Zauber hast du keine Kraft mehr. Magier müssen mit ihren Kräften haushalten, und so ziehst du dich auf deine Stube zurück. Besuchst du diesen Abschnitt zum ersten (103) oder zum zweiten Mal (177)?

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

159 (8+1)

In Magistra Mondhaars Stube zu stehen ist schon aufregend, aber die Vorstellung, auch in ihr privates Arbeitszimmer schauen können, lässt dein Herz schneller schlagen. Voller Freude presst du die Stirn an die Wand und konzentrierst dich auf den Zauber: „Penetrizzel, Penetrizzel ...“

Lege eine Zauberprobe (MU/KL/IN) ab, die um 3 Punkte erschwert ist. Wenn du weniger als 6 Punkte Astralenergie hast oder die Probe misslingt, geht es für dich bei Abschnitt 189 weiter. Eine geglückte Probe und ein ausreichender Astralenergievorrat bringen dich dagegen zu Abschnitt 138.

160

„Wie immer seid Ihr zu nachsichtig mit einem alten Mann“, erklärt dir ebenjener alte Mann, während er die hinabrollende Träne mit dem Handrücken wegwischt. „Wollt Ihr mich denn schon zum Essen begleiten?“

Du schüttelst den Kopf und verneinst, schließlich sei es dafür tatsächlich noch viel zu früh. Ein zufriedenes, glückliches Lächeln umspielt die Lippen des Magiers.

„Magister Tienan“, versuchst du es, „ich habe eine sehr wichtige Frage. Ich muss Magistra Mondhaar finden. Habt Ihr sie gesehen?“

„Mayla“, sagt der Magier selig. „Ich habe Mayla schon oft gesehen, sehr oft.“ Dann nickt er zufrieden, setzt den Satz aber leider nicht fort.

Erst schaust du erwartungsvoll, dann begreifst du, dass der alte Mann deine Frage beantwortet hat. Deine Geduld erschöpft sich langsam, dennoch bleibt dir nichts anderes übrig, als deine Frage zu präzisieren: „Wann und wo habt ihr Mayla das letzte Mal gesehen?“

Lege eine Probe auf *Willenskraft* (MU/IN/CH) ab, die um 3 Punkte erleichtert ist. Sprichst du noch immer mit zuckersüßer Stimme (59) oder schleicht sich durch eine misslungene Probe ein scharfer Unterton der Ungeduld ein (16)?

161

Du konzentrierst dich auf Kulwinas Gestalt und sprichst die Zauberformel.

Lege eine Probe auf den Zauber *SALANDER* (KL/IN/KO) ab, die um 2 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 29, eine misslungene zu Abschnitt 128. Wenn du weniger als 16 Punkte Astralenergie hast, musst du ebenfalls mit Abschnitt 128 vorlieb nehmen.

162 (8+1)

Du überlegst nun doch wieder, wo du Magister Tienan erwarten würdest, wägst ab, ob du ihn genau dort suchen sollst oder das gerade nicht – und guckst dann doch überall nach. Im Speisesaal, in der Bibliothek, vor seiner Stube, noch einmal im Hof – der Magier bleibt verschwunden. Willst du weiter nach ihm suchen (72) oder die Suche endgültig abbrechen (100)?

163

Als du am nächsten Morgen erwachst, Erinnerst du dich kaum an den vorangegangenen Tag. Nachdem du dich angekleidet hast und auf dem Weg zum Speisesaal von Magistra Mondhaar freundlich begrüßt worden bist, die dir immer ein wenig suspekt war, weil sie mit Sicherheit neidisch auf deine schulischen Leistungen ist, huscht plötzlich ein Gedanke durch deinen Geist: Gestern war der Tag deiner Prüfung und an dir nagt nun die Gewissheit, nicht bestanden zu haben. Hat dich die Magierin deswegen so freundlich begrüßt? Und wie konnte es geschehen, dass du deine Prüfung nicht bestanden hast? Du kannst dich nicht an einen Fehler in deiner Prüfung erinnern – aber dann wird dir bewusst, dass du dich an überhaupt nichts erinnern kannst, nicht einmal an die Prüfung selbst.

Vielleicht kommt die Erinnerung wieder. Vielleicht gelingt es dir ja auch im nächsten Anlauf, die Prüfung zu bestehen. Im Moment bleibt dir allerdings nur die Erkenntnis, versagt zu haben.

ENDE

164

Du kehrst zu Magister Erillions Stube zurück und klopfst, aber noch immer gibt es keine Antwort. Der Erzmagus ist nicht zurückgekehrt – oder ist er das und nun schon wieder weg?

Möchtest du dich gleich nach einer anderen Option umsehen (100) oder warten (55)?

165

Ein langer Schwanz, Schnurrhaare, seidiges, unauffällig braunes Fell, dazu scharfe Krallen und vor allem diese unglaublich scharfen Augen, dank derer der Gang gleich viel heller ist. Die Form der Katze war eine sehr praktische Wahl, auch wenn du nun feststellen musst, dass das Durchkriechen des Lochs eine knappe Angelegenheit wird. Erst jetzt erkennst du einige scharfe Kanten im Gestein und erst jetzt kannst du abschätzen, dass du in der Öffnung nicht viel Platz haben wirst.

Dennoch muss es ja vorwärts gehen, also zwängst du dich in den Spalt. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung*

(Entwinden) (GE=14/GE=14/KO=6) bei FW 12 ab. Ist sie gelungen (39) oder nicht (12)?

166 (8+1)

Du wartest eine ganze Weile, aber außer einer Maus erscheint niemand im Speisesaal. Die größte Entdeckung hier ist eine kleine Schüssel, in der drei dünne Wurstscheiben als Überbleibsel vom Frühstück zurückgeblieben sind. Wenn du möchtest, kannst du deinen Schatz gerne einstecken und in deinem Inventar notieren. Als du des Wartens überdrüssig bist, überlegst du dir etwas Anderes, um Magister Erillion zu finden (100).

167

Du musst vollkommen von Sinnen sein. Es ist dein Prüfungstag, aber anstatt in Magister Erillions Stube deine letzte Prüfung abzulegen, durchstreifst du die Akademie auf der Suche nach ihm. Wenn sich das nicht bitterböse für dich rächt. Aber gut – dein Entschluss ist gefasst, weshalb du dir genau überlegst, welche Optionen du nun hast.

Die sicherste Lösung wäre es vermutlich, deine Beobachtungen einem Lehrmeister zu melden und dich dann einfach herauszuhalten. Zwar sind viele Magier mit ihren Scholaren unterwegs, aber einige sollten doch in der Akademie verblieben sein. Magister Horrigan wäre wohl für die meisten der erste Anlaufpunkt, schließlich gilt der alte Magier als erfahren, sehr kompetent, aber auch freundlich und den Worten seiner Studiosi trauend. Magistra Immenfeld ist dagegen stets misstrauisch und sehr auf die Einhaltung von Regeln bedacht. Ob sie dir eine Hilfe wäre oder die ganze Situation nur verkomplizieren würde? Du bist dir nicht sicher.

Weniger riskant, dafür aber noch schwieriger, dürfte es sein, Magister Tienan um Rat zu fragen. Der wirre Magier mag ein brillanter Magietheoretiker sein, ist aber noch weltfremder als die Elfen der grünen Ebene und sein Geist scheint oft nicht im Hier und Jetzt zu weilen. Andere würden ihn sehr viel drastischer als schlicht verrückt beschreiben.

Natürlich könnte es auch interessant sein, die Stuben von Magistra Mondhaar und Magister Brutum in Augenschein zu nehmen, ebenso lohnt aber vielleicht auch ein erneuter Besuch von Magister Erillions Räumlichkeiten.

Vielleicht findest du aber auch beim Personal der Akademie eine nützliche Aussage über den Verbleib des Erzmagiers. Vermutlich sind Besuche beim Lehrerzimmer, im Speisesaal oder im Innenhof lohnend. Nicht ganz so gewöhnlich wäre es, jemandem im Dachgeschoss oder im Keller anzutreffen, aber wenn man dort jemanden trifft, ist es vielleicht sogar der Gesuchte selbst – wer kann das sagen, bevor er sich dort umgeschaut hat.

Eine ganz besondere Zeugin, die auch an den entlegensten Orten zu den unmöglichsten Zeiten auftaucht und ihren tierischen Instinkten folgend für Menschen ungewöhnliche Beobachtungen zu machen vermag, ist Nivia, die Katze. Dass es sich bei dem Tier um eine verwandelte

Scholarin handeln soll, die schon seit Jahren in ihrem tierischen Körper gefangen ist, lässt dich hoffen, dass irgendeine Form der Kommunikation möglich sein könnte.

Vielleicht wäre es aber auch eine Möglichkeit, dass du dich zumindest zeitweise in deine Stube zurückziehst. Manchmal soll auch die Erkenntnis den nach ihr Suchenden finden ...

Entscheide dich bei Abschnitt (100).

168

Du triffst Magister Horrigan im Treppenhaus, wo er gerade auf dem Weg nach unten in Richtung Keller ist.

Nachdem er dir versichert hat, dass du ihn nicht störst, und ihr auf einer steinernen Bank im untersten Wandelgang Platz genommen habt, berichtest du ihm von deinen Vermutungen. Er hört dir aufmerksam zu, dann streicht er sich nachdenklich über den Bart und betrachtet dich abschätzend.

„Ich hätte gedacht, du bist aus anderem Holz geschnitzt“, beginnt er ein wenig unerwartet.

„Klug, fleißig, strebsam, akribisch, zu hervorragenden Leistungen fähig. Das Kollegium hält große Stücke auf dich, letztendlich wohl auch, weil du dich stets an die Regeln gehalten hast. Und jetzt fragst du mich, ob ich dir die verbotene Tür öffnen kann.“

Der strenge Blick ist wohl verdient, wenn du darüber nachdenkst, aber dann erschallt plötzlich lautes Lachen aus der Kehle des Magiers. Prustend hält er sich den Bauch, dann wird er rot.

„Verzeih“, fährt er fort, als er sich ein wenig beruhigt hat, „aber ich freue mich so!“

Deinen fragenden Gesichtsausdruck deutet Magister Horrigan offenbar genauso, wie er gemeint ist.

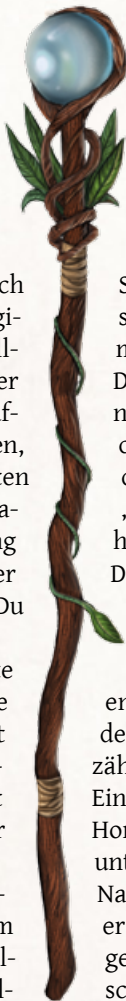
„Das ist das Verrückteste, was ich je von dir gehört habe. Oh, ich korrigiere mich – das ist endlich mal etwas überhaupt Verrücktes! Das aus deinem Munde – würde ich es meinen Kollegen erzählen, würde es mir keiner glauben.“

Ein lautes Glucksen ist Zeugnis davon, dass Magister Horrigan wenigstens bemüht ist, weiteres Lachen zu unterdrücken.

Nachdem er sich etwas beruhigt hat, fährt der Magier fort: „Ich weiß nicht, ob du mit deinen Vermutungen recht hast, aber auch ich suche Magister Erillion schon seit dem Morgen und konnte ihn nicht finden.“

Es wird mir vor Anbeginn des Abends nicht gelingen, irgendwen dazu zu bringen, unsere geschätzte Spektabilität zu suchen, daher musst du deinen Weg wohl alleine gehen. Du weißt, dass ich meine Studiosi besonders gerne dann unterstütze, wenn sie unerwartete Wege für sich entdecken, aber die verbotene Tür für dich öffnen? Du würdest mich vielleicht sogar in einen inneren Konflikt stürzen, aber da ich keinen Schlüssel für diese Räumlichkeiten besitze ...“

Magister Horrigan hebt erst entschuldigend die Hände, dann lächelt er und zwinkert dir zu: „Wen ich wohl in Konflikte stürzte, wenn ich dir verriete, dass neben Magister Erillion und Magistra Mondhaar auch der Hausmeister einen solchen Schlüssel besitzt – und ein



weiterer im Lehrerzimmer hängt, beschriftet allerdings mit den Worten ‚große Klappe, Sickergrube‘.“

„Danke“, sagst du freudig, wenn auch ein wenig zu verlegen, dann springst du auf und wendest dich ab.

Du bist schon auf dem Rückweg zu Abschnitt 120, als du noch einmal die ruhige Stimme von Magister Horrigan hörst, der nun aufrecht auf der Bank sitzt und sehr ernsthaft wirkt: „Ein steiniger Weg ist besser als ein Dickicht ohne Pfad. Auch wenn es beschwerlich erscheint, sollte man den Wegen folgen, die sich einem auftun – und nicht auf jene hoffen, die doch nicht existieren.“

Dann erhebt sich auch Magister Horrigan und geht in die andere Richtung fort.

169

Während du in Gedanken immer wieder das magische Wort wiederholst, dringt dein Geist stetig weiter voran. Wie ein Nagel, der von einem Hammer in eine Wand getrieben wird, bahnst du dir einen Weg – bis sich dein Blick schließlich auf der anderen Seite der Mauer öffnet. Das helle Licht der Praiosscheibe fällt durch den sich lichtenden Nebel, Rauchwolken kräuseln sich über den Dächern der Stadt. Die Fachwerkhäuser auf der anderen Straßenseite scheinen sich gegenseitig zu stützen, während Mägde und Bur-schen hastig durch Türen eilen, um in den Geschäften der Stadt ihre Besorgungen zu machen. Eine Bäuerin drischt wütend mit einem langen Stock auf einen Ochsen ein, der einen offenbar überladenen Wagen durch die schlammige Straße ziehen soll. Eine Handvoll Kinder tobt derweil durch den Dreck, während sie versuchen, ein junges Schwein einzufangen. Zwei alte Männer tauschen den neusten Tratsch aus, eine narbenübersäte Frau prüft kritisch den Schliff ihres Schwertes, während der Schmied nervös von einem Bein auf das andere tänzelt. Ein Mann mit Ratsherren-perücke müht sich verzweifelt, die teure Kleidung nicht zu beschmutzen, während eine Frau ihren Nachttopf aus dem Fenster direkt über ihm ausleeren möchte ...

Für einen Moment genießt du den Ausblick, das hektische Treiben, das Beschauen des Lebens außerhalb der Akademie. Doch dann spürst du, wie der Zauber an deinen Kräften zerzt. Noch einmal lässt du deinen Blick schweifen, dann ziehst du deinen Geist zurück, zwingst ihn kurz durch die solide Mauer und empfängst ihn wieder in deinem eigenen Körper. Du schlägst die Augen auf – und lehnst mit der Stirn an einer weiß getünchten, soliden Wand.

Reduziere deine Astralenergie um 6 Punkte und lies dann bei Abschnitt 4 weiter.

170 (8+1)

Nachdem du dir zum zweiten Mal nachgeschenkt und den Krug erneut vor lauter Langeweile geleert hast, beschleicht dich ein neuer Gedanke – du kannst Magister Horrigans Rat auf diese Weise nicht austricksen. Als du entschieden hast, hier auf den Magier zu warten, weil du überzeugt warst, er würde von alleine zu dir kommen, hast du deine Erwartung ganz deutlich geändert. Du hast den Magier hier erwartet – und das ist bekanntlich der letzte Ort, wo du ihn wirst finden können. Mit

hängenden Schultern stellst du den Krug zur Seite und verlässt den Speisesaal wieder (84).

171

Mayla schnaubt verächtlich: „Dummer Junge. Das hier ist keine Ritter-Rondramir-Geschichte, in der der dumme Schurke dem strahlenden Helden noch schnell seine Pläne offenbart, bevor es zur finalen Konfrontation kommt. Hier stirbst du einfach. An einer Kampfschule hättest du vielleicht etwas Nützlicheres gelernt, etwas, dass dich die nächsten Augenblicke überleben lassen würde, aber wie ich euch immer gelehrt habe: Unser Weg ist nicht offensiv, er ist taktisch, er ist von Geschick und Intelligenz geprägt. Du magst mutig sein, aber du bist ganz allein.“

Der letzte Teil gleicht einem Fauchen, dann macht Mayla einen Satz nach vorn. Du reißt deinen Zauberstab hoch, wehrst ihren ersten Hieb ab, dann berühren sich fast eure Nasenspitzen. Ihr wutverzerrtes Gesicht kannst du kaum erkennen. Zu sehr nimmt dich der Zorn in seinen Bann, der in den Augen der Halbelfe lodert.

Energien

Für deinen Helden sind zwei Energien von elementarer Bedeutung: die Lebens- und die Astralenergie. Beide Energien werden in Zahlen bemessen. Du hast zu Beginn des Abenteuers 29 Punkte Lebensenergie und 38 Punkte Astralenergie. Diese Werte entsprechen gleichzeitig den Maximalwerten dieser Energien.

Energien können reduziert werden (etwa durch das Einstecken eines Treffers im Kampf oder eine Verwundung bzw. durch das Wirken eines Zaubers) oder erhöht (etwa durch einen Heil- bzw. Zaubertrank). Dabei gilt aber immer: Wenn es nicht explizit angegeben wurde, darf der Maximalwert nicht überschritten werden.

Die Lebensenergie ist ein Maß für deine Vitalität. Wenn du verwundet oder verletzt wirst, wird die Lebensenergie reduziert. Sobald der Wert auf 0 oder darunter fällt, bist du tot und das Abenteuer endet für dich. Dafür sind jeweils eigene Abschnitte angegeben.

Die Astralenergie ist ein Maß für deine Zauberkräfte. Jeder Zauber reduziert den Vorrat, sodass man sich quasi leerzaubern kann. Wenn man nicht genügend Astralenergie für einen erfolgreichen Zauber hat, scheitert der Zauber unabhängig von der Probe immer. Wenn die Probe gelingt, muss nach dem Zaubern die angefallene Astralenergie „bezahlt“ werden, die Energie also um die entsprechende Anzahl an Astralpunkten reduziert werden. Auch eine misslungene Probe kostet Astralenergie, in der Regel aber nur die Hälfte der Energie, die für die gelungene Variante des Spruchs fällig wäre.

Im vorliegenden Fall kostet dich der misslungene PENETRIZZEL daher 3 Punkte deiner Astralenergie.



Dann zieht sie sich mit einem eleganten Ausfallschritt zurück und streckt dir auffordernd den Stab entgegen. „Kämpfe!“, fordert sie dich zischend auf (200).

172

Neugierig drehst du dich zu Magister Horrigan. Der Magier hat sich von dem Stuhl erhoben und nickt dir glücklich lächelnd zu, die Augen zusammengepresst, als wolle er verhindern, dass eine Freudenträne über seine rote, rundliche Wange rollt.

„Niemand hätte gedacht, dass Magister Erillion eine Prüfung verpassen würde, aber es ist geschehen. Es muss einen Grund dafür geben – und ich werde ihn finden“, resümiert du. Wer hätte auch gedacht, dass man einen Erzmagus entführen kann. Aber es muss gelungen sein, so abwegig der Gedanke auch erscheint.

„Habt Dank, Magister Horrigan – Ihr habt mir sehr geholfen.“

Der Magister nickt und reicht dir mit zufriedenen Lächeln einen Heiltrank, der deine LeP um 1W6+2 bis zum Maximum von 29 erhöhen kann. Du wendest dich dankend ab und verlässt das Labor. Wer hätte gedacht, dass sich dieses betrügerische Experiment noch einmal als so erquickend herausstellen würde (100)?

173 (8+1)

Eigentlich kennst du den Keller und du kannst dir kaum vorstellen, dass Erzmagus Erillion ausgerechnet dort verschwunden sein soll. Das Kellergeschoss ist nur über eine Treppe zu erreichen und bietet keine Fluchtmöglichkeiten. Hier sitzt man wie die Ratten, die hier herumhuschen sollen, in der Falle und es scheint dir unsinnig, hier das Opfer einer Entführung zu verstecken. Aber in der Not machen Menschen die irrationalsten Dinge und vielleicht endet deine Suche auch, wenn du dich einfach gründlich umschaust. Du entzündest eine Kerze, dann folgst du dem Gang von der Treppe aus zunächst nach Osten, wo die Laboratorien liegen. Außer vielleicht Magister Horrigan, dem Herrn über die

Laboratorien der Akademie, erwartest du hier heute niemanden, sind doch die meisten Schüler und Lehrmeister außerhalb der Schule unterwegs. Tatsächlich sind die Räume menschenleer.

Du kehrst zur Treppe zurück und folgst dem Gang dort nach Osten. Die Türen zum kleinen und zum großen Ritualraum sind offen, ein kurzer Blick hinein und auch in das sich anschließende Lager zeigen, dass alle drei Räume leer sind, ebenso wie die Lagerräume, in denen nicht nur Lebensmittel, sondern auch allerlei Verbrauchsgüter aufbewahrt werden. Seit deiner Novizenzeit kennst du dich in den Räumlichkeiten bestens aus, hattest du doch oft genug Lagerdienst und warst mit dem Auffüllen, Inventarisieren und Entstauben der Kisten, Truhen, Phiolen, Säcke und Fässer beschäftigt.

Zurück im Hauptgang folgst du diesem zur nächsten Tür. Ein Schauer rinnt über deinen Rücken, als du an den Inhalt der Kammer denkst. Eigentlich befindet sich dort nur ein großes Wasserbecken, um den Zauber Wasseratem zu üben, einen Spruch, dem du dich bislang noch nicht gewidmet hast. Die Vorstellung, Magister Erillion im Wasserbecken treibend zu entdecken ...

Du reißt die Tür auf und findest auch diesen Raum menschenleer vor. Der sich anschließende Karzer ist genauso verlassen wie der Baderaum. Es bleibt nur noch die Waschküche mit dem Wäschelager – auch hier ist keine Menschenseele zu finden. Ein wenig enttäuscht setzt du dich auf einen großen Steinhau, der hier im letzten Jahr aufgeschichtet wurde, seit eine vormals vermauerte Tür freigelegt wurde. Missmutig betrachtest du die dicke Eichentür, die bei den Studiosi scherzhaft die „verbotene Tür“ genannt wird. Vor Jahrhunderten wurden wohl Teile des Kellers überflutet, woraufhin diese später eingestürzt waren. Die Akademieleitung hatte sich erhofft, hier verschollenes Wissen zu finden, aber wie sich herausstellte, war der Gang hinter der Tür tatsächlich eingestürzt, wodurch die groß angelegte Expedition in die verfallenen Gänge nie stattfinden konnte. Stattdessen wurde die Tür

verschlossen und das Betreten der Gänge bei Strafe untersagt, was insofern für große Heiterkeit gesorgt hat, als dass ein Verstoß gegen dieses Gebot einfach unmöglich ist. Die Tür bekam ihren Spitznamen und das Zumauern derselben wurde angekündigt – jedoch nie durchgeführt. In diesem Moment wird die verbotene Tür für dich zu einem Symbol des Scheiterns. Jahrhundertlang hatte niemand den Willen, die dahinter liegenden Gänge zu erforschen. Als das Projekt dann angegangen werden sollte, konnte auch der größte Enthusiasmus nicht verhindern, dass es gnadenlos scheiterte. So wie du bei deiner Suche nach Magister Erillion ...

Doch noch hast du nicht versagt, noch gibst du nicht auf. Es scheint dir nur sinnlos, weiterhin ziellos durch den Keller zu streifen (100).

174

Mit einem leisen Klacken öffnet sich die Tür, laut knarrend lässt sie sich aufstoßen – und gibt den Blick auf einen schmalen Gang frei. Kein Gestein, keine eingestürzten Mauern, keine Überflutung. Der Gang ist intakt und bemerkenswert zudem. Die Wände bestehen aus denselben dunkelgrauen, grob polierten Steinen wie der Rest des Kellers, aber hier wurden unzählige kleine, blau leuchtende Steine eingearbeitet, in die Wände, die Decke und den Boden. Es scheint, als würde man in einen Tunnel aus Sternenhimmel blicken.

Du schaust dich noch einmal um, lauschst, aber niemand scheint dich bemerkt zu haben. Auch von den Ratten, die in den Mauern hausen sollen, merkst du nichts. Weder aus dem Keller, noch aus dem Gang dringt ein verdächtiges Geräusch, also fasst du dir ein Herz, trittst ein und schließt die Tür hinter dir.

Deine Augen gewöhnen sich schnell an das bläuliche Licht der Steine, während du vorsichtig einen Schritt vor den anderen setzt – und mit dem Fuß gegen eine kleine Phiole stößt, die auf den Steinen entlangrollt, bis sie sich in einer Fuge verfängt. Du greifst nach dem Gefäß und entdeckst im Inneren einen Zaubersaft, der dir bis zu 16 Punkte Astralenergie zurückbringt, was deine maximale Astralenergie aber nicht übersteigen kann.

Du folgst dem Gang weiter, behutsam, falls eine weitere Überraschung auf dich wartet, aber du findest nichts mehr, bis der Gang schließlich vor einer sauber gearbeiteten Wand endet, die dir den weiteren Weg versperrt. Es gibt keine Abzweigungen, offensichtlichen Falltüren oder ein Gitter in der Decke, durch das man sich zwängen könnte, lediglich einen fehlenden Stein auf Höhe deiner Füße. Um sich dort hindurchquetschen zu können, müsste man eine Katze oder Maus sein. Und wer weiß, was dahinter lauert ... (82)

175 ○ ○ ○

Zum wievielten Mal hockst du dich nervös wartend vor das Zimmer des Erzmagus? Zum ersten Mal (126), zum zweiten Mal (24) oder öfter (140)?

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

176

Magistra Immenfeld hast du schnell gefunden, auch wenn sie wenig Zeit für dich zu haben scheint. Eiligen Schrittes läuft sie von ihrer Stube zu den Studierräumen, wo sie – so hat sie es jedenfalls mit nachdrücklicher Stimme erklärt – wichtige Aufgaben erwarten. Gnädigerweise darfst du ihr auf dem Weg dorthin die Situation schildern, was du, aufgrund ihres hohen Tempos durchaus überraschend, auch in der knapp bemessenen Zeit schaffst. Gerade als die Magierin die Tür zum Lehrerzimmer öffnet, endest du mit deinem Verdacht, Magistra Mondhaar habe den Erzmagus hinter der verbotenen Tür im Keller versteckt.

Du fürchtest kurz, Magistra Immenfeld würde ohne ein weiteres Wort ins Lehrerzimmer verschwinden, aber nachdem die Frau kurz überlegt hat, streckt sie den Zeigefinger ihrer rechten Hand empor, wie sie es immer macht, wenn sie zu einer Belehrung ansetzt: „Nehmen wir einmal an, diese unbewiesenen Schlussfolgerungen wären tatsächlich richtig – was, junger Mann, was sollte ich dann tun? Nach dem Schlüssel für die verbotene Tür suchen, sie öffnen und dann mit Euch dort hineinsteigen? Oder Euch dort ganz alleine hinschicken? Warum ist es wohl verboten, dort hinzugehen? Oder sollte ich warten, bis das Kollegium heute Abend zurückgekehrt ist, um mich mit diesem zu beraten? Wenn – und ich wiederhole das Wenn – wenn Magister Erillion morgen früh noch verschwunden sein sollte, dann – und ich wiederhole auch das Dann – dann werden wir uns beraten und dann werden wir uns um die Suche kümmern. Ihr, junger Mann, Ihr geht besser auf Eure Stube und haltet Euch aus der Angelegenheit heraus, falls – und ich wiederhole dieses Falls – falls es denn überhaupt eine Angelegenheit gibt!“

Einen Augenblick kostet die Magistra ihren Tadel und deine betretene Miene noch aus, dann wendet sie sich ab und schließt die Tür zum Lehrerzimmer hinter sich. Möchtest du ihr gehorchen (58) oder überdenkst du umso trotziger deine Optionen (3)?

177

Diesmal steht kein Geschenk auf dem Tisch in deiner Kammer. Du lehnst deinen Stab in eine Ecke und streckst dich müde auf dem Bett aus. Schon nach kurzer Zeit fällst du in einen traumlosen Schlaf, bis du irgendwann erwachst.

Es muss Zeit für das Abendessen sein, dein Magen knurrt jedenfalls, und auch wenn der Tag eine einzige Enttäuschung war, hoffst du doch, dass Magister Erillion endlich zurückgekehrt ist und sich klären wird, wie es mit deiner Prüfung weitergeht (111).

178

Du konzentrierst dich darauf, dich in eine Katze zu verwandeln – und es gelingt dir! Deine Kleidung fällt über dir zusammen und deine Perspektive ändert sich schlagartig. Du hockst auf deinen Gewändern und spürst ein Jucken hinter dem rechten Ohr. Mit der rechten Hinterpfote kratzt du dich, dann leckst du deine Pfötchen und putzt dich. Du musst gut aussehen, schließlich ist da diese bildschöne Katze vor dir, der du unbedingt gefallen willst.

In den nächsten Monaten machst du ihr immer wieder den Hof, bringst ihr Mäuse, leckst ihr Fell und streift mit ihr durch die Akademie. Die Magier haben sich anfangs noch sehr für dich interessiert, dich untersucht, umsorgt, mit ihren albernen Stöckchen gewedelt und dumpfe Laute von sich gegeben. Schließlich gelingt es dir doch, Nivias Gunst zu erlangen, eine große Katzenfamilie zu gründen und ein glückliches Katzenleben zu führen.

ENDE

179

„Das ist aber ein schöner Schmetterling, Magister Tien ...“, beginnst du das Gespräch, aber der Magier unterbricht dich mit einer harschen Geste. Verärgert schaut er zwischen dem Schmetterling und dir hin und her, dann entscheidet er sich dafür, dir seine Aufmerksamkeit zu widmen: „Warum stört Ihr mich? Ist es in Euren Augen nicht wichtig, was ich tue? Immer meint die Jugend, alleine entscheiden zu dürfen, was wichtig und was unwichtig ist. Nennt Ihr das Respekt, närrischer Drudvik?“

Während du dich fragst, für wen dich der Magier nun wieder hält, setzt er seine Schimpftirade mit immer größerer Wut fort. Versuchst du, ihn mit Worten zu beruhigen (112), oder wagst du den Einsatz des Zaubers BANNBALADIN, auch wenn das ein schwieriges Unterfangen zu werden droht (77)?

180 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Der mit weichen Teppichen bedeckte Boden hat es dir enorm erleichtert, zum Schlüsselbrett zu schleichen, doch das Abnehmen der Schlüssel wird ein kritischer Moment sein.

Lege eine Probe auf *Taschendiebstahl* (Gegenstand entwenden) (MU/FF/GE) ab. Wenn du nur einen Schlüssel an dich genommen hast, ist die Probe um 4 erleichtert. Hast du zwei Schlüssel genommen, ist sie unmodifiziert, bei drei Schlüsseln wird die Probe um 2 erschwert. Zusätzlich wird die Probe für jedes Kreuz, dass vor dem Aufschlagen dieses Abschnitts schon gemacht wurde (denke daran, für diesen Besuch ein Kreuz zu machen), um 1 erschwert. Wenn die Probe nach Einbeziehen aller Faktoren um 4 erleichtert ist, musst du nicht würfeln – die Probe gilt dann als automatischer Erfolg.

Wenn die Probe gelungen ist, darfst du Abschnitt 19 lesen, wenn nicht, geht es für dich bei Abschnitt 203 weiter.

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

181

„Ein gesunder Geist wohnt in einem gesunden Körper“, hallen die Worte von Magistra Olja Immenfeld nach. Schön und gut – aber auch der gesunde Geist will gestählt sein und wenn du an deine bisherigen Prüfungsnoten denkst, scheint dein Körper gesund genug zu sein.

Du warst schon immer eher schwächling und wenn du den Neckereien deiner Mitschüler glauben magst, bist du noch immer spindeldürr. Das Lowanger Land ist eine raue Ecke Aventuriens, der Ork wohnt vor den Toren der Stadt und herrscht faktisch über das gesamte Gebiet außerhalb der Stadtmauern – und innerhalb auch nur deswegen nicht, weil die hier lebenden Menschen und Elfen regelmäßige Tribute zahlen. Wie oft hast du gehört, dass es ein Wunder sei, dass ein Schwächling wie du hier hat älter als 10 Lenze werden können? Brinjas Antwort, du seist „so schmal, dass ihn die Orks hinter einer Birke nicht finden könnten“, empfandst du jedenfalls als wenig schmeichelhafte Erklärung.

Du schaut durch die Glasscheibe hinaus auf die schlammigen Straßen, in denen sich tiefe Pfützen nach den Regenfällen der letzten Tage gebildet haben. Das abgestandene Wasser funkelt nun im Sonnenschein, aber dafür hast du gerade keinen Blick. Schwach zeichnet sich dein Spiegelbild in der dicken Scheibe ab, sodass du deinen angespannten Oberarm begutachten kannst. Laut seufzend stellst du fest, dass du tatsächlich wie ein Schwächling aussiehst. Und Brinja hat wohl auch Recht, wenn sie dir keine großen Überlebenschancen außerhalb der Akademie einräumt.

Anstatt dich aber zu bedauern, verspürst du Zuversicht. Du wirst die heutige Prüfung bestehen, du wirst mit Auszeichnung abschließen, du wirst beweisen, dass du würdig bist, an dieser Akademie als Magister zu arbeiten und eigene Studien zu beginnen. Ein gestählter Geist, mentale Stärke – nun brauchst du nur Gelassenheit und Ruhe.

Du setzt dich im Schneidersitz auf dein Bett, schließt die Augen und versuchst, jeden Gedanken aus deinem Geist zu verdrängen. Lege eine Probe auf Intuition ab. Ist die Probe gelungen (92) oder nicht (153)?



Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen beim Schwarzen Auge allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was er tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber fraglich – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Helden charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Ein kräftiger, aber im Kopf langsamer Held hätte einen hohen KK-Wert und einen niedrigen KL-Wert. Ein einfühlsamer, aber feiger Held hätte einen hohen IN-Wert und einen niedrigen MU-Wert.

Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft oder – in den meisten Fällen – auf eine Fertigkeit fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held genügend Kraft in den Armen hat, daher wird eine KK-Probe verlangt.

Schaue auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen KK-Wert von 10 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert aber größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.

182

Du läufst hin und her, unter dem Stab hindurch, dicht am Stoffberg vorbei und findest dich am Ende doch auf einem großen Stein ohne jedes Versteck wieder. Hinter dir spürst du die Ratte, ihren Atem, dann ihre Krallen (2).

183

„Nicht erschienen?“, fragt die Magierin gedehnt, als würde sie eine Daumenschraube fester ziehen. „Was soll das heißen?“

Ihr strenger Blick durchbohrt dich geradezu, während du verzweifelt nach einer Antwort suchst, die Magistra Immenfeld besänftigen könnte.

„Vermutlich findet die Prüfung einfach später statt?“ (18)

„Nun, ich bin überzeugt, dass Magistra Mondhaar etwas damit zu tun hat.“ (125)

184

Die Magd schaut dich mit strenger Miene an, dann faucht sie: „Jüngelchen, Ihr wisst, dass das nicht geht. Und jetzt verschwindet!“

Dann dreht sie den Schlüssel um und zieht die Tür auf. Freundliche Worte helfen ganz offensichtlich nicht weiter. Wenn noch etwas helfen kann, dann der

wohlüberlegte Einsatz von Magie. Möchtest du einen Zauber sprechen (53) oder lässt du die Magd in Ruhe und verschwindest (100)?

185

Der Schlüssel passt zwar in das Schloss, lässt sich aber nicht drehen. Ganz offensichtlich hast du den falschen Schlüssel entwendet (42).

186

Ein Ausdruck von Sorge schleicht sich in das Gesicht von Magister Horrigan. Er winkt dich in das kleine Labor, in dessen Zugang er mit hängenden Schultern wartet, dann weist er dir einen Platz auf einem kleinen Schemel zu. Wenn das große Labor schon nicht den Vorstellungen von Magister Horrigan bezüglich der Sicherheit in Laboren entspricht – jedenfalls so, wie er sie seinen Scholaren vermittelt – dann ist dieses Zimmer die überdrehte Steigerung in Richtung Unordnung. Dicke Wälzer stapeln sich zu wackeligen Türmen, in den Ecken hängen große Spinnweben, ein Regal ist so schwer mit Apparaturen gefüllt, dass es sich inzwischen gefährlich durchgebogen hat, Alchemica lagern in offenen Gefäßen und auf den Tischen haben sich übelriechende Pfützen abgesetzt, die darauf lauern, dass der Unbedarfte in sie hineinlangt.

„Das sieht ihm gar nicht ähnlich, nicht?“, brummt der Labormeister in seinen Bart, nachdem er dir gegenüber auf einem zweiten Hocker Platz genommen hat. „Was könnte nur geschehen sein?“

„Ich weiß es nicht – habt ihr eine Idee?“ (46)

„Magister Erillion muss entführt worden sein!“ (209)

„Ich bin mir sicher, dass Magister Erillion von Magistra Mondhaar entführt wurde.“ (157)

187 (8+1)

Beim Näherkommen fallen dir die Namen der beiden Mägde ein: Altuna und Birnja. Die beiden arbeiten erst seit dem vergangenen Winter an der Akademie und sind etwa in deinem Alter. Du hast mit ihnen bislang wenig zu tun gehabt, aber die Gerüchte über die schönen Zwillinge haben ein sehr eindeutiges Bild gezeichnet. Dir ist zu Ohren gekommen, dass die beiden der Liebesgöttin Rahja durchaus nahe stehen und sehr leidenschaftlich das Ziel verfolgen, sich eine gut situierte Zukunft zu sichern – zumeist in den Betten der älteren Studiosi.

Noch während du dich fragst, ob du tatsächlich der Einzige bist, der nie das Gefühl hatte, sich dem Werben um eine der beiden anschließen zu müssen, nehmen die beiden auch schon Notiz von dir. Sie pressen die Lippen kräftig aufeinander, um ein kräftigeres Rot zu provozieren, Altuna zupft ihr Kleid nach unten, um einen besseren Blick auf ihr üppiges Dekolleté zu ermöglichen, während Birnja denselben Effekt dadurch zu erzielen trachtet, dass sie ihre Brüste keck nach oben hievt.

„Schöner Mann, was beschert uns die Ehre?“, fragt dich Birnja, während Altuna hektisch mit den Augen blinzelt und dir ein breites, unehrliches Lächeln schenkt.

Unweigerlich spürst du die Röte in dein Gesicht steigen, während sich die beiden so nahe an dich heran schieben, dass es dir unbehaglich wird.

„Nun“, stammelst du, woraufhin dir Altuna die rechte Hand auf den Arm legt. „Also, ich ...“

Die beiden kichern – und dein Gesicht brennt wie Feuer. „Ich mag schüchterne Männer“, flüstert Birnja. Altuna wirft dir lediglich einen lüsternen Blick zu, dann fährt ihre Schwester fort: „Womit wir dir auch immer helfen sollten, ich bin mir sicher, dass wir es auf unsrer Stube sehr viel besser machen können.“

Du versuchst zu schlucken, aber deine Kehle schnürt sich zu. In was für eine Situation bist du nur hineingeraten? Du hast mit der Damenwelt in der angedeuteten Art und Weise noch nie zu tun gehabt und jetzt fühlst du dich bedrängt und verunsichert. Das Angebot ist verlockend und die sich hebenden und senkenden Brüste vor dir unterstreichen es mit jedem Atemzug, aber du weißt, dass dafür nicht der richtige Zeitpunkt ist, und hast auch die in deine Augen durchaus plausible Sorge, dass dich am Ende nur wieder jemand auslachen wird. Die beiden geben sich solch große Mühe, dich zu verführen, dass die Sache einen gemeinen Hintergedanken haben muss – oder meinen es Phex und Rahja nur gut mit dir?

„Nun komm schon“, drängt dich Altuna, „wir beißen auch nur ganz sanft.“ Dann nimmt sie deine Hand und geht los.

Folgst du ihr (6) oder ziehst du die Hand zurück und gehst auf Abstand (134)?

188 (8+1)

Storde Tienan, eine lebende Legende. Der glatzköpfige Magiethoretiker hat fachlich schon lange vor deiner Zeit brilliert. Der Mann ist genial – jedenfalls wenn es um fachliche Fragen geht. Leider findet der Magier oft genug den Weg in den Klassenraum nicht mehr, was ihn freilich selten stört, schließlich erinnert er sich meist nicht daran, auf dem Weg in einen solchen gewesen zu sein. Das Alter fordert seinen Tribut und im Falle von Magister Tienan ist es der Zustand seines Geistes, zumindest abseits magiethoretischer Fragen.

Wenn man Magister Tienan sucht – so eine Weisheit von Magister Horrigan – sollte man immer an dem Ort anfangen, an dem man ihn nicht vermutet. Und so suchst du Magister Tienan weder in seiner Stube, noch in den Laboratorien, den Schreib- und Studierzimmern oder gar der Bibliothek, sondern unter dem Pavillon des Innenhofes – und wirst auch prompt fündig.

Der uralte Glatzkopf sitzt im weißen Gewand gekleidet vor einer Handvoll Tauben und doziert über den arkanen Fluss: „... durchströmt uns der Fluctus maximus. Das feine Geflecht entspinnt sich wie das Netz aus Arterien und Venen, nur fließt nicht der rote Saft des Lebens durch das pulsierende Netz, sondern eine gleichsam strömende Kraft, die zwar jedem Wesen innewohnt, aber nur vom magisch begabten gelenkt, ja kontrolliert werden kann. Ihr“, dabei macht er eine theatralische Geste, die sämtliche Tauben umfasst, „ja ihr seid nicht

privilegiert, weil euch das Reticulum arcanum umfasst, ihr seid privilegiert, weil ihr es kontrollieren könnt.“

Der Magier legt eine dröhnende Pause ein, die die Worte in die Köpfe seiner Zuhörerschaft hämmern soll – und tatsächlich sind die Tauben für einen Augenblick still, nur eine zuckt nervös mit dem Kopf, dann gurren die Tiere aufgeregt und laufen wild durcheinander.

Magister Tienan versucht, sich erneut Gehör zu verschaffen, aber da ihm die Tiere nicht gehorchen wollen, sackt er nur andächtig auf seiner Bank zusammen.

„Magister Tienan, störe ich?“, eröffnetest du vorsichtig fragend das Gespräch.

Der Magier dreht sich zu dir, die milchig trüben Augen mustern dich angestrengt, dann hellt sich seine Miene auf. „Ich erkenne dich“, stellt er stolz fest. „Aber ist es nicht noch etwas früh, mir das Abendbrot zu bringen, Ludwina?“

Möchtest du den Magier darauf hinweisen, dass du nicht Ludwina bist (121), oder gibst du dich als die rotwangige, das linke Bein leicht nachziehende Magd aus (35)?

189

Ob es an der magisch verstärkten Tür liegt oder deiner Aufregung, weißt du nicht, aber so sehr du dich auch mühest, der Zauber misslingt. Enttäuscht hockst du dich auf den Boden, um kurz zu Atem zu kommen.

Sobald du zu Abschnitt 116 zurückgekehrt bist, kannst du das Kreuz vor der PENETRIZZEL-Option bezüglich der Tür wegradieren und den Zauber erneut versuchen. Reduziere vorher deine Astralenergie um 3 Punkte.

190

Der Speisesaal ist menschenleer. Willst du eine Weile warten, ob die Mägde, der kranke Eleve oder vielleicht ja sogar Magister Erillion hier auftauchen (166), oder dich lieber anderweitig umsehen (100)?

191

Du widerstehst dem Drang, dich auf Mayla zu stürzen, die dich zunächst noch süffisant anlächelt, dann aber eine enttäuschte Miene aufsetzt. Du hattest Recht mit deinem Gefühl, in eine Falle zu tappen. Ein versteckter Dolch, ein magisches Artefakt, ein alchemistisches Mittel – irgendwie wollte sie dir schaden. Nun huscht ein breites Grinsen auf deine Lippen, woraufhin Mayla fast nicht erkennbar den Kopf schüttelt: „Du willst keinen Fehler machen. Aber habe ich nicht immer gelehrt, dass der Zögerliche zwar oftmals nichts falsch macht, aber dafür auch nie das Richtige tut?“

Dann trifft dich etwas Hartes am Kopf und Dunkelheit umfängt dich (163).

192 (8+1)

Es ist verboten, in der Akademie mittels PENETRIZZEL in fremde Zimmer zu schauen, aber gerade das macht die Sache ja besonders reizvoll. Wie bei allen anderen Studiosi wäre dein Hauptziel für eine verbotene Spähaktion natürlich der Baderaum gewesen, aber der drohende Ausschluss von der Akademie hat dich



bislang immer abhalten können. Einen Ausschluss zu riskieren, um dir das Innere von Magister Brutums Stube anzuschauen, wäre dir dagegen nie in den Sinn gekommen. Besondere Umstände erfordern aber besondere Taten – und da das Risiko einer Entdeckung heute so gering wie nie zuvor ist, presst du die Stirn an die Wand und konzentrierst dich auf den Zauber: „Penetrizzel, Penetrizzel ...“

Lege eine Zauberprobe (MU/KL/IN) ab. Wenn du weniger als 6 Punkte Astralenergie hast oder die Probe misslingt, geht es für dich bei Abschnitt 104 weiter. Eine geglückte Probe und ein ausreichender Astralenergievorrat bringen dich dagegen zu Abschnitt 15.

193

Der Zauber gelingt und die eben noch mürrische Kulwina sieht in dir schlagartig ihren besten Freund. Natürlich lässt sie dich bereitwillig in den Raum, selbstverständlich wird sie niemals ein Wort darüber verlieren und sehr gerne geht sie in die Küche, um dir etwas Brot und ein schönes Stück Käse zu holen.

Erleichtert atmest du durch, als sich die Magd endlich entfernt. Sie tut dir fast ein wenig leid, aber in Anbetracht deiner anderen Optionen kann sie sich wahrlich kaum beklagen.

Du entzündest derweil eine Kerze und trittst ein.

Reduziere deine Astralenergie um 8 Punkte und lies dann bei Abschnitt 116 weiter.

194

Es ist schwer, einen wirren Geist zu beeinflussen, ihn gewogen zu machen, aber schließlich gelingt es dir, einen Zugang zu dem Chaos in Magister Tienans Kopf zu finden. Plötzlich offenbart sich das Geflecht und ordnet sich für einen Moment.

„Magister Tienan, ich habe eine wichtige Frage an Euch“, beginnst du das Gespräch erneut, was der Magier mit einem freundlichen Lächeln quittiert.

„Wie kann ich Euch helfen?“, fragt der alte Mann so unterwürfig, dass du dein schlechtes Gewissen bewusst ignorieren musst.

„Wann und wo habt ihr Magistra Mondhaar zum letzten Mal gesehen?“, fragst du eindringlich.

Der Magier verdreht die Augen, tippt sich nachdenklich mit Daumen und Zeigefinger ans Kinn und brummt leise vor sich hin, bevor sich seine Züge zuerst freudig aufhellen, um gleich darauf Trauer und Selbstzweifel zu zeigen: „Ich hätte schwören können, Mayla heute schon zweimal gesehen zu haben: zunächst im Speisesaal und dann, etwas später, noch einmal an der Treppe zum Kellergeschoss. Aber jetzt bin ich mir unsicher. Ihr wisst, dass mein Geist oft verwirrt und meine Erinnerungen trügerisch sind.“

Der alte Magier sackt ein wenig in sich zusammen, aber du hast ein merkwürdig zuversichtliches Gefühl. Ob es am Zauber liegt oder Zufall ist, vermagst du nicht zu sagen, aber Magister Tienan wirkt so selbstreflektiert und klar, wie du ihn noch nie erlebt hast.

Du versicherst dem traurigen Magier, dass er dir sehr geholfen hat, was seine Laune schlagartig bessert, dann

verabschiedest du dich und versuchst schnell zu verschwinden, auch wenn der alte Mann dir aufdringlich weitere Hilfe anbietet. Du möchtest nicht in seiner Nähe sein, wenn die Wirkung deines Zaubers nachlässt. Reduziere deine Astralenergie um 8 Punkte und kehre dann zu Abschnitt 100 zurück.

195

Nivia lässt dich ihren Bauch streicheln, dann rollt sie sich herum und schaut dich aufmerksam an. Wieder hast du das Gefühl, in menschliche Augen zu schauen.

Welche Frage möchtest du stellen?

„Wo ist Magister Erillion?“ (49)

„Wo ist Magistra Mondhaar?“ (130)

„Wo sind Magistra Mondhaar und Magister Erillion?“ (109)

196

Lies Abschnitt 70!

197

Die Stube der stellvertretenden Akademieleiterin, ganz in der Nähe von Erzmagus Erillions Räumen gelegen, hast du schnell gefunden. Auch wenn du noch nie in Magistra Mondhaars Zimmern warst, ist dir der Weg dorthin doch gut bekannt (118).

198

„Penetrizzel, Penetrizzel ...“ Immer wieder murmelst du die Worte, nachdem du deine Stirn gegen die Wand zu Erzmagus Erillions Zimmer gepresst hast.

Würfle eine Probe auf den Zauberspruch (MU/KL/IN). Wenn dir die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 216 weiter, ein Misslingen führt dich zu Abschnitt 13.

199 ○

Du stehst vor dem in der Akademie geradezu legendärem Zimmer, zu dem nur die Lehrmeister Zugang haben. Es ist nicht unüblich, dass Scholaren vor der schweren Eichentür warten und einer beängstigend hässlichen, aus Holz geschnitzten Fratze verlegen die Frage stellen, ob denn dieser oder jener Lehrmeister gerade im Inneren des Zimmers sei. Mit knarrender Stimme, wie es nur altes Holz von sich geben kann, rollt dann die Antwort durch die Flure, sodass man stets weiß, ob der oder die Gesuchte im Inneren zugegen ist.

Was sich im Inneren des Raumes befindet, weiß dagegen kein Schüler, sodass sich inzwischen eine stattliche Anzahl Gerüchte und Legenden darum ranken. Bequemste Sitzpolster aus dem Lieblichen Feld, teure Weine aus Almada und süße Früchte aus den Tulamidenlanden sollen die Lehrer genießen, während die Studiosi in Armut leben. Andere Gerüchte erzählen dagegen von skurriler, mitunter schauerlicher Einrichtung wie einer mit Menschenhaut bespannten Trommel, einem singenden Orkschädel, einem ausgestopften Zwerg oder einem in kostbarem Kristallglas eingesperrten Dämon.

Ob du etwas auf diese Mutmaßungen gibst oder nicht, es scheint dir sicher, dass sich in dem Raum stets

unkorrigierte Aufsätze türmen, die von den Lehrmeistern so geliebte blutrote Tinte gelagert wird und natürlich auch Schlüssel zu allen möglichen Räumen der Akademie gelagert werden.

Es scheint dir auf jeden Fall eine gute Idee zu sein, die Holzfratze zu fragen, ob jemand im Raum anwesend ist. Wenn du klopfen möchtest, dann kreuze den Kreis des Abschnitts an und lies bei Abschnitt 147 weiter. Wenn der Kreis dieses Abschnitts schon angekreuzt wurde, lies stattdessen Abschnitt 33. Wenn es dir sinnvoller erscheint, doch erst einmal andernorts nach einem Schlüssel zu suchen, kannst du bei Abschnitt 120 eine andere Option wählen. Falls du dich für diese Option entscheidest und falls der Kreis hinter der 199 noch nicht angekreuzt war, als du diesen Abschnitt aufgeschlagen hast, dann lasse ihn offen.

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

200

Mayla wird sich dir nicht geschlagen geben und eine Aufgabe ist für dich keine Option. Bedenke, dass dein



Rüstungsschutz erhöht ist, falls du vorab einen Armatutz gesprochen hast. Jetzt ist es dafür aber zu spät.

Wenn du 6 Kampfrunden überstanden hast oder Maylas Lebensenergie unter 10 gesunken ist, lies Abschnitt 14. Wenn deine Lebensenergie vorher auf 0 oder darunter sinkt, lies Abschnitt 99. • ○

• Wie ein Kampf abgehandelt wird, kannst du dem Anhang, Seite 59, entnehmen.

Mayla

MU 14 KL 16 IN 14 CH 15

FF 13 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 32 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

Magierstab (lang): AT 13 PA 9

TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 10, Verbergen 6, Willenskraft 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Kampfverhalten: kämpft bis 10 LeP

Flucht: flieht nicht



201

Der Salon ist, das musst du zugeben, durchaus gefällig eingerichtet. Ein wuchtiger Holztisch dominiert das Zimmer und die gerade einmal vier dazu passenden Stühle machen einen etwas verlorenen Eindruck. Vielleicht gehörten einmal doppelt so viele dazu?

Ein Blick in den Schrank enthüllt neben magischen Gewändern vor allem praktische Gegenstände: Besteck, Teller, Nähzeug, ein schlankes Jagdmesser, Kerzen, und recht viele Lebensmittel, wenn man bedenkt, dass die Akademie für drei Mahlzeiten am Tag sorgt. Die wetterfeste Kleidung verwundert dich ebenso wie die für lange Wanderungen geeigneten Stiefel. Sollte Magistra Mondhaar etwa noch andere Interessen als ihre Karriere an der Akademie haben? Als Elfe dürfte sie der Natur durchaus verbunden sein, aber der Schlamm an ihren Stiefeln, die Spinnenweben am Ärmel einer Wildlederjacke, die mit Staubschlieren übersäte Hose – es scheint dir fast, als würde die Magierin regelmäßig Höhlen erkunden.

Schließlich wecken zwei kleine Kistchen deine Neugier. In der ersten findest du eine kunstvolle Flöte, die aus einem hellen, dir unbekannten Holz geschnitzt wurde. In dem anderen entdeckst du ein knappes Dutzend grob geschnittener Holzfiguren, allerdings kannst du dir nicht erklären, was es wohl mit diesen auf sich hat.

Schließlich legst du alle Gegenstände wieder vorsichtig zurück, verschließt die Schranktüren und rückst einen



von dir verschobenen Stuhl so zurück, wie du ihn vor-
gefunden hast (116).

202

Mühsam schaffst du den Liegestütz, dann noch einen zweiten und einen dritten. Das wird heute dein Tag, dessen bist du dir sicher. Ob du noch einen vierten wagen solltest? Lege eine weitere Probe auf Körperkraft ab, diesmal aber eine um 2 Punkte erschwerte. Ist auch diese Probe gelungen (117) oder scheiterst du diesmal (44)?

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Eine Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um 2 Punkte erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 Punkte – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 10 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 8 oder kleiner. Damit würde eine 8 und jede kleinere Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen. Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

203

Du hast es fast geschafft, dann aber entgleitet dieser verdammte Schlüssel deinen Fingern und fällt zu Boden. Das scheppernde Geräusch kann Magistra Immenfeld gar nicht überhört haben. Zitternd drehst du dich um, versuchst es zumindest, aber es gelingt dir nicht. Du kannst nicht einmal deinen Blick von deinen Händen abwenden – du bist gefangen in deinem erstarrten Körper. Dass Magistra Immenfeld einen Paralysis gesprochen hat, ist für dich mehr als offensichtlich.

Schließlich werden deine Hände wieder sichtbar, dann schiebt sich das Gesicht von Magistra Immenfeld in dein Blickfeld – und die von ihr gezeigte Miene spricht eine deutliche Sprache. Verärgerung, Wut, Enttäuschung und dieser gehässige, mitleidige Ausdruck, als sie deine nackte Statur sieht. Dann wird dir schwarz vor Augen und dein Bewusstsein driftet davon.

Als du am nächsten Morgen erwachst, erinnerst du dich kaum an den vorangegangenen Tag. Es war der Tag deiner Prüfung und an dir nagt nur die Gewissheit, nicht bestanden zu haben. Aber warum? Du kannst dich nicht an einen Fehler in deiner Prüfung erinnern – aber du bemerkst auch, dass du dich an überhaupt nichts erinnern kannst, nicht einmal an die Prüfung selbst. Vielleicht gelingt es dir ja im nächsten Anlauf. Im Moment bleibt dir nur die Erkenntnis, versagt zu haben. ENDE

204 (8+2)

Du konzentrierst dich darauf, dich selbst in eine Katze zu verwandeln – und es gelingt dir! Deine Kleidung fällt über dir zusammen und deine Perspektive ändert sich schlagartig. Du hockst auf deinen Gewändern und spürst ein Jucken hinter dem rechten Ohr. Mit der rechten Hinterpfote kratzt du dich, dann leckst du deine Pfötchen und putzt dich. Du musst gut aussehen, schließlich ist da diese bildschöne Katze vor dir, der du unbedingt gefallen willst ...

Schließlich kommst du wieder zu Bewusstsein. Du hockst nackt in einer Abstellkammer – zum Glück in der Nähe der Schneiderei, wo du deine Sachen vermutest. Dein Körper ist mit juckenden Kratzern übersät, du bist erschöpft und ausgelaugt, dein Schädel dröhnt. An die letzte Stunde hast du nur sehr vage Erinnerungen. Du bist durch die Akademie gestreift, immer an der Seite von Nivia. Ihr wart im Innenhof, im Keller – und habt einem Akt Rahjas gefrönt? Die Vorstellung lässt dir einen kalten Schauer über den Rücken laufen und du hoffst inständig, dass dich deine Erinnerungen täuschen. Leider hast du keine Ahnung, wo sich Erzmagus Erillion aufhält – aber hattest du wirklich erwartet, dass dir Nivia eine klare Antwort auf diese Frage geben würde und du dich nach der Rückverwandlung noch daran erinnern könntest?

Nachdem du deine Ausrüstung eingesammelt und dich wieder angekleidet hast, kehrst du zu Abschnitt 100 zurück. Reduziere vorher deine Astralenergie aber noch um 16 / 12 Punkte.

205 (8+1)

Geduldig harrst du vor der Stube von Magistra Mondhaar aus, nicht ohne dich zu fragen, warum du das eigentlich tust. Je länger du ausharrst, desto sinnloser erscheint es dir. Die Magierin wird ja kaum in ihre Kammer gehen, dich vor der Tür antreffen und sich dann von dir zur Rede stellen lassen. Vor ihrer von mehreren Seiten gut einsehbaren Tür zu warten ist nicht gerade das, was man unter einem geschickten Hinterhalt verstehen würde. Vielleicht solltest du hoffen, dass sie hier nicht auftaucht – und genau diesen Gefallen tut dir die stellvertretende Spektabilität auch.

Irgendwann wirst du des Wartens überdrüssig, als genau in diesem Augenblick eine rundliche Magd erscheint. Kulwina ist eine meist mürrische Frau, was sie zusammen mit ihrem schielenden Blick und der großen Warze am Kinn gerade in den Augen der jungen Eleven besonders unheimlich macht. In Schülerkreisen galt es oft genug als Mutprobe, sie um einen meist vollkommen überflüssigen Gefallen bitten zu müssen, sodass du ihre misstrauische Art inzwischen gut nachvollziehen kannst.

Anstatt eines freundlichen Grußes fährt sie dich auch gleich an: „Was habt Ihr denn hier verloren?“

„Äh, ich? Oh nichts, ich bin hier nur gerade vorbei gekommen.“ (83)

„Ich suche Magister Erillion.“ (141)

„Ich suche Magistra Mondhaar.“ (11)

206 (8+1)

Wie viele ältere Studiosi auch, hast du dich in den letzten Monaten vor allem um deine Prüfungen gekümmert. Großes Interesse an den sehr viel jüngeren Eleven hastest du nicht, dafür haben die dir gestellten Aufgaben und deine eigens gewählten Forschungsschwerpunkte auch keinerlei Zeit geboten.

Vor dem Jungen stehend, einem Blondschoopf, der kaum älter als elf oder zwölf Jahre sein dürfte, erinnerst du dich an deine Anfangszeit an der Akademie zurück. Es ist dir damals nicht leicht gefallen, dein Elternhaus hinter dir zu lassen. Es ist fast neun Jahre her, seit du deine Geschwister und deine Eltern zum letzten Mal gesehen hast, seit du kein Scholar warst. Die ersten drei Jahre als Eleve hattest du noch oft Heimweh, aber irgendwann schwanden deine Erinnerungen. Während deiner drei Jahre als Novize hast du dich dann wie besessen dem Studium der magischen Künste gewidmet, bis du gespürt hast, dass du der beste Schüler deines Jahrgangs werden könntest. Die drei letzten Jahre deiner Ausbildung als Studiosus waren dann von genau dieser Besessenheit geprägt. Du hast dich kaum für deine Kommilitonen oder ihre Meinung interessiert – und noch viel weniger für die Scholaren in den nachfolgenden Jahrgängen.

Du ziehst die Bank gegenüber dem fiebrig zitternden Jungen zurück und setzt dich. Während du ihm ein aufmunterndes Lächeln schenkst, atmest du langsam aus. Wäre die Krankheit des Burschen gefährlich, hätte ihn jemand in die Quarantänekammer gesteckt, aber auch so willst du nicht riskieren, mit juckendem Ausschlag nach Magister Erillion suchen zu müssen.

„Du bist Storve, habe ich Recht?“, beginnst du das Gespräch.

Der Junge nickt schüchtern. Respekt vor dem Alter – und dabei bist du selbst noch keine 20 Lenze alt.

„Ich suche Magister Erillion oder Magistra Mondhaar. Hast du einen der beiden gesehen?“, fragst du freundlich, aber als Reaktion erhältst du nur ein schleimlösendes Husten und ein heiser gekränktes „Nein“, wobei der Bursche müde den Kopf schüttelt.

Vermutlich hat der Ärmste bis vor wenigen Augenblicken noch auf seiner Stube gelegen und geschlafen. Wie hätte er dort auch etwas mitbekommen sollen?

Du schaust dich nach den Mägden um, kannst diese nun aber nirgends mehr entdecken. Freundlich bedankst du dich, dann lässt du den Jungen zurück und widmest dich stattdessen Abschnitt 100.

207 (8+1)

Kaum hast du den Innenhof betreten, trifft dich eine Erkenntnis, die dich anerkennend schmunzeln lässt. Magister Horrigan, bei allen seinen Schülern für seine fürsorgliche Art beliebt, hat sich schon immer großen Respekt für seine Weisheiten und Ratschläge verdient. Während man bei anderen Lehrmeistern gerade in den letzten Lehrjahren gerne infragestellt, was sie zu vermitteln versuchen, scheinen Magister Horrigans Weisheiten stets unangreifbar. Und in diesem Moment wird

dir bewusst, dass nicht Weisheit – oder wie manche munkeln, die Gabe der Hellsicht – Quell seiner Ratschläge ist, sondern Schläue.

Magister Horrigans Rat, Magister Tienan stets dort zu suchen, wo man ihn nicht erwartet, kann gar nicht falsch sein. Sobald man diesen Rat gehört hat, überlegt man stets, wo der wirrköpfige Magier wohl sein kann. Dank Magister Horrigans Rat verwirft man diese These aber sogleich wieder und sucht an den unmöglichsten Orten. Findet man den Gesuchten dort nicht, so erklärt man es sich stets dadurch, dass man den Magier dort ja doch erwartet habe. Und falls man ihn doch findet, dann nur, weil man ihn dort nicht zuerst erwartet hat.

Tatsächlich sitzt der alte Magier noch immer unter dem Pavillon im Innenhof und betrachtet aufmerksam den verspielten Flug eines Schmetterlings. Bei jedem andern Bewohner der Akademie wäre es selbstverständlich gewesen, ihn erneut dort zu suchen, wo man ihn auch beim letzten Mal gefunden hat. Aber dank Magister Horrigans Weisheit ist das bei Magister Tienan nicht so selbstverständlich. Jetzt sitzt der Magier noch immer hier und es scheint dir tatsächlich der unwahrscheinlichste Fall zu sein, dass der wirrköpfige Magier nicht einfach verschwunden ist ...

Während du auf den Magier zu schlenderst, kommt dir eine Weisheit in Erinnerung, die du irgendwann einmal über die Abschlussprüfungen der Akademie gehört hast: „Ein Schüler verehrt die Lehrmeister in jungen Jahren, dann akzeptiert er ihre Lehren und mit zunehmendem Alter hinterfragt er sie stets ein wenig mehr. Für seine Abschlussprüfung wirklich bereit ist er aber erst, wenn er sie respektieren kann für das, was sie in den Jahren zuvor getan haben.“

Auf Magister Horrigan trifft diese Erkenntnis ganz sicher zu, bei Magister Tienan sieht die Sache schon etwas schwieriger aus. Der Magier nimmt von dir keinerlei Kenntnis, als du dich zu ihm setzt. Stattdessen studiert er mit einem freudigen Lächeln, das besser zu einem kleinen Jungen passen würde, den Flügelschlag des weiß-schwarz gemusterten Schmetterlings.

Möchtest du mit einem Räuspern auf dich aufmerksam machen (22) oder den Magier auf die Schönheit des Schmetterlings ansprechen (179)?

208

Nachdem du deine Kleidung abgelegt und zusammen mit deinem Stab und der restlichen Ausrüstung durch das Loch geschoben hast, sprichst du die magische Formel – und verwandelst dich in:

Eine wendige Katze (165)

Eine zähe Ratte (50)

Eine kleine Maus (149)

Eine flinke Spinne (8)

Reduziere deine Astralenergie auf jeden Fall um 16 / 12 Punkte.

209

„Wer sollte denn solch eine Tat begehen? Und wem könnte es gelingen?“, fragt dich der Alchimicus.



Du ziehst unsicher die Schultern nach oben. Du würdest erwarten, dass dir der Magier misstraut, deinen Verdacht anzweifelt, aber stattdessen schaut er mit glasigem Blick über deine Schulter hinaus in das große Labor. „Entführt ...“, murmelt er leise, aber es scheint, als wäre er mit seinen Gedanken für einen kurzen Moment nicht bei dir. Dann flackert ein Funke in seinen Augen auf, ein Strahlen tritt in sein Gesicht, das du schon so oft gesehen hast. Immer wenn ein Studiosus eine gute Idee hatte, immer wenn ein kompliziertes Experiment gelungen ist, immer dann, wenn Magister Horrigan selbst eine gute Idee hat, zeigt er diese geradezu kindliche Freude. Und in diesem Augenblick erkennst du die Begeisterung, für die der alte Alchimicus an der ganzen Schule bekannt ist. Du kannst dich gerade noch rechtzeitig zur Seite drehen, als der Magier aufspringt, dich im Gehen mitreißt und förmlich in das große Labor schleift (74).

210

Der Visibili war nie dein Lieblingszauber. Ihn vor den Magistern zu erproben, nur mit einem Lendenschurz bedeckt, hast du, wohl aufgrund deiner schwächlichen Gestalt, stets als demütigend empfunden. Es verwundert dich nicht, dass dir der Zauber nicht auf Anhieb gelingen will. Doch es bleibt dir nichts anderes übrig, als es noch einmal zu probieren (91).

211

Der Zauber scheitert und du befürchtest für einen Augenblick das Schlimmste, aber Magister Tienan hat in seiner Wut deinen Zauberversuch offensichtlich nicht bemerkt. Stattdessen wirft er dir ein paar Beleidigungen an den Kopf, die du so noch nie gehört hast. Vermutlich waren die Formulierungen schon nicht mehr gebräuchlich, als du geboren wurdest, aber der polternde Magier schleudert sie dir mit solcher Inbrunst entgegen, dass du ein lautes Lachen unterdrücken musst, um die Situation nicht vollends eskalieren zu lassen.

Bevor du dich mit einer beschwichtigenden Geste zu Abschnitt 100 zurückziehst, reduziere deine Astralenergie noch um 4 Punkte.

212

Magister Brutum kannst du zwischen all den Steinen nicht entdecken, überhaupt fehlt dir jedes Anzeichen von Lebendigem in dem Raum. Alles ist geordnet, nichts scheint einfach abgelegt oder gar fallengelassen zu sein. Der Raum wirkt so tot wie die Steine, unbelebt, abweisend. Ob das der Grund für Magister Brutums verzweifelte Suche nach Anerkennung ist?

Die Stube fängt an, dir ein unbehagliches Gefühl zu bereiten, und so willst du deinen Geist schon wieder durch den schmalen Kanal in der Wand zurück in deinen Körper fließen lassen, da bemerkst du doch eine Unstimmigkeit in all der Ordnung. Genau vor dir, so gut sichtbar, dass du fast nicht darauf geachtet hättest, liegt ein Zettel unter einem Stein. Die Schrift ist recht gut zu entziffern, einige Buchstaben sind allerdings unter dem beschwerenden Stein verborgen.

Du liest den Text – und deine Gedanken rasen. Was damit wohl gemeint ist? Warum versteckt Magister Brutum den Zettel unter dem Stein? Es fällt dir schwer, bei all den drängenden Fragen im Hier und Jetzt zu bleiben, sodass deine Konzentration bricht und du aus der Wand regelrecht herauskatapultiert wirst.

Du fällst keuchend auf die Knie, Übelkeit steigt in dir auf und du musst dich übergeben. Erschöpft spuckst du aus, dann wischst du dir den Schweiß von der Stirn. Es dauert einen Moment, bis du deine Benommenheit abgeschüttelt hast, dann kehrst du voller neuer Fragen zu Abschnitt 64 zurück.



213

„Das sind wahrlich schwere Anschuldigungen“, fasst Magistra Immenfeld deine Erzählung mit ungewohnt sanfter Stimme zusammen. Die Hände gefaltet, das Kinn auf die Daumen gestützt, tippt sie sich mit den Zeigefingern gegen die Nase, während sie nachdenklich einen Punkt über einem ihrer Gemälde fixiert.

Das schaurige Bild schnürt dir den Hals zu. Dunkelheit strömt spürbar aus allen Winkeln. In kränklich gelbem Kerzenlicht steht ein Magier mit irrem Blick, der eine Beschwörung vornimmt. Auf dem Tisch vor ihm liegen eine Krone aus seltsamen Knochen, ein bizarres Amulett und lange, blutige Krallen. Was hat die Magistra wohl bewogen, solch ein Gemälde aufzuhängen? „Das passt zu dieser falschen Schlange“, flüstert Magistra Immenfeld nun zu sich selbst. „Das passt!“

Ruckartig wendet sie sich dir wieder zu: „Ich bin geneigt, dir zu glauben. Es wäre aber besser, wenn wir dieses Geheimnis erst einmal für uns behalten. Ohne

handfeste Beweise werden wir nicht viel unternehmen können. Ich kann dich nur dringlich warnen, vorsichtig zu sein. Magistra Mondhaar ist eine gefährliche Frau und es wäre unklug für einen Scholaren, sich ihr in den Weg zu stellen.“

Du nickst, auch wenn du noch nicht entschieden hast, ob du diesem Ratschlag wirklich folgeleisten willst. Vielleicht hat sie Recht, aber vielleicht steckt auch etwas anderes dahinter, etwa um dich von der Lösung des Rätsels um das Verschwinden des Erzmagiers abzuhalten.

„Am besten wäre es, du zögerst dich auf deine Stube zurück“, fährt die Magierin fort. „Ich möchte derweil ein paar Nachforschungen anstellen. Besuche mich einfach später noch einmal, mit etwas Glück triffst du mich hier.“ Du nickst erneut und wartest einen kurzen Augenblick, bis dir bewusst wird, dass das Gespräch beendet ist und du gehen sollst. Mühsam gräbst du dich aus den Polstern frei, dann verlässt du Magistra Immenfelds Stube und begibst dich zu Abschnitt 100.

214

Ein süffisantes Lächeln huscht über Maylas Gesicht: „Weil du dumm bist und dich gerne selbst überschätzt. Du bist manipulierbar. Naiv und leichtgläubig. Und schon bald tot. An einer Kampfschule hättest du vielleicht etwas Nützlicheres gelernt, etwas, das dich die nächsten Augenblicke überleben ließe, aber wie ich euch immer gelehrt habe: Unser Weg ist nicht offensiv, er ist taktisch, er ist von Geschick und Intelligenz geprägt. Du magst mutig sein, aber du bist ganz allein.“

Der letzte Teil gleicht einem Fauchen, dann macht Mayla einen Satz nach vorn. Du reißt deinen Zauberstab hoch, wehrst ihren ersten Hieb ab, dann berühren sich fast eure Nasenspitzen. Ihr wutverzerrtes Gesicht kannst du kaum erkennen. Zu sehr nimmt dich der Zorn in seinen Bann, der in den Augen der Halbelfe lodert.

Dann zieht sie sich mit einem eleganten Ausfallschritt zurück und streckt dir auffordernd den Stab entgegen. „Kämpfe!“, fordert sie dich zischend auf (200).

215

So unpraktisch ein Magiergewand auch sein mag, so geschickt bist du. Nivia, die Katze, von der es heißt, sie sei früher eine Scholarin gewesen, die sich selbst permanent verzaubert hat, wäre stolz auf dich. Wie ein Gebirgsbock krallst du dich an der Fassade fest, während du einen Blick in die Stube von Magister Erillion wirfst. Du warst noch nie in seinen Gemächern, umso neugieriger blickst du dich um. Im Vergleich zu deiner Kammer ist die Stuberieisig. Ein abgetrennter Bereich beinhaltet ein opulent gestaltetes, mit blauen Tüchern bedecktes Bett, ein anderer einen gusseisernen Badezuber. Was für ein Luxus! Und diese beiden Ecken sind noch die schlichteren in diesem Gemach.

Das auffälligste Möbelstück befindet sich zwischen mindestens 3 Schritt hohen Regalen, die mit Büchern und Pergamentrollen vollgestopft sind. Erzmagus Erillion besitzt einen gigantisch wirkenden Schreibtisch, und die kunstvollen Schnitzereien darauf sind noch um

ein Vielfaches imposanter. Nicht nur, dass ein wahrer Künstler unvorstellbaren Kreaturen und Monstren eine Gestalt gegeben hat, von denen du immerhin einen Drachen, einen Zyklopen, einen dämonischen Shruuf und eine geflügelte Schlange erkennst, nein – die geschnitzten Gestalten bewegen sich auch noch! Zwei zwergische Pikeniere bedrängen einen der Drachen, einen Lindwurm, im andauernden Kampf, wobei die beiden Parteien mal einen Finger breit nach rechts, mal einen Finger breit nach links wanken. Die geflügelte Schlange weicht der Feuerlanze eines hölzernen Magiers aus, dann einer zweiten, bis sie selbst zum Angriff übergeht. Sie schnappt nach dem Magier, doch auch dieser weicht geschickt zur Seite und feuert dann eine weitere Feuerlanze auf seine Gegnerin, die wiederum knapp dem flammenden Geschoss ausweicht. So unheimlich die Figuren auch sind, der Schreibtisch fasziniert dich ungemein.

Es fällt dir schwer, deinen Blick zu lösen, aber es gelingt dir irgendwann doch – nur um gleich wieder ehrfürchtig zu erstarren. An der Wand entdeckst du drei lange Zauberstäbe, einer davon pechschwarz und in der Mitte geborsten. Daneben hängen gekreuzt zwei schlanke Zeremonienschwerter, die mit brüllenden Löwenköpfen am Knauf versehen sind und deren Parierstangen die Form von Löwenpranken haben. Noch viel aufregender ist aber die polierte Kugel, die aussieht, als bestehe sie aus Glas, in dem ein grauer Nebel langsam kreisend umher wirbelt. Die Kugel ruht auf einer sechsfingerigen Hand, der dazugehörige, mit Schuppen bedeckte Unterarm bildet eine Säule, die am Boden in dunkelgrauem Wurzelwerk übergeht, das sich scheinbar fest in den steinernen Boden gekrallt hat.

Das Einzige, was du nicht entdeckst, ist eine Spur von Magister Erillion. Auch deine beiden anderen Prüfer, diese falsche Schlange Mayla Mondhaar, und Magister Brutum, der den meisten Scholaren besser als Maylas Schatten bekannt ist, befinden sich nicht in dem Raum. Du willst den Blick schon enttäuscht abwenden, um zurück zu klettern, da fällt dir plötzlich etwas auf. Einer der Teppiche liegt schief, eine Ecke ist hochgerollt, eine andere gegen einen der Sessel geschoben worden. Magister Erillions Schreibtisch ist alles andere als aufgeräumt, aber der Rest des Zimmers folgt doch einer Ordnung, der sich dieser Teppich zu widersetzen scheint – ebenso wie die zertretene Praline, die dir nun ins Auge fällt. Irgendetwas stimmt hier nicht, dessen bist du dir plötzlich sicher. Du entdeckst eine Vase und eine große Pfütze, die sich gebildet haben muss, als die Vase umgestoßen wurde. Wer auch immer die Vase wieder aufgerichtet hat, um den Wasserfleck hat er – oder sie – sich nicht mehr gekümmert. In einem Holzregal wurde eine ganze Reihe mit Büchern umgestoßen und an der Außenseite entdeckst du vier tiefe Kratzer, als hätte sich dort eine menschliche Hand in das Holz krallen wollen. Hier stimmt etwas nicht, ganz sicher nicht! Es gab ein Handgemenge, vielleicht gar einen Kampf und wer auch immer siegreich aus der Auseinandersetzung hervorgegangen ist, hat sich danach zumindest oberflächlich die Mühe gemacht, die Kampfspuren zu beseitigen. Doch



wer hätte hier kämpfen sollen? Zweifellos wäre niemand ohne das Einverständnis von Erzmagus Erillion in seine Stube gelangt, also muss der Magier seinen Angreifer – oder waren es mehrere – in die Stube gelassen haben.

Das ist aufregend! Du fühlst dich plötzlich wie ein Agent der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Unterwegs in geheimer Sache. Du bist einem Verbrechen auf der Spur. Nur wer hätte mit Magister Erillion kämpfen sollen?

Du kannst kein Blut erkennen, also wurde der Magier wohl nicht getötet, sondern entführt. Doch wer sollte einen Erzmagier entführen? Und warum? Du kennst die Fakten nicht, wie solltest du also eine Antwort finden? Alles was du weißt, ist, dass deine Prüfung wohl gerade ausgefallen ist und du vorerst kein Magier wirst. Das würde dieser Mondhaar-Schlange gefallen.

Mayla Mondhaar! Deine Prüfung! Eine Tatverdächtige, ein Motiv! Wut kocht in dir hoch, so sehr, dass du fast den Halt verlierst. Schlagartig wird dir deine Lage bewusst, also beschließt du, zurück in die Sicherheit des Flures zu klettern.

Dort angelangt fasst du einen Entschluss, was nun zu tun ist: Du musst Magister Erillion finden und Mayla zur Strecke bringen (167)!

216

Dein Geist wird von der Wand förmlich aufgesogen, so als würde man ihn durch ein Schlüsselloch pressen, das sich plötzlich in der Wand vor dir aufgetan hat. Und dann explodiert dein Geist mitten in der Stube des Erzmagiers.

Du warst noch nie in den Gemächern von Magister Erillion, umso neugieriger blickst du dich um. Im Vergleich zu deiner Kammer ist die Stube riesig. Ein abgetrennter Bereich beinhaltet ein opulent gestaltetes, mit blauen Tüchern bedecktes Bett, ein anderer einen gusseisernen Badezuber. Was für ein Luxus! Und diese beiden Ecken sind noch die schlichteren in diesem Gemach.

Das auffälligste Möbelstück befindet sich zwischen mindestens 3 Schritt hohen Regalen, die mit Büchern und Pergamentrollen vollgestopft sind. Erzmagus Erillion besitzt einen gigantisch wirkenden Schreibtisch, und die kunstvollen Schnitzereien darauf sind noch um ein Vielfaches imposanter. Nicht nur, dass ein wahrer Künstler

unvorstellbaren Kreaturen und Monstren eine Gestalt gegeben hat, von denen du immerhin einen Drachen, einen Zyklopen, einen dämonischen Shruuf und eine geflügelte Schlange erkennst, nein – die geschnitzten Gestalten bewegen sich auch noch! Zwei zwergische Pikeniere bedrängen einen der Drachen, einen Lindwurm, im andauernden Kampf, wobei die beiden Parteien mal einen Finger breit nach rechts, mal einen Finger breit nach links wanken. Die geflügelte Schlange weicht der Feuerlanze eines hölzernen Magiers aus, dann einer zweiten, bis sie selbst zum Angriff übergeht. Sie schnappt nach dem Magier, doch auch dieser weicht geschickt zur Seite und feuert dann eine weitere Feuerlanze auf seine Gegnerin, die wiederum knapp dem flammenden Geschoss ausweicht. So gruselig unheimlich die Figuren auch sind, der Schreibtisch fasziniert dich ungemein.

Es fällt dir schwer, deinen Blick zu lösen, aber es gelingt dir irgendwann doch – nur um gleich wieder ehrfürchtig zu erstarren. An der Wand entdeckst du drei lange Zauberstäbe, einer davon pechschwarz und in der Mitte geborsten. Daneben hängen gekreuzt zwei schlanke Zeremonienschwerter, die mit brüllenden Löwenköpfen am Knauf versehen sind und deren Parierstangen die Form von Löwenpranken haben. Noch viel aufregender ist aber die polierte Kugel, die aussieht, als bestehe sie aus Glas, in dem ein grauer Nebel langsam kreisend umher wirbelt. Die Kugel ruht auf einer sechsfingerigen Hand, der dazugehörige, mit Schuppen bedeckte Unterarm bildet eine Säule, die am Boden in dunkelgrauem Wurzelwerk übergeht, das sich scheinbar fest in den steinernen Boden gekrallt hat.

Das Einzige, was du nicht entdeckst, ist eine Spur von Magister Erillion. Auch deine beiden anderen Prüfer, diese falsche Schlange Mayla Mondhaar, und Magister Brutum, der den meisten Scholaren besser als Maylas Schatten bekannt ist, befinden sich nicht in dem Raum. Du willst den Blick schon enttäuscht abwenden, da fällt dir plötzlich etwas auf. Einer der Teppiche liegt schief, eine Ecke ist hochgerollt, eine andere gegen einen der Sessel geschoben worden. Magister Erillions Schreibtisch ist alles andere als aufgeräumt, aber der Rest des Zimmers folgt doch einer Ordnung, der sich dieser Teppich zu widersetzen scheint – ebenso wie die zertratene Praline, die dir nun ins Auge fällt. Irgendetwas stimmt hier nicht, dessen bist du dir plötzlich sicher. Du



entdeckst eine Vase und eine große Pfütze, die sich gebildet haben muss, als die Vase umgestoßen wurde. Wer auch immer die Vase wieder aufgerichtet hat, um den Wasserfleck hat er – oder sie – sich nicht mehr gekümmert. In einem Holzregal wurde eine ganze Reihe mit Büchern umgestoßen und an der Außenseite entdeckst du vier tiefe Kratzer, als hätte sich dort eine menschliche Hand in das Holz krallen wollen.

Hier stimmt etwas nicht, ganz sicher nicht! Es gab ein Handgemenge, vielleicht gar einen Kampf, und wer auch immer siegreich aus der Auseinandersetzung hervorgegangen ist, hat sich danach zumindest oberflächlich die Mühe gemacht, die Kampfspuren zu beseitigen. Doch wer hätte hier kämpfen sollen? Zweifellos wäre niemand ohne das Einverständnis von Erzmagus Erillion in seine Stube gelangt, also muss der Magier seinen Angreifer – oder waren es mehrere – in die Stube gelassen haben.

Das ist aufregend! Du fühlst dich plötzlich wie ein Agent der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Unterwegs in geheimer Sache. Du bist einem Verbrechen auf der Spur. Nur wer hätte mit Magister Erillion kämpfen sollen? Du kannst kein Blut erkennen, also wurde der Magier wohl nicht getötet, sondern entführt. Doch wer sollte einen Erzmagier entführen? Und warum? Du kennst die Fakten nicht, wie solltest du also eine Antwort finden? Alles was du weißt, ist, dass deine Prüfung wohl gerade ausgefallen ist und du vorerst kein Magier wirst. Das würde dieser Mondhaar-Schlange gefallen.

Mayla Mondhaar! Deine Prüfung! Eine Tatverdächtige, ein Motiv! Wut kocht in dir hoch, so sehr, dass du deine Konzentration verlierst und durch das winzige Schlüsselloch inmitten der Wand zurückkatapultiert wirst.

Keuchend tastest du dich an der Wand vor der Stube entlang, um die Orientierung zurückzuerlangen, die Kontrolle über deinen Körper.

Es dauert einen Moment, aber dann sammelst du dich – und fasst einen Entschluss, was nun zu tun ist. Du musst Magister Erillion finden und Mayla zur Strecke bringen! Reduziere deine Astralenergie um 6 Punkte und lies weiter bei Abschnitt 167.

217

Es fällt dir nicht schwer, dich im Kellergewölbe zu orientieren. Die blau schimmernden Steine sind hier zwar mit dunklem Moos bewachsen und die Luft ist kühl und feucht, aber der schnurgerade Gang mündet gute 10 Schritte vor dir in einem einzelnen, offenen Torbogen, aus dem gelbliches Licht scheint, und weitere Abzweigungen sind nicht erkennbar. Dein Pfad scheint also fürs erste vorherbestimmt. Folgst du ihm gleich (36) oder möchtest du dich vorsichtshalber wappnen? Ein Armatutz könnte dir bei weiteren Attacken aus dem Hinterhalt nützlich sein (1).

218

Ruhe und Frieden also. Du entspannst dich, konzentrierst dich auf deine Aufgabe. Was auch immer kommen mag, du bist willensstark, du bist klug, du wirst mit der Herausforderung fertig. Die Herausforderung ...

Du schaust dich kurz im Zimmer um. Bist du jetzt konzentriert genug? Du weißt es nicht, aber wenn du ehrlich zu dir bist, weißt du, dass du vor allen anderen Prüfungen auch aufgeregt warst – und bislang hat es dir nicht geschadet. Optimistisch liest du bei Abschnitt 76 weiter.

219

Dein Geist dringt durch die Wand und weitet sich schließlich auf der anderen Seite – und dort steht ein Bett. Vor dem Fenster auf der gegenüberliegenden Seite wallen grüne Vorhänge, ein weiterer Vorhang rechts von dir verdeckt eine Öffnung in den Nachbarraum, den privaten Arbeitsbereich der Magierin.

Ein schlichtes Holzbett, breit und sicherlich sehr bequem, aber bis auf das Strohlager, einen dicken Deckenstapel und mehrere kleine und große Kissen, alles meist in Grüntönen gehalten, sodass der Eindruck einer Mooslandschaft entsteht, ist das Bett leer. Was für eine Enttäuschung!

Du brichst den Zauber ab und kehrst wieder auf die diesseitige Hälfte der Wand zurück – direkt weiter zu Abschnitt 116.

Reduziere vorher deine Astralenergie um 6 Punkte.

220

Lies Abschnitt 70!

221

Heute Morgen schien es noch ein normaler Prüfungstag zu werden, nun braucht Magister Erillion deine Hilfe. Es entspricht nicht deinem Naturell, das große Abenteuer zu suchen – jedenfalls dachtest du das immer und hast entsprechend den Regeln der Akademie gehandelt und dich deinen Studien gewidmet. Aber nun wird deine Hilfe benötigt und nach all der Unterstützung, die dir der Leiter der Akademie gewährt hat, ist es wohl nun an der Zeit, auch ihm zu helfen. Er hat dir selbst gesagt, dass du der fähigste Studiosus der letzten Jahre warst, und wenn keiner der Lehrmeister für ihn eintreten kann, ist es nun wohl an dir, ihn zu retten.

Ein wenig fühlst du dich wie vor dem ersten Anwenden eines neuen Zauberspruchs. Es scheint eigentlich unmöglich, aber man redet sich solange ein, dass es trotzdem gelingen wird, bis man davon tatsächlich überzeugt ist.

Und da es beim Lernen meistens funktioniert hat, warum sollte es jetzt nicht klappen? Du musst nur fest genug an dich glauben. Ein Plan wäre allerdings auch nicht so schlecht – wobei sich dieser zum Glück von selbst ergibt. Auf dich alleine gestellt bleibt dir nur, durch die verbotene Tür zu gelangen und Erzmagus Erillion dahinter zu suchen. Ein wahrlich einfacher Plan, der an einem winzigen Detail scheitern könnte – wie sollst du durch die Tür gelangen?

Es muss einen Schlüssel geben, vermutlich auch zwei oder drei. Ganz sicher haben die Spektabilität und ihre Stellvertreterin einen solchen – aber die sind ja beide durch die Tür verschwunden. Vielleicht hat Magister Horrigan auch einen Schlüssel – oder der Hausmeister.



Die Fertigungsprobe

Dein Held wird nicht nur durch seine acht Eigenschaften charakterisiert, sondern auch durch eine ganze Liste an Fertigkeiten. Diese findest du auf deinem Heldenokument.

Es gibt weltliche Talente, wie Klettern, Singen oder Selbstbeherrschung, und magische Fertigkeiten, im Falle deines Magiers einfach Zauber genannt. Wie du dem Heldenokument entnehmen kannst, beherrscht dein Held sieben verschiedene Zauber (siehe Umschlaginnenseite).

Fertigkeiten – also auch Zauber – beschreiben zum Beispiel komplexeres Wissen (wie im Fall der Zauber), aber auch ausgefeilte körperliche Abläufe oder länger andauernde, zusammengesetzte Handlungen. Ob eine Fertigkeit erfolgreich eingesetzt wurde, wird mit einer Fertigungsprobe bestimmt. Für eine Fertigungsprobe sind zunächst die Fertigkeit, ihr Wert und die ihr zugeordneten Eigenschaften wichtig. Du willst den Zauber PENETRIZZEL wirken, also schaust du auf deinen Heldenbogen und entdeckst einen Wert von 7. Dieser wird gleich wichtig. Zunächst ist aber von Bedeutung, auf welche drei Eigenschaften du eine Eigenschaftsprobe ablegen musst, um erfolgreich den Zauber wirken zu können. Im Falle des PENETRIZZELS sind dies MU, KL und IN. Lege nun auf jede einzelne Eigenschaft eine Eigenschaftsprobe ab. Alle gelungenen Proben (der geworfene W20 zeigt den Eigenschaftswert oder eine kleinere Zahl an) sind schon einmal gut. Jede misslungene Probe ist zunächst schlecht, muss aber noch kein Scheitern des Zaubers bedeuten.

Wenn eine Eigenschaftsprobe im Rahmen einer Fertigungsprobe misslungen ist, musst du ausrechnen, um wie viele Punkte der Wert verfehlt wurde. Du hast auf die Eigenschaft MU zum Beispiel einen Wert von 13. Hättest du nun aber eine 16 gewürfelt, hättest du deinen Eigenschaftswert um $16 - 13 = 3$ überwürfelt. Den Wert, um den du die Eigenschaftsprobe überwürfelt hast, ziehst du von den Fertigungspunkten (kurz FP) ab. Dies machst du für alle misslungenen Eigenschaftsproben. Wenn du damit fertig bist und noch 0 oder mehr FP übrig sind, ist die Fertigungsprobe gelungen. Bist du nach Abzug aller überwürfelten Ergebnisse vom Fertigungswert (kurz FW) aber im negativen Bereich angelangt, so ist die Fertigungsprobe misslungen. Würfelst du dabei zwei- oder sogar dreimal 20, ist die Probe ein Patzer und hat oft zusätzliche negative Konsequenzen. Eine erleichterte Fertigungsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte Fertigungsprobe. Der einzige Unterschied ist, dass alle drei beteiligten Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erleichterung erhöht werden. Bei erschwerten Proben wird entsprechend in die andere Richtung verfahren, hierbei werden alle Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erschwernis gesenkt. Wenn beispielsweise jemand deinem Magier ablenkend auf die Schulter tippt, wäre der PENETRIZZEL um 3 erschwert. Du müsstest gegen die Werte 10/12/11 würfeln.

Talente werden ganz genauso behandelt.

Einen guten Ort für einen solchen Schlüssel könntest du dir auch im Lehrerzimmer vorstellen.

Bei Abschnitt 120 begibst du dich auf die Suche.

222

Das Ausrufezeichen an die Wand zu zaubern war noch ein Leichtes. Nun wird es ernst, schließlich geht es in der heutigen Prüfung um Spruchzauberei. Du sammelst dich, dann sprichst du den Spruch, mit dem du jeden Prüfungstag begonnen hast, den Spruch, den du als ersten Zauber gelernt hast – den PENETRIZZEL. Sieben Zauber lernt ein Adept, sieben Zauber muss er meistern, um ein Magus zu sein. Doch der erste Zauber, den ein Magier lernt, wird stets etwas Besonderes für ihn. Jeder Scholar erlernt zuerst den PENETRIZZEL, weil das Schauen durch Wände die einzige an dieser Schule gelehrt Zauberwirkung ist, die nicht den eigenen Körper, einen fremden Körper oder gar seinen Geist beeinflusst. Der Zauber kann misslingen, aber dann sieht man einfach nicht durch eine Wand, sondern schaut ungefährdet auf graue Steine. Wenn aber ein Kampfzauber misslingt oder die Gestaltwandlung, können die Folgen fürchterlich sein.

Du bist dir bewusst, dass jeder Scholar mit dem PENETRIZZEL etwas verbindet, was über den Blick durch

Mauern hinausgeht. Der PENETRIZZEL hat dir einen Blick in eine neue Welt geöffnet. Zum ersten Mal in deinem Leben hast du damals ganz bewusst den Fluss der Astralenergie durch deinen Körper wahrgenommen. Keine spontane, ungezügelter Eruption wie in deinen Kindheitstagen, keine gefühlsgeladene Magie, die durch Zorn oder Wut einen Ausbruch erlebte. Der PENETRIZZEL hat dich einen Blick auf die Beherrschung von Magie werfen lassen, dir ein Gefühl der Kontrolle gegeben. Du weißt, dass du kein Talent dafür hast, durch den Wald zu jagen, ein Mädchen anzusprechen oder dich handwerklich zu betätigen. Der PENETRIZZEL hat dich aber gelehrt, wofür du ein Talent hast – für Magie.

So nervös und aufgeregt du den ganzen Morgen über warst, jetzt fühlst du dich zuversichtlich.

Mit festen Schritten nährst du dich der Außenmauer. Du legst die Stirn neben dem Fenster an die Wand, schließt deine Augen und konzentrierst dich auf das magische Wort: Penetrizzel. Noch einmal: Penetrizzel. Penetrizzel. Penetri ...

Lege eine Probe auf den Zauberspruch PENETRIZZEL (MU/KL/IN) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 169, eine misslungene dagegen zu Abschnitt 80.



Der Auszug

Wie viele Menschen haben wohl schon auf diesem Stein gesessen?, fragst du dich.

Der Stein ist flach, fast poliert, und für einen Stein sogar halbwegs bequem. Eine gute Stunde ist vergangen, seit du Lowangen hinter dir gelassen hast. Es ist eine glückliche Fügung des Schicksals, dass ausgerechnet auf dem höchsten Punkt der kleinen Anhöhe dieser große Stein liegt, der zu einer ersten Rast geradezu einlädt.

Du blickst über das Svellttal, das vom namensgebenden Fluss durchzogen wird. Lowangen ist noch gut zu erkennen, auch wenn der große Bau der Akademie nur noch schwerlich zu entdecken ist.

Die Akademie – noch immer bist du dir deiner Gefühle nicht sicher. Dass du dort nicht mehr erwünschtest bist, jedenfalls „bis das volle Madamal zweimal göttergefällige zwölfmal am Himmelszelt stand“, stimmt dich traurig. Bis zum Tag deiner Prüfung vor einer Woche hattest du den festen Plan, an der Akademie zu bleiben und dich dort den magischen Studien zu widmen. Doch Erzmagister Erillion ist es dann doch gelungen, deine Neugier zu wecken. Was sich wohl außerhalb der Akademie für eine Welt auftun wird, außerhalb der Mauern Lowangens? Schließlich hast du zugeben müssen, dem verschrobene Magier gegenüber Dankbarkeit zu empfinden. Du selbst hättest den Schritt hinaus nie gewagt, aber nun erscheint es dir richtig. An den Labortisch kannst du

später zurückkehren, jetzt bist du jung, jetzt ist es an der Zeit, hinaus zu ziehen, jetzt ...

„Guter Mann?“, hörst du eine Stimme, während dich eine Hand an der Schulter sanft schüttelt.

Blinzelnd schaust du dich um. Vor dir steht eine gar illustre Gruppe: eine hünenhafte, mit Muskeln bepäckte und mit zahlreichen Tätowierungen gezierte Frau, die eine gewaltige Axt auf dem Rücken trägt; ein Zwerg, dessen Axt kaum kleiner ist und dessen Bart bis zum Boden reicht; eine hoch aufgeschossene Elfe, die ein wenig abwesend in die Ferne starrt, und ein junger Bursche, der augenscheinlich versucht, deine Aufmerksamkeit zu erlangen, schließlich ist es seine Hand, die auf deiner Schulter ruht: „Guter Mann. Ihr wisst nicht zufällig, wie wir von hier nach Yrramis gelangen? Oder etwas über das Schicksal einer gewissen Alrike, die aus eben diesem Ort verschwunden sein soll?“

Geradezu instinktiv schüttelst du den Kopf. Weder warst du je in Yrramis, noch hast von einer Alrike aus diesem Dorf gehört.

„Dann verzeiht die Störung“, entschuldigt sich der Bursche. „Aber wenn mir der Rat gestattet ist, Ihr solltet vorsichtiger sein. Tagträumer leben nicht lange.“

Die tätowierte Frau nickt, dann setzt sich die bunte Gruppe in Bewegung.

Du siehst ihnen einen langen Augenblick hinterher. Was die Gruppe wohl zusammengeschweißt hat?

Verbindet die Gruppe die Suche nach Reichtümern oder helfen sie aus idealistischen Gründen? Und halten sie zusammen, weil es ihre Überlebenschancen erhöht, oder ist Freundschaft das verbindende Element?

Sehnsüchtig schaut du hinüber nach Lowangen. Du hättest Magistra Mondhaar fragen können, die dir in den letzten Tagen doch so viele Ratschläge mit auf den Weg gegeben hat. Oder Magister Horrigan, der auf scheinbar alles eine Antwort hat. Oder in einem Buch nachlesen. An der Akademie hättest du so viele Möglichkeiten, dir Wissen anzueignen.

Du schiebst den Gedanken beiseite, wirfst dein Bündel über den Rücken und springst auf. Hier draußen kannst du andere nicht nach ihren Erfahrungen fragen, hier draußen wirst du eigene Erfahrungen machen. Dann läufst du der Gruppe hinterher, in ein neues Abenteuer ...

Für dein erstes Abenteuer erhält dein junger Magier **15 Abenteuerpunkte**, außerdem hat er von der Akademie noch ein kleines Handgeld in Höhe von 80 Silbertalern und einen magischen Zaubertrank erhalten, der bei Bedarf bis zu 1W6+6 Punkte Astralenergie zurückbringt.

Wenn du noch weitere Abenteuer in der Welt von **Das Schwarze Auge** erleben möchtest, dann kannst du alle Regeln, die du für das Spiel benötigst im **Regelwerk** nachlesen. Mehr über die Welt Aventurien kannst du in der Erweiterung **Aventurischer Almanach** erfahren, die ebenfalls für das Spielen der meisten Abenteuerpublikationen von **Das Schwarze Auge** vorausgesetzt wird. Wenn mit diesem Solo-Abenteuer dein Interesse an der Zauberei in der Welt von **Das Schwarze Auge** geweckt wurde, dann lohnt sich sicherlich ein Blick in den Regelerweiterungsband **Aventurische Magie**. Ein weiteres Solo-Abenteuer, bei dem du einen Streuner aus Havena bei seinem ersten Abenteuer begleiten kannst, ist mit **Der Vampir von Havena** bereits erschienen.

Epilog

Ein Gedanke kann so süßes Gift sein! Wie oft hat eine Idee ein Feuer im Geiste entzündet, was dem entschlossenen Handelnden schließlich zum Erfolg verhalf?

Diese eine Idee, eine Akademie, die nicht vom alten Erillion geführt wird. Eine starke Akademie. Eine gut geführte Akademie. Einfluss und Macht.

Es ist nur ein Gedanke, aber je öfter er gedacht wird, desto leichter wird sich das Feuer der Begierlichkeit entzünden lassen. Noch ist es vielleicht nicht geschehen, aber wenn die Verlockung mit jedem neuen Durchdenken immer größer wird, dann wird der letzte Skrupel irgendwann fallen.

Die Augen im Spiegel wirken unsicher. Lodert dort etwas? Ist es Angst oder Begehren? Wird dieser Gedanke stets nur ein Gedanke bleiben oder wird er seinem Gefängnis im Kopf entkommen und zur Tat der Hände? In den Augen im Spiegel könnte es wohl keiner lesen. Ob und wann es soweit sein wird, kann nur die Zukunft zeigen.

Ein grimmiges Gesicht wendet sich ab, ein paar entschlossene Schritte, dann fällt die Tür zur Magierstube zu.



ANHANG



Kampf

Das Regelsystem in **Das Schwarze Auge** kann sehr komplexe Kämpfe simulieren. Für das Soloabenteuer ist dieses System ein wenig reduziert. Du kämpfst jeweils gegen einen Gegner, es ist vorgegeben, wer den ersten Angriff hat – immer dein Gegner – und es gibt keine besonderen Kampfmanöver.

Anders als in einem Gruppenabenteuer bist du allerdings damit betraut, für beide Kämpfer zu würfeln, was beim Verstehen der Regeln aber nicht schadet.

Schauen wir uns eine Kampfrunde an. Sie unterteilt sich in zwei Phasen, den Angriff deines Gegners und deinen eigenen Angriff.

Schaue zunächst nach dem AT-Wert deines Gegners. Dieser Attacke-Wert (kurz AT) wird wie eine Eigenschaft behandelt. Du würfelst also zunächst eine Probe auf den unmodifizierten AT-Wert. Wenn die Probe misslungen ist, hat dich dein Gegner verfehlt und der Angriff endet. Ist die Probe aber gelungen, geht der Angriff in deine Richtung.

Du kannst nun entscheiden, ob du dem Hieb ausweichen willst oder ob du den Schlag mit deiner Waffe abblockst. Wenn du ausweichen möchtest, musst du eine erfolgreiche Probe auf deinen Ausweichen-Wert würfeln. Wenn du parieren willst, musst du eine Probe auf deinen Parade-Wert (kurz PA) ablegen. Meistens ist es klüger, die Kampftechnik zu wählen, die du besser beherrschst, in der du also den höheren Wert hast. Du musst einen W20 werfen und einen Wert gleich deiner PA oder kleiner würfeln, damit dein Held einem Treffer entgeht. Würfelst du aber einen größeren Wert, trifft dich der feindliche Angriff.

Wenn der Angriff trifft, muss der von ihm verursachte Schaden ermittelt werden. Schaue nach dem TP-Wert

des Angreifers. Dort könnte zum Beispiel TP 1W6+2 stehen. Damit ist gemeint, dass dein Gegner im Falle eines Treffers 2 Trefferpunkte (kurz TP) ganz sicher anrichtet, dazu kommen noch so viele TP, wie ein sechsseitiger Würfel (kurz W6) anzeigt. Würfel also einen W6 und addiere zur angezeigten Augenzahl den Wert 2. Das sind die verursachten TP.

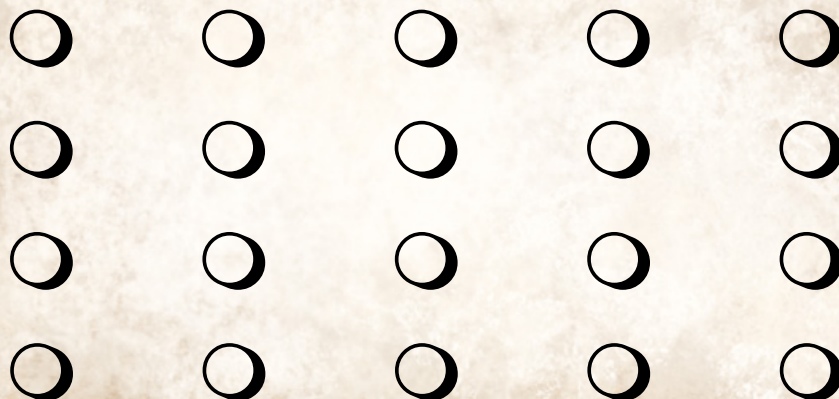
Du bist nicht gerüstet, aber der ARMATRUTZ kann dich vor Angriffen schützen. Suche auf deinem Heldendokument nach deinem Rüstungsschutz (kurz RS). Diesen RS-Wert ziehst du von den gerade ermittelten TP ab, um die aus dem Angriff effektiv resultierenden Schadenspunkte (kurz SP) zu bestimmen. Diese SP werden nun von deiner Lebensenergie (kurz LE, du findest auch diese Angabe auf deinem Heldendokument) abgezogen.

Im Laufe eines Kampfes sinken die LE aller Beteiligten also, wenn sie Treffer einstecken müssen und ihr RS nicht mindestens genauso groß ist wie die durch die Waffe in dieser Runde verursachten TP. Wer als Erster keine LE mehr übrig hat, stirbt. Der Kampf endet und der Überlebende muss warten, bis seine Wunden langsam heilen, etwa indem er ausruht, einen Heiltrank zu sich nimmt oder seine Wunden versorgen lässt.

Damit wäre eine halbe Kampfrunde erklärt, die zweite halbe Kampfrunde erfolgt nach demselben Schema – allerdings anders herum. Nun greifst du an.

Im Anschluss beginnt die nächste Kampfrunde, dann wieder mit dem Angriff deines Gegners, falls der Kampf nicht vorher durch eine bestimmte Bedingung oder den Tod eines Kontrahenten (LE gleich oder unter null) endet.

ZEITTADEL ⌚



HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies **Mensch**

Geburtsdatum _____

Alter _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe / Gewicht _____

Profession **Graumagier (Schule der Verformung zu Lowangen)**Kultur **Svellttaler**Sozialstatus **Frei / Gildenmagier**

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	15	14	12	14	10	12	10

Vorteile

Hohe Astralkraft III, Reich I, Zauberer

Nachteile

Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen (Schule der Verformungen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten
Ortskenntnis (Lowangen)

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KK)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
29			

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)

38			
----	--	--	--

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)

--	--	--	--

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)

2		☒	
---	--	-------------------------------------	--

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO+KK)/6)

1		☒	
---	--	-------------------------------------	--

Ausweichen

(GE/2)

5		☒	
---	--	-------------------------------------	--

Optionale Parade-Erhöhung: 0

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3			

Erfahrungsgrad

Erfahren

AP gesamt AP verfügbar AP ausgegeben

1100

6

1094

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Belastung

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	15	14	12	14	10	12	10

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK S. 188 - 194							Wissenstalente KL/KL/IN S. 201 - 206						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	2			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	5		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	2			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	4		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0			Handwerkstalente FF/FF/KO S. 206 - 213						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	4		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH S. 194 - 198							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	2		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	4		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	1			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	4		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	2			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	4			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	2		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
Naturtalente MU/GE/KO S. 198 - 201							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	3		
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	4			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Planzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	2			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	4									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0									

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	10	11	12	13	14	15	16
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	7	8	9	10	11	12	13



Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen

Muttersprache Garethi III,
Oloarkh I, Rogolan I, Isdira I,
Bosparano I

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

GS

8

LE

29

AW

5

INI

12

SK

2

ZK

1

MU

13

KL

15

IN

14

CH

12

FF

14

GE

10

KO

12

KK

10

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	
Bögen	FF	C	6	8	
Dolche	GE	B	6	7	3
Fechtwaffen	GE	C	6	7	3
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Kettenwaffen	KK	C	6	7	
Lanzen	KK	B	6	7	3
Raufen	GE/KK	B	6	7	3
Schilde	KK	C	6	7	3
Schwerter	GE/KK	C	6	7	3
Stangenwaffen	GE/KK	C	8	9	4
Wurf Waffen	FF	B	6	8	
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

Kampfsonderfertigkeiten

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	Basis	TP	Gesamt	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht	
Magierstab, lang	Stangenwaffen	GE/KK 16	1W6+2		1W6+2	-1	+2	lang	8	6	0,75 Stein
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6+2		1W6+2	0	0	kurz	7	3	

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Munition	Reichweite	Fernkampf	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht, ...

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max Aktuell

29

21

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

14

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

7

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5

5 oder weniger LE
(+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand

Stufe I
(-1)

Stufe II
(-2)

Stufe III
(-3)

Stufe IV
(Handlungs-
unfähig)

Belastung

Betäubung

Entrückt

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

AUSRÜSTUNG

[illegible]

Tierbogen

Name

Typus

MU

FF

SK

Angriff

Aktionen

Sonderfertigkeiten

LeP

KL

GE

ZK

AT

RS

VW

Größe

AsP

IN

KO

TP

CH

KK

INI

RW

GS



[illegible]

Merkmal(e)

Leiteigenschaft
Klugheit



Tradition
Gildenmagier

Magische Sonderfertigkeiten

Bindung des Stabes

**Zaubertricks
Signatur**

Die sieben Zauber deines Magiers

Dein junger Magier beherrscht sieben Zauber. Details zu Reichweiten, Zauberdauer, Modifikationen, der genauen Qualität beim Gelingen des Zaubers und Ähnliches müssen dich zunächst nicht kümmern – das Abenteuer übernimmt all dies für dich. Dir wird auch beim Zaubern genau gesagt, auf welche Eigenschaften eine Probe abgelegt werden muss und wie hoch die Kosten für die gesamte Wirkungsdauer sind. Damit du aber vor dem Auswählen eines Zaubers weißt, was der Zauber macht und wie viel Astralenergie der Einsatz erfordert, gibt es hier eine kurze Übersicht.

Armatrutz

Wirkung: Die Haut des Zaubernenden verhärtet sich und bildet einen natürlichen Rüstungsschutz. Der Zauberer kann wählen, ob der eigene Rüstungsschutz um 1, 2 oder 3 Punkte erhöht werden soll.

Probe: KL/IN/FF

Kosten (gelungener Zauber): 4, 8 oder 16

Kosten (mislungener Zauber): 2, 4 oder 8

Regelwerk Seite 287

Bannbaladin

Wirkung: Der Zauber wirkt auf eine andere Person, die dem Zaubernenden wohlgesonnen wird und darum bemüht ist, ihm entgegenzukommen, ja sogar seine Wünsche zu erfüllen.

Probe: MU/IN/CH

Kosten (gelungener Zauber): 8

Kosten (mislungener Zauber): 4

Regelwerk Seite 288

Corpofesso

Wirkung: Der Zaubernende kann durch den Zauber einer anderen Person starke Schmerzen zufügen.

Probe: KL/IN/KO

Kosten (gelungener Zauber): 16

Kosten (mislungener Zauber): 8

Regelwerk Seite 289

Paralysis

Wirkung: Der Zaubernende kann durch den Zauber eine andere Person lähmen.

Probe: KL/IN/KO

Kosten (gelungener Zauber): 8

Kosten (mislungener Zauber): 4

Regelwerk Seite 296

Penetrizzel

Wirkung: Der Zaubernende kann durch Wände schauen.

Probe: MU/KL/IN

Kosten (gelungener Zauber): 6

Kosten (mislungener Zauber): 3

Regelwerk Seite 296

Salander

Wirkung: Die verzauberte Person verändert die Gestalt. Dabei wird die Gestalt eines kleineren Lebewesens angenommen. Ein Mensch kann also etwa in ein Schwein oder eine Katze verwandelt werden. Wähle aus, ob du Salander oder Wolfstatze beherrscht. Wäge gut ab, welchen der beiden Zauber du beherrschen willst. Der Salander kostet dich mehr Astralenergie, jedoch behältst du nach Verwandlungen deine menschliche Lebensenergie bei. Wolfstatze kostet weniger Astralenergie, aber deine Lebensenergie wird die des Tieres sein, in das du dich verwandelst.

Probe: KL/IN/KO

Kosten (gelungener Zauber): 16

Kosten (mislungener Zauber): 8

Regelwerk Seite 297

Visibili

Wirkung: Der Zaubernende wird durch den Zauber unsichtbar, allerdings wird seine Kleidung nicht mitverwandelt und Gegenstände werden nur unsichtbar, wenn sie im Körper stecken, also von einer Hand umschlossen sind oder zum Beispiel in den Mund gelegt werden.

Probe: KL/IN/KO

Kosten (gelungener Zauber): 12

Kosten (mislungener Zauber): 6

Regelwerk Seite 299

Wolfstatze

Wirkung: Der Zaubernende verändert die Gestalt. Dabei wird die Gestalt inklusive aller Werte eines kleinen Lebewesens angenommen. Wähle aus, ob du Salander oder Wolfstatze beherrscht. Wäge gut ab, welchen der beiden Zauber du beherrschen willst. Der Salander kostet dich mehr Astralenergie, jedoch behältst du nach Verwandlungen deine menschliche Lebensenergie bei. Wolfstatze kostet weniger Astralenergie, aber deine Lebensenergie wird die des Tieres sein, in das du dich verwandelst.

Probe: MU/IN/GE

Kosten (gelungener Zauber): 12

Kosten (mislungener Zauber): 6

Aventurische Magie Seite 148



Die Verschwörung der Magier

von Sebastian Thureau

Jahre der Ausbildung, unzählige Prüfungen, ein Leben in Demut, getrieben von Fleiß und dem Ehrgeiz, der beste Magier zu werden, der die Akademie der Verwandlung zu Lowangen je verlassen hat – und heute ist der Tag deiner Abschlussprüfung. Noch ein Testat, ein letztes Vorzaubern, eine triumphale Demonstration deiner Zauberkünste, so hattest du dir diesen Moment immer vorgestellt. Doch nun zweifelst du. In den Hallen einer Magierakademie scheint nichts, wie es ist, und nichts ist, wie es scheint. Wo Menschen über unvorstellbare Macht verfügen, streiten sie darum, neiden sie sich und trachten danach, immer mehr Macht anzuhäufen. Offensichtlich bist du mitten in ein Netz aus Intrigen und Verrat hineingeraten und das ausgerechnet heute!

Die Verschwörung der Magier ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst einen Magier und begegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen. Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse.

Ein spielfertiger Magier, mit dem du dieses Abenteuer bestreiten kannst, ist am Ende des Bandes enthalten, und alle Regeln und Spielmechanismen werden direkt im Buch erklärt.

Auf ins Abenteuer!

Ein Solo-Abenteuer für einen nicht ganz so gesetzestreuen Helden.

Genre: Mystery, Verschwörung

Voraussetzungen: keine

Ort: Lowangen

Zeit: beliebig zwischen 1038 BF und 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / –

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent (bei eigenen Helden)

Wichtige Fertigkeiten:

Handwerk



Körpertalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Zum Spielen werden keine weiteren Publikationen benötigt.

Alle Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25317PDF

