

A movie poster for 'Das Geheimnis der Zauberschüler'. The scene is set in a grand, dimly lit library with high ceilings and floor-to-ceiling bookshelves. A young woman with dark hair, wearing a dark blue robe with a light blue sash, stands in the center, holding a large, dark book. She has a determined expression. To her left, a large, ornate wooden chest with a skull-shaped handle is visible. In the background, other students in similar robes are engaged in various activities: one is sitting on a red armchair, another is standing and talking, and a third is running towards the right. A small table with a lit candle sits on the left. The overall atmosphere is mysterious and academic.

Das Schwarze Auge

DAS GEHEIMNIS DER
ZAUBERSCHÜLER

Prüfungen am Ende der einzelnen Ausbildungsjahre (siehe Seite 9)

Ausbildungsjahr	Phase	Name	Anzahl der Prüfungsfertigkeiten
1-2	Vorschule	–	1
3	Elevium	Prima Elevia	2 (Spectatio)
4	Novizium	Tertia Novizia	3
5	Novizium	Secunda Novizia	3
6	Novizium	Prima Novizia	3 (Arkanatio)
7	Studium	Tertia Studiosa	4
8	Studium	Secunda Studiosa	5
9	Studium	Prima Studiosa	6 (Examinatio)

Zeitmarken für *Die Nacht der Sanduhr* (siehe Seite 49)

Abschnitt	Scholaren-Helden	Konkurrierende Gruppe (Summe)
Weg finden	1 Zeitmarke + weitere Zeitmarken pro misslungener Probe auf <i>Orientierung</i> +1	3 Zeitmarken
In die Bibliothek laufen	2 Zeitmarken + weitere Zeitmarke pro misslungener Probe auf <i>Körperbeherrschung (Laufen)</i> –1	7 Zeitmarken
Katalogverzeichnis durchsuchen	2 Zeitmarken pro Runde, alle Helden können gleichzeitig Proben ablegen, es muss nur eine gelingen	11 Zeitmarken
Den richtigen Regalbereich finden	2 Zeitmarken + weitere Zeitmarken pro misslungener Probe auf <i>Orientierung (Unter Tage)</i>	15 Zeitmarken
Das Schieberegale bedienen	per MOTORICUS: bis zu drei Versuche entsprechen 1 Zeitmarke; per Muskelkraft: bis zu zwei Versuche entsprechen 1 Zeitmarke	17 Zeitmarken
Das richtige Buch erreichen	per Klettern: 1 Zeitmarke pro Versuch; eine Regal-Leiter heranziehen: 2 Zeitmarken	20 Zeitmarken
Eine Standpauke von Magister Felenius (optional)	1 Zeitmarke	20 Zeitmarken
Zum Labor laufen	3 Zeitmarken + 1 weitere Zeitmarke, wenn die Helden erwisch werden	24 Zeitmarken
Die Zutaten zusammensuchen	1 Zeitmarke pro Runde, alle Helden können gleichzeitig Proben ablegen, es muss nur eine gelingen	25 Zeitmarken
Das Elixier brauen	jeder misslungene Versuch: 3 Zeitmarken, gelungener Versuch: 12 Zeitmarken	31 Zeitmarken (mit dem <i>Compendium Prodigiosus</i> lässt sich das Elixier schneller brauen)
Sich vor Quetzel Halmstätt verstecken (optional)	1 Zeitmarke	31 Zeitmarken
Eine Standpauke von Quetzel (optional)	1 Zeitmarke	31 Zeitmarken
Rückführung des Buches in die Bibliothek	3 Zeitmarken	35 Zeitmarken
Rückweg in den Aufenthaltsraum	3 Zeitmarken	38 Zeitmarken

Das Geheimnis der Zauberschüler



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Simon Flöther, Stephan Pongratz, Alex Spohr

Autor

Kilian Lieb, mit einer Akademiebeschreibung und weiteren Texten von Christian von Cramer sowie Beiträgen von Tara Flink, Nikolai Hoch, Jeanette Marsteller, Thorsten Most, Simon Flöther, Stefan Pongratz und Alex Spohr

Lektorat

Nikolai Hoch, Thorsten Most

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Naemi Fürst, Nele Klumpe, Dagmara Matuszak, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Michael Witmann, Malte Zirbel

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Julia Metzger, Thomas Michalski, Carsten Moos, Johanna Moos, Phillip Nuss, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Eric Simon, Alex Spohr, Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner, Jan Wagner, Ross Watson, Michelle Weniger, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Printed in EU 2022

Mit Dank an Anja, Elke, Frank, Jens, Lucas, Martin, Peter, Rosa, Stefan, Steffen, Thilo, Thorsten und Johannes Kaub.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Spieltipps für eine Scholarengruppe	5
Die Akademie der Hohen Magie und	
Arcanes Institut zu Punin	12
Die Scholarenkampagne	32



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zaubern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Gerüchte: Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

I Fokusregeln: Dieses Symbol kennzeichnet eine Fokusregel. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem DSA5-Regelwerk erweitert und vertieft.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Liturgie DÄMONENWALL^{AGÖ117}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

ABI – Aventurische Bibliothek

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

AMAIII – Aventurische Magie III

ATM – Aventurisches Transmutarium

BSM – Bannschwert, Stab und Magierkugel



Der Meisterin zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen. In diesem Abenteuer stellen deine Spieler nicht wie sonst eine Truppe erfahrener Helden dar. Stattdessen werden sie Teil einer sogenannten Themengruppe sein: Alle Spieler sind Schüler an einer aventurischen Zauberschule! Als angehende Gildenmagier werden sie die altehrwürdige Magierakademie von Punin erforschen, ihre Magister zur Weißglut treiben, Freundschaften fürs Leben oder die große Liebe finden und vielleicht sogar die ganze Schule retten. Auf den folgenden Seiten findest du alles, was du brauchst, um deine Spielrunde und ihre Zauberschüler durch ihre Magierausbildung zu führen. Eine Spielhilfe zur Generierung von Scholaren-Helden und eine Beschreibung der Akademie der Hohen Magie zu Punin inklusive Magistern, Bediensteten und Schülern sind ebenso enthalten wie eine Reihe von Abenteueranhängern und Szenarien. Die Inhalte von **Das Geheimnis der Zauberschüler** sind so gestaltet, dass ihr eure Helden in einer eigenen Scholarenkampagne von ihrem ersten Tag an der Akademie bis zu den Abschlussprüfungen begleiten und dabei in jedem Jahr neue Herausforderungen, aber auch den einzigartigen Alltag einer Magierakademie aus Schüleraugen erleben könnt. Ebenso gut könnt ihr euch aber auch dazu entscheiden, direkt in eines der Abenteuer zu starten, die den Höhepunkt der Scholarenkampagne darstellen und im *Studium*, also den letzten drei Jahren der Magierausbildung, stattfinden: **Verlockendes Wissen** und **Die Mitternachtsakademie**.

Und wer weiß? Vielleicht beschließen eure Zauberschüler nach dem Ende ihrer Akademiezeit, sich als ausgebildete Gildenmagier mit Stab und Siegel gleich ins nächste Abenteuer irgendwo in Aventurien zu stürzen. Also: Viel Spaß und Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid gerade an der vielleicht besten Zauberschule des Kontinents angenommen worden. Worauf wartet ihr noch? Es gibt eine Menge zu lernen!

SPIELTIPPS FÜR EINE SCHOLARENGRUPPE



Das Geheimnis der Zauberschüler unterscheidet sich von anderen Abenteuern und Kampagnen in der Welt von **Das Schwarze Auge**. In diesem Abschnitt findest du Anregungen für den Aufbau einer Themengruppe aus Zauberschülern und den Umgang mit einer aventurischen Magierakademie als Abenteuerschauplatz. Darüber hinaus stellen wir dir optionale Regeln zur Heldenerschaffung und der Vergabe von Abenteuerpunkten vor.

Heldenhafte Zauberschüler

Die Abenteuer dieses Bandes gehen davon aus, dass es sich bei den Helden um Zauberschüler handelt, die sich in ihrer Ausbildung an der *Akademie der Hohen Magie zu Punin* befinden. Bei der Wahl ihres Helden müssen die Spieler folgende Grundvoraussetzungen beachten:

- Der Held studiert als Zauberschüler an der *Akademie der hohen Magie zu Punin*.
- Der Held ist magisch begabt. Er verfügt über den Vorteil *Zauberer*.

*Einigt euch darauf, ob sich eure Zauberschüler im selben Jahrgang an der Akademie befinden. Für die Scholrenkampagne ist es empfehlenswert, dass alle Helden zumindest im gleichen Abschnitt der Ausbildung sind, beispielsweise im Novizium.

- Der Held ist mindestens 9 und höchstens 19 Jahre alt.

Ihr solltet euch vor Spielbeginn zum Aufbau der Themengruppe und der Heldenwahl abstimmen. Die Heldenerschaffung folgt den herkömmlichen Regeln aus dem **Regelwerk**, wobei der Erfahrungsgrad *Durchschnittlich* (1.000 AP), *Unerfahren* (900 AP) oder niedriger (650-700 AP) gewählt werden sollte.

Weitere Ergänzungen zur Heldenerschaffung, zur Steigerung und weiteren Entwicklung der Helden findest du in diesem Abschnitt.

Ab Seite 9 findest du Angaben zum typischen Puniner Magier, die du als Inspiration nutzen kannst. Genau wie in einer herkömmlichen Heldengruppe kann jeder Zauberschüler unterschiedliche Fähigkeiten und Talente in die Gruppe einbringen.

Variation innerhalb der Heldengruppe

Auch wenn es sich bei Helden in **Das Geheimnis der Zauberschüler** ausschließlich um Magier in Ausbildung handeln soll, die alle an der gleichen Akademie studieren,



existieren Möglichkeiten, den eigenen Helden von Beginn an als individuellen Charakter anzulegen. Entscheidungen über Herkunft, Fähigkeiten und Persönlichkeit helfen dabei, eine abwechslungsreiche Heldengruppe zusammenzustellen. Die folgenden Fragen können euch im Zuge der Heldenerschaffung dabei unterstützen:

Wo kommt mein Zauberschüler her?

Die Zauberschüler an der *Akademie der hohen Magie zu Punin* können aus nahezu allen Regionen Aventuriens stammen. Die strengen Auswahlkriterien sorgen dafür, dass begabte Jungmagier aus vielen verschiedenen Kulturen aufeinandertreffen. Vielleicht stammt der Zauberschüler aus einer wohlhabenden Familie und verfügt über ein beträchtliches Taschengeld, das ihm manche Türen öffnet oder sogar besondere Bevorzugung seitens der Lehrerschaft zuteilwerden lässt, jedoch auch dafür sorgt, dass er von manchen seiner Mitschüler gemieden wird. Ein Zauberschüler aus ärmlichen Verhältnissen muss sich vielleicht neben der Ausbildung etwas dazuverdienen oder wird von einem anspruchsvollen Mäzen protegiert. Möglicherweise ist der Zauberschüler auch der Sohn einer gefürchteten Magistra der Akademie und nimmt damit eine pikante Sonderstellung ein.

Wie wurde die Begabung meines Zauberschülers entdeckt?

Wurde er mit seinen Eltern bei jeder Magierakademie des Landes vorgestellt? Hat ein reisender Magier seine Kräfte entdeckt? Begegnet man der Laufbahn des Zauberschülers zu Hause mit Stolz oder Misstrauen? War Magie zuvor bereits ein selbstverständlicher Teil seines Alltags?

Wie sieht mein Zauberschüler aus?

Kann sich der Zauberschüler vor Verehrern aus den Reihen seiner Mitschüler kaum retten? Ist er eitel und kämpft seit neustem gegen hartnäckige Pickel im Gesicht? Versucht er, die strenge Kleiderordnung der Akademie bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu umgehen, um aufzufallen? Will er sich angesichts seines ersten Oberlippenflaums einen Bart wachsen lassen? Zeugen tiefe Augenringe und blasse Haut von langen Nächten in der Bibliothek? Oder hat der Zauberschüler aufgrund einer merkwürdigen Frisur oder eines anderen auffälligen Merkmals einen Spitznamen innerhalb des Jahrgangs?

Welche Charaktermerkmale prägen meinen Zauberschüler?

Streber, Fiesling oder Klassenschelm? Ausgeprägte Persönlichkeitseigenschaften können zu einer abwechslungsreichen Heldengruppe beitragen. Vielleicht setzt der Zauberschüler seine Talente lieber für Streiche an Mitschülern und Lehrern ein, statt für Prüfungen zu lernen. Ein verschlossener Bücherwurm vergräbt sich am liebsten in der Bibliothek, weiß dadurch aber um mehr Geheimnisse der Akademie als die meisten anderen. Ein fauler oder vermeintlich unfähiger Zauberschüler musste bereits einige Prüfungen wiederholen und ist damit etwas älter als der Rest der Heldengruppe. Er kennt die Akademiemauern und ihre Bewohner dafür bereits wie seine Westentasche.

Wie verbringt mein Zauberschüler seine Freizeit?

Nutzt er die knapp bemessene Freizeit, um in der Lektüre von Abenteuerromanen zu versinken? Schließt er sich einem elitären Zirkel an? Oder erhofft er sich als freiwilliger Assistent eines Magisters einen Vorteil für seine spätere Karriere?

Welche Fähigkeiten hat mein Zauberschüler?

Von allen Zauberschulen hat die Magierakademie von Punin die wohl höchsten Anforderungen an ihre Bewerber. Puniner Zauberschüler sind also durchweg begabt. Innerhalb des Jahrgangs oder der Heldengruppe kann es, wie an jeder Akademie, trotzdem große Unterschiede zwischen Überfliegern und denjenigen geben, die es gerade so ins *Novizium* geschafft haben.

Möglicherweise wurde einem der Zauberschüler von Kindesbeinen an der Umgang mit Kräutern beigebracht, sodass er sich schon im jungen Alter auf die Herstellung von praktischen Salben oder die Grundbegriffe der Alchimie versteht. Andere sind womöglich begnadete Schauspieler, fähige Lügner, wahre Athleten oder kennen als Mitglied einer Familiendynastie aus Abgängern der Akademie die Akademiegeschichte von Punin nahezu auswendig. Ein ehemaliges Straßenkind hat noch einige Diebestricks auf Lager oder kennt eine raffinierte Geheimschrift. Der Sohn eines Gelehrten ist seinen Mitschülern im Bosparano um Jahre voraus.

Wie steht mein Zauberschüler zu seinen Mitschülern?

Ist er ein verschlossener Einzelgänger oder der beliebteste Scholar des Jahrgangs? Wird er von Mitschülern aufgrund eines besonderen



Talents beneidet? Setzt er sich für Schwächere ein oder versucht er seine Mitschüler zu übervorteilen? Hat er einen Rivalen oder ist er heimlich in einen Mitschüler verliebt? Sind die Helden seit dem ersten Jahr unzertrennlich? Oder wurden sie erst Freunde, nachdem sie gemeinsam nachsitzen mussten?

Wie steht mein Zauberschüler zu seinen Lehrern?

Hat er einen Lieblingslehrer? Oder fürchtet er sich vor einem der Magister? Stellt er gern Autoritäten infrage und testet Grenzen aus? Oder gibt es für ihn nichts Schlimmeres, als von einem Lehrer gemäßregelt zu werden? Hat einer der Magister den Zauberschüler auf dem Kieker? Oder trägt der Zauberschüler seinen Lehrern die

Folianten in den Vorlesungssaal hinterher? Gilt er innerhalb des Kollegiums als Sorgenkind oder als zukünftiger Träger des Rohalsmals (siehe **Rohals Erben** Seite 51)?

Wie stellt sich mein Zauberschüler das Leben nach seinem Abschluss vor?

Kann er es kaum erwarten, die Akademie zu verlassen? Ängstigt den Zauberschüler die Vorstellung, in *die Welt da draußen* entlassen zu werden? Hat er vor, sich einem Orden anzuschließen, sich dem Kampf gegen finstere Mächte zu verschreiben oder ein einflussreiches politisches Amt am Hof eines Adligen anzutreten? Plant er, irgendwann der mächtigste Zauberer Aventuriens zu werden? Oder strebt er eine akademische Karriere an und möchte später selbst unterrichten?

Heldenerschaffung – Schritt für Schritt durch die Ausbildung

Im Folgenden findest du optionale Regeln, die du anstatt der bisherigen Regeln zur AP-Vergabe aus dem **Regelwerk** verwenden kannst.

Du beginnst mit der üblichen Heldenerschaffung. Je nachdem, in welchem Ausbildungsjahr der Held startet, führst du die weiteren Ausbildungsschritte durch. Auch wenn ein Held einen neuen Ausbildungsabschnitt (*Vorschule*, *Elevium*, *Novizium*, *Studium*) erreicht hat, erhält er die angegebenen AP und muss die beschriebenen Schritte durchführen.

Die Jungmagier starten mit **650 AP** und allen anderen Voraussetzungen des Erfahrungsgrades *Unerfahren*. Sie erhalten zusätzlich **50 AP**, um die Steigerungen des Abschnitts *Vorschule* zu vollziehen und erreichen das *Elevium*. Anders als an anderen Magierakademien, beginnt in Punin die eigentliche Magierausbildung in der *Prima Elevia* (zur Benennung der Jahrgänge siehe **Rohals Erben** Seite 34).

Wenn sie nach einem Jahr das *Elevium* mit der *Spectatio* erfolgreich abschließen, bekommen sie weitere **100 AP**. Für die Steigerung gelten die Obergrenzen des Erfahrungsgrades *Unerfahren*. Für die Scholaren beginnt damit das *Novizium* in der *Tertia Novizia*.

Der erfolgreiche Abschluss des *Noviziums* mit der *Arkanatio* bringt **200 AP**, die du nach den angegebenen Vorschlägen verteilst. Für die Steigerung gelten die Obergrenzen des Erfahrungsgrades *Durchschnittlich*. Damit treten die Scholaren in die *Tertia Studiosa*, das erste der drei Jahre des *Studiums* ein.

Zum Abschluss des *Studiums* erhalten die Helden nach bestandener *Examinatio* nochmals **100 AP**. Für die Steigerung gelten die Obergrenzen des Erfahrungsgrades *Erfahren*.

Ausbildungsschritte

Vorschule* (50 AP) ○

- +2 KL (30 AP)
- 20 AP in Wissensfertigkeiten

Elevium (100 AP)

- Tradition (Gildenmagier)* (ab jetzt Bonus-AsP aus der Leiteigenschaft) (55 AP)
- 19 AP für gebundene Fertigkeiten (siehe unten)
- Bosparano III* (6 AP) und 10 AP frei in Sprachen und Schriften
- 10 AP zur freien Steigerung von Zaubern und Fertigkeiten

Novizium (200 AP)

- Tradition (Gildenmagier)* (vollständiger Erwerb der Tradition) (100 AP)
- SF Analytiker (5 AP)
- Zauber Analys Arkanstruktur auf FW 6
- 35 AP für gebundene Fertigkeiten (siehe unten)
- Restliche AP zur freien Steigerung von Zaubern, Fertigkeiten und Eigenschaften

Studium (100 AP)

- 10 AP in SF Bindung des Stabes
- Analys Arkanstruktur +2 FW (6 AP)
- 24 AP für gebundene Fertigkeiten (siehe unten)
- 60 AP zur freien Steigerung von Zaubern, Fertigkeiten und Eigenschaften

*Als Vorschule wird das Jahr in Punin vor dem eigentlichen Antritt an der Akademie bezeichnet. Zum Beginn der **Scholarenkampagne** (siehe Seite 32) haben die Scholaren-Helden diesen Abschnitt ihrer Ausbildung gerade erfolgreich abgeschlossen.

Gebundene Fertigkeiten

Fertigkeit	Elevium	Novizium	Studium
Alchimie	+1	+3	+3
Magiekunde	+2	+4	+2
Malen & Zeichnen	+1	+2	+1
Rechnen	+2	+2	–
Rechtskunde	+2	+4	–
Etikette	+2	–	–
Sphärenkunde	–	+2	+4
Sternkunde	+1	+2	–

Vorschule

Wer für das anspruchsvolle, nur einjährige *Elevium* in Punin noch nicht bereit ist, kann an der Akademie eine zweijährige Ausbildungsphase durchlaufen, die grundlegende Bildung vermittelt.

Charaktere, die diese Vorschule besuchen, erhalten bei Abschluss +2 KL sowie 20 AP zur freien Verteilung auf Wissenstalente, Sprachen und Schriften.

Es ist auch möglich, den Besuch der Vorschule durch private Ausbildung zu ersetzen. Für Zauberschüler-Helden, auf die dies zutrifft, könnt ihr bei Abschluss dieser Phase im Rahmen der sonstigen Regeln 50 AP frei verteilen.

In beiden Fällen gilt, dass die Helden am Ende der Vorbereitungsphase, also mit dem Eintritt in das *Elevium*, die unten geschilderten **Voraussetzungen zum Antritt des Eleviums** erfüllen müssen.

Voraussetzung zum Antritt des Eleviums

Nichts verdeutlicht die hohen Ansprüche der Puniner Akademie besser als die Tatsache, dass das üblicherweise dreijährige *Elevium* hier nur ein Jahr dauert. Nur diejenigen, die bereits eine solide Grundbildung besitzen, werden überhaupt an der Schule aufgenommen. Spielt ihr einen eigenen Helden als neuen Eleven zu Punin, muss er folglich mindestens diese Werte besitzen:

KL 13+, Garethi III, Kusliker Zeichen, Rechnen 2, mindestens 20 AP in Wissensfertigkeiten

Das Erlernen der Tradition (Gildenmagier)

Zum Gildenmagier wird man nicht über Nacht – der Erwerb der Tradition zieht sich über die ersten Ausbildungsabschnitte und gilt erst mit dem Ende des *Noviziums* als abgeschlossen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Sonderfertigkeit *Tradition (Gildenmagier)* in zwei Schritten erworben wird. Ab dem ersten Schritt – nach dem *Elevium* – dürfen die Helden sich bereits die Bonus-AsP aus ihrer Leiteigenschaft gutschreiben: Sie haben gelernt, sich für die astralen Ströme zu öffnen. Nach dem zweiten Schritt stehen ihnen schließlich alle mit der Tradition verbundenen Möglichkeiten zur Verfügung.

Vorteile/Nachteile bis Ende des Noviziums

Junge Helden sind formbar – obwohl die meisten Vor- und Nachteile normalerweise nur bei der Helden-generierung wählbar sind, gehen wir davon aus, dass die Zauberschüler als Kinder durchaus noch eine gewisse Charakterentwicklung durchmachen können. Daher könnt ihr bis zum Ende des *Noviziums* passende Vor- und Nachteile wählen und wie üblich die AP verrechnen.

Studiumsregeln

In **Das Geheimnis der Zauberschüler** können die Spieler ihre angehenden Gildenmagier während ihrer Ausbildung vom *Elevium* bis zur Abschlussprüfung begleiten. Um diesen Weg auch regelseitig abzubilden, stellen wir dir hier als *Optionalregel* ein dynamisches System zur AP-Vergabe vor, mit dem euch die Möglichkeit gegeben werden soll, die Helden während des Spiels weiterzuentwickeln, statt lediglich am Ende von Abenteuern, Szenarien oder Spielsitzungen. Die AP-Vergabe ist dabei an konkrete Inhalte der Magierausbildung geknüpft. Dazu gehören Unterrichtsstunden, Vorlesungen, Zaubereübungen und erfolgreich abgeschlossene Prüfungen. Die Studiumsregeln stellen lediglich ein Angebot für euch dar. **Das Geheimnis der Zauberschüler** kann natürlich ebenso gut mit dem regulären AP-Vergabe- und Steigerungssystem aus dem **Regelwerk** gespielt werden. Die Studiumsregeln sollen es ermöglichen, die Helden-erschaffung und -steigerung aktiv zu bespielen. Der Spieler hat nach Abschluss von **Das Geheimnis der Zauberschüler** also einen ausgebildeten Gildenmagier, der als frischgebackener Adept eine Heldenkarriere beginnen kann. Im Folgenden findest du eine Auswahl an Elementen und Mechaniken, die du für die Heldenerschaffung und -steigerung berücksichtigen kannst:

Abenteuerpunkte erhalten

Während des Fortschreitens ihrer Ausbildung bekommen die Zauberschüler-Helden, wie im Abschnitt **Heldenerschaffung** (siehe Seite 7) beschrieben, Abenteuerpunkte für den Abschluss einer Ausbildungsphase. Mit diesen Punkten erreicht das Punktekonto am Ende die 1.100 AP des Erfahrungsgrades *Erfahren*. Zusätzliche Punkte können die Helden durch das erfolgreiche Bestehen von Abenteuern und Szenarien und das Ablegen von Prüfungen erhalten. So kann das Punktekonto am Ende auch deutlich über 1.100 AP betragen. Wenn deine Spieler die Prüfungen vor allem als Gradmesser dafür sehen wollen, was ihre Charaktere gut gelernt haben, insgesamt aber am Ende der Ausbildung nicht sehr deutlich über 1.100 AP kommen wollen, dann kannst du die AP aus den Prüfungen auch mit den AP aus den Ausbildungsphasen verrechnen.

Szenarien

Die Abenteuerpunkte, die am Ende jeweils eines Szenarios von **Das Geheimnis der Zauberschüler** vergeben werden, stehen den Zauberschüler-Helden zur Steigerung frei zur Verfügung, sodass die Spieler ihre Helden individueller formen können, als es der Lehrplan der

Magierakademie eigentlich vorsieht. Diese Punkte kommen also zusätzlich zu den AP für die Ausbildung dazu. Die zusätzlichen AP und die frei verteilbaren AP aus den Ausbildungsphasen sollen es den Spielern ermöglichen, die Formung der eigenen Helden während ihrer Zeit an der Akademie aktiv gestalten zu können: „Ich möchte einen bestimmten Zauber lernen, deswegen beschäftige ich mich viel damit.“ oder „Ich habe im ersten Jahr des Noviziums am liebsten Vorlesungen zur Historie der Grauen Gilde gehört, steigere ich jetzt Geschichtswissen.“ Jedem Jahr an der Akademie sind in **Das Geheimnis der Zauberschüler** mehrere Abenteuerszenarien zugeordnet. Es steht dir als Spielleiterin frei, die Abenteurerpunkte einfach „episodenhaft“ zu vergeben oder den Erhalt der Abenteurerpunkte zusätzlich an die Teilnahme der Helden an Lehrveranstaltungen zu knüpfen.

Prüfungen

Am Ende der Vorschule und jedes Ausbildungsjahres gilt es eine größere Abschlussprüfung zu bestehen.

- ☞ Bei jeder dieser Prüfungen muss ein Schüler eine bestimmte Menge an Proben für die Prüfung ablegen (siehe vorderer **Innenumschlag**), bei deren Bestehen er einige AP für die Steigerung der angewandten Fertigkeit erhält (QS in AP).
- ☞ Um die Prüfung zu bestehen, müssen dem Helden alle Proben bis auf eine gelingen; nur dann erhält er die AP für die erfolgreichen Proben. Ein Wiederholen eines Jahres ist für Scholaren-Helden aber nicht erforderlich – gescheiterte Proben können aber durchaus Spott nach sich ziehen. Nur im letzten Ausbildungsjahr zum Abschluss des *Studiums* müssen sogar alle Proben gelingen, ansonsten gibt es keine AP und das Jahr und die *Examinatio* müssen wiederholt werden.
- ☞ Auf welche Fertigkeiten eine Probe abgelegt werden muss, entscheiden die Lehrer und damit die Meisterin. Es handelt sich jedoch ausschließlich um Fertigkeiten, die an der Schule auch gelehrt werden.
- ☞ Die Meisterin kann entscheiden, dass die Probe um -2 bis +2 modifiziert wird, je nachdem, wie fleißig der Schüler war, ob er die richtigen Kurse besucht und eigene Studien betrieben hat.

Beispiele für Prüfungsthemen findest du ab Seite 32.

Ausbildungsphasen

Nach Abschluss jeder Ausbildungsphase erhält jeder Zauberschüler-Held ebenfalls Abenteurerpunkte (siehe Seite 7). Die Verteilung dieser AP wird dort näher erläutert.

Der typische Puniner Magier

Die nebenstehenden Fähigkeiten besitzt ein Puniner Magier üblicherweise nach dem Abschluss seines Studiums. An diesen Werten kannst du dich orientieren, um deinen Jungmagier zu formen.

Weitere Zauber und Anpassungen

 Wie detailliert in **Aventurische Magie** ab Seite 249 erklärt wird, kann man das Standard-Professionspaket modifizieren. Dies ist eine Fokusregel der Stufe I. Eine Möglichkeit ist die Wahl eines

Graumagierin

(Akademie der Hohen Magie zu Punin)

Professionspaket

AP-Wert: 323 Abenteurerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 18 Abenteurerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin^{AMA097}

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 2, Willenskraft 4

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 8, Mechanik 2, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 6, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 6, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Handwärmer, Schnipsen, Signatur, Zauberkeder^{AMA114}, Analys 8, Invocatio Minima 8, Manifesto 8, Oculus Astralis^{AMA139} 7, Odem 7, Pentagramma^{AMA140} 6, Xenographus^{AMA153} 4

Empfohlene Vorteile: Adel, Begabung (ein oder mehrere Wissenstalente), Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verwöhnt), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: Flink, Herausragende Kampftechnik, Schlangenmensch, Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Ausbildungszweigs, der jeweils einem der Lager innerhalb der Lehrerschaft (siehe Seite 20) zugeordnet ist und das Grundpaket direkt abändert. Außerdem kann dein Zauberschüler-Held je nach Zusammenstellung seiner Interessen auch Zauber aus dem so erhaltenen Paket gegen solche aus der unten aufgeführten Liste möglicher Zauber tauschen. Da Punin als Leitlinie eine *aufgeschlossene* Akademie ist, sollte die Abweichung maximal 3 Zauber umfassen. Zauber, die als eingeschränkt gelten, sollten bei der Generierung nicht aktiviert werden.

Invocatoren-Zweig (326 AP)

Zauberänderungen: Elementarer Diener 7 statt Oculus Astralis 7, Invocatio Minor 4 statt Xenographus 4

Fertigkeiten (+): Sphärenkunde 8 statt 6

Fertigkeiten (-): Magiekunde 6 statt 8

Observatoren-Zweig (322 AP)

Zauberänderungen: Adlerrauge 4 statt Invocatio Minima 8, Memorans^{AMA137} 4 statt Xenographus 4, Manus Miracula 4 statt Manifesto 8

Fertigkeiten (+): Sinnesschärfe 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Tierkunde 2 statt 4

Liste möglicher Zauber

Adlerauge, Adlerschwinge^{AMA115}, Aeolito^{AMA115}, Analys Arkanstruktur, Arcanovi, Armatrutz, Attributo (Klugheit)^{AMA119}, Attributo (Körperkraft)^{AMA119}, Auris Illusionis^{AMA121}, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel^{AMA121}, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Claudibus^{AMA122}, Corpofesso, Cryptographo^{ABI153}, Dämonenbann^{AMA123}, Debilitatio^{AMA124}, Desintegratus^{AMA124}, Disruptivo, Dschinnenruf, Duplicatus, Eisenrost^{AMA126}, Elementarer Diener, Erinnerung verlasse dich^{AMA127}, Exposami^{AMA127}, Flim Flam, Foramen^{AMA128}, Fulminictus, Gardianum, Gedankenbilder^{AMA129}, Harmlose Gestalt, Horriphobus, Ignifaxius, Ignisphaero^{AMA132}, Ignorantia^{AMA133}, Invercano^{AMA134}, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Magischer Raub^{AMA151}, Manifesto, Manus Miracula, Memorabia^{AMA151}, Menetekel^{AMA137}, Meister der Elemente^{AMAI143}, Motoricus, Nihilogravo^{AMAI134}, Nuntiovolvo^{AMA138}, Objectobscura^{AMA138}, Objectovoco^{AMAI115}, Oculus Astralis^{AMA139}, Oculus Illusionis, Odem Arcanum, Paralysis, Penetrizzel, Physio stabilis^{AMA141}, Plumbumbarum^{AMA141},

Psychostabilis, Respondami, Salander, Sapefacta^{AMA143}, Sensibar^{AMA144}, Silentium, Somnigravis, Tiergedanken^{AMA147}, Transversalis, Visibili, Widerwille^{AMA153}

Eingeschränkte Zauber

Höllenpein^{AMA132}

Ausrüstung

Üblicherweise haben Junghelden kein großes Einkommen, sodass sie während ihres Akademielebens nur ein paar wenige Habseligkeiten und Geld besitzen sollten. Wie viel Ausrüstung sie besitzen, sollte die Spielrunde klären, als Faustregel sollte sie einem Wert von 400 Silbertalern entsprechen.

Zum Abschluss der Ausbildung erhält jeder Zauberschüler eine Magierrobe (120 S), eine Ausgabe des Buches *Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten* (150 S) sowie einen Magierstab seiner Wahl (kurz: 40 S, mittel: 60 S, lang: 80 S) und gegebenenfalls die Differenz zum Preis eines langen Magierstabes in Silbertalern.

Hinweise für die Spielleiterin

Im Gegensatz zu herkömmlichen Heldengruppen werden die Spieler Helden im Kindes- und Jugendalter durch die Abenteuerhandlung führen. Solche Helden verfügen unter Umständen noch nicht über die Reife, Weltsicht und Widerstandskraft von erwachsenen Abenteurern. Die Runde sollte gemeinsam abwägen, wieviel kindliche Naivität und jugendlichen Leichtsinn sie bei der Darstellung ihrer Zauberschüler einfließen lassen will. Auch die Schwere der Themen muss dem gewählten Alter der Helden angepasst werden. Leichte, humorvolle Geschichten durch Kinderaugen zu erleben, kann ebenso reizvoll sein, wie jugendliche Helden auf der Schwelle zu jungen Erwachsenen gegen ernsthafte Gefahren und grausame Magier bestehen zu lassen. Ein Neunjähriger sollte dabei aber niemals einem folternden Dämonenpaktierer ausgesetzt sein, während die Aufklärung eines harmlosen Elevenstreiches von angehenden Adepten im Abschlussjahr möglicherweise auch nicht mehr als wirkliche Herausforderung empfunden wird. Gleichzeitig sind es gerade junge Helden, aus deren Perspektive sich Geschichten im kleinen Rahmen manchmal bedeutsamer anfühlen als die größten Schlachten durch die Augen eines weltgewandten Abenteurers. Dabei kann die

Mischung aus zwischenmenschlichen Konflikten, uralten magischen Mysterien und akademiepolitischen Intrigen reizvoll sein. Ab Seite 34 findest du einige allgemeine Szenarien sowie Szenarien, die jeweils für verschiedene Phasen der Magierausbildung geeignet sind.

Ebenfalls müssen die niedrigen Talent- und Fertigkeitswerte der Jungmagier bei den Probenschwierigkeiten berücksichtigt werden, damit das Spiel nicht ständig durch misslungene Proben ausgebremst wird. Auch wenn die Helden *nur* Scholaren sind: Gestehe ihnen immer wieder zu, die vermeintlich übermächtigen Magister auszutricksen, Geheimnisse zu lüften, die der Akademie bisher entgangen sind, oder eine Bedrohung abzuwenden, noch bevor die Lehrerschaft davon überhaupt etwas mitbekommen hat. Auf diese Weise kannst du dafür sorgen, dass die Jungmagier aktiv werden, Risiken eingehen und sich in Abenteuer stürzen, statt so bald wie möglich *die Erwachsenen* zur Hilfe zu holen. Gib den Helden das Gefühl, dass ihre Handlungen von Bedeutung sind, gerade *weil* sie noch Schüler sind!

Karzer, Stundenplan und Nachtruhe

Die Abenteuer als Zauberschüler finden meist ausschließlich innerhalb der Mauern der Magierakademie



statt. Als Spielleiterin solltest du versuchen, diesen Ort als spannenden und anregenden Abenteuerschauplatz zu gestalten, der die Helden dazu einlädt, ihn zu erkunden und sich mit seinen zahlreichen Bewohnern auseinanderzusetzen. Abenteuer sollten daher stets die örtliche Gebundenheit der Helden berücksichtigen. Insbesondere die Scholaren aus Punin verlassen die Akademie nur äußerst selten. Forschungsreisen oder Exkursionen an eine andere Akademie können dazu genutzt werden, die örtlichen Einschränkungen zeitweise aufzubrechen.

Darüber hinaus ist das Leben innerhalb einer Magierakademie von unzähligen Regeln und Verboten geprägt. Grenzüberschreitungen werden oft mit empfindlichen Strafen belegt und der Tagesablauf eines Scholaren aus Punin ist je nach Ausbildungsabschnitt auf wenige Stunden Freizeit beschränkt. Du solltest den Helden trotzdem Möglichkeiten eröffnen, sich frei zu bewegen. Vorlesungen, Hausaufgaben und Prüfungen sind ein fester Bestandteil des Lebens eines Zauberschülers, sollten aber vor allem dann bespielt werden, wenn sie für die Ereignisse des aktuellen Abenteuers von Bedeutung sind. Die Simulation des Scholarenalltags kann je nach Vorlieben der Spielrunde ebenso viele Anlässe für spannende Situationen bieten wie die Fokussierung auf die Zeit außerhalb des Unterrichts. Du kannst jederzeit Tage, Wochen oder sogar Monate überspringen, wenn es sich für die Handlung deines Abenteuers richtig anfühlt.

Die zahlreichen Einschränkungen, denen die Helden als Zauberschüler ausgesetzt sind, sollten nicht als Schikane, sondern als spannungsgenerierende Werkzeuge verstanden werden, die das Spiel voranbringen sollen und können. Generell gilt: So strikt die Regeln an der Magierakademie auch sein mögen, lasse zu, dass geschickte Jungmagier-Helden diese Regeln brechen können! Ausflüge jenseits der Nachtruhe können so zu nervenaufreibenden Versteckspielen werden. Falls die Helden doch erwischt werden, bietet das anschließende Nachsitzen in der kleinen Bibliothek die Möglichkeit, ungestört zu recherchieren. Wird der Schauplatz Magierakademie mit all seinen Facetten, Mysterien und Möglichkeiten dargestellt, eröffnen sich den Jungmagiern innerhalb dieses Kosmos so viele Möglichkeiten, dass ein strenger Stundenplan bald nicht mehr als Gängelung wahrgenommen wird. Auf Seite 20 findest du eine Auswahl von typischen Regeln sowie Verboten, Strafen und Sanktionen, die über die Helden während ihrer Ausbildung in Punin verhängt werden können. Detaillierte Informationen zum Ablauf von Unterrichtsstunden finden sich auf Seite 20, beispielhafte Themen finden sich ab Seite 32.

Fokus und Zeitrahmen

Vor Spielbeginn sollte eure Runde gemeinsam entscheiden, welcher zeitliche Rahmen im Fokus stehen soll. Beginnen die Helden am ersten Tag des *Eleviums* oder findet die Abenteuerhandlung in einem späteren Ausbildungsabschnitt statt? Werden einzelne Episoden der Akademiezeit bespielt, ein ganzes Schuljahr oder

Retrospektive Heldenerschaffung

Mit dem Spielmaterial dieses Bandes können auch bereits bestehende Puniner Magier auf eine Reise in die Zeit ihrer Ausbildung geschickt werden. Zu diesem Zweck muss ein solcher Held auf einen niedrigeren Erfahrungsgrad (beispielsweise *Un-erfahren*) zurückgestuft werden, um im Verlauf der Abenteuer nach und nach seine ursprünglichen Werte durch die entsprechenden Steigerungen erst wieder zu erreichen. Obwohl diese Variante weniger Flexibilität bietet, ermöglicht sie es, die Hintergrundgeschichte eines Helden mit der gesamten Spielrunde erlebbar zu machen.

In diesem Fall sind einige Anpassungen bei den Meisterpersonen erforderlich, da die Ausbildungszeit des Helden bereits in der Vergangenheit liegt. Informationen zu wichtigen Ereignissen und Personen in der Vergangenheit der Puniner Akademie findest du ab Seite 13.

nur der Tag der Abschlussprüfung? Die Spielrunde kann sich auch entscheiden, die gesamte Akademiezeit von *Probatio* bis *Examinatio* abzubilden, was eine Kampagne über einen Zeitraum von mehreren Jahren bedeutet. Der vorliegende Band bietet dir Spielmaterial, das sich sowohl für den Einsatz als Einzelabenteuer eignet, als auch für die Darstellung mehrerer Jahre an der Magierakademie von Punin.

Insbesondere für eine solche **Scholarenkampagne** (siehe Seite 32) gilt es, Schlaglichter der Magierausbildung in den Fokus zu nehmen und andere Geschehnisse entsprechend zeitlich zu raffen, um allzu häufige Wiederholungen zu vermeiden. Die erste Woche eines neuen Schuljahres, Zwischenprüfungen oder die Antrittsvorlesung eines neuen Magisters können als Orientierungspunkte für Zeitsprünge dienen. Im Rahmen der Scholarenkampagne kann eine entscheidende Nacht mehrere Spielsitzungen in Anspruch nehmen. Zu einem anderen Zeitpunkt ist es besser, einen ganzen Monat des Schuljahrs im Schnelldurchlauf zu erzählen.

Charakterentwicklung

In einer Zauberschüler-Themengruppe sollten Spieler unbedingt die Möglichkeit bekommen, ihre Helden nicht nur regeltechnisch, sondern auch charakterlich entfalten zu dürfen. Im Verlauf ihrer Magierausbildung befinden sich die Helden in der prägenden Übergangszeit vom Kind zum Erwachsenen. *Erwachsen werden* und Selbstfindung können in **Das Geheimnis der Zauberschüler** ebenso eine Rolle spielen wie die erste Liebe oder die Pubertät. Gib den Spielern die Gelegenheit, ihre jungen Helden wachsen zu lassen. Zauberschüler sollen sich verändern dürfen und ein Held kann bei seiner Stableite ein vollkommen anderer sein als an seinem ersten Tag in Punin. Ein schüchterner Stubenhocker könnte im Verlauf seiner Lehrjahre zum skrupellosen Wissenschaftler werden, ein untalentierte Eleve zum Jahrgangsbesten und ein vielversprechendes Ausnahmetalent als Scharlatan enden.

DIE AKADEMIE DER HOHEN MAGIE UND ARCANES INSTITUT ZU PUNIN



»Was die Puniner nicht kennen, das gibt es auch nicht.«
—landläufiger Ausspruch

Vollständiger Name: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis (aber häufig einfach nur *Pentagrammaton* genannt)

Standort: Punin (Theaterviertel), Fürstentum Almada, südliches Mittelreich

Wappen/Symbol: im durch arkane Symbole ermächtigten Doppelband das elementare Hexagramm mit Essenzfokus, gekrönt und verwurzelt mit zwei Pentagrammen

Wahlspruch: (inoffiziell) »Wissen, das sich nicht täglich vermehrt, nimmt ab.« —Rohal der Weise

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Magietheorie, Metamagie, Analytik, Sphärenkunde, In- und Exvokation, vergleichende Magiekunde, angrenzende Wissenschaften

Größe: groß

Leitung: † Sirdon Kosmaar (*972 BF, Schulleiter von 1028 BF bis heute mit einer Unterbrechung von Ingerimm 1041 BF bis Firun 1043 BF), brillanter Metamagier und Magietheoretiker, erztraditioneller Vertreter der Gildenmagie, siehe Seite 22

Personen der Historie und bekannte Abgänger (Auswahl): Fran von Bosparan, Akademiegründer und späterer Horaskaiser, Meisterbeschwörer (644-564 v. BF); Aroqa von Punin, Nekromantin und Akademieleiterin (frühe Dunkle Zeiten); Durthan von Erkenstein, Erzmagus und Meister der Limbologie, konstruierte drei Durthanische Sphären (2. bis 3. Jahrhundert nach BF); Tharsonius von Bethana alias Borbarad, Metamagier und Dämonenmeister (510-590 BF); Zulipan von Punin, Chimärologe (549-608 BF); Mephal von Punin, Gründer der Mephaliten (um 608 BF); Balphemor von Punin, Dämonologe und Temporalmagier (*609 BF bis heute); Taphîrel ar'Ralahan, Erzmagier und Verhüllter Meister der Limbologie (*899 BF bis heute); Robak von Punin, Erzmagier, Meister der Magietheorie und der Metamagie, eine der drei Spektabilitäten des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik (*951 BF bis heute); Prishya Garlischgrötz von Grangor, ehemalige *Convocata prima* der Grauen Gilde, vollendete Analytikerin, Opfer borbaradianischen Gedächtnisverlustes (*955 BF bis heute); Thalion von Rommily, ehemaliger Akademieleiter und Meister der Reversalisierung (*957 BF, verschwunden); Salandrión Farnion Finkenfarn, elfischer Magietheoretiker und Magierphilosoph (*962 BF bis heute); Erynnion Quendan Eternenwacht, Gründer des Draconiter-Ordens (*963 BF, verschollen); Xaron Mendurian von Punin, Elfenforscher, Magister und zwischenzeitliche Spektabilität (*1007 BF bis heute)

Fachliche Reputation: Die wohl renommierteste Magierakademie ganz Aventuriens. In den Augen vieler die beispielhafte Verkörperung der gildenmagischen Tradition im Ganzen, vor allem aber deren Interpretation durch die Graue Gilde.

Einfluss: sehr groß (vor allem auf die Gildenmagie)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: sehr groß und exotisch

Bibliothekbestand: legendär

Besonderheiten: in der Vergangenheit wiederholt Sitz des ständigen Kleinen Gildenrats der Grauen Gilde

und wiederholt Ausrichtungsort des Allaventurischen Konvents der Magie

»Das talentum der Grolmidae für die Magica controllaria ist sine dubio ein probates exemplum für das, was Collega Salandrion Farnion Finkenfarn vor 40 Götterläufen über die potentia der Größten seines Volkes berichtete: Natura invictus est! Die Magnifizienz der magischen Kreaturen in ihrem ureigensten Wesen ist kaum zu übertreffen – doch sollte dies Ansporn sein, Studiosi, nicht Ausrede.«

—gehört in einem Lehrsaal zu Punin, neuzeitlich

Die Geschichte der Akademie zu Punin

Bereits im Jahre **619 v. BF** gründete der bosparanische Kronprinz *Fran* die *Academia Arcomagica Scholaque Arcania* als ein Institut, das sich der Erforschung der einheimischen Zauberei in den damals noch weitgehend unbekannten Nordregionen des Bosparanischen Reiches widmen sollte. Die Akademie zählt somit zu den ältesten Magierakademien der von den Nachkommen der Gildenländer besiedelten Lande. Angeblich sollen geometrisch-architektonische Besonderheiten, vor allem aber der charakteristische, fünfeckige Aufbau der Akademie, verschlüsselte Botschaften aus *Fran-Horas'* Zeit bewahren. Da allerdings viele der ihm ergebenden Magier **568 v. BF** in der Ersten Dämonenschlacht ums Leben kamen, ging viel Wissen aus der Gründungszeit verloren. In die Frühzeit der Puniner Akademie fällt die Entdeckung der *Aroqa-Rune* durch die namensgebende Erzmagierin, Spektabilität und führende Nekromantin ihrer Zeit, *Aroqa von Punin*. Die Rune gilt bis heute als intensiv wirksames Werkzeug zur Manipulation von Kräften, die mit der niederhöllischen Domäne *Tijakool* und der Erzdämonin *Thargunitoth* in Verbindung gebracht werden. Gerüchteweise dämmern in den Kammern unter der Akademie von Punin vergleichbare Forschungsarbeiten zu anderen erzdämonischen Domänen, elementaren Ebenen und außerirdischen Erscheinungen vor sich hin.

Mit der Zeit erwarb sich das Pentagrammaton eine Reputation als Hort der Bildung und Wissenschaft, nicht zuletzt dank der unermüdlichen Bemühungen ihrer Akademieleiter, den Wissensschatz der Bibliothek stetig zu erweitern und effizient zu organisieren.

In der Zeit der Priesterkaiser zwischen **335** und **465 BF** verschanzten sich die Puniner Magier regelrecht innerhalb ihrer Akademiemauern. In diese Zeit fällt auch der Erlass des *Ius Fortianum*, eines besonderen Gildenrechts. Demzufolge kann die Akademie alle äußeren Einflüsse auf ihr Schulgeschehen abwehren, sollte sie dies für nötig erachten.

Als die Priesterkaiser durch *Rohal den Weisen* gestürzt wurden, gelangte dieser auf den Thron des Mittelreiches. Solange er herrschte, nahm die Akademie der Hohen Magie eine zunehmend größer werdende Rolle als wichtiger Standort der magischen Forschung und Lehre ein. Im Jahr **574 BF** übernahm der skrupellose

Chimärologe *Zulipan von Punin* die Leitung der Akademie. Er versuchte in finstersten Experimenten, das Geheimnis der Resistenz der Zwerge gegen Magie zu ergründen. Seine Chimären suchten Almada und den Kosch heim.

Im Jahr **590 BF** kam es während des Allaventurischen Konvents der Gildenmagie in Punin zu einer Überschreitung der *Kritischen Essenz* und der später als *Desaster von Punin* bekannt gewordenen magischen Katastrophe. Dabei wurden viele der Anwesenden in den Limbus gerissen, verloren ihren Verstand oder kamen auf grausame Weise ums Leben. Seither wird unabhängig vom Veranstaltungsort des Konvents dafür Sorge getragen, dass der Wunsch nach zahlreicher Beteiligung gegen die arkane Sicherheit abgewogen wird. Während der Eslamidendynastie (etwa **600** bis **900 BF**) herrschte ein recht starkes Misstrauen gegenüber der Akademie: Für die Kaiser waren die Geschichten um *Zulipans* Untaten noch sehr lebendig und im Vergleich zu den loyalen Reichsakademien der Weißen Gilde galt die Akademie der Hohen Magie einmal mehr als „halbe Schwarzmagierschule“, an der man Wissenschaft und Forschung über Sitte und Moral stelle. Bereits in die frühen Jahre des **7. Jhd. BF** Jahre fällt das Wirken *Mephal von Punins*, der die Strukturen der Akademie reformierte, die Zugehörigkeit der Schule zur Grauen Gilde betonte und durch die Schaffung des bis heute wirkenden, nach ihm benannten großen Akademierates, dem *Mephalsrat*, eine selbst für die Verhältnisse der Grauen Gilde außerordentlich starke Beteiligung des Lehrkörpers an der Führung der Akademie etablierte.

Das Pentagrammaton verfügt als eine von wenigen, gildenmagischen Akademien über Kenntnisse der Kristallomantie, was vor allem auf das Wirken von Magistra *Islaila 'Rai Ishafar* und ihre um **873 BF** entstandene kommentierte Abschrift des *Codex Emeraldus* zurückzuführen ist, dem ursprünglich von *Alaar Zhavino* in *Khunchom* verfassten Standardwerk über die Magie der Edelsteine.

Die Explosion des nahe der Akademie gelegenen *Robarius-Turms* im Jahr **941 BF** ist auf Experimente des Puniner Erzmagiers *Robarius* zurückzuführen. Sein Schicksal gilt als mahnendes Beispiel für jene Puniner,

die sich allzu experimentierfreudig mit sphärenmagischen und invokatorischen Themen befassen.

Nach Borbarads Rückkehr beschäftigt das Wirken des Dämonenmeisters nicht nur die Magierschaft im Allgemeinen, sondern auch die Puniner im Besonderen. Hatte doch jener Borbarad, der die Welt verheerte, einst als *Tharsonius von Bethana* hier studiert. Angesichts der erneuten Bedrohung durch Borbarad, seine Schergen und seine Anhänger trat im Jahr **1020 BF** der Allaventurische Konvent der Magie im Pentagrammaton zusammen, um dem Dämonenmeister Einhalt zu gebieten. Im Jahre **1023 BF** gelangte die Akademie in den Besitz hochelfischer Aufzeichnungen, der sogenannten *Simyala-Fragmente*, die aber bislang nur einen kleinen Teil ihrer Geheimnisse preisgegeben haben.

Die *Convocata prima* der Grauen Gilde und Spektabilität zu Punin, *Prishya Garlischgrötz von Grangor*, verlor in der Schlacht in den Wolken **1027 BF** durch einen Angriff von Borbarad-Moskitos einen großen Teil ihrer Erinnerung, was sie ein Jahr später zum Rücktritt von ihrem Amt als Spektabilität veranlasste. Ihr designierter Nachfolger, der Magietheoretiker und -philosoph *Salandrion Farnion Finkenfarn*, überraschte das Kollegium, als er ablehnte und sich auf Wanderschaft und die Suche nach seinen elfischen Wurzeln begab. Ihrer führenden Köpfe beraubt, wurde überraschend *Sirdon Kosmaar*, ein Traditionalist, neue Spektabilität. Mit ihm wurde auch zunächst die Erforschung der *Simyala-Fragmente* aufgegeben. Ebenfalls **1027 BF** ging das Amt des *Convocatus primus* der Grauen Gilde an Erzmagier *Elcarna von Hohenstein*; das Amt des Oberhauptes der Grauen Gilde wurde damit zum ersten Mal seit vielen Jahrzehnten nicht mehr von der Spektabilität von Punin in Personalunion bekleidet.

Der besonders in Fragen der akademischen Etikette und Bekleidungsvorschriften als erzkonservativ bekannte Kosmaar erregte in jüngster Zeit Aufsehen in der Welt der Gildenmagier. Für viele überraschend scheiterte Kosmaar **1041 BF** in der Basiliusprüfung und traditionsgemäß wurden ihm seine akademischen Ämter und Würden aberkannt. Im Rahja wählte der Mephalsrat nach langen Debatten *Thaliomar della Mada-Arcanal* zum Nachfolger Kosmaars, was sich als Fehler herausstellte. Er gab weltfremde Anweisungen, veräußerte wichtige Forschungsunterlagen und trat schließlich zurück, noch bevor man ihn des Amtes entheben konnte.

Die Amtsgeschäfte der Puniner Spektabilität wurden von *Xaron Mendurian von Punin* übernommen. Neben von einem guten Teil der Puniner kritisch gesehenen „Liberalisierungen“ kam es auch zu handfesten Katastrophen, wie etwa einem nur durch Glück verhinderten Bibliotheksbrand, und zu Personalabgängen. Der größte Verlust dürfte der Wechsel des brillanten Kenners der Hexen- und Druidenmagie *Sholvar von Punin* an die Halle des Quecksilbers in Festum sein.

Sirdon Kosmaar wurde schließlich durch die Wiederentdeckung und Anwendung des *Ius Fortianum*, jenes uralten Zusatzes zum Gildenrecht, welcher der Akademie eine gewisse Autokratie zubilligt, **1043 BF** als Schulleiter des Pentagrammatons reinstalled und erlangte den akademischen Rang eines Magus zurück. Im Jahr **1044 BF** unternahm Kosmaar dann den erneuten Versuch, „seine Akademie“ wieder zum Sitz der Grauen Gilde zu machen, indem er nach dem Rücktritt Elcarna von Hohensteins vom Amt des *Convocatus primus* als dessen Nachfolger kandidierte. Im Verlauf der Neuwahlen zog Kosmaar seine Kandidatur jedoch wieder zurück – vorgeblich, um sich ganz den Amtsgeschäften der Akademie widmen zu können.



Rundgang durch die Akademie

Der aufgrund seiner Architektur auch *Pentagrammaton* genannte Akademiebau ist ein wuchtiges, fünfeckiges, dreistöckiges Gebäude, an dessen fünf Ecken sich Türme erheben, die noch von einem weiteren, zentralen Turm überragt werden: dem sprichwörtlich gewordenen *Elfenbeinturm*. Diesen umwabern immer wieder blaugüne Lichterscheinungen, wie man sie an anderen hohen Gebäuden vor allem kurz vor einem Gewittersturm kennt – das sogenannte *Famerlorsfeuer* oder *Sankt-Elida-Feuer*. Umgeben ist das Pentagrammaton an allen fünf Seiten von einem parkähnlichen Garten, dessen Außenmauer die Akademie von der Stadt abgrenzt. Zwischen Tor und Hauptportal der Akademie steht eine Statue des Erzmagiers Basilius.

Es gilt als unstrittig, dass Fran-Horas bei der Errichtung des Bauwerkes auf die Hilfe von Dschinnen oder Dämonen zurückgegriffen hat, denn das Gebäude weist keinerlei Fugen auf. Die bis heute offensichtlichste Auswirkung dieser *Magotektur* ist die Unverrückbarkeit raumteilender Mauern. Alle Versuche, die noch von Fran-Horas stammenden Raumteilungen zu verändern, haben zu größeren magischen Entladungen geführt. Allein das Hinzufügen von weiteren Innenwänden ist möglich. Nach den Lebzeiten Rohals wurde über dem Hauptzugang die berühmte Antwort des Weisen auf die Frage nach einem ewiggültigen Satz eingemeißelt: „Auch diese Worte vergehen.“

In vielen Räumen stoßen keine zwei Wände im rechten Winkel aufeinander. Daher herrscht der Eindruck einer unnatürlichen Geometrie vor, und sich im Pentagrammaton aufzuhalten, führt bei Personen, die mit dem Gebäude nicht vertraut sind, schnell zu leichter Verwirrung und Desorientierung. Dreieckige, trapezförmige und einfach irreguläre Grundrisse sind an der Tagesordnung. In anderen Räumen verlaufen stützende Säulenreihen ohne erkennbaren Bezug zur Ausrichtung der Wände quer über die Grundfläche. Das ist nicht nur eine Herausforderung für die Sinne, sondern bringt auch gewisse Umständlichkeiten mit sich: Möbel müssen gezielt für den Platz angefertigt werden, an dem sie später stehen sollen, und eine Veränderung der Zimmerverwendung bringt stets ungeahnte Probleme mit sich.

Das Erdgeschoss

Der Haupteingang der Akademie öffnet sich in den *Südflügel*. Die **Eingangshalle (EG01)** ist von Schaustücken aus der Vergangenheit der Akademie geprägt, wie analysierten Artefakten aus ganz Aventurien und Besitztümern ehemaliger Spektabilitäten, wobei viele nur Nachbildungen der irgendwo in den Archiven unter der Akademie verwahrten Originale sind. An die Eingangshalle schließen sich die in almadanischem Stil eingerichteten **Empfangs- und Gesprächsräume (EG02)** an, vor allem aber die Räumlichkeiten der **Akademieverwaltung (EG03)**. Vom Boden bis zur Decke sind die Räume mit Regalen voller Akten zugestellt. Da das Pentagrammaton lange Zeit auch Sitz des Kleinen Gildenrates der Grauen Gilde war, gibt es einen eigenen **Kapitelsaal (EG04)**, der seit dem Wechsel des Gildenrates zunächst

nach Lowangen und in neuester Zeit nach Khunchom nun als weiterer Empfangs- oder Lehr- und Prüfungssaal genutzt wird. Portraits berühmter Magierinnen und Magier zieren die Wände, allesamt durch Zauberei am Platz gehalten.

Der *Südostflügel* wird auch *Directorium* genannt. Gegenüber der Akademieverwaltung liegen das **Arbeitskabinett der Magister (EG05)** und ein **Kleines Archiv (EG06)**. Im Norden des Directoriums liegen eine **Artefaktkammer (EG07)**, in der regelmäßig benötigte Artefakte lagern, und das eigentliche Directorium, das aus mehreren Räumen besteht. Zunächst betritt man eine **Teestube (EG08)**, in der die Magister zur Entspannung etwas trinken und im *Salamander* blättern können. Direkt daran angeschlossen liegt das **Magistrarium (EG09)**, das für Zusammenkünfte des Kollegiums dient und in dem Schrankwände mit unzähligen Fächern und Schubladen für die einzelnen Lehrkräfte das schlimmste Durcheinander verhindern. Dahinter liegt der runde **Kartenraum (EG10)**, von dem aus die anderen Räume des Directoriums zu erreichen sind. Hier liegen das **Arbeitszimmer der stellvertretenden Spektabilität (EG11)** und das **Arbeitszimmer der Spektabilität (EG12)**. Letzteres ist blitzblank und aufgeräumt. Ein hoher Lehnstuhl steht hinter einem penibel geordneten Schreibtisch.

Ebenfalls vom Kartenraum aus zu erreichen und miteinander verbunden sind die **Halle des Weißen Auges (EG13)** und die **Halle des Schwarzens Auges (EG14)**. Während in der Halle des Weißen Auges tatsächlich ein Weißes Auge steht und die Betrachtung verschiedener Bilder ermöglicht, fehlt es am Pentagrammaton noch an einem Schwarzen Auge. Die nach einem solchen benannte Halle dient der Symbolik wegen der Erläuterung wichtigster Fragen innerhalb des Lehrkörpers, für die das Magistrarium zu profan erscheint.

Im *Nordostflügel* liegen das **Refektorium Magistrorum (EG15)**, der Speisesaal des Lehrkörpers und wichtiger Gäste, und die **Prima Culina (EG16)**, die Küche, die mit allerlei magischen und mago-mechanischen Artefakten ausgerüstet ist und kreative Zubereitungsmethoden wie das schwebende Grillen oder Eiskühlung relativ problemlos ermöglicht. OCULUS-ILLUSIONIS-Tafeln kündigen die Speisefolge der Woche an – in der Regel durch Bild und Schrift. Zu besonderen Anlässen haben die Tafeln aber auch schon verführerisch geduftet.

Ebenfalls im Nordostflügel liegen mit dem *Auditorium Maximum* der **Große Lehrsaal (EG17)** und ein nur durch diesen erreichbarer **Kleiner Lehrsaal (EG18)**. Die eigentümliche Säulenreihe im Großen Lehrsaal sorgt dafür, dass von bestimmten Plätzen aus der Lehrende und seine Tafel nicht gut einsehbar sind.

Im *Nordwestflügel* liegen neben einem **Tinkturenlager (EG19)**, in dem Tinkturen, Elixiere, Gifte und ähnliches aufbewahrt werden und das scherzhaft auch *Waffenkammer* genannt wird, die großen **Prüfungs- und Übungsräume (EG20-22)** für die *Magica controllaria* (Beherrschungsmagie, EG20), die *Magica phantasmagorica*

(Illusionsmagie, EG21) und die *Magica curativa* (Heilmagie, EG22). Der Übungsraum für Beherrschungs- und Einflussmagie (**EG20**) ist auch als *Buccinarium* oder *Raum der Hörner* bekannt. Diesen Spitznamen verdankt er seiner eigenwilligen und auf viele Besucher beunruhigend wirkenden Einrichtung: Eine Unzahl von Widderkappen wurde an den Wänden aufgehängt. Diese gehören zum Leichten Gewand der Gildenmagier, welches zur Beeinflussung des Geistes angelegt wird. Der auch als *Realitätenkabinett* bekannte Raum für Illusionsmagie (**EG21**) ist bis auf einige Spiegel und eine besonders große, weiß getünchte Tafel leer. Der Unterricht in diesem Raum ist für die angehenden Magier von besonderer Bedeutung, lernen sie hier doch mittels Zauberkünste und Illusionszauberei die Visualisierung von Thesismatrizen, die Darstellung arkaner Komplexe und vielerlei mehr, was mit Bühnenzauberei und Sinnestäuschung nichts zu tun hat.

Der angrenzende Saal (**EG22**) trägt auch den Namen *Anconius-Baburinicus-Saal*. Theorie und Praxis der Heilmagie werden sowohl hier als auch im **Infirmarium** (**EO11**), der Krankenstation der Akademie im ersten Obergeschoss, gelehrt. Die Räumlichkeiten können daher nach Bedarf und Verfügbarkeit auch für andere Zwecke genutzt werden. Grundlagen der Heilkunde werden den Scholaren auch in einem nahegelegenen **Physiologischen Untersuchungsraum** (**EG23**) nahegebracht.

Von besonderer Bedeutung im Nordwestflügel sind die auch *Franclausariae* genannten versiegelten **Labore des Fran-Horas** (**EG24**). Die Geheimnisse hinter den permanent verzauberten Türen sind heutzutage wohl nicht einmal mehr der Spektabilität bekannt.

Im Südwestflügel liegt der von großen Mosaik-Ikonen aus Halbedelsteinen geprägte **Hesindeschrein** (**EG25**). Die Mosaiken zeigen die Göttin selbst, die hesindeheiligen Magier Basilius und Argelion sowie eine Darstellung der Hohen Drachen. Neben dem Hesindeschrein liegt das sternkundliche **Orbitorium** (**EG26**), dessen mechanische und magische Einrichtungen direkt mit den Nachtlinsen und Himmelsaugen in der **Sternwarte** des Elfenbeinturms verbunden sind.

Das Zentrum des Flügels nimmt die vielseitig verwendbare und mit einer Bühne ausgestattete **Aula** (**EG27**) der Akademie ein, in der jahrgangsübergreifende Veranstaltungen wie die Eröffnungs- und Abschlussrede der Spektabilität zu einem jeden Schuljahr sowie die Begrüßung neuer Eleven stattfinden.

Die an die Aula angegliederte **Kleine Bibliothek** (**EG28**) stellt vor allem Lehr- und Studienexemplare für die

Studierenden am Pentagrammaton zur Verfügung. Im neben der Bibliothek gelegenen **Ars-Arcana-Museum** (**EG29**) können Besucher Exponate bestaunen, die anders als die Nachbildungen in der **Eingangshalle** (**EG01**) hier aber meist echt sind.

Im Zentrum des Gebäudes liegt die **Konventshalle** (**EG30**), benannt nach den mehrmals in Punin veranstalteten Allaventurischen Konventen der Gildenmagie. In der Konventshalle demonstrierten die Magier vom Konzil der Elementaren Gewalten in Drakonia 1019 BF den damals verdutzten Puninern den **IGNIS-PHAERO**. Hier wurde während des Allaventurischen Konvents der Magie 1027 BF auch über gildenmagische Positionen zu Borbarad beraten und Rohals Rückkehr mittels des Steins des Weisen in die Wege geleitet.

Das Erste Obergeschoss

Im Südflügel des Ersten Obergeschosses liegt die **Mensa** (**EO01**), in der die Scholaren und weniger wichtiges Akademiepersonal speisen und die durch die *kleine Küche*, die **Culina Minor** (**EO02**), versorgt wird. Die kleine Küche ist tatsächlich deutlich größer als die **Prima Culina** (**EG16**) im Erdgeschoss, muss hier doch für wesentlich mehr Personen gekocht werden. Das Essen ist hervorragend, wenngleich einfacher als in der hügelzwergischen Meisterküche im Erdgeschoss.

Im Südostflügel des Ersten Obergeschosses gibt es eine Reihe kleinerer **Einzel- und Doppelzimmer für bessergestellte Scholaren** (**EO03**). Diese guten Zimmer werden üblicherweise unter den privilegierten Scholaren aus gutem Hause verteilt, sofern deren Eltern dafür zahlen. Die Einrichtung ist den Bewohnern überlassen.

Im Nordostflügel des Ersten Obergeschosses leben die Eleven der **Prima Elevia** sowie die Novizen und die Studiosi, die sich keine Einzelzimmer leisten können oder bei den Verteilungsangelegenheiten unterlegen sind. Der **Elvenschlafsaal** (**EO04**) wird von den höheren Jahrgängen gern als *Pannuarium* verspottet (von bosp.: Pannus: Windel), seine Bewohner als *Pannuarier*. Der Raum ist mit Schrankbetten, die etwas Privatsphäre bieten, und kleinen Schreibtischen ausgestattet, die auch den jüngsten Scholaren das eigenständige Arbeiten ermöglichen. Die **Novizenschlafsäle** (**EO05**) sehen recht ähnlich aus. Die **Schlafsäle der Studiosi** (**EO06**) in diesem Trakt unterscheiden sich unter anderem durch die Einfachheit ihrer Einrichtung, die meist durch die Akademie gestellt wurde, und durch die Anzahl der Betten (hier drei bis fünf) von den Einzel- und Doppelzimmern im Südostflügel. Die formal aber de facto nicht ständig





kontrollierten, geschlechtergetrennten **Wasch- und Baderäume (EO07)** der Scholaren sind ein ungeheurer Luxus. Bedienstete einerseits, Spiegel, magische Artefakte zur Anpassung der Temperatur und Kübelduschen andererseits stehen hier für die Körperpflege der Scholaren bereit.

Im *Nordwestflügel des Ersten Obergeschosses* liegen komfortabel ausgestattete **Werk- und Studierzimmer (EO08)** sowie **Aufenthaltsräume für die Scholaren (EO09)**. Hier können sie theoretisch ungestört vom sonstigen Treiben in der Akademie lernen oder entspannen. Hier trifft man sich zu einer Partie Garadan oder zum studentischen Debattierclub.

Im *Südwestflügel des Ersten Obergeschosses* liegt das **Apothecarium (EO10)** – das Zentrallager für alchemistische Ingredienzien. Daran anschließend liegt die Krankenstation der Akademie: das **Infirmarium (EO11)**. In sauberen Betten werden hier Patienten gepflegt, vorrangig natürlich erkrankte oder verletzte Angehörige der Akademie, sehr selten auch Fremde.

Das Zweite Obergeschoss

Das *Zweite Obergeschoss* des Pentagrammatons ist fest in der Hand des Lehrkörpers. Hier liegen die **Wohnräume der Magister (ZO01)**, die nicht in der Stadt, sondern direkt in der Akademie residieren möchten. Diese Zimmer oder auch kleinen Wohnungen werden ganz nach den Wünschen ihrer Bewohner eingerichtet.

Kaum ein Scholar hat während seiner Studienzeit eines der Privatgemächer der Magister betreten, die **Arbeitszimmer der Magister (ZO02)** aber durchaus. Diese Studierstuben können von den Mitgliedern des Kollegiums für die Vorbereitung ihres Unterrichts, ihre eigenen Forschungen oder auch für Sprechstunden genutzt werden.

Außerdem gibt es eine Reihe von **Laboren, Arbeits- und Seminarräumen (ZO03)**, darunter auch einige alchemistische Labore (Stufe: Alchimistenlabor), die von allen Magistern für Forschungsarbeiten, aber auch für den Unterricht genutzt werden können. Scholaren

dürfen den zweiten Stock nur betreten, wenn sie durch den Stundenplan oder eine direkte Weisung eines Magisters dazu aufgefordert wurden – und das gilt insbesondere für den Wohnbereich.

Im Treppenhaus des zweiten Obergeschosses liegt der Aufgang zum **Elfenbeinturm**. Diesen darf jedoch niemand ohne Begleitung eines Magisters betreten.

Die fünf Ecktürme

Der **Südostturm (TU01)** wird auch der *Sechsturm* genannt. In ihm liegt das *Elementarium*. Semipermanente MANIFESTO-Artefakte im Eingangsbereich zeigen elementare Wirbel. Das Elementarium selbst ist hell gefliert, die Wände gekalkt. Einzig ein goldenes Hexagramm ist dauerhaft in den Boden eingelassen. Alle anderen Einrichtungsgegenstände werden aufgrund der elementaren Affinitätenlehre anlassbezogen in den Raum hinein- oder herausgebracht. So verhält es sich auch mit den Obergeschossen, wobei das zweite Obergeschoss seit vielen Jahren dauerhaft für luftaffine Magie ein- und ausgerichtet ist.

Der **Nordostturm (TU02)** heißt *Thaumatoturris* und wird manchmal auch der *Turm der Weberin* genannt. Das hier behandelte Wissen gilt als archetypisch für die Akademie der Hohen Magie. Hier forschen und lehren auf mehreren Etagen die Magier des Pentagrammatons an den Geheimnissen arkaner Matrizen, an Analyse- und unterschiedlichen Formen der Bindung von astraler Kraft in magischen Artefakten. Es kann vorkommen, dass bis auf den Hörsaal im Erdgeschoss, den nach dem Artefaktmagier und Exorzisten benannten und mit arkanen Diagrammen vollgehängten *Drakhard-Saal*, die oberen Stockwerke für längerdauernde Experimente gesperrt sind. Der Thaumatoturris wird regelmäßig hinsichtlich des Auftretens Kritischer Essenzen oder versehentlicher Beseeltheit der Schöpfungen durch versierte Kenner der Hellsichtmagie untersucht.

Der **Nordturm (TU03)** trägt eigentlich den Namen *Hesinde-Mater-Alchemiae* zu Ehren der Göttin, ist aber

unter den Puninern auch als *Turm der Tausend Tränke* bekannt. Magische Sicherheitsvorkehrungen sorgen dafür, dass die eigentümlichen Gase und Dämpfe den Turm nicht verlassen können.

Der **Nordwestturm (TU04)** ist auch als *Kristallturm* bekannt und der Kristallomantie gewidmet. Zwar verfügt man in Punin über erstaunlich tiefgehende Kenntnisse auf diesem Gebiet der Zauberei, dennoch steht fest: Eigentlich ist der Kristallturm ein zweiter Thaumaturris, in dem vor allem an magischen Materialien, Affinitäten von Paraphernalia, Magotektur und Zaubersymbolen geforscht wird. Die eigentliche Arbeit mit und an edlen Steinen und deren magischen Potenzialen geht darin vollständig auf.

Der **Südwestturm (TU05)** wird auch *Ingrathor* oder *Metalloturris* genannt. Ähnlich wie sein Geschwister, der nordwestliche Kristallturm, ist auch der Ingrathor eigentlich eine Erweiterung des thaumaturgischen Turms im Nordosten. Auch hier wird an magischen Materialien geforscht, jedoch vornehmlich an solchen, die keine Edelsteine sind – vorrangig an magischen Metallen und ihren Legierungen, seit einigen Jahren vermehrt auch an experimentellen Legierungen aus magischen- und Sternenmetallen wie Illuminium, Cupritan und Meteoreisen. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die *Magica transformatorica* – allerlei Zauberei zum Verwandeln unbelebter Materie wird hier studiert.

Der Elfenbeinturm

Der **Elfenbeinturm**, der sich fünf weitere Stockwerke über die Dächer des Pentagrammatons erhebt und damit zu den höchsten Gebäuden Punins zählt, erfüllt die Aufgaben des Sternenturms vieler anderer Akademien. Er darf aus Sicherheitsgründen nur in Begleitung eines Magisters betreten werden. In seinem Inneren liegen **Meditationskammern**, in denen sich die Magier auf den Fluss der Astralenergie einstimmen und das Potenzial ihres Astralkörpers in langwierigen Meditationen vergrößern können. Ebenso gibt es hier spezielle **Labore** zur Durchführung magischer Operationen und Experimente, für die der Elfenbeinturm als gigantischer Kraftfokus dient. Knapp unter der den Turm krönenden Kuppel liegt eine **Sternwarte**.

Die Keller unter der Akademie

So beeindruckend der oberirdische Bau des Pentagrammatons anmutet, so beeindruckend ist das, was sich darunter befindet. Weitläufige und verwinkelte Gänge führen zu Hallen, die teilweise größer als die Konventshalle sind, und zu unzähligen kleineren und größeren Laboren, Archiven und Bibliotheken. Werkstätten und Hörsäle, die

in ständigem Gebrauch sind, finden sich genauso wie seit Generationen nicht mehr betretene Kammern. Zu den bekanntesten Räumlichkeiten im Untergeschoss gehören die **Verzweigten Bibliothekssäle (KE01)**, zu denen auch der **Magister-Faysharan-Lesesaal (KE02)** zählt, das **Intervocatorium (KE03)**, der der maximal abgesicherten, sphärologisch-dämonologischen Forschung dient, und das **Conclave Basilii (KE04)**, einem hörsaalgroßen Raum voller verschiedener Darstellungen des hesindeheiligen Magiers Basilus. Sein ursprünglicher Zweck ist unbekannt, doch vor Prüfungen wird der Raum gern als Meditationskammer aufgesucht. Besonders unbotmäßige Scholaren machen früher oder später Bekanntschaft mit dem **Karzer (KE05)**.

Die labyrinthartigen Säle des Bibliothekssystems erstrecken sich über etliche Kellerräume, in denen man sich ohne die Hilfe der Archivare nur schwerlich zurechtfindet. Die Magie des Fran-Horas, die das Verändern der baulichen Substanz des Pentagrammatons verhindert, wirkt hier unten nur eingeschränkt, weshalb die Puniner schon vor langer Zeit dazu übergegangen sind, ihre Akademie unterirdisch zu erweitern. Für Licht sorgen nur an wenigen Stellen magische Lampen oder Gwen-Petryl-Steine, andernorts wird auf alchemistische Leuchtöle und auch ein paar profane Fackeln zurückgegriffen. Für Frischluft sorgt ein ausgeklügeltes System aus Luftschächten. Das keinem erkennbaren Muster folgende System aus Gängen verbindet die Akademie mit einer Reihe von Gebäuden in der Stadt. Das wichtigste der angeschlossenen Häuser ist das **Collegium Nandurium**, das Internats-Kolleg, in dem angehende Scholaren der Akademie auf die eigentliche Ausbildung vorbereitet werden können. Ebenfalls bekannt ist die Verbindung zur Ruine des **Robarius-Turms**, der als mahnendes Andenken in seinem zerstörten Zustand erhalten wird. Aber auch zu einigen Tavernen, Wohnhäusern von Magistern und wichtigen Tempeln soll es Verbindungen geben. Eine vollständige Karte der unterirdischen Gewölbe unter dem Pentagrammaton existiert nicht.

Die Druckerei

Eines der wichtigsten Nebengebäude und nur unterirdisch mit dem Pentagrammaton verbunden – aber auch oberirdisch zugänglich – ist die akademieeigene Druckerei. Hier werden ausschließlich Zauberbücher gedruckt, vor allem bekannte Standardwerke wie die *Encyclopaedia Magica*, der *Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten* (selbstverständlich in der Puniner Ausgabe) und *Die Magie des Stabes*. Durch den Verkauf der magischen Werke nimmt die Akademie eine nicht unbeträchtliche Menge an Dukaten ein.

Leben an der Akademie

Die Akademie zu Punin ist fraglos eine Schule für außergewöhnliche Zauberer – eine Eliteschule. Von den Scholaren wird Großes verlangt. Für nur fünf bis neun junge Menschen pro Jahrgang öffnen sich die Pforten des Pentagrammatons. Ausgewählt werden nur Kandidaten,

die bereits lesen, schreiben und rechnen können sowie über eine breite Allgemeinbildung verfügen. Die angehenden Scholaren müssen intellektuell und persönlich überzeugen, darüber hinaus wird eine stabile, astrale Matrix geprüft. Ein Bewerber, dessen Eigenheiten

sich negativ auf das Akademieprofil auswirken könnten, hat kaum eine realistische Chance auf eine Aufnahme. Punin prüft so genau, dass hier Kandidaten abgelehnt werden, um die sich andere Magierakademien reißen würden. Das Pentagrammaton schickt solche Bewerber aber nicht einfach nach Hause, sondern vermittelt sie nach Abschluss der Zugangsprüfungen an andere Akademien weiter – und das nicht selten sogar gildenübergreifend. Umgekehrt werden auch von anderen Schulen außergewöhnliche Bewerber an der Akademie der Hohen Magie zu Punin vorgestellt, manchmal auch erst im späteren Verlauf ihrer Ausbildung, wenn sich entsprechende Begabungen zeigen.

Zu den Besonderheiten der Akademie der Hohen Magie gehört es, die *Tertia* und *Secunda Elevia* formal nicht zu unterrichten und Scholaren direkt in die *Prima Elevia*, also das 3. Jahr des *Eleviums* aufzunehmen. Dabei wird erwartet, dass das, was an anderen Akademien in den ersten beiden Jahren an primär nichtmagischen Grundlagen gelehrt wird, von den Puniner Jungmagiern bereits mitgebracht wird.

Es ist vor allem den Bemühungen **♣ Sirdon Kosmaars** (siehe Seite 22) zu verdanken, dass sich die Akademie in der jüngeren Vergangenheit vorsichtig denjenigen gegenüber öffnet, denen beispielsweise aufgrund ihrer sozialen Herkunft noch grundlegende Kenntnisse oder Allgemeinbildung fehlen. Aus Geldern der Grauen Gilde und durch private Zuwendungen gefördert, lernen vielversprechende Probanden an einer

Internats-Kollegschule die wichtigsten Fähigkeiten, um sie mit anderen Bewerbern für einen Studienplatz an der Akademie der Hohen Magie gleichziehen zu lassen und die fehlenden ersten beiden Jahre des *Eleviums* auszugleichen. Das sogenannte *Collegium Nandurium* ist eine schlichte, aber gepflegte Stadtvilla in der Nähe der Akademie. Das Haus wird von Magistra **♣ Eiverone** zu *Schellenspiel* (siehe Seite 23) geleitet. *Spectabilitas Sirdon Kosmaar* ist, sofern es seine Amtsgeschäfte zulassen, häufig zu Gast. Viele Studiosi des Pentagrammatons, Zweitstudierende und Gäste sind hier als Lehrkräfte tätig.

Im Ergebnis führt der hohe Anspruch bei den Auswahlprozessen dazu, dass viele Scholaren durchaus ein bis zwei Jahre später ihr Leben an der Akademie beginnen als Scholaren an anderen Akademien, wo die *Tertia* und *Secunda Elevia* im Gegensatz zur Puniner Akademie fester Teil der Ausbildung sind. Weil die *Tertia* und *Secunda Elevia* nicht gemäß Gildentradition unterrichtet werden, verdichten sich im Stundenplan der *Prima Elevia* magietheoretische und erste magiepraktische Übungen, die woanders Teil der ersten Lehrjahre sind. Darum gelten das erste und das Abschlussjahr am Pentagrammaton als die anspruchsvollsten Phasen der Ausbildung.

Eine weitere Besonderheit, die die Akademie der Hohen Magie zu Punin von anderen Magierakademien abhebt, ist der *Mephalsrat*. Alle Mitglieder des Lehrkörpers, die wenigstens den Rang eines *Magister ordinarius* bekleiden, sind in diesem großen Akademierat stimmberechtigt, auch wenn



die Stimme eines *Magister magnus* mehr Gewicht erhält. Der Rat bestimmt seit der Reform der Akademiestrukturen durch seinen Namensgeber *Mephal von Punin*, wem die Ehre und die Pflicht gebührt, das Amt der Spektabilität der Akademie der Hohen Magie auszuüben.

Punin ist seit jeher von verschiedenen Gruppen und Gruppierungen geprägt. Manche sind informelle Zusammenschlüsse, manche Magier haben sich in akademischen Zirkeln und Verbindungen zusammengeschlossen, die häufig über die aktive Scholarezeit hinaus wirken.

Eher Denkschulen akademiepolitischer Natur als formale Vereinigungen sind die seit vielen Jahrzehnten bekannten Lager der *Observatoren* und der *Invocatoren*. Die *Invocatoren* würden den Fokus der Akademie gern in Richtung Sphärologie und der vertieften Erforschung des Außerderischen ausrichten. Dazu zählen natürlich auch die Höhere Elementaristik und die Höhere Dämonologie in Theorie und Praxis, aber in der Tradition Durthan von Erkensteins auch die Limbologie. Die *Observatoren* hingegen sehen diese Schwerpunkte ausreichend an Akademien wie dem Konzil der elementaren Gewalten in Drakonia oder der Pentagramm-Akademie in Rashdul abgebildet und sehen die ureigensten Stärken der Akademie der Hohen Magie in den Bereichen allgemeiner Magiekunde, Metamagie, Magietheorie und fortgeschrittener Astralistik mit praktischen Schwerpunkten in der *Magica clarobservantia* und wollen diese weiter fördern und ausbauen. Dieser Denkweise halten die *Invocatoren* entgegen, dass solche Themen durch Akademien wie die Dracheneiakademie in Khunchom, die Schule der Hellsicht in Thorwal und am Institut der Arkanen Analysen in Kuslik hervorragend repräsentiert werden. Dieser bereits lange geführte Disput wird wahrscheinlich niemals zu einem von allen akzeptierten Konsens führen. Allerdings sind die *Observatoren* seit jeher in einer geringen Mehrheit und kommen den *Invocatoren* mit einer Tendenz zu recht erfolgreichen Kompromisslösungen, wie etwa der intensiven, metamagischen Analyse von Zaubersprüchen mit dämonischen Merkmalen oder einer verstärkten Betrachtung der Theorie und Konstruktion vollständiger, elementarer Hexalogien, auch entgegen.

Sehr verbreitet, wenn auch nicht bei allen üblich, ist am Pentagrammaton die Einstellung, alle Erkenntnisse gering zu schätzen, die nicht unter gildenmagisch-wissenschaftlichen Maßstäben gewonnen wurden. Die Welt pauschal durch akademische Augengläser zu sehen, ist gängig.

Freizeit ist ein knappes Gut – das ist an jeder Akademie so, am Pentagrammaton wird jedoch besonders viel Zeit auf akademische Bildung verwendet. Es gibt volle Stundenpläne und ein großes Angebot an fakultativen Tutorien und Seminaren. Dem typischen Puniner Scholaren fällt dieser Freizeitmangel aber vielleicht gar nicht auf. In der Akademie der Hohen Magie gibt es keine Sportmannschaften, dafür aber mehrere Garadan-Zirkel, Bücherzirkel und Debattierclubs.

Typische Regeln und Strafen für Scholaren

Die Regeln für die Scholaren folgen vor allem zwei Zielen: Erziehung und Schutz. Die Zauberschüler sollen

später als angesehene Vertreter ihrer Zunft ihrer Akademie Ehre machen, weshalb respektloses Verhalten und mangelnde Tugendhaftigkeit, insbesondere Faulheit, nicht geduldet werden. Eleven dürfen zudem nur die Teile der Akademie betreten, die zu ihrem normalen Tagesablauf gehören oder die auch normalen Besuchern offenstehen. Novizen und Studiosi des ersten Jahres genießen mehr Freizügigkeit innerhalb der Akademiemauern, doch auch für sie gilt in der Nacht, dass sie nicht einfach durch die Gänge wandern dürfen, sondern höchstens, um noch für eine Prüfung zu lernen, einen Lesesaal aufsuchen dürfen. Studiosi haben ab dem zweiten Jahr die Möglichkeit, durchaus auch nachts, wenn es ihre Studien erfordern, in der Akademie aktiv zu sein. Das gilt allerdings nicht für die in diesen Zeiten geschlossenen Bereiche wie die Bibliothek im Keller. Zudem ist ihnen generell das Verlassen der Akademie verboten, wohingegen die jüngeren Scholaren zumindest ausnahmsweise in begründeten Fällen das Gelände verlassen dürfen. Zauberversuche sind auch den Jüngeren nicht per se verboten, sie werden aber zur Vorsicht ermahnt. Magister können zudem im Einzelfall bei Bedenken das unbeaufsichtigte Zaubern untersagen.

Es fehlen außer dem als „künstlich verordnete Bedenkzeit“ verstandenen Karzer viele, andernorts typischen Bestrafungen. Weit eher werden unbotmäßige Scholaren zu Arbeiten angehalten, bei denen sie etwas lernen können oder sollen. Dabei kommen magische und weltliche Mittel zum Einsatz. Typischerweise gehen strarbeitende Scholaren dem Lehrkörper zur Hand oder helfen in der akademischen Schreibstube aus. Eine der härtesten Strafen, die den Puniner Scholaren treffen kann, ist der Ausschluss vom Unterricht.

Die schlimmste Strafe, die sich die meisten Zauberschüler vorstellen können, ist aber der Verweis von der Akademie. Dies kann in sehr schweren Fällen durchaus passieren, ist aber selten, denn immerhin verliert so auch die Schule jemanden, der, da er einst aufgenommen wurde, über ein großes Potenzial verfügen muss.

Unterricht

Das Leben der Scholaren an der Akademie der Hohen Magie ist selbstverständlich von den allerorten und zu jeder Zeit hochgehaltenen akademischen Tugenden geprägt. Wissbegierde, Fleiß und Lernbereitschaft durchdringen die Mauern des Pentagrammatons noch viel mehr als die Zauberei des Fran-Horas. Wie Unterrichtsthemen oder Prüfungsaufgaben bei einzelnen Mitgliedern des Lehrkörpers aussehen können, findest du exemplarisch ab Seite 32. Inhalte zu den jeweiligen Abschnitten der Ausbildung findest du dem entsprechenden Kapitel innerhalb der Kampagne vorangestellt.

Typische Unterrichtsstunden

Einen Einblick in die typischen Lehreinheiten findest du in der Übersicht ab Seite 32. Darüber hinaus sind die Unterrichtsstunden im Pentagrammaton im Allgemeinen durch zwei Merkmale gekennzeichnet: 1. Der Anspruch an die Scholaren ist immer sehr hoch.



2. Die Unterrichtsqualität ist hervorragend, und wo sie es nicht ist, wird nachgebessert. Schlampig, schlecht vorbereitet oder gar inhaltlich falsch unterrichtet in Punin niemand mehr als höchstens eine Handvoll Lektionen. Dabei wird ein gewisser Wert darauf gelegt, „verständlich zu bleiben“ und „den gesunden Magierverstand zu bedienen“. Jedoch ist hier immer das allgemeine Niveau der Akademie als Eliteschule voller außergewöhnlich talentierter Menschen zu berücksichtigen. Angehörige weniger anspruchsvoller Magierakademien verstehen vermutlich schon ab der *Secunda Novizia* kaum noch die Inhalte, die Scholaren aus Punin auf den Gängen miteinander diskutieren, und nicht-gelehrte Außenstehende vielleicht nicht einmal die Worte. Böse Zungen unterstellen ein drittes Merkmal: Selbst der praxisorientiertesten Unterrichtseinheit am Pentagrammaton haften eine übertriebene Theorielastigkeit an.

Zirkel, Klubs & Verbindungen

Neben den bereits erwähnten Vereinigungen von Gargan-spielenden Scholaren, Debattier- und Bücherclubs gibt es auch Vereinigungen von größerer Bedeutung. Aus ehemaligen Kollegschülern des *Collegium Nandurium* rekrutiert sich der Scholarenzirkel *Orior* (von bosp.: hervortreten, aufgehen), dessen Mitglieder sich den elitistischen Umtrieben ihrer Kommilitonen entgegenstellen und die im nandusgefälligen Sinne während und nach ihrer Studienzeit häufig als Hilfslehrer, Nachhilfeger und Bildungsbotschafter auftreten. Die *Oriorianer* haben höchste Ansprüche an sich und andere angehende Absolventen der Akademie der Hohen Magie, aber sie sehen es als wichtig an, anderen auf dem Weg zur Erreichung dieser Ansprüche behilflich zu sein. *Rohals Erben* hingegen sind eine Verbindung, deren Mitglieder eine häufig magisch-akademisch geprägte, auf jeden Fall privilegierte Vergangenheit haben und für einen Gildenmagier – zumindest für einen „echten Puniner“ – auch voraussetzen. Rohals Erben halten das

Bildungsgefälle zwischen Angehörigen gebildeter Familien und den am Kolleg nachgeschulten Scholaren für unüberbrückbar, grundsätzlich immer und mit Blick auf die ungeheuer anspruchsvolle Ausbildung im Pentagrammaton und seine Bedeutung für die Gildenmagie im Besonderen.

Der Orden vom Beispiel des Erzmagiers Basilius (OEAB, bosp.: *Ordo Exempli Arcomagi Basilii*) ist eine akademische Verbindung mit Mitgliedern aus den Reihen der aktiven und ehemaligen Scholaren. Da viele Absolventen der Akademie der Hohen Magie zu Punin nach ihrem Abschluss an der Akademie verbleiben, gehört auch der eine oder andere Magister dem Orden an und in der Welt der Magiergilden verteilt gibt es Collegae, die den Siegelring mit Stolz tragen. Unter dem Wappen mit dem grauen Schild, auf dem ein grüner Magierstab für den Hesindeheiligen steht, treffen sich diejenigen Scholaren und Absolventen, die nicht weniger anstreben als „die Besten unter den Besten“ zu werden und dabei einen hesindegefälligen Moralkodex aufrechtzuerhalten. Getreu Rohals Ausspruch, „dass Wissen abnimmt, wenn man es nicht täglich vermehrt“, bemühen sich die Magier des OEAB in ihrer knappen Freizeit um weitere Vorträge, selbst organisierte Seminare oder um Prämierungen der besten Seminar- und Abschlussarbeiten. Der Orden organisiert in Absprache mit der Akademieleitung auch Vorträge und Unterrichtseinheiten durch berufene Gastdozenten sowie Forschungsaufenthalte an anderen Akademien. Der Orden ist relativ klein und nicht in jedem Jahrgang findet sich ein Scholar, der als würdig befunden wird, in den Orden aufgenommen zu werden. Kaum eines der wenigen Mitglieder ist nach der *Examinatio* nicht auch gleichzeitig Träger des Rohalsmals (siehe **Rohals Erben** Seite 51). Auch Zweitstudenten können Mitglied werden. Die Verbindungen in die magisch-akademische Welt, die sich aus einer Zugehörigkeit ergeben, sind innerhalb der Grauen Gilde relativ weitreichend. Derzeitige Rectrix des Ordens ist Magistra  *Espera vom Entenfang* (siehe Seite 23).

Personen an der Akademie

Die Akademie der Hohen Magie ist eigentlich eine kleine Stadt in der Stadt. Neben gut zwei Dutzend ständigen Magistern, einer Reihe von Gastdozenten und Zweitstudenten gibt es am Pentagrammaton rund 49 Scholaren in den unterschiedlichen Jahrgängen (ab der *Prima Elevia*) und eine Unzahl an Bediensteten: Schreiber, Reinigungskräfte, das Küchenpersonal, Gardisten und so weiter.

Magister

Das Collegium der Akademie der Hohen Magie stellt für jeden der traditionellen Bereiche der Magie wenigstens einen ordentlichen Magister ab. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Spezial- und Gastdozenten. Mancher Magier übt auch mehr als eine Aufgabe aus. Einige Mitglieder des Lehrkörpers werden hier exemplarisch vorgestellt.



♣ Sirdon Kosmaar

Spectabilitas maior ist *Sirdon Kosmaar* (*972 BF, Bart und Haar lang und grau, braune Augen, kurzsichtig, in gewisser Weise das Urbild eines Graumagiers, der sehr viel Wert auf Tradition legt, anspruchsvoll, schätzt Einsatz und missbilligt Ausruhen auf Privilegien; *Magiekunde* 17 (17/17/14), *Rechtskunde* 16 (17/17/14), *Sphärenkunde* 16 (17/17/14), *Willenskraft* 14 (15/14/14),

Analys Arkanstruktur 17 (17/17/14), *Odem Arcanum* 17 (17/14/14), *SK* 3, *SF Gildenrecht*, siehe auch **Rohals Erben** Seite 109), ist ein brillanter Metamagier und Magietheoretiker, vor allem hinsichtlich der Ordnung des *Codex Albyricus*, zu dem er persönlich diverse Kommentare verfasst hat, aber auch zur Freiheit von Forschung und Lehre, und außerdem ein erztraditioneller Vertreter der Gildenmagie.

♣ Rahjandrea Yallimon

Spectabilitas minor und Magistra für Verwandlungsmagie (*Magica mutanda*) ist *Rahjandrea Yallimon* (*995 BF, braune Turmfrisur, ausladende Gestalt, etwas zu lautes Auftreten, begeisterte Leserin der Zeitschrift *Magie!*; *Magiekunde* 15 (15/15/15), *Willenskraft* 13 (15/15/15), *Adlerschwinge-AMA115* 15 (15/15/13), *Salander* 16 (15/15/12), *SK* 3). Nach dem Führungsgerangel zwischen 1041 und 1043 BF war die joviale und kommunikative Magierin eine gute Wahl für die Vertretung der Spektabilität, zumal sie keiner der im Haus vorherrschenden Strömungen erkennbar anhängt. Das geschah natürlich sehr zum Ärger der ehrgeizigen Magistra Madalena Mirabilia di Madjani-Minora.

♣ Magister Asterion Barratos

Zu Magistra Espera vom Entenfangs Stab gehört Magister ordinarius *Asterion Barratos* (*1005 BF, gestutzter Vollbart, Brille mit großen, runden Gläsern, sehr neugierig und ungeheuer weltfremd, obwohl er



Spektabilität wechsel' dich

Sirdon Kosmaar übernahm das Amt der Spektabilität von ♣ *Prishya Garlischgrötz*, der ehemaligen Convocata prima der Grauen Gilde, die aufgrund eines durch Borbarad-Moskitos^{ABE019} verursachten Gedächtnisverlustes im Jahr des Feuers bereits 1027 BF nicht erneut zur Wahl der Convocata prima antrat und 1028 BF von ihrem Amt als Spektabilität zurücktrat.

Auf dem Allaventurischen Konvent der Magie 1041 BF in Khunchom scheiterte Kosmaar an der Basiliusprüfung (siehe **Rohals Erben** Seite 36 und 126) und ging dadurch seiner akademischen Titel und Würden verlustig, darunter auch des Amts der Spektabilität. Ihm folgte zunächst ♣ *Thaliomar della Mada-Arcanal*, der nach nur 75 Tagen im Amt von diesem zurücktrat, und danach ♣ *Xaron Mendurian von Punin* (siehe **Rohals Erben** Seite 112), der seinerseits im Firunmond 1043 BF wieder von Sirdon Kosmaar abgelöst wurde, wobei ein gildenrechtlicher Winkelzug und das lange Zeit in Vergessenheit geratene *Ius Fortianum* (siehe **Rohals Erben** Seite 127) eine bedeutsame Rolle spielten.

Die Details und der Komplexitätsgrad der damit zusammenhängenden Geschehnisse würden den Rahmen dieses Bandes sprengen, zumal die Scholaren-Helden vermutlich Wichtigeres zu tun haben, als sich mit

gildenpolitischen und -rechtlichen Feinheiten herumzuschlagen. Ihre Erlebnisse sollen in **Das Geheimnis der Zauberschüler** im Vordergrund stehen – zumal die Scholarenkampagne auch bis zu einem gewissen Grad zeitlich flexibel angesiedelt werden kann und eine exakte Einbindung des Wechsels an der Spitze der Akademie damit kaum möglich ist. Wenn du die Geschehnisse um den Personalwechsel im Amt der Spektabilität zu einem Teil eurer Scholarenkampagne machen möchtest, dann kannst du die Details dazu in den folgenden Ausgaben des **Aventurischen Boten** nachlesen: **191** (Aventuriens nächster Erzmagier), **192** (Die Kandidaten der Basilius-Prüfung), **193** (Vier neue Erzmagier; Der Tiefe Fall des Sirdon Kosmaar), **198** (Das Haupt der Grauen Gilde ist kopflos!), **200** (Der Meister wird zum Schüler), **201** (Tempora mutantur; Sirdon Kosmaar: Alles ist aus!), **202** (Cui honorem, honorem; Wir erwarten die Rückkehr; Fortwährende Neuerung), **203** (Fortschritt, Selbsterneuerung, Hinterfragung; Quo Vadis, Punin?, Von Zwergenlampen und Hochelfenmagie), **204** (Exodus, Ich kenne ihn nicht), **206** (Declaro Fortianum), **207** (Nodix oder Mada-Morphem?; Dann kann ja nichts mehr schiefgehen!; Gaude! Punin hat wieder einen ersten Stab!)

von Zeit zu Zeit auch als Magister viatoris an anderen Akademien unterwegs ist; Magiekunde 15 (16/16/14), Sphärenkunde 11 (16/16/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2, SF Kraftknotennutzung^{AMAI1072}, Kraftliniennutzung^{AMAI1072}, Kraftlinienmagie^{AMAI1072}). Er studierte unter Magister Firunwin Wulfingen und lehrt nun selbst Magietheorie (*Magica theoretica*) und Kraftlinienmagie. Barratos entspricht in vielen Belangen dem Urbild eines Puniner Magiers. Viele seiner Kollegen sagen ihm eine steile akademische Karriere voraus.

🏰 Magister Auriw ter'Vettersteen

Magister magnus für Allgemeine Sphärologie (*Magica sphairologia*) und Dämonologie (*Magica invocatio*) ist Auriw ter'Vettersteen (*981 BF, südbornischer Hühne mit schütterem, weißem Haar, stottert beim Sprechen – aber nicht, wenn er singt, und darum singt er Beschwörungsformeln und wichtige Teile des Unterrichts; Magiekunde 15 (16/16/14), Sphärenkunde 16 (16/16/14), Willenskraft 15 (16/14/15), Invocatio maior 14 (16/15/13), Invocatio minor 16 (16/15/13), SK 3).

🏰 Magister extraordinarius Dracon Sturmfels

Magister extraordinarius Dracon Sturmfels ist mit gewisser Regelmäßigkeit an der Akademie der Hohen Magie anzutreffen, lässt die metamagischen Erkenntnisse der Puniner Forschung in Formeln der *Magica contraria* einfließen und unterzieht experimentelle Antimagie diverser Feldversuche. Seine Gastvorträge sind aufgrund ihrer für das Pentagrammaton eher ungewöhnlichen Realitätsnähe sowohl gefragt wie auch von manchem Theoretiker insgeheim gefürchtet.

🏰 Subregenta Magistra prima minori Eiverone zu Schellenspiel

Subregenta Magistra prima minori Eiverone zu Schellenspiel (*984 BF, spindeldürre, kleine Nostrierin mit weißgrauen Locken, Typ engagierte Dorfschullehrerin mit Herz und Rohrstock; Magiekunde 14 (15/15/13), Willenskraft 11 (14/13/13), SK 2). Der Rang der „Ersten Minderen Magistra“ ist de facto der einer Magistra magna, einer Dekanin. Schellenspiel ist verantwortlich für den Gesamtbereich der „minderen“ einschließlich der nichtmagischen Fächer in Punin und leitet das *Collegium Nandurium*, das angehende Eleven auf ihre Ausbildung vorbereiten soll.

🏰 Magistra Espera vom Entenfang

Magistra magna für Hellsichtmagie (*Magica clarobservantia*) ist Espera vom Entenfang (*991 BF, dicklich, lockige Haare, einäugig, liebt Katzen, langjährige Schülerin von 🏰 Cellyana von Khunchom und 🏰 Robak von Punin (siehe Rohals Erben Seite 114 bzw. 115); Magiekunde 16 (16/16/13), Willenskraft 11 (13/13/13), Analys Arkanstruktur 18 (16/16/13), Oculus Astralis^{AMA139} 14 (16/13/13), Odem Arcanum 16 (16/13/13), SK 2), eine vollendete Kennerin des traditionellen Puniner Formelkanons der Hellsichtmagie: ODEM ARCANUM, ANALYS ARKANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS. Sie ist außerdem Trägerin des Rohalsmals (siehe Rohals Erben Seite

51) und derzeitige Rectrix des Ordens vom Beispiel des Erzmagiers Basilius (siehe Seite 21).

🏰 Magister emeritus Firunwin Wulfingen

Obwohl eigentlich schon lange im ruhestandsfähigen Alter, unterrichtet Magister emeritus Firunwin Wulfingen (*965 BF, To-brier, überkorrekte Haltung, stets altmodisch gewandet; Magiekunde 16 (16/16/14), Sphärenkunde 17 (16/16/14), Willenskraft 15 (14/14/14), Gardianum 16 (14/16/14), SK 3, SF Kraftknotennutzung^{AMAI1072}, Kraftknotenmagie^{AMAI1072}, Kraftliniennutzung^{AMAI1072}, Kraftlinienmagie^{AMAI1072}) gelegentlich noch einige Seminare für fortgeschrittene Studiosi in Antimagie (*Magica contraria*) und Kraftlinienmagie. Dem greisen Magier wird wegen seines Alters und seiner von Fachausdrücken des Magierbosparano nur so strotzenden Redeweise gern unterstellt, seine enervierende Anwendung des Bosparanischen rühre daher, dass dies seine Muttersprache sei.



🏰 Regens et Ephorus Magister Jirdan Felenius

Regens et Ephorus Magister Jirdan Felenius (*977 BF, redet sehr langsam, hager, freundlich-verlebter Weintrinker, wallende Robe; Magiekunde 15 (16/16/14), Willenskraft 12 (16/16/15), Ignifaxius 16 (16/16/15), SK 3) hat viele Jahre lang Hellsichtmagie (*Magica clarobservantia*) und Kampfmagie (*Magica combattiva*) unterrichtet. Da der exzentrisch-lethargische Magus ein hervorragendes Talent hat, seine eigene Gemütlichkeit zu optimieren, werden seine Unterrichtspflichten fast durchgehend durch Gastdozenten oder Collegae aus dem erweiterten Kollegium übernommen, während Magister Felenius Geschick darin beweist, für Ruhe und Ordnung im Ersten Obergeschoss und für Annehmlichkeiten in den Räumen der Magister zu sorgen.

🏰 Magister Kheriman ibn Zulhamid

Wenn eure Scholarenkampagne im Zeitraum nach der Wahl der neuen Convocata prima der Grauen Gilde spielt, kannst du auch auf Magister viatoris Kheriman ibn Zulhamid zurückgreifen (siehe Rohals Erben Seite 184).

🏰 Magistra Madalena Mirabilia di Madjani-Minora

Madalena Mirabilia di Madjani-Minora ist Magistra Magna Invocationis Elementarii (*1000 BF, aber jugendlich-halbelfisches Aussehen, blauschwarzes Haar, hellbraune Haut, Magierin mit almadanischem Esprit, trägt üblicherweise nur ein durchscheinend-weißes Elementarbeschwörungsgewand; Magiekunde 15 (15/15/15), Willenskraft 13 (12/15/16), Dschinnenruf 16 (15/16/11), Elementarer Diener 14 (15/16/11), SK 2) entstammt



einer alten, almadanischen Magnatendynastie. Die hochtalentiertere Elementaristin ist die Wortführerin der Invocatore-Fraktion. Vielleicht liegt es an ihrem halbelfischen Erbe, dass sie sich den Regeln des Codex Albyricus nahezu buchstabengetreu beugt und dabei dennoch eine möglicherweise unbeabsichtigte Provokation in ihrem Auftreten liegt, das schon so manches Mitglied der Magierschaft hat erröten lassen. Ihrem Ziel, in Punin wenigstens Vizespektabilität zu werden, ist sie als Dekanin für Elementarbeschwörung (*Magica invocatio elementarii*) und Objektmagie (*Magica transformatorica*) immerhin nähergekommen, hat es aber noch nicht erreicht.

🏰 Magister Nazir Ragaza

Magister Nazir Ragaza (*990 BF, Zahori-Abstammung, eiskalter Blick, aufbrausendes Temperament, eidetisches Gedächtnis, extrem neugierig; Götter & Kulte 13 (15/15/12), Magiekunde 14 (15/15/12), Willenskraft 8 (14/12/12), SK 2, SF Gildenrecht) unterrichtet Gildenrecht und bearbeitet Anfragen von außerhalb der Akademie, was ihn häufig alles andere als glücklich macht, seiner immensen Neugier jedoch entgegenkommt. Er bekleidete jahrelang das Amt des zweiten Archivars und verließ 1043 BF die Akademie der Hohen Magie zu Punin zeitweilig, kehrte jedoch kurz nach Sirdon Kosmaars Reinstallation als Spektabilität nach Punin zurück und bekleidet nun das Amt des Ersten Archivars. Er unterstützte Kosmaars Rückkehr in das Amt der Spektabilität mit einem juristischen Meisterstück, indem er ein altes und nur an der Akademie in Punin gültiges Recht bemühte. Ihm unterstehen die Bibliothekare, zu denen auch Magistra 🏰 Mafalda von Neersand (siehe Seite 25) und ihr Nachfolger, Magister 🏰 Korobar Sylesius von Perrium (siehe Seite 25), zählen.

🏰 Magister Sholvar von Punin

Magister Sholvar von Punin (*987 BF, fast 2 Schritt groß, aber gebückter Gang, ergauende wirre Haare, dichte Augenbrauen, die wie zwei gefräßige Raupen über seinen Augen hocken; Magiekunde 14 (16/16/13), Willenskraft 7 (13/13/12), Analys Arkanstruktur 15 (16/16/13), Zwingtanz 8 (13/16/12), SK 3) ist ein ausgewiesener Experte der komparativen Magietheorie. Gegenstand seiner Forschung ist meist der Vergleich zwischen satuarischer oder druidischer Magie mit der Magie der gildenmagischen Zaubersammlung. Bekannt ist der Lehrmeister unter den Scholaren der Akademie allerdings für seine leichte Reizbarkeit und seine beinahe schon legendären Wutanfälle. Seinen Jähzorn lässt er gern in Form völlig überzogener Strafen an seinen Scholaren aus, was von der Akademieleitung durchaus kritisch gesehen wird. 1043 BF verlässt Sholvar, der „Schrecken der Scholaren“, Punin und folgt einem Ruf an die Festum Akademie, die Halle des Quecksilbers.

Andere (Bedienstete, Auswärtige & Gäste)

Keine richtige Lehrerin, aber eine wertvolle Ansprechpartnerin für höfliche Scholaren und möglicherweise auch für externe Ratsuchende ist die mit der Erledigung besonderer Aufgaben betraute Magistra auxiliaria

des „Turms der Tausend Tränke“, 🏰 Hesine von Auberg (*1010 BF dunkelblondes Haar, schlaksig und etwas tollpatschig; Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2). Sie verantwortet alle einfachen alchimistischen Aufgaben im Nordturm, wie beispielsweise die Materialbeschaffung und das Aufräumen. Hesine ist eine etwas ungelenke, aber sehr hilfsbereite Maga, die im Pentagrammaton buchstäblich Türen öffnen kann.

Für das leibliche Wohl der Puniner sorgen die Erste Küchenmeisterin und hügelzwergische Meisterköchin 🏰 Sorscha Kupferblatt (*937 BF, kugelfunde Hügelzwergin mit vom ständigen Tragen einer turmhohen Kochmütze plattgedrückten Haaren, eitel, trotz ihrer zwergischen Herkunft hat sie keinerlei Berührungängste mit Magie, im Gegenteil, in der Küche findet sie sie sogar recht praktisch; Lebensmittelbearbeitung 15 (15/15/15), Willenskraft 12 (12/15/14), SK 3) und der Zweite Küchenmeister 🏰 Gerbald Ochsenwasser (*1001 BF, hagerer Genussmensch, rotblonder Ziegenbart und Glatze, derbe Sprache; Lebensmittelbearbeitung 13 (14/14/14), Willenskraft 10 (11/14/13), SK 1). Die Küchenmeisterin Sorscha würde sicherlich auch an einem Adelshof eine verdiente Anstellung finden und zählt zu Sirdon Kosmaars Freunden. Ochsenwassers einfache, aber deftige und schnelle Küche ist bei den Scholaren und Bediensteten außerordentlich beliebt. Natürlich gebieten die Beiden über eine regelrechte Küchenkompanie.

Der Akademiegardist 🏰 Quetzel Halmstädt (*989 BF, dicklich, aufmerksam, redselig, Sinnesschärfe 12 (12/14/14), Willenskraft 10 (14/14/13), SK 2) dient der Akademie schon seit vielen Jahren wie vorher schon sein Vater und Großvater. Er ist stolz auf seine Arbeit und unermüdlich, wenn es darum geht, jeden Störer zur Ordnung zu rufen. Abenteurer verdächtigt er auch gerne ohne Grund, traut er ihnen doch jede Schandtät zu.

Weitere Figuren für die Scholarenkampagne

Im Folgenden findest du eine Liste von weiteren Figuren, die deine Zauberschüler-Helden an der Akademie treffen können und die speziell in den in diesem Abenteuerband vorgestellten Szenarien und dem Abenteuer **Verlockendes Wissen** (siehe Seite 43) eine größere Rolle spielen. Die Reihenfolge startet dabei mit zwei weiteren Magistern, dann den Mitschülern der Helden aus dem gleichen Jahrgang, dann folgen weitere Mitschüler von den jüngeren bis zu den älteren und am Ende ein Adeptus minor, der gerade seinen Abschluss erreicht hat.

Im offiziellen Aventurien kann man diesen Personen um das Jahr 1044 BF an der Akademie begegnen. Sie können jedoch auch frei vor- oder zurückdatiert werden, ohne dass sich daraus ein gravierender Logikbruch ergibt. Für alle Schüler sind Werte für das *Elevium*, das *Novizium* und das *Studium* angegeben. Je nachdem, in welchem Ausbildungsjahr die Helden sind, kannst du so die passenden Werte für die anderen Schüler nutzen.

Für eure ganz eigene Scholarenkampagne ist es sinnvoll, noch weitere Mitschüler aus älteren und jüngeren Jahrgängen auszugestalten, um mit ihnen die Akademie noch lebendiger werden zu lassen – insbesondere,

wenn die Scholaren-Helden die *Nacht der Sanduhr* (siehe Seite 47) in ihrem ersten Jahr des Studiums gewinnen und diese Mutprobe im darauffolgenden Jahr selbst ausrichten sollen.

Benötigst du weitere Spielwerte für die *Magier* und *Zauberschüler*, kannst du dich an den Spielwerten aus *Rohals Erben* ab Seite 189 orientieren.

👤 **Magistra et Bibliothecaria Mafalda von Neersand** **Kurzcharakteristik:**

*996 BF, 1,65 Schritt, rundliche Figur, dunkelgrüne Augen, warmherzige Bibliothekarin sowie Magistra für *Magica clarobservantia* und Geschichte

Agenda: Mafalda von Neersand ist eine herzensgute Magistra, die auf ihre Schüler mit Wohlwollen blickt. Alle Scholaren haben verdient, dass man stolz auf sie ist – vor allem dann, wenn sie mit der anspruchsvollen Ausbildung in Punin zu kämpfen haben. Die Magistra tut alles, um ihre „Schäfchen“ bestmöglich durch die Akademiejahre zu begleiten und ist dabei so fürsorglich, als handle es sich um ihre eigenen Kinder. Besonders trifft dies auf den Scholaren 🧙 *Irian* (siehe Seite 27) zu, den Mafalda unterstützt und fördert, wo immer sie kann.

Funktion: Prüfungsangst, Liebeskummer, Heimweh: Mafalda ist da, wann immer ein Schüler Hilfe braucht. Die Magistra ist das einfühlsame Gegengewicht zum Leistungsdruck der Elite-Akademie.

Ihre Gemächer sind ein sicherer Ort, wo dampfender Tee, tröstendes Plundergebäck, ein offenes Ohr und bei Bedarf auch eine mütterliche Umarmung warten.

Hintergrund: Ihr einnehmendes Wesen lässt die Tatsache in den Hintergrund rücken, dass es sich bei Mafalda um eine brillante Magietheoretikerin handelt. Bevor sie als Dozentin ans Pentagrammaton kam, studierte sie an der Schule der Beherrschung in Neersand und aufgrund ihrer beachtlichen Leistungen später auch an der Akademie der Hohen Magie in Punin. Als Schülerin drohte Mafalda schließlich an ihrem eigenen Ehrgeiz zu zerbrechen und will nun selbst der Grund sein, dass keinem ihrer Scholaren ähnliches widerfährt. Während ihrer eigenen Scholarenzeit in

Punin verliebte sich Mafalda in den älteren Studio-sus Korobar, der ihre Gefühle jedoch nicht erwiderte. Trotzdem entwickelte sich zwischen den beiden in der Folgezeit eine enge Freundschaft, die über viele Jahre anhielt, obwohl Korobar und Mafalda gänzlich unterschiedliche Lebenswege einschlugen.

Darstellung: Du liebst deine Schüler über alles und bist ausnahmslos immer für sie da. Sei mütterlich, nahbar und empathisch. Lobe Erfolge aus tiefstem Herzen und begegne Versagen stets mit Nachsicht. Niemand muss sich vor dir für seine Schwächen schämen oder sich erst beweisen, um deine Zuneigung zu verdienen.

Schicksal: Zu Beginn der Ereignisse von **Verlockendes Wissen** begeht Mafalda Selbstmord, um dem Einfluss eines gefährlichen Zauberbuchs zu entgehen. Im Szenario **Die Mitternachtsakademie** wird sich jedoch herausstellen, dass Mafaldas Leben von niederhöllischen Kräften gerettet und die ehemalige Magistra zu einer Amazeroth-Paktiererin wurde.

Wichtige Werte: Magiekunde 15 (16/16/15), Sinnes-schärfe 3 (16/15/15), Sphärenkunde 12 (16/16/15), Willenskraft 9 (13/15/14), SK 3

»Das macht doch nichts. Wir versuchen es einfach noch mal zusammen, ja?«

»Euch allen noch eine schöne Woche. Und falls irgendetwas sein sollte: Ihr könnt immer zu mir kommen! Egal weswegen.«

👤 **Magister Korobar Sylesius von Perricum** **Kurzcharakteristik:**

*993 BF, 1,84 Schritt, kahlköpfig, kryptische Schlangen-Hautbilder am ganzen Körper; unheimlicher Magister, der für seine gnadenlose Strenge von allen Schülern gefürchtet wird; Spezialgebiete Sphärologie (*Magica sphairologia*) und Hellsichtmagie (*Magica clarobservantia*)

Agenda: Korobars Meinung nach sind die Aufnahmekriterien der Akademie der Hohen Magie mittlerweile zu lasch geworden. Im Gegensatz zu seiner eigenen Scholarenzeit seien die Schüler heute fauler, selbstgefälliger und schlichtweg dümmer. Manche von ihnen würden der gildemagischen Zunft am Ende angesichts der



gegenwärtigen Bedrohungen eher schaden als nützen. Wer als Scholar im Pentagrammaton zu den „Besten der Besten“ gehören will, müsse entsprechende Leistungen erbringen. Als Dozent sieht Korobar seine Aufgabe deshalb darin, diese Exzellenz in den Schülern durch gnadenlose akademische Abhärtung zum Vorschein zu bringen. Gezielte Überforderung gehört zu Korobars Lehrkonzept – wer nicht mithalten kann, hätte ohnehin nie in Punin aufgenommen werden sollen. Abseits davon ist Korobar ein strenger, selbstdisziplinierter Einzelgänger.

Funktion: Magister Korobar wird erst im Abenteuer **Verlockendes Wissen** – zum Beginn des *Studiums* der Scholaren-Helden – Teil des Kollegiums und macht den Scholaren das Leben schwer, wo es ihm möglich ist. Er scheint ihnen jeden Tag neue Gründe zu liefern, ihn einfach nur zu hassen. Im Abenteuer **Verlockendes Wissen** stellt er einen Gegenspieler dar, der sich schlussendlich als Verbündeter entpuppt. Du kannst ihn während des *Eleviums* und des *Noviziums* schon einmal als Gastdozenten und Magister viatoris auftreten lassen, damit die Spieler ihn eventuell schon frühzeitig kennenlernen können. Dabei kannst du dann die Bekanntschaft zwischen Korobar und Mafalda andeuten, was die Ermittlungen der Scholaren-Helden jedoch ein wenig komplizierter machen kann.

Hintergrund: Korobar wuchs in der Markgrafenstadt Perricum auf, absolvierte seine Ausbildung einst selbst in Punin und entwickelte als Scholar eine Faszination für die Abgründe der 7. Sphäre – ohne sich jedoch jemals selbst irgendwelchen dunklen Mächten hinzugeben. Eiserne Willensstärke, eine tiefe Verbundenheit zur Hesindekirche und profunde Kenntnisse auf dem Gebiet der Sphärologie sorgten dafür, dass er in den vergangenen Jahren an riskanten Expeditionen in den Schwarzen Landen beteiligt war und dort tief in allerlei menschliche und unmenschliche Abgründe geblickt hat. An der Akademie der Hohen Magie trat er bereits mehrere Male als Gastdozent auf und wird von vielen Magistern dort ob seiner Fähigkeiten und direkten Art geschätzt. Magistra Mafalda von Neersand und Korobar Sylesius von Perricum verbindet seit ihrer gemeinsamen Scholarenzeit eine langjährige (Brief-) Freundschaft. Mittlerweile bereut Korobar, damals als Scholar Mafaldas Avancen abgewiesen zu haben. Korobar hat seit dieser Erkenntnis jedoch nicht den Mut aufgebraucht, ihr seine Gefühle zu offenbaren. Nach dem Tod von Mafaldas tritt Korobar die Lehrtätigkeit in Punin in Wahrheit zunächst deshalb an, um das dämonische Zauberbuch *Compendium Prodigiosis* innerhalb der Akademie heimlich aufspüren und vernichten zu können.

Darstellung: Dulde bei Schülern kein Versagen. Lege ihre Schwächen und Unzulänglichkeiten vor aller Augen offen, denn nur so werden sie diese vielleicht irgendwann überwinden können. Was du sagst, ist nicht grausam, sondern lediglich die Wahrheit!

»Ich hoffe du weißt, dass sich der gesamte Jahrgang für deine Unfähigkeit schämt.«

»Wenn dieses Machwerk ein Antrag auf ein Studium in Gran-gor sein sollte, dann herzlichen Glückwunsch!«

1 Erika Rebenlieb (im Jahrgang der Helden)

Kurzcharakteristik: *1027, BF 1,66 Schritt, Utulu, dunkelbraunes Haar, große, runde Brillengläser
Erika ist die gegenwärtige Vorzeige-Scholarin der Puniner Magierakademie. Sie legt die Prüfungen sowohl am Ende des *Eleviums* (die *Spectatio*), als auch des *Noviziums* (die *Arkanatio*) mit Auszeichnung (*summa cum laude*) ab, hat während der ganzen Zeit der Scholaren-Helden in Punin den Vorsitz des studentischen Garadan-Zirkels inne und unterrichtet ab dem *Novizium* am *Collegium Nandurium*, das sie einst selbst besuchte. Trotz allem verhält sie sich ihren Mitschülern gegenüber niemals überheblich.

Ab dem Beginn des ersten Jahrs des *Studiums* merkt sie nach und nach, dass ihre zahlreichen Zusatztätigkeiten sie nun auch erstmals an die Grenze der Belastbarkeit bringen. Dennoch ist sie dermaßen ehrgeizig, dass sie sich diese Tatsache nicht eingestehen will. Wenn sie kein Mitglied der *Societas Prodigiosis* (siehe Seite 51) wird, wird sie im Verlauf des ersten Jahres des *Studiums* damit beginnen, heimlich kleine Dosen Feuerschlick-Pulver (siehe **Rohals Erben** Seite 148) zu sich zu nehmen und es so schaffen, das Bild der perfekten Zauberschülerin aufrechtzuerhalten. Gehört sie zu den Geheimniswahrern, greift sie erst nach dem Abenteuer **Verlockendes Wissen** zu dem Hilfsmittel. Erika weiß um die süchtig machende Wirkung der Alge,



glaubt jedoch, klug genug zu sein, um ihren Konsum im Griff behalten zu können.

Wichtige Werte: *Elevium:* Betören 1 (12/12/12), Magiekunde 2 (13/13/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/10), Willenskraft 2 (12/12/12), SK 1 / *Novizium:* Betören 1 (12/12/12), Magiekunde 4 (13/13/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/10), Willenskraft 2 (12/12/12), Zauberfeder, Analys Arkanstruktur 1 (13/13/12), SK 1 / *Studium:* Betören 2 (13/13/13), Magiekunde 8 (14/14/13), Selbstbeherrschung 1 (13/13/10), Willenskraft 4 (14/13/14), Zauberfeder, Analys Arkanstruktur 8 (14/14/13), SK 2

▲ Irian Damartian (im Jahrgang der Helden)

Kurzcharakteristik: *1026 BF, 1,81 Schritt, braune Locken; schlaksiger Studiosus, Jahrgangsschlechtesten und Gespött vieler Scholaren

Agenda: Das ewige Schlusslicht im Jahrgang der Scholaren-Helden möchte eigentlich nur dazugehören, doch Irian tut sich einfach schwer damit, beim strengen Pensum der Zauberschule mitzuhalten. Im Vergleich mit seinen Mitschülern ist Irian langsamer, etwas vergesslich und unkonzentriert, was ihn in den Augen der meisten Dozenten faul und untalentiert wirken lässt. In Wahrheit gibt sich Irian wirklich Mühe – aber er kann es alleine einfach nicht besser. Unbeholfene Versuche, mit Humor oder Schlagfertigkeit zu kontern, scheitern kläglich und machen ihn Schritt für Schritt zum Außenseiter im Jahrgang. Meist bemüht sich Irian, seinen Mitschülern und den Magistern keinen Anlass zu geben, ihn zu verspotten, was ihm regelmäßig misslingt. Mittlerweile fürchtet er sich so sehr davor, bloßgestellt zu werden, dass ihn diese Angst nur noch mehr Fehler machen lässt.

Seit dem ersten Jahr des *Noviziums* entwickelt sich Magistra Mafalda von Neersand zu einer Art Ersatz-Mutter für Irian an der Akademie, zu der der Scholar über die Jahre eine weit- aus innigere Beziehung aufbaut als zu seinen tatsächlichen Eltern. Mafalda ist Irians Anker in Punin, ohne den er es niemals bis ins erste Jahr des *Studiums* schaffen würde.

Funktion: Im Szenario **Verlockendes Wissen** nimmt er die Rolle des ambivalenten Gegenspielers ein, der sich erst im Verlauf der Ereignisse offenbart, letztendlich aber vor allem aus Verzweiflung handelt. Irian ist ein Versager, der eine vermeintliche Chance ergreift, wenigstens ein einziges Mal auf der Seite der Gewinner zu stehen.

Hintergrund: Seine Eltern verdienen ihren Lebensunterhalt als gut bezahlte Leib- & Lohnmagier in der Kaiserstadt

Gareth und förderten Irian ausgiebig, seit er bereits als Kleinkind auffallend starke magische Kräfte zeigte. In der Hoffnung auf ein Wunderkind scheuten sie keine Kosten und Mühen, um ihren Sohn mithilfe von einem halben Dutzend Privatlehrern bestmöglich auf die Aufnahmeprüfung in Punin vorzubereiten. Irian wurde angenommen. Doch in den folgenden Jahren zeigt sich, dass er ohne intensive Hilfestellungen einen bestenfalls mittelmäßigen Zauberschüler abgibt, was in Punin bedeutet, stets zu den Schlechtesten zu gehören. Irian ist keineswegs unfähig, sondern hat schlichtweg Schwierigkeiten, sich zu konzentrieren, und braucht für viele Aufgaben länger als andere, was ihn mit fortschreitendem Ausbildungsverlauf immer weiter ins Abseits drängt. Irians Eltern setzen ihren Sohn mit vorgeblich wohlmeinenden Briefen und Besuchen immer stärker unter Druck, die Ausbildung in Punin erfolgreich abzuschließen, worunter Irian zunehmend leidet.

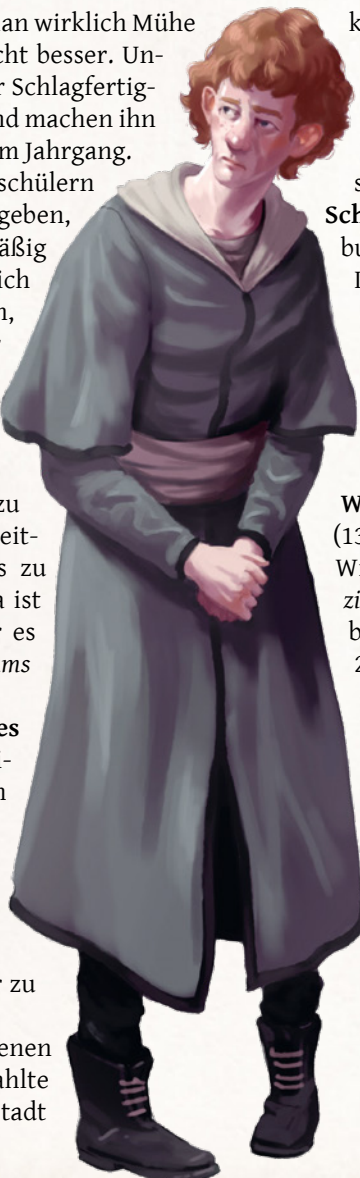
Darstellung: Sieh deinem Gegenüber nicht in die Augen. Sprich leise und stolpere hin und wieder über Worte. Du hast ständig Angst davor, dich lächerlich zu machen. Hinter Freundlichkeit anderer Mitschüler vermutest du meistens einen grausamen Streich, weshalb du

kaum jemanden an dich heranlässt. Schwanke immer wieder zwischen Niedergeschlagenheit und fahriger Aufregung. Mache unpassende Bemerkungen oder verkrampfte Witze, nur um dich sofort kleinlaut zu entschuldigen, wenn niemand lacht.

Schicksal: Unter dem Einfluss des Zauberbuchs *Compendium Prodigious* entwickelt sich Irian im Abenteuer **Verlockendes Wissen** (siehe Seite 43) zum Jahrgangsbesten und muss aufgehalten werden, bevor er sich und seine Mitschüler in Lebensgefahr bringt. Ob Irian seine Magierausbildung abschließen kann, hängt von den Entscheidungen der Helden ab.

Wichtige Werte: *Elevium:* Magiekunde 0 (13/13/11), Selbstbeherrschung 1 (12/12/10), Willenskraft 2 (12/11/12), SK 1 / *Novizium:* Magiekunde 2 (13/13/11), Selbstbeherrschung 1 (12/12/10), Willenskraft 2 (12/11/12), Analys Arkanstruktur 0 (13/13/11), SK 1 / *Studium:* Magiekunde 6 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/10), Willenskraft 3 (12/12/12), Analys Arkanstruktur 5 (13/13/12), SK 1

»Wie weit seid ihr mit dem Aufsatz für Entenfang? Was meinst du damit, den hätte man bis gestern abgeben sollen?!«



**1 Odon von Grüenzen-Wendekoje
(im Jahrgang der Helden)**

Kurzcharakteristik: *1026 BF, 1,62, dicklicher, blasser Bornländerbursche mit fettigen blonden Locken
Die Akademieküche ist Odons zweites Zuhause an der Akademie, was er dem zweiten Küchenmeister Gerbald Ochsenwasser verdankt. Dieser kuriert Odons schreckliches Heimweh im ersten Jahr des *Eleviums* mithilfe von tröstenden Worten und einem Topf Borntzsch, der typisch bornischen Leibspeise des jungen Zauberschülers.

Der Besuch einer Theatervorstellung in Punin im dritten Jahr des *Noviziums* weckt Odons romantische Ader. Seitdem verfasst der Scholar zartschmelzende Gedichte und versucht, Mitglieder für eine studentische Theatergruppe zu gewinnen, um sein Stück „Seerosenkrieg“ auf die Bühne bringen zu können.

Wichtige Werte: *Elevium:* Magiekunde 0 (12/12/12), Selbstbeherrschung 0 (12/12/11), Willenskraft 1 (12/12/13), SK 1 / *Novizium:* Magiekunde 2 (12/12/12), Selbstbeherrschung 0 (12/12/11), Willenskraft 1 (12/12/13), SK 1 / *Studium:* Magiekunde 6 (13/13/12), Selbstbeherrschung 0 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/12/13), SK 1

1 Sequin von Hagenberg (im Jahrgang der Helden)

Kurzcharakteristik: *1026 BF, 1,79 Schritt, blondes Haar, phantastisches Aussehen, aufmerksamer Blick



Sequin ist unter seinen Mitschülern gleichermaßen beliebt wie gefürchtet. Für den Scholaren mit dem charmantesten Lächeln im ganzen Jahrgang ist die Magierausbildung ein einziger großer Konkurrenzkampf – und zu seinem Vorteil sind ihm alle Mittel recht. Sequin ist klug, aufmerksam, überdurchschnittlich eloquent und begreift deshalb schnell, wo die wunden Punkte seines Gegenübers liegen. Die folgenden Demütigungen sind präzise, unterschwellig und nicht selten über mehrere Wochen geplant. Am Ende hat Sequin alle Lacher auf seiner Seite und einen weiteren potenziellen Konkurrenten ins Abseits befördert. Denn wer als Opfer auserkoren wurde, wird bald von seinen Mitschülern gemieden, da diese fürchten, selbst zur Zielscheibe zu werden. Meist wird Sequin von ein bis zwei Bewunderern durch die Akademie begleitet, die alles tun, was er sagt. Darunter befindet sich ab dem zweiten Jahr der Scholaren-Helden in Punin (ihrem ersten Jahr im *Novizium*) häufig der Scholar *Asalim ibn Yafir*, der ein Jahr nach den Helden an die Akademie kommt und den Sequin für so etwas wie seinen besten Freund hält. Asalim ist schon nach kurzer Zeit der Einzige, dem er wirklich vertraut – bis Sequin sich im Laufe des *Noviziums* in Tsabella verliebt. Gegenüber Magistern und anderen Erwachsenen gibt er erfolgreich den ambitionierten Musterschüler, der niemandem Böses will und eine vielversprechende Zukunft in Aussicht hat. Zu Beginn des *Studiums* kosten Sequin die perfiden Intrigen jedoch allmählich so viel Zeit und Energie, dass er immer häufiger von der Hilfe Asalims abhängig ist, um mit dem Lernstoff hinterherzukommen.

Wichtige Werte: *Elevium:* Magiekunde 1 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/12/12), SK 1 / *Novizium:* Magiekunde 3 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/11), Willenskraft 3 (12/12/12), Schnipsen, Analys Arkanstruktur 1 (13/13/12), SK 1 / *Studium:* Magiekunde 7 (14/14/12), Selbstbeherrschung 3 (13/13/11), Willenskraft 5 (13/12/13), Schnipsen, Analys Arkanstruktur 8 (14/14/12), SK 2

1 Tsabella ya Calvacanti (im Jahrgang der Helden.)

Kurzcharakteristik: *1027 BF, 1,75, dunkelblonder Pferdeschwanz, nervtötendes Lachen, schlechte Körperhaltung

Innerhalb der Puniner Schülerschaft gibt es kein Gerücht, das Tsabella verborgen bleibt. Ebenso akribisch, wie sie sich auf den Unterricht vorbereitet, bleibt Elrikas beste Freundin stets auf dem Laufenden, was romantische Beziehungen, Fehden oder Feindschaften unter den Scholaren der Zauberschule betrifft. Vieles davon findet sich in Tsabellas Tagebuch, das sie penibel vor neugierigen Augen (zum Beispiel denen von Sequin) verbirgt. Im Verlauf des *Noviziums* verliebt sie sich in Sequin und zwischen den beiden entwickelt sich eine unschuldige Romanze. Im Gegensatz zu ihm würde Tsabella ihr Wissen niemals böswillig einsetzen.

Wichtige Werte: *Elevium:* Etikette 2 (13/12/12), Magiekunde 0 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/10),

Willenskraft 2 (12/12/12), SK 1 / *Novizium*: Etikette 4 (13/12/12), Magiekunde 2 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/10), Willenskraft 3 (12/12/12), Zauberfeder, Xenographus^{AMA153} 1 (12/13/12), SK 1 / *Studium*: Etikette 6 (13/13/13), Magiekunde 6 (13/13/13), Selbstbeherrschung 2 (13/13/10), Willenskraft 3 (13/13/13), Zauberfeder, Xenographus^{AMA153} 4 (13/13/13), SK 2

‡ Urmelina von Hyttenhau (im Jahrgang der Helden)

Kurzcharakteristik: *1027 BF, 1,70, feines weißes Haar, blaugraue Augen, tiefe Augenringe, kalkweiße Haut. Gerüchtweise hat Urmelina das Pentagrammaton seit ihrer Aufnahme nie mehr verlassen. „Der Vampir von Nostria“, wie sie von Mitschülern scherzhaft genannt wird, vergräbt sich am liebsten mit zwei Stapeln obskurer Folianten in der dunkelsten Ecke der kleinen Bibliothek und lässt sich nur für die allernötigsten Nebensächlichkeiten wie Mahlzeiten oder Vorlesungen unter ihren Mitschülern blicken. Vermutlich hat sich Urmelina vorgenommen, jedes in Punin verfügbare Werk zu lesen. Alles zwischenmenschliche hingegen ist der nostrischen Scholarin vollkommen fremd und ihre Unfähigkeit, Humor, Sarkasmus oder sprachliche Ungenauigkeiten zu akzeptieren, lassen Gespräche zu einer zähen Angelegenheit werden. Überraschenderweise verfügt Urmelina über ein erstaunliches Maß an krimineller Energie, wenn es darum geht, sich Zutritt zu verbotenen Bereichen der Akademie zu verschaffen.

Wichtige Werte: *Elevium*: Magiekunde 1 (13/13/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/9), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1 / *Novizium*: Magiekunde 3 (13/13/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/9), Willenskraft 5 (12/12/12), Bauchreden, Invocatio Minima 2 (12/12/9), Oculus Astralis^{AMA139} 2 (13/12/12), SK 1 / *Studium*: Magiekunde 7 (14/14/13), Selbstbeherrschung 1 (13/13/9), Willenskraft 6 (13/13/12), Bauchreden, Invocatio Minima 7 (13/12/9), Oculus Astralis^{AMA139} 7 (14/13/12), SK 2

‡ Koralin Rebenlieb (4 Jahrgänge unter den Helden)

Kurzcharakteristik: *1031 BF, 1,60 Schritt, Utulu, freche schwarze Locken mit einer einzelnen, weißen Haarsträhne, Stupsnase

Koralin lernt am *Collegium Nandurium* und erreicht die *Prima Elevia*, wenn die Scholaren-Helden die *Tertia Studiosa* und damit das Abenteuer **Verlockendes Wissen** beginnen. Sie steht ihrer älteren Schwester in Sachen Begabung in nichts nach. Im Gegensatz zu Erika nimmt es der Wildfang Koralin mit Regeln und Verboten jedoch nicht so genau. Die Herausforderungen des *Eleviums* meistert sie problemlos und nutzt die übrige Zeit, um Akademiegardist Quetzel Halmstädt und ihre Schwester schon in ihrem ersten Akademiejahr ordentlich auf Trab zu halten. Koralin hat es faustdick hinter den Ohren, ist für jeden Schabernack zu haben und fürchtet absolut gar nichts – am allerwenigsten ältere Scholaren, die ihr irgendwelche Vorschriften machen wollen.

Wichtige Werte: *Elevium*: Magiekunde 2 (12/12/10), Selbstbeherrschung 0 (12/12/9), Willenskraft 2 (12/10/11), SK 1 /

Novizium: Magiekunde 4 (13/13/10), Selbstbeherrschung 1 (12/12/9), Willenskraft 2 (12/10/11), Schnipsen, Manifesto 1 (12/13/10), SK 1

‡ Asalim ibn Yafir (1 Jahrgang unter den Helden)

Kurzcharakteristik: *1028 BF, 1,66 Schritt, tulamidsche Abstammung, traurige schwarze Augen

Asalim kommt ein Jahr nach den Scholaren-Helden an die Akademie und ist der ganze Stolz seiner riesigen Familie, der er in regelmäßigen Briefen möglichst detailliert von seiner Magierausbildung berichten muss. Diese Briefe werden zuhause dann von seinem Vater mit stolzgeschwellter Brust der gesamten Verwandtschaft vorgelesen. Asalim selbst hingegen ist äußerst bescheiden, obwohl er in seinem Jahrgang mit Abstand zu den Besten zählt und schon im zweiten Jahr des *Noviziums* den Prüfungsstoff aus dem ersten Jahr des *Studiums* beherrscht. Der zurückhaltende Scholar unterhält schon seit seinem ersten Jahr in Punin eine ungesunde Freundschaft mit dem Scholaren Sequin. Am Anfang freut sich Asalim noch über Schutz und Wohlwollen des älteren Scholaren, dem er im Gegenzug im Hintergrund bei der Durchführung seiner Intrigen und dem Verfassen des einen oder anderen Aufsatzes hilft. Am Ende seines *Noviziums* verachtet er Sequins Arroganz und Grausamkeit mit jedem Tag mehr. Asalim traut sich jedoch nicht, Sequin im Stich zu lassen. Insgeheim träumt er aber sogar davon, ihn irgendwann vor aller Augen bloßzustellen.

Wichtige Werte: *Elevium*: Magiekunde 3 (12/12/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/12/12), SK 1 / *Novizium*: Magiekunde 6 (12/12/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/11), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1 / *Studium*: Magiekunde 10 (13/13/12), Selbstbeherrschung 1 (12/12/11), Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1

‡ Gonzalo Molinar (1 Jahrgang über den Helden)

Kurzcharakteristik: *1025 BF, 1,79 Schritt, kurze braune Haare, die an den Schläfen schon leicht ergrauen, tief liegende, immer müde wirkende Augen

Gonzalo, der als einer der Gewinner der *Nacht der Sanduhr* in seinem zweiten Jahr im *Studium* die Mutprobe für den Jahrgang der Scholaren-Helden plant, wurde in Punin geboren. In seiner Familie ist er der erste Magiebegabte, was seine Eltern allerdings wenig erfreute, nicht zuletzt wegen der hohen Ausbildungskosten. Die Beziehung zu seiner Familie wird dadurch von Jahr zu Jahr schlechter, was Gonzalo sichtbar mitnimmt – nicht nur, weil er sich selbst unter massiven Leistungsdruck setzt, sondern auch, weil er ein sehr harmoniebedürftiger Mensch ist. Er versucht zu schlichten, wo er kann, wird aber von den Ambitionierteren unter seinen Mitschülern oft ausgenutzt, vor allem von Tulameth, die er für ihr Selbstbewusstsein bewundert. Einzig bei Lutisana kann Gonzalo so sein, wie er wirklich ist, und im Gegenzug ist er der Einzige, der von ihrer wahren Herkunft weiß.

Wichtige Werte: *Novizium*: Magiekunde 3 (13/13/12), Selbstbeherrschung 2 (10/10/11), Willenskraft 3

(10/12/11), SK 1 / *Studium*: Magiekunde 7 (13/13/13), Selbstbeherrschung 2 (10/10/11), Willenskraft 5 (10/13/11), SK 1

✚ Lutisana Gardelbach (1 Jahrgang über den Helden)

Kurzcharakteristik: *1026 BF, 1,70 Schritt, goldene Locken, strahlend blaue Augen, umwerfendes Lächeln
Lutisana, die von den meisten nur „Lu“ gerufen wird, ist der Sonnenschein der Akademie. Schon in ihrem *Novizium* prügeln sich ihre Mitschüler (und manche Mitschülerinnen) um Lutisanas Aufmerksamkeit, denn die Scholarin ist nicht nur schön anzusehen, sondern auch überaus sympathisch. Sie ist außerdem recht einfallsreich, was ihr und ihren beiden Freunden Gonzalo und Tulameth in ihrem ersten Jahr des Studiums den Sieg in der *Nacht der Sanduhr* einbringt. Hinter ihrer liebenswerten Fassade verbirgt sie jedoch eine bittere Vergangenheit: Sie stammt nicht, wie sie selbst behauptet, aus einer anständigen Garether Kaufmannsfamilie, sondern ist das Kind bettelarmer Tagelöhner. Als Kind schickte man sie zum Stehlen nach Gareth, wo ihre magische Begabung nur durch Glück von einer reisenden Magierin des ODL bemerkt wurde, bevor eine der Unterweltbanden Lutisana vereinnahmen konnte. Damals wie heute nutzt Lu ihr sympathisches Auftreten, um zu bekommen, was sie will – und das sind in erster Linie Dukaten, denn die Scholarin will trotz ihrer Ausbildungskosten nie wieder arm sein.

Wichtige Werte: *Novizium*: Magiekunde 3 (12/12/12), Selbstbeherrschung 3 (12/12/11), Willenskraft 5 (12/12/13), SK 1 / *Studium*: Magiekunde 7 (12/12/12), Selbstbeherrschung 4 (12/12/11), Willenskraft 7 (12/12/13), SK 1

✚ Tulameth saba Mhukkadin (1 Jahrgang über den Helden)

Kurzcharakteristik: *1026 BF, 1,62 Schritt, langer dunkelbrauner Flechtzopf, untersetzte Statur, teure Gewänder

Tulameth stammt aus dem fernen Rashdul. Ihre äußerst wohlhabende Familie pflegt eine Fehde mit der Pentagramm-Akademie, der Rashduler Magierakademie, weshalb man Tulameth trotz einer passenden Begabung nach Punin schickte. Hier genießt sie es, ständig Pakete mit tulamidischen Süßigkeiten oder anderen Kostbarkeiten aus der Heimat geschickt zu bekommen, um die sie jeder beneidet. In ihre Ausbildung investiert sie weitaus weniger Energie – sie tut stets genug, um alle Prüfungen zu bestehen, aber keinen Handschlag mehr. Bei Studienprojekten, aber auch bei der *Nacht der Sanduhr*, ist sie auf die Hilfe ihrer besten Freundin Lutisana und ihres Verhehrers Gonzalo angewiesen, was sie den beiden mit huldvollen Belohnungen dankt – ganz so, als wäre sie selbst bereits eine einflussreiche tulamidische Potentatin.

Wichtige Werte: *Novizium*: Magiekunde 2 (12/12/11), Selbstbeherrschung 4 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/11/11), SK 1 / *Studium*: Magiekunde 4 (12/12/11), Selbstbeherrschung 5 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/11/11), SK 1

✚ Eirik Greimeirsson

(eigentlich 5 Jahrgänge über den Helden)

Kurzcharakteristik: *1022 BF, 1,76 Schritt, rotblonder Bartflaum, schlanker Thorwaler, helle Stimme
Eirik beginnt sein Studium, wenn die Scholaren-Helden die *Prima Elevia* besuchen. Zu diesem Zeitpunkt ist er also 5 Jahrgänge über den Helden. Die Abschlussklasse wiederholt Eirik jedoch mehrmals und gilt im Kollegium bald als Kuriosum: Obwohl er in seiner gesamten Magierausbildung durch keine einzige Prüfung fällt, legt er selbst nach drei Anläufen die Abschlussprüfung nicht erfolgreich ab. Die Wahrheit hat jedoch weder etwas mit Eiriks Fähigkeiten oder einer Sabotage von außen zu tun: Er könnte die Akademie schon in seinem ersten Versuch an der Examinatio mit Bestnote verlassen, er will aber nicht. Er fühlt sich als Zauberschüler schlichtweg so dermaßen wohl hinter den Mauern der Puniner Akademie, dass er sich nichts Schlimmeres vorstellen kann, als nach Thorwal zurückzukehren oder gar als „Abenteurer“ Aventurien bereisen zu müssen. Eirik glaubt, dass die Magierausbildung die beste Zeit seines Lebens sei und will unbedingt verhindern, dass sie endet. Denn tief im Herzen fürchtet der Scholar, seinen Platz in der Welt draußen nicht finden zu können. Wenn die Scholaren-Helden mit dem *Studium* beginnen, steigert sich Eirik derart in seine Zukunftsängste hinein, dass er mit dem Gedanken spielt, die kommenden Abschlussprüfungen für alle Candidati gleichermaßen zu sabotieren, um sich noch ein weiteres Jahr zu verschaffen – denn noch einmal auf herkömmliche Art durchzufallen, würde womöglich dafür sorgen, dass Eirik gezwungen wird, die Akademie ohne Abschluss zu verlassen.

Wichtige Werte: *Studium*: Magiekunde 9 (14/14/13), Selbstbeherrschung 2 (13/13/11), Willenskraft 4 (13/13/13), Handwärmer, Analys Arkanstruktur 8 (14/14/13), Manifesto 8 (13/14/13), SK 2

✚ Firrol Almstetters (Adeptus minor)

Kurzcharakteristik: *1017 BF, kleinwüchsig, graue Augen, dunkelblondes Haar, unscheinbar, verschlagen, goldgierig

Firrol wirkt nach außen hin unauffällig und freundlich, hinter dieser Fassade versteckt sich jedoch unerwartet viel kriminelle Energie. Er nutzt das Vertrauen der Magister, die ihm bereits im Studium so sehr vertrauten, dass sie ihn zum Bibliotheksdienst einteilten, gnadenlos aus. Nach seinem Abschluss blieb er als Assistent des Bibliothecarius an der Akademie. Dank seiner großen Begabung im Schreiben und Zeichnen gelingt es ihm, heimlich Thesisblätter zu kopieren und meistbietend zu verkaufen. Für den richtigen Preis kann er anderen Scholaren vieles beschaffen. Dabei müssen es nicht immer Dukaten sein, ein „geistreiches“ Getränk oder Geheimnisse des Kollegiums, die er für seine Zwecke nutzen kann, tun es auch.

Wichtige Werte: Magiekunde 8 (14/14/13), Willenskraft 9 (14/13/12), SK 2

Geheimnisse der Schule

Die Magotektur Punins ist ein seit der Gründung des Pentagrammatons bestehendes Geheimnis. Ob die Schule beseelt ist, wie einige Gerüchte besagen, konnte bisher weder bestätigt noch widerlegt werden. Tatsächlich ist sie es nicht, aber es gibt durchaus einzelne Artefakte, Türen und Wände, in denen Artefaktseelen unterschiedlicher Natur für eine Beseelung verantwortlich sind. Werden sie entdeckt und nachgewiesen, werden sie in der Regel auch fachkundig exorziert.

Seit den Tagen des Fran-Horas existiert unter der Akademie eine Dunkle Pforte, die Punin je nach astrologischer Konstellation zum einen mit der Halle der Metamorphosen in Kuslik, zum anderen mit der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar und zum dritten mit dem Limbus verbindet – letztere Pforte entstammt möglicherweise dem gescheiterten Versuch, eine Verbindung zur einstigen Academia Arcomagia zu Bosparan zu schaffen. Das Tor ist mit Darstellungen der Mondphasen übersät und wurde in der Vergangenheit mehrfach gesichert: Heute ist es vollständig unzugänglich und auf magische Weise vor dem Entdecken geschützt.

In verschlossenen Kammern tief unter der Akademie, hinter verschiedenen magischen Sicherungen liegen Zulipans Gruben, die von den Zwergen *Zulpor'mok* genannt werden. Hier hielt der skrupellose Chimärologe Zulipan von Punin etliche Zwerge gefangen und nahm an ihnen Experimente vor. Sezierte Zwerge und eingelegte Organe gehören noch zu den minderen Schrecken, die sich immer noch tief unter den Kellern der Akademie finden, aber es halten sich hartnäckig Gerüchte über Hunderte von um Erlösung winselnden oder nach Rache lechzenden Zwergenseelen. Ob diese Gerüchte den Tatsachen entsprechen, ist unbekannt, sicher ist allein, dass alle

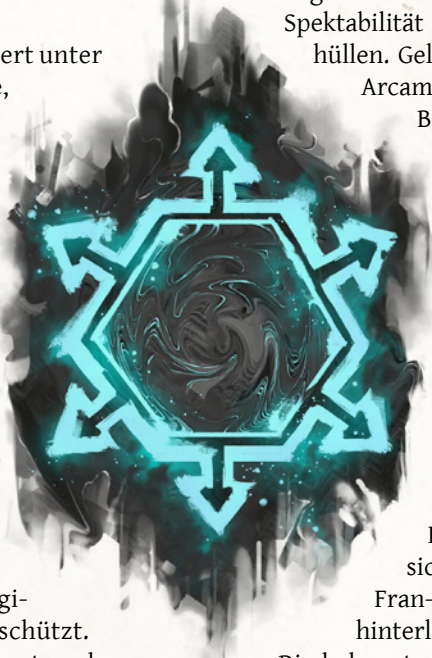
Glücksritter, Zauberer und auch Zwerge, die den Weg in die Tiefe gesucht haben, nicht zurückgekehrt sind. Im Keller des Nordwestturms (des *Kristallturms*) lagert hinter fünf komplexen Zauberschlössern das *Arcamembrum*. Nur die amtierende Spektabilität besitzt die nötigen Schlüssel und Zauberworte, um die Räumlichkeiten zu betreten. Das einem Gehirn nachgebildete Objekt wurde aus dem Karfunkel eines Drachen gefertigt und enthält angeblich Gedankenbilder, die der Spektabilität alle Geheimnisse der Akademie enthüllen. Gelegentlich wird statt der Existenz des

Arcamembrums auch die eines „Geheimen Buchs der Spektabilität“ behauptet.

Tatsächlich sind im Karfunkel kurze Botschaften gespeichert, die Spektabilitäten für ihre Nachfolger hinterlassen haben. Was genau die angeblich lückenlose Sukzession der Botschaften der amtierenden Spektabilität vermittelt, können aktuell wohl nur vier lebende Personen in Aventurien beantworten:

■ *Salandron Farnion Finkenfarn*, ♀ *Thaliomar della Mada-Arcanal*, Xaron Mendurian von Punin und Sirdon Kosmaar. So mancher Magus wüsste sicher nur zu gern, welche Geheimnisse Fran-Horas oder Zulipan der Nachwelt hinterlassen wollten.

Die bekannteste Magierakademie Aventuriens verfügt über eine gigantische Bibliothek. Hier werden Tausende von Zauberbüchern aufbewahrt, darunter viele seltene Werke, Originale und Erstabschriften. So zauberhaft Zauberbücher an sich schon sind und so geheimnisvoll das in ihnen niedergelegte Wissen meist ohnehin ist, haben manche Bücher noch mehr an sich. Es kann immer wieder vorkommen, dass ein unverdächtiges Buch weit über seinen Inhalt hinausgehende Notizen vergangener Scholaren oder argloser Magister enthält. Gerade den Scholaren können dabei erstaunliche Kenntnisse offenbart werden, wie das *Compendium Prodigiosis* (siehe Seite 44) zeigt.



DIE SCHOLARENKAMPAGNE



»Und da steht dieser Dreikäsehoch und tut dich aus treuen Augen durch dicke Augengläser angucken. Hat'n Buch aus der Privatbibliothek von Magistra vom Entenfang unterm Arm. Die weiß genau, dass sie das nicht darf, aber die Neugier, versteht Ihr? Was? Ja, das passiert öfter. Es sind eben junge Leute, die ihren Kopf in ganz anderen Welten haben tun als unsereiner. Die quatschen nächtelang in einem götterverlassenen Kellerraum. Da funzeln dann irgendwelche Gebräue aus dem Turm der Tausend Tränke. Oder Du musst den Jungs und Mädels vorsichtig angebliche Dracheneier abnehmen, die sie irgendwo in der Stadt erworben haben wollen. Es ist großartig hier.«

—Akademiegardist Quetzel Halmstädt zu einem frisch eingestellten Kameraden, neuzeitig

Eurer Spielrunde steht mit **Verlockendes Wissen** ein vollständig ausgearbeitetes Abenteuer zur Verfügung, das sowohl eigenständig als auch im Kontext einer größeren Kampagne gespielt werden kann.

Ab Seite 34 findet sich eine Sammlung von kurzen Abenteuerabhängern am Pentagrammaton, es folgen spezifische Szenarien, die den einzelnen Ausbildungsphasen der Magierausbildung zugeordnet sind und in denen die Figuren aus **Verlockendes Wissen** immer wieder Auftritte haben. Das Abenteuer selbst folgt ab Seite 43, den Abschluss bildet **Die Mitternachtsakademie** ab Seite 59.

Die Personenbeschreibungen, die im vorhergehenden Kapitel ab Seite 24 zu finden sind, bilden die Situation der Figuren zu Beginn von **Verlockendes Wissen** ab, eine Ausnahme bilden dabei Magistra Mafalda, die am Anfang des Abenteuers stirbt, und Magister Korobar, der sie danach als Lehrkraft ersetzt. Das Abenteuer findet am Übergang vom *Novizium* ins *Studium* statt, die Ereignisse aus diesem Abenteuer spielen jedoch auch später im *Studium* noch einmal eine tragende Rolle. Für frühere Szenarien müssen die Beschreibungen gegebenenfalls angepasst werden. Schüler haben aber generell Werte für alle drei Phasen der Ausbildung, sodass nur die passenden ausgewählt werden müssen.

Unterrichtsthemen und Prüfungsaufgaben

Da es immer wieder für die Darstellung von Unterrichtsstunden und Prüfungen erforderlich sein kann, findest du hier zunächst beispielhafte Vorschläge zu Themen und Inhalten sortiert nach den einzelnen Magistern.



Asterian Barratos

Typischer Unterricht: Insbesondere Magister Barratos' Vorlesungen zur Magietheorie erfreuen sich relativ großer Beliebtheit. Er versteht es, die arkanen Muster der Welt und die Grundlagen zahlreicher Theorien mit plastischen Metaphern auf eine Art und Weise zu umschreiben, die es den Scholaren erleichtert, seinen Gedankengängen zu folgen.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Die Magica theoretica im Wandel der Erkenntnisse. (*Tertia Novizia*)
- Grundlagen der Kraftlinienmagie. (*Secunda Novizia*)

Auriw ter'Vettersteen

Typischer Unterricht: Als Teilnehmer an der Dritten Dämonenschlacht und Veteran einiger Expeditionen in die ehemaligen Schwarzen Lande berichtet Magister ter'Vettersteen in seinem eigentümlichen Singsang, der ihn das Stottern vermeiden lässt, für einen Puniner Magier wirklich praxisbezogen, aber auch so fundiert, als habe er mindestens *Das Arcanum* auswendig gelernt.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Simuliere und kommentiere die INVOCATIO MINOR einer heptasphärischen Wesenheit aus der Domäne der Herrin der Rastlosigkeit differenzialanalytisch im Fran-Horas-Stil sowie im Terbysios-Multigramm. Welche Rückschlüsse lassen sich daraus für einen entsprechenden PENTAGRAMMA ziehen, um eben diese Wesenheit zu bannen? (*Tertia Novizia*)

Dracon Sturmfels

Typischer Unterricht: realitätsnahe Gastvorträge zu Spezialthemen, meistens aus dem Bereich der Antimagie

Typische Prüfungsaufgaben:

- Er nimmt selbst keine Prüfungen ab, nimmt aber hin und wieder als Beisitzer teil und fungiert dann als Inquisitorius oder Scriptorius (siehe **Rohals Erben** Seite 34).

Eiverone zu Schellenspiel

Typischer Unterricht: Magistra Schellenspiel unterrichtet energisch, engagiert und zielorientiert, sie macht jedem zukünftigen Eleven klar, dass der schwierige Teil der Ausbildung erst dann beginnt, wenn sie das *Elevium* erreichen. Einige der Scholaren-Helden kennen sie vielleicht noch aus ihrer Zeit am *Collegium Nandurium*.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Bosparano-Diktate (*Collegium Nandurium*)
- Abfragen historischer Daten und Fakten (*Collegium Nandurium*)
- Grundlagen der Sternkunde (*Collegium Nandurium*)
- herausfordernde Rechenaufgaben (*Collegium Nandurium*)

Espera vom Entenfang

Typischer Unterricht: Greift im Unterricht häufig auf die Visualisierung von Astralmatrices brillant konstruierter Thesiskerne bekannter Zauberthesen zurück, lässt im Einzelunterricht Schüler per GEDANKENBILDER^{AMA129}

an der eigenen magischen Wahrnehmung während der Magischen Analyse teilhaben, verwendet beim Dozieren häufig mehr Fremdwörter als ihre Scholaren in der kurzen Zeit erfassen können.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Ein Gegenstand bewirkt Übersinnliches, dein ODEM ARCANUM erkennt jedoch nichts. Woran kann das liegen? (*Tertia Novizia*)
- Lässt sich die wahrgenommene Astralintensität eines analysierten Artefaktes manipulieren? (*Tertia Studiosa*)

Firunwin Wulfingen

Typischer Unterricht: Wulfingens Seminare werden nur noch von wenigen fortgeschrittenen Studiosi besucht. Der Magister emeritus setzt auf Frontalunterricht in verklausuliertem Magierbosparano und ist der Meinung, dass Studiosi, die ihm dabei nicht folgen können, vielleicht noch einmal das *Novizium* wiederholen sollten. Seine Ansprüche sind auf fast schon ungesunde Art fachspezifisch, seine Noten hart, aber gerecht.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Matrixtransitionäre Analoge der Contraria bei translimbischer Relokalisation von aktiven Thesiskernen durch den PLANASTRALE. (*Tertia Studiosa*)
- Differenzielle Quantifizierung der Astralkondensation bei der Interaktion multivariater Zaubermatrizen der Contraria an den Beispielen ABLATIVUM, GARDIANUM, INVERCANO und PROTECTIONIS. (*Secunda Studiosa*)

Jirdan Felenius

Magister Jirdan Felenius lässt in der Regel andere seinen Unterricht oder Prüfungen für sich halten. Die Themen variieren dadurch je nach Vertretung

Korobar Sylesius von Perricum

Typischer Unterricht: Magister Korobars Unterricht ist geprägt von Aufgaben, die die Scholaren bewusst überfordern – obwohl die Scholaren-Helden sich bereits im *Studium* befinden, wenn sie ihren neuen Lehrer kennenlernen. Unlösbare magische Fragestellungen, extrem umfangreiche Hausaufgaben, erniedrigende Zurschaustellungen von unachtsamen oder faulen Scholaren sind nur der Anfang.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Dynamotheoretische Applikation des PENTAGRAMMA – Schwerpunkt: gehörnte Dämonen. (*Tertia Studiosa*)
- Aufbauseminar ABLATIVUM, DÄMONENSCHILD und PENTAGRAMMContraria aus dem Handgelenk. (*Secunda Studiosa*)
- Philosophische Betrachtung der Schwarzen Lande: Historie und Gegenwart – Wer urteilt mit welchem Recht über wen? (*Secunda Studiosa*)
- Intensivseminar Exorzismus: Vielfachgehörnte. (*Prima Studiosa*)

Madalena Mirabilia di Madjani-Minora

Typischer Unterricht: Theoretische und praktische Herleitung vieler magischer Traditionen und Teilbereiche

*Ein anderer Name des Zaubers **STILLSTAND-AMIII136,151**, der vor allem von mittelländischen Magiern oder solchen, die sich der Elementarmagie verschrieben haben, verwendet wird.



aus der Elementarmagie, daher ein sehr bunter Spruch- und Themenkanon. Di Madjani-Minora ist dafür bekannt, von einem Augenblick zum nächsten vom perlenden, almadanischen Gesellschaftston in Kosmaar-reifes Vokabular von gorischer Staubigkeit zu verfallen.

Typische Prüfungsaufgabe:

- ○ Analysiere das AEROGELÖ-Exempel hinsichtlich hexakausaler Paradigmen und grundlegender Hypothesen zur synthetischen Wirkung konträrer Elementarattribute und differenziere zur Magica temporalia. (*Prima Studiosa*)

Mafalda von Neersand

Typischer Unterricht: ANALYS ARKANSTRUKTUR – Wir sehen uns selbst. Mafalda lässt sich die Scholaren gegenseitig mit dem Hellsicht-Zauber analysieren und sorgt neben Wissensvermittlung dafür, dass sich ein Jahrgang besser kennenlernt. Häufig nutzt Mafalda die letzte Viertelstunde einer Vorlesung auch dafür, um sich nach dem Befinden ihrer Schüler zu erkundigen.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Skizziere anhand von drei Beispielen den Einfluss der rohalschen Herrschaft auf die Akademie der Hohen Magie zu Punin. (*Prima Elevia*)

Nazir Ragaza

Typischer Unterricht: Magister Ragaza kann aus den meisten bekannten und einigen weniger bekannten gildenjuristischen Gesetzeswerken zitieren und hat sich selbstverständlich ausführlich mit den Kommentaren Sirdon Kosmaars zur Kleiderordnung im Codex Albyricus auseinandergesetzt. Nach seiner Rückkehr an die Akademie rezitiert er unermüdlich das *Ius Fortianum* und betont damit die Sonderstellung der Akademie der Hohen Magie in der Welt der Gildenmagie.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Bibliothekswesen für Eleven (*Prima Elevia*)
 Grundlagen des Gildenrechts (*Prima Elevia*)
 Gildenrecht für Fortgeschrittene (*Tertia Novizia*)
 Gildenrecht für Fortgeschrittene II (*Secunda Novizia*)

- Gildenrechtliches Schwerpunkt-Seminar: Der Codex Albyricus (*Prima Novizia* / *Tertia Studiosa*)

Rahjandrea Yallimon

Typischer Unterricht: Magistra Yallimons Lieblingszauber sind der SALANDER und die Tiergestalt-Zauber ADLERSCHWINGE^{AMA115}, FISCHFLOSSE^{AMA128} und WOLFSTATZE^{AMA148} sowie die Stabzauber der Tierwandlung^{BSM016}. In ihrem anspruchsvollen Unterricht verliert sie sich immer wieder in praktischen Demonstrationen (auch an Scholaren) oder umfangreichem Klatsch aus der Welt der Gildenmagie.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Warum kannst und darfst du deinen Bettnachbarn nicht in einen Brabaker Waldelefanten verwandeln? Begründe ausführlich. (*Prima Elevia*)
 Lässt sich eine multivariate Transformatio auch ohne Heptagonik erzeugen? (*Secunda Studiosa*)

Sholvar von Punin

Typischer Unterricht: Zauberformeln und -gestiken: wieso Naturzauberer bisweilen auf diese verzichten können; Geschichte der Magie der Hexen und der Hexenverfolgung

Typische Prüfungsaufgaben:

- Begründe die Überlegenheit der gildenmagischen Invocatio von heptsphärischen Wesenheiten gegenüber der Herangehensweise anderer Zaubertemperaturen. (*Prima Novizia*)

Sirdon Kosmaar

Typischer Unterricht: höchstes Niveau, aber pädagogisch geschickt. Der Magister verabscheut substanzlose Klugschwätzer. Seine Lieblingsthemen sind Metamagie, basale Astralkunde sowie Gildenrecht und der Codex Albyricus.

Typische Prüfungsaufgaben:

- Markiere die Fehler auf dieser Zeichnung eines Konventsgewandes. (*Prima Elevia*)
 Differenziere die Structura magiae der FLIM FLAM-Thesis von Scharlatan und Phantasmagoria-Magus. (*Tertia Novizia*)
 Metastrale Impedanz von DISRUPTIVO-Zonen in Auflösung (*Secunda Studiosa*)

Allgemeine Szenariovorschläge für Abenteuer am Pentagrammaton

Im Folgenden wird eine kleine Auswahl von Abenteuer-aufhängern vorgestellt, die im Gegensatz zu den Szenarien der Scholarenkampagne als abgeschlossene Kurzabenteuer oder Zwischenepisoden beliebig platziert werden können, ohne in eine größere Erzählung eingebunden zu sein oder aufeinander aufzubauen.

Alles für die Liebe!

Im Pentagrammaton stellen die Bewohner Wissen über alles – selbst über die Liebe. Natürlich ist es völlig unvorstellbar,

dass es diesem Hort der Göttin Hesinde gelingt, deren göttliche Schwester Rahja gänzlich auszusperren.

Einstieg

Beim Mittagessen erhebt sich der für seine staubgraue Nüchternheit bekannte Scholar *Asalim ibn Yafir* (siehe Seite 29) plötzlich vom Tisch, geht die wenigen Schritte zu einer von Studiosi besetzten Tafel herüber und drückt dem verdutzten Candidatus *Eirik Greimeirsson* (siehe Seite 30) einen Kuss auf die Wange. Unter allgemeiner Verwunderung

verlassen die beiden die **Mensa (E001)**. Aufmerksame Helden können dann *Odon von Grützen-Wendekoje* (siehe Seite 28) dabei beobachten, wie er sich über die Reste von Asalims Apfelbrot hermacht. Abends in den Waschräumen können die Helden daraufhin Odon das Lied vom „Heldenröslein“ singen hören, eine bornische Kriegerballade über eine schöne Ritterin. Eine gelungene Probe auf *Sagen & Legenden* +3 (oder gesunder Menschenverstand) können enthüllen, dass die besungene Holde im Lied eigentlich nicht Madalena (siehe Seite 23) heißt und auch keine halbfische Magistra ist.

Solche und ähnliche Ereignisse treten in den nächsten Tagen vermehrt auf. Überall sitzen tuschelnde Pärchen beieinander, selbst zwischen den Magistern scheint es manchmal zu knistern. Die allgegenwärtig aufflammenden Liebeleien und das angeregte Gekicher werden Magister *Nazir Ragaza* (siehe Seite 24) zu viel. Der Regens, die Subregenta und die Spektabilität befinden sich aber außer Haus, da mit dem Orden vom Pentagramm zu Vinsalt über Zuwendungen für des *Collegium Nandurium* beraten werden soll. Ragaza weist die Helden an, für ihn die Augen und Ohren offenzuhalten. Er wäre sogar bereit, sich dafür erkenntlich zu zeigen. Die Helden sollten im Grunde das tun, was Ragaza nicht tun kann: sich mehr oder weniger unauffällig um die Verliebten herumdrücken, Fragen stellen und beobachten.

Auf Spurensuche

Es gibt OCULUS-ILLUSIONIS-Liebesbotschaften, unter einem Fenster singt ein Studiosus seiner Angebeteten ein nächtliches Ständchen, rhetorisch und literarisch begabte Schüler werden von anderen um Schützenhilfe beim Verfassen von Gedichten gebeten. Kleine Gruppen kichernder Scholaren beobachten andere. Freunde beraten miteinander, wie „die Eine“ oder „der Eine“ rumzukriegen wären. Die dieser Tage vorherrschende Gesichtsfarbe ist errötet und die geringste Kleinigkeit kann für verlegenes Kichern sorgen.

Die Gemeinsamkeit: Alle ungewöhnlich intensiv Verliebten haben vom frischen Apfelkompott aus der **Prima Culina (EG16)** von Meisterköchin *Sorscha Kupferblatt* (siehe Seite 24) gegessen, dessen Reste dem Meister *Ochsenwasser* (siehe Seite 24) für die große Mensa zur Verfügung gestellt und zu Apfelbroten verbacken wurden. So haben die Früchte ihren Weg in die Mäuler vieler Personen am Pentagrammaton gefunden. Vom Apfelkompott gibt es noch Kratzreste in ansonsten leeren Gläsern, die für eine alchemistische Analyse erhalten könnten. Dafür müssen die Helden in die Küche „einbrechen“ und etwas Kompott entwenden.

Wenn die Helden noch jünger sind, haben sie wahrscheinlich noch keine ausreichenden Kenntnisse, die für eine alchemistische Analyse des Kompotts notwendig sind. Aber vielleicht gelingt es ihnen ja, Kontakt zu einem älteren Scholaren aufzunehmen oder sie haben einen guten Draht zur Hilfslehrerin am Alchimistenturm, *Hesine von Auberg* (siehe Seite 24).

Eine alchemistische Analyse wird die Wirkung eines wirklich exzellenten Liebestranks zeigen. Aber wie ist dieser Trank in das Apfelkompott gekommen? Zur

Herstellung des Tranks wird ein gut ausgestattetes Labor (Stufe Hexenküche) benötigt.

Des Rätsels Lösung

Bei genauer Suche kann ein Arbeitsplatz entdeckt werden, auf dem sich Reste der benötigten Ingredienzien (z. B. Alraunen, Amethyst, Erdbeeren, Granat, Ilmenblatt, Premier Feuer, Rosenöl, Rosenquarz) finden. Der Arbeitsplatz lässt sich der „graumaisigen“ Alchimistin ♀ *Deora Uhleschrey* (Mitte 30, blassrotes Haar, Mausgesicht, extrem leise Stimme, schaut immer auf ihre Fußspitzen; Alchimie 14 (14/15/15), Willenskraft 12 (14/14/13), SK 2) zuordnen, die für einige Monate als Gastdozentin in Punin weilt. Deora kann ungewöhnlich gelöst in der Gesellschaft der Küchenhilfe ♀ *Serena Izzari* (Anfang 30, Figur einer Tänzerin, Zahori-Abstammung, feurig, Etikette 10 (12/12/12), Willenskraft 10 (14/12/12), SK 1) angetroffen werden. Deora hat schon sehr lange Gefühle für die Küchenhilfe, sich aber nie getraut, ihr das zu sagen. Sie dachte sich, wenn die Stimmung in der Akademie mehr von Rahja gesegnet wäre, dann würde sie wohl den notwendigen Mut finden.

Obwohl sie keine bösen Absichten im Sinn hatte, ist Deora ihre ungnädige Entlassung so gut wie sicher, vielleicht erwartet sie sogar eine Anklage als Giftmischerin. Als Scholaren haben die Helden darauf keinen direkten Einfluss, sobald sie sie etwa bei Magister Ragaza gemeldet haben. Vielleicht gelingt es den Helden ja, möglicherweise unterstützt von Erwachsenen wie Hesine oder sogar der lebensfrohen Magistra *di Madjani-Minora* (siehe Seite 23), einen Rahjageweihten aus Punin als Fürsprecher für die unglücklich Liebende zu gewinnen, nachdem diese ihre Reue gezeigt und eine rahjagefällige Buße absolviert hat, bspw. das Stiften eines Fasses Wein für den Tempel. Deora wird in Folge zwar entlassen, aber nicht weiter verfolgt. In diesem Fall werden Deora und Izzari bald nach den Ereignissen an der Akademie in einem Vorort von Punin ein kleines, zauberhaftes Lokal eröffnen, bei dem die Küche hervorragend und so mancher Trank besonders anregend ist. Für ihre Hilfe dürfen die Helden dort lebenslang kostenlos speisen, was sich in einem späteren Abenteuerleben als äußerst angenehm erweisen könnte.

Der Lohn der Mühlen

Gelingt es den Helden, die Machenschaften aufzuklären, haben sie sich **4 Abenteuerpunkte** verdient.

Raus hier!

Zu später Stunde schläft die Akademie – bis auf die Helden, die sich für Recherchen in der **Kleinen Bibliothek (EG28)** getroffen und die Zeit vergessen haben. Zufällig bemerken sie eine kleine Gruppe von Fremden, die versuchen, sich gewaltsam Zugang zum **Ars-Arcana-Museum (EG29)** zu verschaffen. Als die drei Schurken die Helden bemerken, werden diese kurzerhand gefangen genommen und gezwungen, den Verbrechern bei der Flucht aus dem Akademiegebäude zu helfen. Gelingt es den Helden, die Bande auszutricksen?

Die Einbrecher werden die Scholaren gehen lassen, sobald sie selbst unentdeckt und unbeschadet das

Akademiegelände verlassen und die Flucht antreten können. Das verraten sie ihren wertvollen Geiseln jedoch nicht, sondern fordern sie barsch zum Mitkommen auf. Es ist an deinen Helden, ob sie die Einbrecher austricksen können:

- Sie können bereits erlernte Zauber anwenden, um die Einbrecher zu verwirren oder abzulenken.
- Möglicherweise sind sie schon im Besitz kleiner Artefakte oder wissen von Räumen, in denen welche aufgestellt sind und die sie als die beste Fluchtroute ausgeben.
- Vielleicht führt der Fluchtweg auch „zufällig“ an den Räumlichkeiten des Regens *Jirdan Felenius*

(siehe Seite 23) vorbei, der zwar möglicherweise angetrunken oder eingeschlafen ist, aber immerhin mehrere Jahre kompetent *Magica combattiva* unterrichtet hat.

- Gelingt es dem Akademiegardisten *Quetzel Halmstädt* (siehe Seite 24), die Einbrecher zu stellen, fällt den Helden die Aufgabe zu, den Schurken entschlossen im Weg zu stehen und ihnen ein Bein zu stellen.

Der Lohn der Mühen

Falls es den Helden gelingt, den Diebstahl zu verhindern und die Einbrecher unschädlich zu machen, können sie sich **5 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

Abenteuer im Elevium

Während das *Elevium* in anderen Akademien drei Jahre umfasst, in denen die Scholaren in den Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens geschult werden, fordert Punin diese Grundausbildung schon zu Beginn des auf ein Jahr verkürzten *Eleviums*. Lesen und Schreiben, Rechnen und ein breites Allgemeinwissen müssen sich die Bewerber in der heimatlichen Studierstube oder im *Collegium Nandurium* bereits erarbeitet haben. Mit der *Prima Elevia* beginnt einer der forderndsten Abschnitte der Ausbildung, in dem magiekundliche Themen und erste Praxisübungen im Mittelpunkt des Unterrichts stehen. Die Scholaren-Helden sind zu diesem Zeitpunkt etwa zwölf Jahre alt.

Im Spiel bedeutet das, dass die Helden nur wenig Zeit zur freien Verfügung haben. Nach dem Unterricht warten umfangreiche Hausaufgaben und ebenso lehrreiche weitere Pflichten auf sie: Unter den wachsamen Augen der Lehrer gibt es immer ein Labor zu reinigen, ein Bücherregal zu sortieren oder andere Hilfs- und Botendienste zu erfüllen. Während dieser Verrichtungen erfahren die Helden den Alltag an der Akademie, beziehen den **Elevenschlafsaal (EO04)**, erkunden die Örtlichkeiten und machen erste Bekanntschaft mit den Bewohnern und deren Eigenheiten. Die wenige verbleibende Freizeit verteilt sich auf die Pausen zwischen den Unterrichtseinheiten und auf die Abend- und Nachtstunden. In dieser Phase der Kampagne bietet es sich an, den Spielern Möglichkeiten zu eröffnen, die Akademie auf eigene Faust zu erkunden. Als Spielleiterin erhältst du so wertvolle Hinweise darauf, was die Gruppe besonders interessiert. Wenn deine Gruppe auch das gegenseitige Kennenlernen der Helden ausspielen möchte, verwende gemeinsame Interessen oder Hintergründe, um eine solide Basis für die Bildung der Heldengruppe zu legen. Am Ende des *Eleviums* müssen die Scholaren-Helden sich der Abschlussprüfung dieses Ausbildungsabschnitts stellen: der *Spectatio*, in der erneut geprüft wird, ob die Scholaren sich für das Spezialgebiet der Akademie eignen oder ihr Studium lieber an einer anderen Akademie (oder gar nicht) fortsetzen sollten.

Feuerspur

In den ersten Nächten, die die Helden mit ihren neuen Mitschülern im Schlafsaal verbringen, beeindruckten sie

sich gegenseitig mit ihren ersten Zauberversuchen. Du solltest einstreuen, dass Irian (siehe Seite 27) mit überdurchschnittlich ausgeprägter Astralkraft gesegnet ist, von den Lehrern aus aber auch unter besonderer Beobachtung steht, weil er große Probleme hat, sich zu konzentrieren und diese Energie zu kontrollieren. Das Zaubern außerhalb des Unterrichts ist ihm daher verboten. Trotzdem demonstriert Irian den Zaubertrick FEUERFINGER, auf den er mächtig stolz ist. Doch plötzlich läuft etwas schief. Die Flamme über Irians Zeigefinger wird immer größer. Der junge Schüler versucht vergeblich, sie mit dem Wasser aus einem Krug zu löschen. Doch da hat Irians Bett bereits Feuer gefangen, und der junge Eleve läuft in Panik aus dem Schlafsaal.

Mit dem FEUERFINGER geht indes eine Verwandlung vor: Aus der lodernden Flamme formt sich ein zischen- und dampfendes Gebilde, das aussieht, als bestünde es aus flüssig wabernder Glut, die beständig ihre Form ändert. Aus ihr lösen sich Tropfen, die auf dem Boden kleine Wasserlachen bilden, auf denen bläuliche Flammen tanzen. Irian flieht mit panisch geweiteten Augen, aber scheinbar stumm vor Schreck vor dem Gebilde den Gang hinunter und verschwindet – immer verfolgt von der unheimlichen Kreatur.

Den Helden bleibt nur wenig Zeit, um das Übergreifen des Feuers auf das übrige Mobiliar zu verhindern, sodass sie Irian nicht folgen können. Das Ersticken der Flammen stellt keine Herausforderung dar, wenn die Helden zusammenarbeiten.

Was ist geschehen?

Bei der Vorführung des FEUERFINGERS hat sich Irians Astralkraft auf verheerende Weise Bahn gebrochen und sich komplett entladen. Das führt bei dem jungen Eleven einerseits zu einer häufig beobachteten Nebenwirkung von Zauberpätzen, dem Verlust der Stimme. Viel bedeutender ist jedoch die Manifestation eines Mindergeistes besonderer Art, eines Furchtgeistes.*

*Furchtgeister sind elementare Mindergeister, die sich aus zwei konträren Elementen bilden, hier Feuer und Wasser, und ihr Gegenüber in Angst und Schrecken versetzen.

Die bedrohliche Aura des Geistes hat Irian in panische Angst versetzt, weshalb er ziellos durch die Gänge der Akademie irrt. Der Verlust seiner Stimme sorgt dafür, dass die Schreie, die Irian dabei ausstößt, nicht zu hören sind.

Da die Helden den Furchtgeist nicht in seiner vollendeten Form erleben, sondern erst seine Entstehung beobachten, hat der Schrecken noch keine regeltechnischen Auswirkungen.

Auf Spurensuche

Um Irian wiederzufinden, steht den Helden nun eine Erkundung der Akademie bei Nacht bevor. Auf seiner panischen Flucht folgt er keinem logischen Weg. Um ihm auf der Fährte zu bleiben, können die Helden der Tropfspur folgen, die der Furchtgeist hinterlässt. Die Pfützen verschwinden nach einigen Augenblicken, doch ihr astraler Widerschein auf Fliesen und Brettern lässt sich mittels eines ODEM ARCANUM oder anderer geeigneter Hell-sichtzauber aufspüren. Alternativ kannst du die Gruppe nach einem Irrweg wieder auf Irians Fährte stoßen lassen. Hausmeistern, Gardisten oder schlaflosen Lehrern gilt es mittels gelungener Proben auf *Verbergen* aus dem Weg zu gehen. Die *Sinnesschärfe* der fraglichen Personen sollte dabei kein großes Hindernis darstellen. Außerdem solltest du den Helden immer einen Fluchtweg offenhalten, damit eine misslungene Probe nicht das Aus für das Szenario bedeutet.

☛ **Kammerjägerin auf Rattenjagd:** 1 Bayara (15, übermüdet, bewegt sich schwerfällig, hat den Blick auf den Boden gerichtet; *Sinnesschärfe* 2 (12/11/11), *Willenskraft* 4 (12/11/13), SK 1) befindet sich auf der Jagd nach Ratten, die in der Akademie für Ärger sorgen. Den Helden müssen Proben auf *Verbergen* (*Schleichen*) gegen Bayaras *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gelingen, um sie zu umgehen und wieder auf Irians Spur zurückzufinden. Bei misslungenen Proben wird Bayara Ratten hinter den verräterischen Geräuschen vermuten und sich langsam in Richtung der Helden bewegen.

☛ **Feuergefahr:** Vor allem in Bibliotheken oder alchimistischen Laboren besteht die Gefahr, dass durch den Furchtgeist kleine Brandherde entstehen, die von den Helden gelöscht werden müssen (Proben auf *Körperbeherrschung*). Eine aufgeschreckte Rattenschar kann zusätzlichen Druck erzeugen. Die Nager erklettern auf ihrer Flucht vor den Flammen wackelige Regale mit brennbaren Alchimica in zerbrechlichen Gefäßen.

☛ **Der Furchtgeist:** Wenn die Helden die Spur verloren haben, kannst du Irian und den Furchtgeist am Ende eines langen Ganges auftauchen lassen, wo sie direkt hinter der nächsten Biegung wieder verschwinden.

Das Ende der Suche

Irians Spur führt schließlich ins zweite Obergeschoss zu den **Wohnräumen der Magister (Z001)**, genauer: zu den Gemächern von Magistra Mafalda von Neersand

Heimliches Vorgehen

Sollten die Helden mit dem Gedanken spielen, einen Lehrer um Hilfe zu bitten, kannst du ihnen ins Gedächtnis rufen, dass Irian mit harten Konsequenzen rechnen muss, wenn offenbar würde, dass er gegen sein Zauberverbot verstoßen hat. Die Spuren, die das Feuer im Schlafsaal hinterlassen hat, beschränken sich auf verbranntes Bettzeug – nichts, was sich nicht mit ein wenig Arbeit verschleiern ließe.



(siehe Seite 25). Durch die angelehnte Tür können die Helden beobachten, wie die Lehrerin hastig ein Hexagramm auf den Boden zu zeichnen versucht, während der Furchtgeist sie umtanzt. Aus dem glühenden Wabern formen sich Fratzen, die stetig im Wandel sind. Dabei zischt er unverständliche Laute, die wie finstere Drohungen klingen. Den Helden muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) gelingen, sonst erhalten sie 1 Stufe *Furcht*.

Irian sitzt reglos und völlig verstört in einer Ecke des Zimmers. Die verschlafene Mafalda versucht, den Geist abzuwehren, wird der Situation aber nicht Herr. Immer wieder muss sie mit der Zeichnung des Hexagramms von vorne beginnen.

Wenn es den Helden gelingt, die Aufmerksamkeit des Furchtgeistes auf sich zu ziehen, lässt er von Mafalda ab und ermöglicht ihr damit seine Bannung durch einen HEXAGRAMMA.

Im abschließenden Gespräch nimmt Mafalda Irian die Angst und sorgt dafür, dass er wieder sprechen kann. Irian gesteht seinen desaströsen Zauberrück. Die Magistra weist nachsichtig mahnend darauf hin, dass sich solche Zaubervirkungen durch fleißiges Üben vermeiden lassen. Auch über die Natur der Furchtgeister klärt sie die Helden auf. Schlussendlich verspricht sie, sich dafür einzusetzen, dass der Gruppe eine Strafe für die nächtliche Exkursion erspart bleibt.

Der Lohn der Mühen

Für das Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held 7 **Abenteurpunkte**.

Arbeit im Keller

Bei der Einführung in die allgemeine Dämonologie mit Magister Auriw ter'Vettersteen (siehe Seite 23) werden erste Praxisübungen an der INVOCATIO MINIMA vollzogen, bei denen Irian (siehe Seite 27) ein peinliches Missgeschick widerfährt. Die herbeigerufene dämonische Essenz manifestiert sich bei ihm als zähes Sekret, das ihm aus Ohren und Nase fließt. Damit wird Irian zum Gespött der Klasse.

Besonders Sequin (siehe Seite 28) hat es auf Irian abgesehen und peinigt ihn in den folgenden Tagen mit seinen Neckereien, die an Bössartigkeit zunehmen. Mit der Zeit wird Irian auch von den jüngeren Novizen drangsaliert.

Sollten die Helden Sequin wegen seines Verhaltens zur Rede stellen, ernten sie nur Spott und Hohn. Die Lehrer

erachten die Vorgänge als harmlos. Einzig bei Magistra Mafalda von Neersand (siehe Seite 25) stoßen die Helden auf offene Ohren. Doch da die Gemeinheiten zu meist außerhalb ihres Unterrichts stattfinden, kann sie Irian nur wenig helfen.

Als Spielleiterin kannst du diese einzelnen Szenen innerhalb einiger Tage abhandeln, oder du streust sie mit größerem Abstand verteilt auf das ganze Elevenjahr ein. Die Haupthandlung des Szenarios setzt erst mit der folgenden Situation ein.

Hausarbeit

Die Eleven sitzen an diesem Abend bis spät in die Nacht an einer Hausarbeit, für die vor allem Irian noch reichlich zu tun hat. Sequin schnappt Irian die Blätter mit der Arbeit des gesamten Abends weg und wedelt damit durch die Luft, immer darauf bedacht, dass Irian sie nicht zu fassen bekommt.

Entweder versuchen die Helden, Sequin Irians Arbeit abzunehmen, oder Irian muss selbst für sich eintreten. Das Ergebnis ist das gleiche: Während eines harmlosen Handgemenges wird plötzlich die Tür aufgestoßen und Magister Nazir Ragaza (siehe Seite 24) betritt wutschnaubend den Raum. Zur Strafe für die Ruhestörung zu nachtschlafender Zeit verpflichtet er alle im Raum Anwesenden zu einer Strafarbeit.

Im Keller

Der Ausbau des Kellers unter der Akademie macht es von Zeit zu Zeit nötig, den dabei anfallenden Aushub an Erdreich aus den Kellern herauszutragen. Diese Aufgabe fällt nun den Helden zu. Die Gruppe wird durch das verwinkelte unterirdische System zu einem Gang geführt, der vor ein paar Monaten eingebrochen ist. Das Gangstück dahinter soll wieder erschlossen werden.

Die Eleven werden mit Spitzhacken, Spaten und Eimern ausgerüstet. Die Eimer müssen im Keller befüllt und dann zu einem Karren im Vorhof der Akademie getragen werden.

Verschüttet

Nachdem die Helden schon etwa zwei Stunden lang ihrer Arbeit nachgegangen sind und sich alle an der Grabungsstelle befinden, läuft plötzlich ein Zittern durch das Erdreich, und einen Lidschlag später gibt der Boden unter den Helden nach. Gemeinsam mit Irian und Sequin werden sie vom rutschenden Erdreich in einen unter dem Keller liegenden Hohlraum gerissen. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* können die Helden verhindern, dass sie durch den Sturz 1W6 TP erleiden.

Der Zusammenbruch des Ganges hatte dessen Boden bereits in Mitleidenschaft gezogen. Durch die Arbeit der Helden bricht er jetzt vollständig ein und verschüttet die Gruppe in einem vergessenen Teilstück des Kellersystems, das schon vor Jahrzehnten verschlossen worden ist.

Sollten sie Helden versuchen, sich mit ihren Werkzeugen wieder nach oben zu graben, gibt das Erdreich

weiter nach und die Decke droht die Gruppe unter sich zu begraben. Dieser Weg ist zunächst verschlossen.

Sequin wird sich zu diesem Zeitpunkt bereits kooperativ verhalten. Er hat Angst vor engen Räumen zu eigen.

Die Helden und ihre Gefährten finden sich in einem in sich abgeschlossenen Keller-Komplex wieder. Seine Größe und Aufteilung kannst du nach Belieben ausgestalten. In dem weitverzweigten System kannst du alte Lagerräume verorten, in denen die Helden halb zerfallene Bücher oder seltsame Artefakte entdecken, die als Aufhänger für weitere Szenarios deiner Kampagne dienen können.

Um den Helden die folgende Konfrontation zu erleichtern, sollten sie auch geeignete Waffen finden können. Ausgediente Stäbe und rostige Dolche bieten sich hier besonders an. In einem der Räume kommt es dann zu einer finalen Begegnung.

Gruftasseln

Die Erschütterungen des Erdbebens haben zwei Gruftasseln angelockt, die hier nur wenig Nahrung finden. Entsprechend hungrig und aggressiv sind die Tiere, sie sind dadurch aber auch kleiner und weniger widerstandsfähig.

Die Werte der Gruftasseln findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 161. Reduziere dabei den RS auf 2 und die TP auf 1W6+2. Die Flucht treten sie bereits bei einem Verlust von 50 % der LeP an. Den Helden stehen die gefundenen Dolche und Stäbe zur Verfügung. Die Auseinandersetzung mit den Gruftasseln wird den Helden Einiges abverlangen. Auch Sequin wird klar, dass sie der Gefahr nur gemeinsam trotzen können. An den folgenden Beispielen kannst du dich bei der Darstellung orientieren.

- ❖ Sequin wendet seine Aktionen dazu auf, den gestürzten Irian aus dem Einflussbereich der Asseln zu ziehen.
- ❖ Sequin wirft sich zwischen einen geschwächten und in Bedrängnis geratenen Helden und eine angreifende Assel.
- ❖ Sequin wirft einem unbewaffneten Helden seinen Dolch zu.

Ausklang

Das Verschwinden der Eleven und der kleine Erdbeben sind in der Akademie nicht unbemerkt geblieben. Nachdem die Gruftasseln besiegt sind, hat ein Trupp Novizen die Grabungsstelle freigelegt, und der Rückweg für die Helden steht ihnen wieder offen.

Sequin wird sich zunächst bei Irian und den Helden für die Zusammenarbeit erkenntlich zeigen und in den kommenden Tagen einen Bogen um sie machen. Nach zwei oder drei Wochen fällt er jedoch wieder in alte Muster zurück und drangsaliert Irian erneut.

Der Lohn der Mühen

Für das Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held 7 **Abenteurpunkte**.

Abenteuer im Novizium

Im dreijährigen *Novizium* intensiviert sich die magische Ausbildung der Scholaren. Neben der Vertiefung ihrer rechts- und magietheoretischen Kenntnisse bildet die Arbeit mit dem Sprüchekanon der Akademie der Hohen Magie einen Schwerpunkt dieses Ausbildungsabschnitts. Den ANALYS ARKANSTRUKTUR als einen der wichtigsten Zauber der Akademie üben alle Novizen intensiv, weitere Zauber müssen sie sich aneignen und diese Kenntnisse in Theorie und Praxis nachweisen. Vor allem die Grundlagen magischer Hellsicht und Analytik werden vermittelt – um die folgenden Lektionen in anderen, magischen Fachbereichen und hochkomplexen Fächern wie Thaumaturgie oder Invokation und Sphärenkunde überhaupt verstehen zu können. Die drei Prüfungen, die jeweils am Ende der Noviziumsahre stehen, sind bei den Scholaren gefürchtet. Obwohl ihnen mehr Zeit zur eigenverantwortlichen Arbeit zur Verfügung steht als zuvor, verbringen sie diese daher meistens über staubigen Folianten. Sie können außerdem vom Elevenschlafsaal in die **Novizenschlafräume (E005)** umziehen, die jeweils vier bis acht Novizen beherbergen. Du kannst die Scholaren-Helden dabei alle in einem Schlafraum unterbringen, nach Geschlechtern trennen und/oder sie mit anderen beliebten oder auch unbeliebten Mitscholaren zusammenpferchen, ganz so, wie du es für eure Kampagne für am sinnvollsten erachtest. Die Scholaren-Helden sind in diesem Abschnitt zwischen Dreizehn und Fünfzehn Jahre alt.

Im Vergleich zum *Elevium* haben die Helden nun einen besseren Zugang zu den Magistern und können sich vor ihnen auszeichnen. Als Novizen wird ihnen mehr zugetraut, sodass etwa einfache Botengänge zu ihren Aufgaben gehören könnten. Dank ihrer flexibleren Zeiteinteilung haben Novizen außerdem mehr Möglichkeiten, sich zu verschiedenen Zirkeln zusammenzufinden – sei es zum Garadanspielen, Lesen oder sogar für magische Wettkämpfe.

Im Rahmen der Kampagne sollten die Spieler nun mehr Möglichkeiten haben, ihren Alltag selbst zu bestimmen und sowohl bei der Ausbildung als auch bei der Freizeitgestaltung eigene Schwerpunkte zu setzen. Ihr Verhältnis zu den Mitschülern, besonders zu Irian, sollte sich weiterentwickeln und vielleicht auch die ein oder andere Krise durchlaufen, wie sie der harte Konkurrenzkampf der Akademie leicht hervorrufen kann. Eine weitere Herausforderung könnte die Pubertät darstellen, denn die Helden werden älter und sehen die Welt zunehmend mit anderen Augen.

Am Ende des *Noviziums* müssen die Scholaren-Helden sich der gefürchteten Abschlussprüfung dieses Ausbildungsabschnitts stellen: der *Arkanatio*, in der sie sowohl magietheoretisches Wissen wie auch eine gewisse Kompetenz in einem der gelehrten Zauber nachweisen müssen.

Expedition auf Abwegen

In den Vorgebirgen des Raschtulswalls östlich des Städtchens Then steht eine kleine Turmanlage, die einst von dem finsternen Magier *Zulipan von Punin* (siehe Seite 13)

errichtet wurde. Durch Zufall fand Magistra *Espera vom Entenfang* (siehe Seite 23) einen Hinweis auf das Gemäuer und organisiert daher eine Expedition, um etwaige magische Geheimnisse der Stätte zu entdecken. Die gemütliche Magistra lädt dazu auch Novizen ein, um Praxiserfahrungen zu sammeln, die sie aber vor allem bei leidigen körperlichen Arbeiten unterstützen sollen. Unter den Novizen herrscht ob dieser Ankündigung helle Aufregung. Fast alle wollen den staubigen Hallen entfliehen und gleichzeitig an ihrer Karriere arbeiten. Die Helden setzen sich in einem chaotischen Auswahlverfahren durch, müssen dann aber feststellen, dass eine Feldstudie anstrengend und sogar gefährlich sein kann: Denn nahebei lebt die Chimärologin **! Mordaza Maraneta** (*975 BF, oftmals schwarz-violettes Haar, morbide Schönheit), deren Schöpfungen den Ausflug für herumstromernde Stubenhocker zu einem wahrlich unvergesslichen Erlebnis machen können.

Das Auswahlverfahren

Entenfang kündigt die Expedition mitten in einem monotonen Vortrag an, sodass im ersten Moment nur aufmerksame Zuhörer die Neuigkeit überhaupt vernehmen (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*; wer schnell davon hört, kann zuerst reagieren). Doch bald verbreitet sich die Nachricht und der Großteil der Novizen versucht bei Magistra Entenfang Eindruck zu schinden, um einen der wenigen Plätze auf der Expedition zu ergattern. Du kannst diese Bemühungen frei ausspielen – wichtig ist nur, dass die Helden am Ende zu den Auserwählten gehören, sei es durch fachliche Leistung oder geschickte Schmeichelei. Ansonsten ist noch Irian dabei, den Entenfang gewiss nicht wollte, der ihr aber von Magistra Mafalda aufgedrängt wurde. Mafalda hofft, dass ihr Schützling durch die Erfahrungen außerhalb der Akademiemauern seine inneren Blockaden lösen kann. Auch einige weitere Novizen wie beispielsweise Sequin oder Elrika, die bisher mit den Helden konkurriert haben, sollten die Expedition begleiten.

Die Anreise

Zunächst reist man per Kutsche nach Then am Ufer des Yaquir. Die Helden müssen sich mit der beliebten Magistra auf eine enge Bank quetschen und der anspruchsvollen Konversation standhalten. Schließlich erreicht man den kleinen Flusshafen Then und quartiert sich in der *Zollstation (Q4/P4/S45)* ein, die einer tulamischen Karawanserei nachempfunden ist. Das weltfremde Gebaren der Magistra macht beim Abendbrot schnell die Diebin **! Adira** (19, Stupsnase, gescheiterte Fischerin; Taschendiebstahl 8 (12/13/13), Willenskraft 4 (12/11/13), SK 2) aufmerksam. Gelingt den Helden keine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen ihren *Taschendiebstahl*, so verschwindet mit Entenfangs Geldkatze ein guter Teil der Geldmittel der Expedition.

Am Morgen überquert die Gruppe per Fähre den Fluss und erreicht nach einem längeren Fußmarsch den Turm:

Eine zerfallene Ruine, eingerahmt von einer bröckelnden Steinmauer. Während die Magistra fachsimpelnd herumstolziert, bleibt den Novizen der Aufbau der Zelte (Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)*: Wer scheitert, muss sich von feixenden Kameraden aushelfen lassen).

Der Zwischenfall

Am Turm gibt es wenig zu entdecken, obwohl Magistra und Novizen jedem Stein mit dem ODEM ARCANUM zu Leibe rücken. Wer allerdings die brüchige Ruine erklimmt (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +1, bei Scheitern 1W6 TP Schaden), kann immerhin ein nur leicht beschädigtes Astrolabium aus Zulipans Zeiten bergen, das zumindest historischen Wert hat. Nach einigen Tagen beschließt Entenfang, die Suche auf die Umgebung auszuweiten. Dabei nähert sie sich (allein) der verfallenen Feste *Blutfels* – eine vermeintlich verlassene Ruine, in der insgeheim jedoch die Chimärologin Mordaza Maraneta residiert. Plötzlich steht die Magistra einer von deren Kreaturen gegenüber, einem Blutschakal^{ATM012}. Die in Panik geratene Magistra rettet sich mit einem TRANSVERSALIS, der sie zurück nach Punin bringt. Die Novizen sind damit auf sich allein gestellt.

Allein in der Wildnis

Sobald die Novizen das Fehlen der Magistra bemerken, werden sie sie wohl suchen wollen. Mit einer Probe auf *Fährten suchen (humanoide Spuren)* +2 lässt sich ihr Weg nachvollziehen, ihr Verschwinden am Ende der Fußspuren jedoch nur mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* –1 oder einer erfolgreichen Magischen Analyse erklären. Die Novizen beginnen daraufhin, sich gegenseitig die Schuld an der Misere zu geben. Mindestens ein Novize sollte lautstark darauf beharren, an Ort und Stelle zu bleiben, bis die Magistra zurückkehrt. Den Helden wiederum ist hoffentlich klar, dass sie sich dringend auf den Rückweg machen sollten, zumal auch die Vorräte langsam zur Neige gehen. Mit gelungenen Proben auf Gesellschaftstalente können sie die Novizen zur Zusammenarbeit motivieren und sich auf den gefährvollen Rückweg durch die Wildnis machen:

- ☛ Zunächst muss einer der Scholaren-Helden mit einer Probe auf *Orientierung* +1 (zwei Proben pro Tag möglich) die Richtung bestimmen, ansonsten läuft die Gruppe in die falsche Richtung.
- ☛ Nach wenigen Meilen stolpert Irian und verdreht sich den Knöchel. Die Gruppe kommt daraufhin nur noch langsam voran und einige Novizen fordern gar, ihn irgendwo mit ein paar Vorräten zurückzulassen.
- ☛ Ein Scholar identifiziert ein Gewächs am Wegesrand als essbar und macht sich daran, seine Ration aufzustocken. Mit einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)* kann man erkennen, dass es sich um *Joruga* handelt (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 172), eine zwar heilsame, aber roh unverdauliche Wurzel.
- ☛ Ein Rudel von 1W3 wilden Hunden (Werte wie Hund, siehe **Regelwerk** Seite 360) interessiert sich für die Novizen und ihre Vorräte.

Ein dämonischer Beobachter

Die größte Bedrohung geht aber von Mordaza Maraneta aus, die keine Expedition der Akademie so nahe an der Feste *Blutfels* dulden möchte. Sie schickt daher einen *Gotongi* (siehe **Regelwerk** Seite 365) aus, um die Novizen in Panik zu versetzen und endgültig zu vertreiben. Der Dämon nähert sich unsichtbar und nutzt seine Zaubersprüche, um die Novizen gegeneinander aufzuhetzen oder auseinanderzutreiben. Die Helden müssen zunächst feststellen, dass etwas nicht stimmt, und dann den Angreifer identifizieren. Du solltest diese Konfrontation an die Bedürfnisse deiner Spielrunde anpassen und den Dämon die Schwächen der Helden und ihrer Mitschüler ausnutzen lassen.

Gerettet

Erreichen die Novizen das Ufer des Yaquirs können sie auf die Mildtätigkeit einer Fischerin setzen, die kostenlos zurück nach Then bringt. Dort ist schon ein Suchtrupp unter der Führung der völlig aufgelösten Magistra Entenfang und Mafalda eingetroffen. Letztere schließt Irian innig in die Arme, während Erstere eine verschämte Entschuldigung über die Lippen bringt und an Novizen, die sich in der Not ausgezeichnet haben, eine Belobigung vergibt.

Der Lohn der Mühen

Wenn die Scholaren-Helden eine Prüfung bei Magistra Entenfang ablegen (siehe Seite 23), ist diese für sie um +1 erleichtert. Außerdem erhalten die Helden **9 Abenteuerpunkte**.

Ein theoretisches Dilemma

Am Ende der *Tertia Novizia*, des ersten Noviziumsjahres, steht eine gefürchtete theoretische Abschlussprüfung an. Schon Wochen zuvor herrscht zunehmend Prüfungsangst unter den Novizen, denn die Fragen gelten als fast unlösbar, die Magister als gnadenlos. Als Schlechtester seines Jahrgangs hat Irian schon fast aufgegeben und starrt im Unterricht meist nur bleich ins Leere. Auch die Helden dürften nervös sein – und genau das will sich eine konkurrierende Gruppe von Novizen zunutze machen: Durch einen geschickten Diebstahl bei dem zerstreuten Magister *Asterion Barratos* (siehe Seite 22) gelangen sie an die Lösungen für die Prüfung, wollen diese aber nicht selbst benutzen, da sie fürchten, erwischt zu werden. Stattdessen spielen sie den Helden die Antworten zu, um deren vermeintlichen Betrug anschließend auffliegen zu lassen.

Ein glücklicher Fund?

Als die Helden eines Tages vom Unterricht in den **Novizenschlafsaal (EO05)** zurückkehren, findet einer von ihnen eine Liste sämtlicher Prüfungsantworten unter seinen Habseligkeiten. Da gemeinsam mit ihnen auch andere Novizen den Raum betreten, sei es, weil sie ebenfalls dort wohnen, oder weil man nach dem Unterricht noch in ein Gespräch vertieft ist, ist es nicht ohne weiteres möglich, die Dokumente auf der Stelle

loszuwerden. Vielleicht werden die Helden auch eine Chance in dem Fund erkennen. In einer Woche findet die Prüfung statt – genügend Zeit, um sich die Antworten einzuprägen und brillant abzuschneiden. Aber allen Helden sollte klar sein, dass das Fehlen des Dokuments bemerkt werden könnte und es ein enormes Risiko darstellt, es zu behalten. Es gilt also, den Besitz des Dokuments geheim zu halten und gleichzeitig herauszufinden, wohin man es unauffällig zurückbringen könnte.

Von wem stammt der Antwortbogen?

Die Helden müssen zunächst ein sicheres Versteck für das Dokument mit den Antworten finden und dann herausfinden, woher das Dokument stammt, um es anschließend zurückbringen zu können. Ihre Konkurrenten versuchen sie im Blick zu behalten, um über den Standort des pikanten Beweismittels informiert zu sein. Daher ist Kreativität und die ein oder andere Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* nötig, um ein geeignetes Versteck ausfindig zu machen. Noch schwieriger stellt sich die Suche nach dem Autor der Antworten dar. Doch im Unterricht haben die Helden die Gelegenheit, von den meisten Magistern Schriftproben an der Tafel zu betrachten. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* können die Helden feststellen, ob die Schrift eines Magisters zu dem Antwortbogen passt. Die Probe ist um +2 erleichtert, falls sie das Dokument für einen direkten Vergleich in den Unterricht mitnehmen – was natürlich ein Risiko darstellt. Das Ganze läuft allerdings nicht ohne Probleme ab:

- ☛ Magistra *Rahjandrea Yallimon* (siehe Seite 22) setzt auf praktischen Unterricht und verwandelt sich lieber, statt auf der Tafel herumzukritzeln. Hier müssen die Helden kreativ werden!
- ☛ Magistra *Espera vom Entenfang* (siehe Seite 23) verwendet wie immer den Zaubertrick SCHREIBFEDER, um ihre ausschweifenden Vorträge zeitgleich niederschreiben zu lassen. Sie bietet allerdings für besonders fleißige Schüler – oder solche, die von ihr schon einmal ausgezeichnet wurden (siehe Seite 40) – Einzelunterricht an, der die Gelegenheit bietet, handgeschriebene Texte zu studieren.
- ☛ Asterion *Barratos* (siehe Seite 22) lässt die Novizen aus dem Gedächtnis eine Aventurienkarte mit einigen wichtigen Kraftlinien zeichnen und diese richtig benennen. Bestehen die Novizen jeweils eine Probe auf *Magiekunde* und *Malen & Zeichnen (Zeichnen)*, ist der Magister wohlwollend gestimmt und lässt sich leichter ablenken (Probe auf *Überreden (Manipulieren)*, erleichtert um die addierten QS der vorangegangenen Proben), während ein anderer Held die Schriften auf seinem Pult abgleicht.

Reversalis Diebstahl

Haben die Helden Magister *Barratos* als Autor des Antwortbogens identifiziert, gilt es, ihm diesen unauffällig wieder zuzuspielen. Der vergeistigte Magister wird das Fehlen des Antwortbogens von sich aus erst nach den Prüfungen bemerken.

Die Helden entsorgen die Antworten

Es ist möglich, dass die Scholaren-Helden die Be- weise so schnell wie möglich loswerden oder (mit magischen Mitteln) restlos zerstören wollen. In diesem Fall solltest du sie darauf hinweisen, dass die Person, die ihnen den Text untergejubelt hat, sie vermutlich beobachtet und vielleicht noch weitere Tricks in der Hinterhand hat.

Die Helden benutzen die Antworten

Falls die Helden stur die Antworten auswendig lernen, können sie mit perfekten Prüfungsergebnissen rechnen (QS 6). Ihre Mitschüler werden allerdings den Schwindel auffliegen lassen – und wenn das Dokument dann nicht gut versteckt ist, droht eine drastische Strafe. Diese Intrige funktioniert auch, falls die Helden absichtlich falsche Antworten in die Prüfungen einbauen, denn ihre Konkurrenten wissen trotzdem um die Existenz der Beweismittel.



Vermutlich werden die Helden zu Recht annehmen, dass das Dokument aus Magister *Barratos'* Arbeitszimmer stammt. Doch ohne konkrete Aufforderung dürfen Novizen den Wohntrakt der Magister nicht betreten. Daher müssen die Helden zunächst unauffällig den Tagesplan des Magisters sowie den Standort seines Arbeitszimmers erfragen, um dann zum richtigen Zeitpunkt mit dem Antworttext dorthin zu schleichen. Unterwegs begegnet ihnen in einem verlassenen Gang jedoch der völlig verheulte *Irian*, der gerade mit Magistra *Mafalda von Neersand* (siehe Seite 25) einen Beruhigungstee getrunken hat, aber außerhalb ihres Arbeitszimmers direkt wieder von der Prüfungsangst überwältigt wurde. Den Helden ist klar, dass *Irians* Sorge nicht unberechtigt ist. Damit stehen sie vor einem Dilemma: Helfen sie ihrem Mitschüler mit den Antworten aus oder halten sie ihr Vorhaben vor ihm geheim?

Falls die Helden sich zum Einbruch in Magister *Barratos'* Arbeitszimmer entschließen, stellen sie fest, dass die Tür nicht verschlossen ist. Allerdings liegt ein *Reversalis Custosigil*^{AMIII129} darauf, der den Eindringling mit Wasser durchnässt, was nicht nur 1 Stufe *Verwirrung* mit sich bringt, sondern den tropfenden Novizen auch des Vergehens überführen kann. Durch eine Magische Analyse mittels *ODEM ARCANUM* oder *ANALYS ARKAN-STRUKTUR* oder bei einer ausdrücklichen Suche auch mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde*, lässt sich der magische Schutz rechtzeitig bemerken und umgehen. In dem mit Folianten und losen Blättern vollgestopften Raum ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* nötig, um den Aufbewahrungsort weiterer Prüfungsunterlagen zu identifizieren. Jeder Held, dem dies nicht gelingt, bringt Dokumente durcheinander und liefert dem Magister Hinweise auf ein Eindringen: Ab zwei gescheiterten Proben entdeckt der Magister, dass jemand seinen Raum durchsucht und dabei Unterlagen durcheinandergebracht hat.

Prüfung des Gewissens

Das Finale dieses Szenarios stellen die Abschlussprüfungen dar. Ohne Hilfe kommt Irian mit Müh und Not gerade so auf die Mindestnoten, zieht sich aber Rüffel von verschiedenen Magistern zu, die sein Selbstvertrauen weiter schwächen. In jedem Fall werden die Konkurrenten der Helden sie feixend verpetzen – und was dann geschieht, hängt von den Entscheidungen der Spieler ab und liegt in deinen Händen.

Der Lohn der Mühen

Können sie auf die eine oder andere Art und Weise eine Strafe vermeiden, erhalten die Scholaren-Helden **8 Abenteuerpunkte**, während ihre Kontrahenten eventuell aufgrund der falschen Anschuldigungen mit einer Woche Latrinendienst zu rechnen haben.

Abenteuer im Studium

Deine Helden starten mit rund sechszehn Jahren ins *Studium* und beenden es ungefähr mit achtzehn oder neunzehn Jahren. Von ihnen wird erwartet, dass sie sich an den Forschungsprojekten von Magistern beteiligen und auch selbst Kurse geben, beispielsweise am *Collegium Nandurium* oder für die Eleven.

Sie lernen nun weitere Zauber ihres Profils und einige andere, sodass sie sie am Ende des *Studiums*, wenn sie den Erfahrungsgrad *Erfahren* erreichen, bis zu maximal 12 Zauber beherrschen. Sie werden in fortgeschrittener Magietheorie unterrichtet und dürfen ihr Profil schärfen, indem sie ganz nach eigenen Interessen, Stärken und Vorlieben ihren Studienschwerpunkt setzen.

In ihrer Alltagsgestaltung wird ihnen größtenteils freie Hand gelassen. Am Ende des dritten Jahres des *Studiums*, der *Prima Studiosa*, findet die *Examinatio* statt. Sie teilt sich in zwei Prüfungsteile: die theoretische *Disputatio* und die praktische *Demonstratio*.

Außerdem beginnen die Helden mit der Planung und Anfertigung ihres Magierstabs, den sie wahrscheinlich während der *Demonstratio* an sich binden werden und in der abschließenden Stableite im *Schlangentempel der Hesinde* im *Etilienpark* feierlich von Sirdon Kosmaar überreicht bekommen. Die Helden können den Magierstab selbst anfertigen oder sich auch auf die Expertise eines Handwerkers verlassen, den die Akademie im dritten Jahr des *Studiums* für die Studiosi zur Verfügung stellt.

Zu Beginn des *Studiums* können die Helden außerdem gemeinsam einen kleineren **Schlafsaal der Studiosi (E006)** beziehen, der Platz für bis zu sechs Scholaren bietet und den sie frei nach ihren Vorlieben und Mitteln gestalten können.

Im Folgenden findest du das Hauptabenteuer der Scholarenkampagne **Verlockendes Wissen** sowie dessen Fortsetzung **Die Mitternachtsakademie**. Diese beiden Szenarien erstrecken sich über das gesamte *Studium* und beginnen mit dem Übergang der Helden vom *Novizium* ins *Studium*.

Helden sich als Freundesgruppe zusammengefunden haben, werden sie von der Magistra auch gemeinsam in einen Schlafsaal verlegt. Sollte unter deinen Helden ein besonders gut betuchter Scholar sein, wird ihm freigestellt, ein **Einzelzimmer für Studiosi (E003)** zu beziehen, sofern seine Eltern einen Aufpreis zahlen.

Regulär ausgestattet sind die Zimmer der Studiosi mit einem Bett für jeden Studiosus, einer einfachen Kiste für die eigenen Habseligkeiten und zwei Schreibtischen, die sich die Helden teilen müssen. Sie können natürlich jederzeit auf die **Werk- und Studierzimmer (E008)** oder die **Aufenthaltsräume der Scholaren (E009)** zurückkommen. Allerdings weist Eiverone die Helden auch auf die Möglichkeit hin, sich aus dem Bestand der Akademie weitere Möbel auszusuchen. Über die Jahre hinweg hat sich eine Vielzahl von Möbeln und anderen Einrichtungsgegenständen angesammelt, die die Scholaren aus gutem Hause für ihre Einzelzimmer mitgebracht haben, aber die nicht immer wieder mitgenommen wurden. Die Hausmeister haben diese Gegenstände in einen ausladenden Lagerraum im Keller gebracht, wo sich deine Helden nach eigenem Gutdünken etwas für ihr Zimmer aussuchen können.

In diesem Lager finden deine Helden Objekte aller Stile und Kulturen, allesamt jedoch in einem stark abgenutzten Zustand. Wenn sie nach einem bestimmten Möbelstück suchen, werden sie es höchstwahrscheinlich auch finden, allerdings mit großen Abstrichen in der Qualität. Beispielsweise finden sie:

- Ein Sofa im horasischen Stil, das bereits seit mehreren Generationen immer wieder in Studiosi-Zimmer verbracht wurde. Die Sitzfläche ist durchgesessen, aber zwischen den Polstern versteckt können die Helden eine Flasche *Meskinnes* (ein mit Honig gesüßter Roggenschnaps aus dem Bornland) unbestimmten Alters finden.
- Eine schwere beschlagene Truhe mit thorwalschen Schnitzereien. Der Schlüssel zum Schloss fehlt jedoch, sodass man entweder Magie oder Dietriche benötigt, um sie zu öffnen, oder sie dauerhaft aufstehen lassen muss.
- Einen schweren Wandteppich im tulamidischen Stil mit Motiven aus dem Leben *Bastrabun ibn Rashtuls*, der vor knapp 3.000 Götterläufen wirkte, Bastrabuns Bann errichtete und die Echsen aus dem heutigen Tulamidenland vertrieb.

* Einen Spielplan, den du als Karte des **Schlafsaals der Studiosi** verwenden kannst, findest du mit dem **Schlafsaal im Spielplanset – Rohals Erben**.

Die Gestaltung des Schlafsaals*

Am ersten Tag ihres *Studiums* bekommen die Helden von Eiverone zu *Schellenspiel* (siehe Seite 23) ein Zimmer zugewiesen. Da wir davon ausgehen, dass deine

Verlockendes Wissen

»Ich habe mal gelesen, man kann nicht alles aus Büchern lernen. Ich weiß aber nicht mehr, in welchem Buch das stand.«
—eingeritzt in die Wand eines Aborts im ersten Obergeschoss der Akademie der Hohen Magie zu Punin, neuzeitlich

Genre: Mystery-Abenteuer mit Horrorelementen

Voraussetzungen: Helden, die als Studiosi an der Puniner Magierakademie studieren, zusammenhalten können und mit Einfühlungsvermögen und analytischen Fähigkeiten ausgestattet sind

Ort: Mittelreich, Fürstentum Almada, Akademie der Hohen Magie zu Punin

Zeit: ca. 1042 BF (wenn die Scholaren 1044 BF ihren Abschluss machen)

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: unerfahren bis durchschnittlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Wissenstalente



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Im Abenteuer **Verlockendes Wissen** geraten einige Mitschüler der Scholaren-Helden bei einer Mutprobe an ein mysteriöses Zauberbuch. Das sogenannte *Compendium Prodigiosus* hilft ebenjenen dabei, den hohen Ansprüchen eines neuen Magisters gerecht zu werden, der nach dem plötzlichen Ableben der beliebten Magistra Mafalda von Neersand (siehe Seite 25) an der Akademie eingestellt worden ist: Magister Korobar Sylesius von Perricum (siehe Seite 25). Als sich herausstellt, dass es sich bei dem Buch um ein dämonisches Werk handelt, ist es an den Helden, zu verhindern, dass ihre Mitschüler dem finsternen Bann der Seiten erliegen.

Zeitliche Einordnung

Die Ereignisse des Abenteuers beginnen am Anfang des *Studiums*. Die Herausforderungen und Themen, mit denen die Helden in **Verlockendes Wissen** konfrontiert werden, sind entsprechend auf die Fähigkeiten und Reife von Studiosi angepasst, sodass Zauberschüler im *Elevium* vermutlich überfordert wären. Es ist trotzdem möglich, das Abenteuer beispielsweise in eines der drei Jahre des *Noviziums* zu verlegen oder in das zweite oder dritte Jahr des *Studiums*, kurz vor den Abschlussprüfungen. Spielst du **Verlockendes Wissen** als Teil der Scholarenkampagne, sollte das Abenteuer entweder zur vorgesehenen Zeit zum Anfang des *Studiums* oder früher stattfinden.

Triggerwarnung

Im Finale des Abenteuers kommt es zu einer Situation, die durchaus Parallelen zu Amokläufen an Schulen aufweist. Wenn du als Spielleiterin oder deine Spieler Probleme mit solchen Szenen habt, könnt ihr im Finale die Bedrohung der Zauberschüler streichen und euch auf die Konfrontation mit dem dämonisch verführten Schüler Irian konzentrieren.

Was bisher geschah

Die Magistra Mafalda von Neersand gerät im Zuge einer größeren Bücherspende an ein mysteriöses Werk mit dem Titel *Compendium Prodigiosus*. Das Buch ist von dem dämonischen Wirken des Erzdämons Amazeroth durchsetzt und verführt jeden, der darin liest, indem es vorgibt, Antworten und Hilfestellungen für die Fragen und Probleme des jeweiligen Lesers auf seinen Seiten bereitzuhalten. Unbedarften kommt es daher meist lediglich wie ein überraschend hilfreiches Buch vor. Derweil versucht das Buch nach und nach die Kontrolle über seinen Leser zu erlangen, um ihn schlussendlich als willfähiges Werkzeug im Sinne Amazeroths handeln zu lassen. Auch Mafalda von Neersand lässt sich durch die Lektüre des *Compendium Prodigiosus* in seinen Bann ziehen. Als sie seine bedrohliche Natur durchschaut, ist es bereits zu spät. Die Magistra ist schon nicht mehr Herrin über ihr eigenes Handeln. Sie hat zwischen tagelangen Erinnerungslücken nur noch wenige Momente tatsächlicher Entscheidungsfreiheit, auch wenn ihr Zustand nach außen hin unbemerkt bleibt. Mafalda fürchtet, Collegae und Scholaren in Gefahr zu bringen, sollte sie sich jemandem innerhalb der Akademie anvertrauen. Verzweifelt wendet sie sich schließlich in einem Brief an ihren ehemaligen vertrauten Collega Magister Korobar Sylesius von Perricum, berichtet ihm alles und bittet ihn um Hilfe (siehe Seite 52). Der Experte für obskure Artefakte verspricht zu helfen und weist Mafalda an, das Buch zu verbergen, nur ihm das Versteck mitzuteilen und bis zu seiner Ankunft auszuharren. Korobars Brief erreicht Mafalda, aber dieser gelingt es nicht mehr, ihre Antwort abzuschicken. Die Magistra versucht, gegen die Kontrolle des Buches ankämpfend, das *Compendium Prodigiosus* sicher zu verstecken. Doch es gelingt ihr nur noch, das Buch in einem selten besuchten Bereich der unterirdischen Bibliothekskeller zu platzieren. Gleichzeitig spürt Mafalda, dass das dämonische Werk ihren Widerstand bald endgültig brechen wird. In einem ihrer letzten klaren Momente trifft sie eine schwerwiegende Entscheidung, um ihre Schüler und die restlichen Bewohner der Akademie zu schützen. Am ersten Tag des neuen Schuljahres hält sie eine letzte Unterrichtsstunde, um sich innerlich von dem zu verabschieden, was ihr an der Akademie der Hohen Magie zu Punin

Compendium Prodigiosis

Das dämonische Zauberbuch scheint demjenigen, der es aufschlägt, immer genau das zu bieten, was er gerade sucht. Ein Alchemist wird die richtigen Rezepte entdecken, ein Historiker die gesuchte Jahreszahl, Dichter den perfekten Reim und Zauberschüler fertige Aufsätze oder Antworten auf relevante Prüfungsfragen. Dabei ist das Buch durchaus in der Lage, seltene oder lange verschollene Informationen zu präsentieren, denn es speist sich aus *Gnaph'Caor*, der Bibliothek des Verbotenen Wissens aus der erzdämonischen Domäne *Iribaar*. Eine Vorhersage der Zukunft oder den Standort der Dämonen-*zitadelle* vermag es hingegen nicht preiszugeben. Stattdessen ist das *Compendium Prodigiosis* geschickt darin, seinen *Leser zu lesen*. Es wird ihm gerade so viele neue Inhalte offenbaren, dass der Drang weiterzulesen nur noch steigt. Bei Bedarf präsentiert sich das Buch dabei als umfangreiche Enzyklopädie oder hochspezifische Fachliteratur. Es kann sich dadurch auch als ein anderes oder sogar bereits existierendes Werk ausgeben. Schriftsatz und die Prägung des Einbandes können sich flexibel anpassen.

Der Verfasser des *Compendium Prodigiosis* ist unbekannt. Es wandert seit über 70 Jahren durch die Hände verschiedener Magier und Archivare, die selten wissen, mit was sie es tatsächlich zu tun haben. Wer im *Compendium Prodigiosis* selbst nach dessen Herkunft blättert, findet heraus, dass das Werk ursprünglich von einem Amazeroth-Paktierer aus *Gnaph'Caor* in die 3. Sphäre



beschworen wurde. Seitdem hat das Buch schon den einen oder anderen Wissbegierigen in die Arme des Erzdämons *Amazeroth* getrieben oder dazu gebracht, ganze Bibliotheken zu zerstören. Dank geschickter Tarnung wurde das Buch aber bisher nie als Ursprung solcher Ereignisse identifiziert. Meistens wird es zufällig gefunden. Manche seiner Leser versucht das *Compendium Prodigiosis* zu einem Pakt mit *Amazeroth* verführen. Andere bringt es dazu, das Buch

mit möglichst vielen Menschen zu teilen. Hin und wieder setzt sich das vermeintlich allwissende Werk auch zum Ziel, seinen Leser zur Vernichtung anderer Bücher anzustiften.

In seiner ursprünglichen Form ist der Einband aus schwarzem Leder mit silbernen Beschlägen versehen. Der Titel *Compendium Prodigiosis* prangt (meistens) in silbernen

Lettern auf Buchdeckel und -rücken, zeitweise, wenn es weniger auffällig sein

will, nur in einer schwer zu entziffernden Blindprägung oder es kommt ganz ohne Titel aus. Die Seitenzahl variiert zwischen 500 und 900.

Wer im *Compendium Prodigiosis* liest, muss pro Tag eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* +6 ablegen. Misslingt die Probe, gibt der Betroffene dem natürlichen Verlangen nach, die Seiten erneut aufzuschlagen. Mit jedem Tag, an dem der Betroffene liest, wird die Probe auf *Willenskraft* um -1 erschwert. Die Wirkung des Buches ist auf erwachsene Personen deutlich höher als auf Kinder oder Jugendliche. Letztere müssen die *Willenskraft*-Probe lediglich einmal pro Woche ablegen.

stets am wichtigsten war: ihren Schülern. In der folgenden Nacht schließt Mafalda sich in einem Lehlabor ein und führt eine verheerende alchemistische Kettenreaktion herbei, die, wie von ihr geplant, zu ihrem sofortigen Tod führt.

Kurz darauf trifft Magister Korobar Sylesius von Perrium mit dem Ziel in Punin ein, das *Compendium Prodigiosis* zu finden. Da Korobar keine Antwort auf seinen letzten Brief an Mafalda erhalten hat, geht der hartgesottene Magister bereits vom Schlimmsten aus und beschließt, kein Risiko einzugehen. Er vermutet, dass das Buch bereits weitere unglückliche Leser in seinen Bann gezogen haben könnte und entscheidet daher auf eigene Faust und sofort mit seinem Vorhaben zu beginnen, ohne seine Ziele jemandem innerhalb der Akademie mitzuteilen. Korobar empfiehlt sich gegenüber der Akademie geschickt als Magister extraordinarius und Übergangs-Dozent für die verstorbene Magistra. Aufgrund seines hervorragenden Rufs innerhalb der Grauen Gilde und dem Mangel an so kurzfristig verfügbaren

Magistern wird ihm erlaubt, die Stelle anzutreten, sodass er seine geheimen Nachforschungen an der Akademie zunächst unbehelligt beginnen kann. Zumindest so lange, bis einige mutige Scholaren-Helden ebenfalls in die Geschehnisse hineingezogen werden.

Was geschehen kann

Kurz nach Beginn des Schuljahres ereignet sich der Laborbrand und Mafalda von Neersand stirbt bei dem vermeintlichen Unfall. Wenig später werden die Helden mit Magister Korobar Sylesius von Perrium konfrontiert, der sie im Gegensatz zu Mafalda von Neersand einer Unterrichtskultur des gnadenlosen Leistungsdrucks aussetzt und den ganzen Jahrgang damit an seine Grenzen bringt.

Während sie sich mit Magister Korobar herumschlagen müssen, steht der Beginn ihres *Studiums* jedoch auch im Zeichen der sogenannten *Nacht der Sanduhr*: Die älteren Studiosi aus der *Secunda* veranstalten eine Mutprobe, die die frisch gebackenen Studiosi der *Tertia* initiieren

soll. Während die Helden an diesem nächtlichen Wettbewerb teilnehmen, gelangen einige ihrer Mitschüler in den Besitz des *Compendium Prodigiosis* und halten das Buch ab diesem Zeitpunkt sowohl vor anderen Scholaren als auch den Lehrern geheim.

Im Verlauf der folgenden Monate häufen sich ungewöhnliche Ereignisse im Umfeld der Helden: Einige ihrer Mitschüler verhalten sich auffallend geheimniskrämerisch, bewältigen den anspruchsvollen Unterricht, Prüfungen und Hausaufgaben scheinbar mühelos und können von den Helden immer häufiger in merkwürdigen und unheimlichen Situationen beobachtet werden. Die Besitzer des Buches gründen im Verborgenen den studentischen Geheimzirkel *Societas Prodigiosis*, um ihr Geheimnis zu bewahren und von den Vorteilen des *Compendium Prodigiosis* zu profitieren. Insbesondere der vormals jahrgangsschlechteste Studiosus Irian (siehe Seite 27) verfällt dabei der Anziehungskraft des Buches.

Gleichzeitig benimmt sich der neue Magister Korobar zunehmend verdächtig. Gehen die Helden seinem merkwürdigen Verhalten nach, deuten einige Spuren fälschlicherweise darauf hin, dass er für den Tod Mafaldas verantwortlich sein könnte.

Die Helden kommen derweil selbst auf die Spur des *Compendium Prodigiosis*: Nach und nach können sie das Geheimnis ihrer Mitschüler und der *Societas Prodigiosis* lüften und verhindern, dass diese vollständig in den Bann des Buches gezogen werden.

In einer finalen Konfrontation gilt es schließlich, Irian vom Einfluss des dämonischen Buches zu erlösen.

Einstieg

Vor dem Beginn der eigentlichen Abenteuerhandlung erleben die Helden eine Unterrichtsstunde bei ihrer einfühlsamen Magistra Mafalda, ohne zu wissen, dass es ihre letzte sein wird (siehe rechts).

Gleichzeitig erfahren sie von der bevorstehenden *Nacht der Sanduhr*, die in zwei Wochen stattfinden wird.

Hiergeblieben!

Es ist selten und auch verboten, dass die Scholaren der Hohen Akademie der Magie zu Punin ihren Elfenbeinturm ohne triftigen Grund verlassen. Auch im vorliegenden Abenteuer ist es nicht vorgesehen, dass sich die Zauberschüler auf ausgedehnte Streifzüge außerhalb der Akademiemauern begeben.

Falls du solche Versuche der Helden aktiv unterbinden möchtest, kannst du etwaige Bestrafungen an einen strikten Hausarrest knüpfen, wenn die Helden zuvor beispielsweise bei nächtlichen Unternehmungen außerhalb der Schlafsäle aufgegriffen wurden. Auch der strenge Magister Korobar findet immer einen Grund, seine Scholaren für Kleinigkeiten zu gängeln. Spätestens mit Beginn des zweiten Jahres im Studium und damit dem dritten Abschnitt des Abenteuers (siehe Seite 57) ist es den Helden ausdrücklich verboten, die Akademie zu verlassen.



Wenige Tage darauf ereignet sich der vermeintliche Unfall, bei dem Mafalda ums Leben kommt (siehe Seite 46). Kurz darauf nimmt Magister Korobar den Platz der verstorbenen Magistra ein (siehe Seite 46). Die Helden haben einige Tage Zeit, sich an den unbarmherzigen neuen Lehrer zu gewöhnen, bevor sie schließlich gegen ihre Mitschüler bei der *Nacht der Sanduhr* antreten (siehe Seite 47).

Unterricht bei Mafalda

Die erste Unterrichtsstunde des neuen Schuljahrs findet bei Magistra Mafalda in einem der **Seminarräume (Z003)** statt. Du kannst diese erste Szene nutzen, um die Helden in Interaktion mit ihren Mitschülern treten zu lassen. Dies bietet sich vor allem an, wenn ihr nur diesen Abschnitt der Scholarenkampagne spielt und die Scholaren-Helden noch gar keine Gelegenheit hatten, ihre Mitschüler *im Spiel* kennenzulernen. Im Folgenden findest du einige Themen und Gesprächsaufhänger, die für die Scholaren vor Unterrichtsbeginn relevant sein könnten:

- ☞ Angeblich wird von den Studiosi verlangt, im ersten Jahr des Studiums (der *Tertia Studiosa*) jede Woche eine Zwischenprüfung abzulegen, die den Umfang der *Arkanatio*, der Abschlussprüfung des *Noviziums* hat. (-)
- ☞ Dem Jahrgangsschlechtesten Irian wurde aufgrund schlechter Leistungen nachträglich die Zulassung zum *Studium* entzogen, sodass er das *Novizium* wiederholen muss. Dies ist auch der Grund, warum er noch nicht im Klassenzimmer aufgetaucht ist. (-)
- ☞ In diesem Jahr wird zum zweiten Mal überhaupt eine *Nacht der Sanduhr* von den Studiosi des zweiten Jahres (den *Secunda Studiosa*) für die Studiosi des ersten Jahres (den *Tertia Studiosa*) ausgerichtet, wobei es sich um eine Art geheime Mutprobe oder Initiationsritual handeln soll. (+)
- ☞ Bei der diesjährigen *Nacht der Sanduhr* müssen die Studiosi einen Dämon beschwören (-) oder in Spektabilität Kosmaars Gemächer einbrechen und seinen Spitzhut stehlen (-) und haben dafür nur sechs Stunden Zeit. (+)

Schließlich taucht die Magistra pünktlich zu Unterrichtsbeginn auf, begrüßt ihre Schüler im neuen Ausbildungsabschnitt und klärt sie über den Inhalt der Stundenpläne sowie bevorstehenden Prüfungen auf (siehe vorderer **Innenumschlag** und ab Seite 32).

Nach etwa zehn Minuten taucht der Studiosus Irian auf und erklärt seine Verspätung damit, dass er von Mitschülern zum falschen Klassenzimmer geschickt worden sei. Während in der Klasse auf Irians Versäumnis mit Augenrollen und Gelächter reagiert wird, begrüßt ihn Magistra Mafalda warmherzig und nachsichtig. Als Irian anschließend einen Sitzplatz sucht, wird er von etlichen Mitschülern abgewiesen und will sich schließlich neben einen der Helden setzen. Lasse die Spieler hier beschreiben, ob sie sich der Häme ihrer Mitschüler gegenüber Irian anschließen oder nicht. Wie sich die

Helden gegenüber Irian verhalten (und bis hierher verhalten haben), beeinflusst den Handlungsverlauf im letzten Abschnitt des Abenteuers (siehe Seite 57). Bevor Mafalda zum eigentlichen Inhalt der Unterrichtsstunde übergeht, wendet sie sich noch einmal mit einem Plädoyer an ihre Schüler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Magistra Mafalda hält inne. Für einen Augenblick wirkt es, als habe sie den Faden verloren oder vergessen, wo sie ist oder wer ihr seid. Dann fängt sie sich wieder und spricht mit leiser, aber eindringlicher Stimme weiter: »Man hat euch an dieser Akademie nun schon jahrelang erzählt, dass eure Prüfungsergebnisse, eure Noten und eure Fähigkeiten das Einzige sind, was zählt. Und wisst ihr was? Das stimmt wahrscheinlich auch. So ist es, wenn man zu den Besten der Besten gehören will. Auf jedem von euch lasten unglaubliche Erwartungen. Und ja, ich weiß, wieviel Angst ihr schon jetzt vor der Examinatio habt. Ich weiß, welche Ängste ihr in den letzten drei Jahren des Noviziums durchgestanden habt. Und das Folgende mögen einige meiner Collegae sicherlich anders sehen: Aber gerade jetzt, am Anfang des Studiums, da geht es nicht nur darum, dass ihr Studiosi untereinander in Konkurrenz tretet und hofft, dass ein anderer an eurer statt versagt. Nein, ihr müsst jetzt als Jahrgang zusammenhalten. Ihr müsst miteinander lernen und euch gegenseitig auf dem Weg zu den Abschlussprüfungen unterstützen. Dann seid ihr nicht allein. Dann ist es auch nicht schlimm, wenn ihr Angst habt, wenn ihr scheitert oder nicht mehr weiterwisst. Denn dann ist da der Scholar neben euch, der ein bisschen auf euch Acht gibt – und umgekehrt. Die meisten von euch kenne ich nun schon seit eurer Probatio und ich bin so unendlich stolz auf euch, auf jeden, der hier vor mir sitzt.«

Tränen steigen in die Augen der Magistra. Eure Mitschüler sehen sich verstohlen an. Niemals zuvor ist eine Lehrerin an der Akademie der Hohen Magie vor den Augen von Scholaren in Tränen ausgebrochen. Mafalda trocknet sich das Gesicht mit dem Saum ihrer Robe und sieht euch mit glänzenden Augen an. »Auf jeden Fall ... also. Ihr dürft das auf keinen Fall vergessen. ›Ihr seid nicht allein.‹ Das ist das allerwichtigste. Egal, was passiert, ja?«

Für einen Moment scheint die Magistra erneut abwesend zu sein.

»Nun gut. Ich denke wir sollten einfach mit dem Unterricht beginnen.«



Der Laborbrand

Zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der ersten Wochen des Studiums verursacht Magistra Mafalda in einem der **Labore** im zweiten Obergeschoss (**Z003**) einen Laborbrand, in dem sie selbst ums Leben kommt. Die Helden werden von einem lauten Knall mitten in der Nacht aus ihren Betten im Schlafsaal gerissen. Gehen sie dem Geräusch unmittelbar auf den Grund, gehören sie gemeinsam mit einigen Magistern und Adepten zu den ersten am Ort des Geschehens und können heimlich

beobachten, wie das brennende Labor magisch gelöscht und eine leblose Gestalt herausgetragen wird. Gelingt ihnen dabei keine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)*, werden sie von einem der Magister oder dem Akademiegardisten *Quetzel Halmstädt* (siehe Seite 24) bemerkt und fortgeschickt.

Suchen die Helden den Laborraum erst später auf, ist die Tür mit einem schweren mechanischen Schloss verriegelt und lediglich Brandspuren am Türrahmen zeugen von dem Unglück in der Nacht zuvor. Das Labor bleibt für den Rest des Schuljahres verschlossen und unbenutzt (siehe Seite 52).

Der Tod der beliebten Magistra ist eine Tragödie für die gesamte Akademie. Spätestens zwei Tage nach dem Unglück werden auch die Helden und ihre Mitschüler offiziell von Spektabilität *Sirdon Kosmaar* (siehe Seite 22) in einer Vollversammlung aller Scholaren in der **Aula (EG27)** über den Vorfall unterrichtet. Besonders Irian wird von Mafaldas Tod schwer getroffen und hat in den kommenden Wochen Schwierigkeiten, diesen Verlust zu verarbeiten. Es war häufig ihre Geduld, Nachsicht und Mühe, die in der Vergangenheit dafür sorgte, dass es Irian trotz seiner Lernschwierigkeiten bis ins Studium geschafft hat.

Unterricht bei Magister Korobar

Die Vertretung der verstorbenen Magistra tritt der unheimliche *Korobar Sylesius von Perricum* (siehe Seite 25) an und lässt den Jahrgang bereits in der ersten Vorlesung wissen, dass von nun an andere Saiten aufgezogen



werden. Um den Anforderungen der bevorstehenden Zwischen- und Abschlussprüfungen gerecht werden zu können, hätten die Studiosi aufgrund der Nachsichtigkeit seiner Vorgängerin einiges nachzuholen. Magister Korobar lässt einzelne Studiosi (darunter möglicherweise auch die Helden) vor der gesamten Klasse unbarmherzige Frage-Salven auf dem Gebiet der *Magica theoretica* und Theorie der Hellsichtmagie beantworten und demütigt diejenigen, die keine perfekte Antwort parat haben:

- ☞ „Nennt mir alle bekannten Varianzen der Matrixexpansion.“
- ☞ „Bin ich hier in die Elevenklasse geraten? Ihr werdet doch wohl diese schlichte Thesis fixieren können!“
- ☞ „Nun gut. Dann kommt selbst nach vorne und hofft, dass ihr den Analys besser beherrscht als euer minderbemittelter Sitznachbar.“
- ☞ „Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit die sechste Stufe auf der Okharim-Skala gemessen werden kann?“

Irian entwickelt sich dabei bereits in der ersten Stunde zu einem der beliebtesten Opfer von Korobar, der dem eingeschüchterten und beschämten Studiosus prophezeit, ihn zurück ins *Elevium* zu versetzen, wenn er seine himmelschreiende Dummheit nicht in den Griff bekäme. Zum Ende der Stunde kündigt der Magister an, den Wissensstand des Jahrgangs von nun an wöchentlich mittels Abfragen und schriftlichen Prüfungen auf die Probe zu stellen. Zudem halst er den Helden und ihren Mitschülern eine zwölfseitige Abhandlung über die *Vereinheitlichte Kräfte-theorie* auf. Auch in Zukunft wird der Magister die Scholaren jede Woche mit ähnlich umfangreichen Arbeiten belasten.

Aufgrund von Magister Korobars unheimlichem Äußeren, seinem plötzlichen Auftauchen an der Akademie und seinen drakonischen Unterrichtsmethoden verbreiten sich bald krude Gerüchte innerhalb der Schülerschaft:

- ☞ Der Magister wusste schon vorher, dass Mafalda sterben würde. Deswegen ist er genau zum richtigen Zeitpunkt an der Akademie vorstellig geworden. (–)
- ☞ Korobar hat jahrelang die Schattenlande bereist und hatte dort mit etlichen dämonischen Wesenheiten zu tun. (+)
- ☞ Der Magister war schon seit langem an einem Posten in Punin interessiert. (–)
- ☞ Korobar Sylesius von Perricum ist nicht sein wirklicher Name. (–)
- ☞ Mafaldas Tod war kein Unfall (+), denn Korobar hat den Laborbrand verursacht, um Mafalda aus dem Weg zu räumen. (–)

Die Nacht der Sanduhr

Der erste Abschnitt des Abenteuers steht im Zeichen der *Nacht der Sanduhr*. Dieser Initiationsritus entwickelte sich vor zwei Jahren unter einigen Zauberschülern in Punin aus einem elaborierten Streich heraus. Mittlerweile hat er sich als eine neue Tradition innerhalb der Schülerschaft etabliert. Dabei wird den neuen Studiosi der *Tertia Studiosa* von den älteren

Studiosi eine Aufgabe gestellt, bei der es sich um eine Mutprobe handelt, die innerhalb einer gewissen Zeit erfüllt werden muss. Die zur Verfügung stehende Zeit wird durch den Sand begrenzt, der durch eine Sanduhr läuft – daher auch der Name des Initiationsrituals. Auch in diesem Jahr kursieren bereits viele Gerüchte um die Aufgabenstellung und die tatsächlichen Ereignisse der letzten *Nacht der Sanduhr*. Die *neuen Studiosi* sollen so gebührend in die Reihen der *wirklichen Studiosi* aufgenommen und als Jahrgang zusammengeschweißt werden.

Um die diesjährige Mutprobe zu meistern, können sich die Helden mit ihren Mitschülern in einer Gruppe zusammenschließen. Am Abend vor der Mutprobe werden sie von den Studiosi der *Secunda Studiosa*, des zweiten Jahres des Studiums, über die Aufgabenstellung aufgeklärt, die innerhalb einer Nacht gelöst werden muss.

Der Abend der Sanduhr

Am Abend der *Nacht der Sanduhr* werden die Helden und ihre Mitschüler in einem der **Aufenthaltsräume für Scholaren (E009)** versammelt. Die Studiosa der Secunda, *Tulameth* (siehe Seite 30), enthüllt feierlich eine große Sanduhr, während ihre Mitschüler *Gonzalo* (siehe Seite 29) und *Lutisana* (siehe Seite 30) den Teilnehmern die bevorstehende Aufgabe erklären: Zwei konkurrierende Gruppen müssen in der heutigen Nacht unbemerkt in einen der unterirdischen Bibliotheksbereiche (**KE01**) der Akademie gelangen und ein Exemplar des alchimistischen Werkes *Vom Wechsel der Dinge* entwenden. Wo sich das gesuchte Buch genau befindet, müssen die Gruppen selbst herausfinden.

Anschließend gilt es, die alchimistischen Laboratorien im zweiten Obergeschoss (**Z003**) zu erreichen und mithilfe des Rezepts auf Seite 112 des Buches das dort beschriebene Elixier herzustellen. Dass es sich dabei um ein *Unsichtbarkeitselixier* handelt, verraten die älteren Studiosi an dieser Stelle noch nicht. Danach muss das Buch unbemerkt zurück an seinen Platz gestellt werden, denn wenn der Verlust des Buches am nächsten Morgen bemerkt würde, drohe dem gesamten Jahrgang zur Strafe wochenlanger Bibliotheksdienst.

Für die gesamte Unternehmung haben die beiden Gruppen sechs Stunden Zeit. Scholaren im ersten Jahr ihres Studiums ist es verboten, während der Nachtruhe innerhalb der Akademie herumzustromern, geschweige denn die Bibliothek zu betreten oder eines der Labore zu benutzen, weshalb sie unter keinen Umständen von Hausmeistern, Akademiegardisten oder Mitgliedern des Lehrkörpers erwischt werden dürfen.

Die Gruppe, die zuerst mit Elixier und ohne Buch den Aufenthaltsraum erreicht, gewinnt und erhält zudem die Ehre, die Ausrichtung der *Nacht der Sanduhr* im kommenden Jahr federführend unter Beteiligung des gesamten Jahrgangs zu organisieren.

Nachdem die Aufgabe verkündet worden ist, bleibt den Helden noch eine Stunde Zeit, um Vorbereitungen zu treffen. Unter anderem haben sie die Möglichkeit, einen oder mehrere ihrer Mitschüler (siehe ab Seite 26) in ihre Gruppe zu holen. Die gegnerische Gruppe rekrutiert

sich aus den übrigen Studiosi des Jahrgangs. Die Studiosi des zweiten Jahres achten darauf, dass die Gruppengröße ungefähr ausgeglichen ist.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, dass Irian Teil der gegnerischen Gruppe ist. Wollen die Helden ihn unbedingt an ihrer Seite haben, ist dies natürlich auch möglich. Allerdings musst du in diesem Fall das Finale des Abenteuers (siehe Seite 57) möglicherweise unter Zuhilfenahme eines anderen Mitschülers anpassen oder dafür sorgen, dass Irian dennoch Teil der *Societas Prodigiosa* (siehe Seite 51), der Geheimnisbewahrer um das *Compendium Prodigiosis*, wird, beispielsweise weil er das Buch zufällig in einem Versteck entdeckt und daraufhin von den anderen eingeweiht werden muss. Hinweise für das mögliche Vorgehen ihrer Konkurrenten und Tipps, um am Ende bewerten zu können, welche Gruppe gewinnt, findest du ab Seite 49.

Diebstahl in der Bibliothek

Die beiden Gruppen starten gleichzeitig am **Aufenthaltsraum (E009)**. Für den schnellsten Weg durch das riesige Pentagrammaton müssen die Helden eine Probe auf *Orientierung* +1 ablegen. Misslingt die Probe, findet die gegnerische Gruppe den besten Weg nach unten. Eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* –1 ermöglicht es den Helden, trotzdem als erste nach unten zu gelangen. Dabei müssen die Helden beachten, dass die Akademiegarde in der Bibliothek regelmäßig patrouilliert. Sie müssen sich also vor den Gardisten verbergen, hinter ihnen entlangschleichen oder für eine Ablenkung sorgen. Falls ein Gardist die Scholaren bemerkt, wird er sie nicht als Bedrohung wahrnehmen, sondern sie unter Androhung von Nachsitzen auf ihr Zimmer zurückschicken. Die Helden können dann ein wenig abwarten und es erneut probieren, verlieren dadurch aber Zeit. Sie sollten sich jedoch nicht öfter vom selben Gardisten erwischen lassen, denn irgendwann wird es diesem zu viel und er begleitet sie persönlich zurück auf ihr Zimmer. Haben die Helden den Weg in die unterirdischen Bereiche der Akademie erfolgreich zurückgelegt, erwarten sie die **Verzweigten Bibliothekssäle (KE01)** des gigantischen Bibliothekstrakts. Um das gesuchte Buch zu finden und an sich zu bringen, müssen die Helden einige Hindernisse überwinden und dabei vermeiden, entdeckt zu werden:

- Um **Standort und Regalnummer** zu finden, müssen die Helden das Katalogverzeichnis im Eingangsbereich konsultieren. Um sich in dem System aus gewaltigen, mit winzigen Tabellen gefüllten Folianten zurechtzufinden, ist eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*

* Falls die Helden und ihre Konkurrenten gleichauf sind, ergibt sich hier eine gute Gelegenheit, die beiden Gruppen im Labyrinth der Regale voneinander zu trennen.

- Selbst mit der richtigen Regalnummer stellt der Pünier Bibliothekstrakt in der Dunkelheit ein beängstigend großes Labyrinth dar. Gelingt den Helden keine Probe auf *Orientierung (Unter Tage)* verlaufen sie sich in dem Gewirr aus endlosen, immer gleich aussehenden Regalen und geben der gegnerischen Gruppe Gelegenheit, sich einen Vorsprung zu verschaffen.*
- Gelingt es den Helden, den Weg zu finden, gelangen sie zum **Magister-Faysharan-Lesesaal**

.....○(KE02)** Im Westen des Lesesaals befindet sich der Regalbereich, im Osten einige Schreib- und Lesepulte sowie die Tür zu einem abgetrennten Büro, das von Magistern zum Rückzug bei der Recherchearbeit benutzt werden kann. An der Wand westlich des Regalbereichs befindet sich eine erhöht liegende Galerie mit weiteren Bücherregalen.

Das **Schieberegale**, in dem sich das Buch befindet, muss mithilfe eines MOTORICUS-Zaubers oder purer Muskelkraft (erfolgreiche Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +1) herausgezogen werden. Die zwergische Mechanik des Regals ist eingerostet und quietscht beim Herausziehen so laut, dass das Geräusch in weiten Teilen des Bibliothekstraktes zu hören ist.

- Das gesuchte Buch *Vom Wechsel der Dinge* befindet sich im höchsten Regalfach. Um es zu erreichen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Klettern* oder der Einsatz von Magie nötig. Ebenfalls kann eine Regal-Leiter herangezogen werden (keine Probe mehr notwendig), was aber ebenfalls einigen Lärm verursacht.

Beim Weg durch die Regalreihen des Lesesaals treffen die Helden unvermittelt auf Magister *Jirdan Felinius* (siehe Seite 23), der im Stehen eingeschlafen ist und mit der Stirn an einer Regalwand lehnt. Bemerkt Magister Jirdan die Helden, wird er ihnen eine Standpauke halten und ihnen mit Strafarbeiten drohen, die Angelegenheit am nächsten Morgen jedoch bereits als nicht mehr so wichtig erachten und sie nicht weiter verfolgen.

Nachtgebräu

Im Zuge der Vorbereitungen für die *Nacht der Sanduhr* ist es den Studiosi des zweiten Jahres gelungen, einige der **Labore des zweiten Obergeschosses (Z003)***** für diese Nacht zugänglich zu machen. Sie haben:

** Einen Spielplan, den du als Karte des **Magister-Faysharan-Lesesaal** verwenden kannst, findest du mit der *Bibliothek im Spielplan* – Rohals Erben.

*** Einen Spielplan, den du als Karte des Labors verwenden kannst, findest du mit dem *Alchimistischen Labor im Spielplan* – Rohals Erben.

darüber hinaus sichergestellt, dass alle nötigen Zutaten für das Unsichtbarkeitselixier in den geöffneten Laboren zu finden sind. Dennoch müssen die Scholaren-Helden sich heimlich an diversen Nachtschwärmern und patrouillierenden Akademiegardisten vorbeischieben, was eine erfolgreiche Probe auf *Verbergen (Schleichen)* +2 erfordert. Misslingt eine der Proben, geraten die Helden an einen Akademiegardisten, der die Scholaren anweist, sich unverzüglich zu ihrem Schlafsaal zu begeben, so dass sie einen Umweg nehmen müssen. Nun müssen die Helden das geforderte Elixier brauen:

- ☞ Schlagen die Helden *Vom Wechsel der Dinge* wie vorgegeben auf Seite 112 auf, finden sie das Rezept für ein potentes Unsichtbarkeitselixier (siehe **Regelwerk** Seite 273).
- ☞ Um die benötigten Zutaten in den Schränken und Schubladen des Labors zu finden, muss den Helden eine Probe *Sinnesschärfe (Suchen)* gelingen. Ein Misserfolg kostet wertvolle Zeit, bevor die Probe wiederholt werden kann.
- ☞ Die Herstellung des Elixiers erfordert Fingerspitzengefühl, Geduld und eine erfolgreiche Probe auf *Alchimie (Elixiere)*. Ein Unsichtbarkeitselixier hat eine Brauschwierigkeit von -2, das hervorragend ausgestattete Labor (Stufe: Alchimistenlabor) erleichtert die Probe um +1, den Scholaren-Helden muss also eine Probe -1 gelingen, um das Elixier zu brauen. Die Helden können dabei parallel arbeiten (ausreichend Zutaten und Platz sind vorhanden), um mehr als ein Elixier herzustellen. Als Nachweis der Mutprobe reicht zwar ein einzelnes Elixier aus, aber vielleicht können sie ja weitere Elixiere noch gebrauchen. Ein Misserfolg sorgt für ein lautes Zischen und Blubbern, das in den anliegenden Korridoren zu hören ist und lässt darüber hinaus einige der Zutaten unsichtbar werden. Ein erneuter Versuch des Brauvorgangs ist dadurch um -1 erschwert.
- ☞ Der Akademiegardist *Quetzel Halmstädt* macht seine nächtliche Runde auch im ersten Obergeschoss. Wird er durch einen misslungenen Brauvorgang auf die unerlaubten Vorgänge in den Laboratorien aufmerksam, muss den Helden eine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* gelingen. Bei einem Misserfolg werden sie von Quetzel aufgespürt und können sich nur noch durch eine äußerst geschickte Ausrede (erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Überreden (Herausreden oder Manipulieren)* gegen Quetzels Willenskraft -1; FW 10 (14/14/13)) retten, er ist solche Ausreden gewohnt und lässt die Scholaren leicht gewähren. Misslingt auch diese Probe, werden die Helden in ihren Schlafsaal eskortiert und müssen davon ausgehen, am nächsten Tag mit empfindlichen Strafen durch einen Magister belegt zu werden. Wollen sie die *Nacht der Sanduhr* an diese Stelle nicht als verloren betrachten, müssen sie sich von hier so schnell wie möglich zurück zum Labor schleichen. Denn wahrscheinlich haben ihre Konkurrenten nun einen gewaltigen Vorsprung.
- ☞ Mit dem erfolgreich gebrauten Unsichtbarkeitselixier ist die Rückführung des Buches in die

Bibliothek möglicherweise leichter zu bewerkstelligen als seine Entwendung – sofern die Helden mehr als eine Einheit des Elixiers gebraut haben, denn sie müssen zumindest ein Elixier später noch zum Beweis der erfolgreich absolvierten Mutprobe präsentieren können.

Die konkurrierende Gruppe

Parallel zu den Helden versuchen auch ihre Mitschüler die *Nacht der Sanduhr* zu absolvieren. Wie erfolgreich sie dabei sind, hängt maßgeblich vom Vorgehen der Helden ab und wie gut diesen die unterschiedlichen Aufgaben gelingen. Im Folgenden findest du ein Zeitmarken-System, mit dem du den Ausgang des Wettkampfes von den Probenergebnissen und dem Vorgehen der Helden abhängig machen kannst, sowie eine erzählerische Ausgestaltung der *Nacht der Sanduhr*, die dir einen möglichen Ablauf vorgibt, an dem du dich orientieren kannst. Im Folgenden wird für die Scholarenkampagne davon ausgegangen, dass die Helden das Buch *Vom Wechsel der Dinge* vor ihren Konkurrenten aus der Bibliothek erbeuten und diese das *Compendium Prodigiosis* in die Hände bekommen.

Um den Wettstreit zwischen den Helden und ihren Gegnern abzubilden, findest du auf der Tabelle im vorderen **Innenumschlag** eine Übersicht über die einzelnen Stationen, die dazugehörigen Proben für die Scholaren und die Zeitmarken, die ihre Gegner jeweils für die Aufgaben benötigen. Dabei stellen die Zeitmarken nur abstrakte Zeiteinheiten dar, die lediglich dazu dienen, den relativen Vorsprung oder Rückstand der beiden konkurrierenden Gruppen zueinander darzustellen. Sind die Helden am Ende schneller als die 34 Zeitmarken, die ihre Gegner benötigen, gewinnen sie. Brauchen sie länger, verlieren die Helden. Bei einem Gleichstand sind beide Gruppen gleichauf. Du kannst zudem bei der Spalte der Zeitmarken der Gegner verfolgen, welche der Gruppen in der jeweiligen Situation in Führung liegt, um dies erzählerisch einfließen zu lassen.



Wenn du es deinen Scholaren-Helden ein bisschen einfacher machen möchtest, kann die gegnerische Gruppe einige der optionalen Ereignisse erleben (bis zu 3 weitere Zeitmarken) oder beim Zusammensuchen der Zutaten und beim Brauen des Elixiers jeweils noch 1W3 weitere Zeitmarken benötigen.

Willst du den Wettkampf eher erzählerisch ausgestalten, kannst du dich an folgendem Ablauf orientieren:

- ☞ Die gegnerische Gruppe erreicht die Bibliothek nach den Helden. Angesichts ihres Rückstands eilen sie nach dem Fund der Regalnummer im Katalogverzeichnis so schnell wie möglich durch die Regalreihen und verlaufen sich dabei.
- ☞ Die Mitschüler der Helden stoßen jedoch trotzdem auf das vermeintlich richtige Buch, nehmen es an sich und verlassen damit hastig die Bibliothek. Es handelt sich dabei jedoch nicht um eine Ausgabe von *Vom Wechsel der Dinge*, sondern um das dämonische *Compendium Prodigiosis*, das sich als das gesuchte Buch ausgibt.

- ❖ In einem der Labore findet die gegnerische Gruppe das gesuchte Rezept auf Seite 112 des Buches. Bereits währenddessen bemerken die Studiosi, dass etwas mit dem Buch nicht stimmt. Auf einigen der anderen Seiten sind Rezepte abgebildet, die man in keiner normalen Ausgabe von *Vom Wechsel der Dinge* finden würde. Doch die Zeit drängt und sie entscheiden sich, sich zunächst um die Herstellung des Unsichtbarkeitselixiers zu kümmern.
- ❖ Mithilfe des Rezepts gelingt es den Mitschülern der Helden das Unsichtbarkeitselixier sehr schnell, effizient und mit einer geringeren Menge an Zutaten fertigzustellen.
- ❖ Noch während sie das Unsichtbarkeitselixier herstellen, blättern die Scholaren im *Compendium Prodigiosis* herum, begreifen das Potenzial des mysteriösen Buches und beschließen kurzerhand, es zu behalten, statt es zurück in die Bibliothek zu bringen, und den Besitz geheim zu halten.
- ❖ Dank des effizienten Rezepts aus dem *Compendium Prodigiosis* verschafft sich die gegnerische Gruppe mehr Zeit und kann den Vorsprung der Helden wieder aufholen – sie braucht nur kurz Zeit, um das Buch sicher zu verwahren, da sie es nicht mit in den Aufenthaltsraum bringen wollen. Auf den letzten Metern wird die Mutprobe zu einem Kopf-an-Kopf-Rennen.
- ❖ Gegenüber den Helden und den Studiosi des zweiten Jahres gibt die gegnerische Gruppe vor, eine andere Ausgabe des Buchs *Vom Wechsel der Dinge* in der Bibliothek gefunden und diese, wie gefordert, inzwischen wieder dorthin zurückgebracht zu haben.

Scheitern, Siegen, Sabotage

Die weitere Handlung geht zwar davon aus, dass die Helden die Mutprobe gewinnen und ihre Konkurrenten das *Compendium Prodigiosis* erbeuten, aber es sind auch andere Abläufe denkbar: Es ist beispielsweise möglich, dass die Helden selbst anstatt ihrer Mitschüler auf das dämonische Werk stoßen und es zunächst für das richtige Buch halten. Ansätze für den weiteren Ablauf des Abenteuers findest du dann unter **Wir haben das Buch!** auf Seite 54.

Unter Umständen kommt es zwischen den beiden Gruppen auch zu gegenseitiger Sabotage. Vielleicht versuchen die Helden, ihren Konkurrenten das erfolgreich entwendete Buch im Verlauf der Mutprobe abzunehmen und geraten dabei wahlweise an das *Compendium Prodigiosis* oder an die echte Ausgabe von *Vom Wechsel der Dinge*. Eventuell fällt den Helden bereits während der Mutprobe auf, dass offenbar mehr als nur eine Ausgabe von *Vom Wechsel der Dinge* existiert, wenn sie feststellen, dass sowohl ihre als auch die gegnerische Gruppe mit einem Buch aus der Bibliothek zurückkommt. Die plausibelste Erklärung dafür sollte zunächst die Tatsache sein, dass mehrere Abschriften des Buchs in der Bibliothek zu finden sind, was auch nicht ungewöhnlich wäre. Du kannst diesen Umstand auch nutzen, um die Helden bereits zu einem frühen Zeitpunkt misstrauisch werden und Nachforschungen anstellen zu lassen (siehe Seite 55).

Der Morgen der Sanduhr

In der ersten Morgendämmerung werden die übermüdeten Helden und ihre Mitschüler von den Studiosi des zweiten Jahres im Aufenthaltsraum mit breitem Grinsen empfangen. Mit dem letzten Korn, das durch die Sanduhr läuft, wird die diesjährige *Nacht der Sanduhr* für beendet erklärt und Bilanz gezogen. Die Gruppe, die als erste in den Aufenthaltsraum zurückgekehrt ist, wird von Studiosa Tulameth auf feierliche und alberne Weise zugleich zum Sieger erklärt, indem sie fast schon im Tonfall eines Scharlatans deren Leistung in schwülstigen Worten lobt. Anschließend wird eine von Gonzalo heimlich beschaffte Flasche Wein unter allen Beteiligten herumgereicht, mit der sie gemeinsam auf die neuen Studiosi anstoßen. Danach führt Lutisana unter großem Gelächter eine verballhornte Version der Zereemonie zur *Stableite* durch (siehe Seite 63).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Auf euch! Gehet hin in die Welt ... oder zumindest in den Speisesaal! Denn das reicht meistens auch, um Wissen zu erlangen ... oder Nachtisch! Sofern die werte Spektabilität welchen übrig gelassen hat! Die Kunst zu fördern und weise zu nutzen ... oder zumindest einen Aufsatz darüber zu schreiben! Denn wozu muss man überhaupt selbst zaubern, wenn man stattdessen auch über das Zaubern lesen kann?! Und vergesst über all das nicht zu schnell, dass auch ihr einmal nur Eleven gewesen seid. Vergesst es aber auch nicht zu langsam! Schließlich seid ihr ab heute außerordentlich ordentliche Studiosi Puniner Art. Also benehmt euch gefälligst so ... wie es von alters her euer Recht und eure Pflicht ist, Studiosi! Prost!«



Alle Studiosi, die an der *Nacht der Sanduhr* teilgenommen haben, werden damit vom höheren Jahrgang offiziell in den Rang eines „außerordentlich ordentlichen Studenten Puniner Art“ erhoben. Sie bekommen, ganz gleich ob sie gewonnen haben oder nicht, eine schmale, dunkelgrüne Schärpe verliehen, die sie gegenüber Novizen und Eleven sichtbar als Studiosi aus Punin auszeichnet und von den meisten auch in den kommenden Jahren stolz getragen werden wird.

Die Tage der Scholaren

Im zweiten Abschnitt des Abenteuers **Im Bann der Seiten** ereignen sich etliche ungewöhnliche Geschehnisse im Umfeld der Studiosi (siehe Seite 53), die allesamt auf das *Compendium Prodigiosis* zurückzuführen sind, welches sich im Besitz einer kleinen Gruppe von Scholaren um Irian befindet und geheim gehalten wird.

Magister Korobar begibt sich in **Sinistrier Magister** unterdessen auf die Suche nach dem *Compendium Prodigiosis* und weckt dadurch möglicherweise das Misstrauen der Helden (siehe Seite 51).

Stellen die Helden parallel zu den Herausforderungen ihres Alltags Nachforschungen über das seltsame Verhalten ihrer Mitschüler an, die sich zu dem geheimen

Zirkel der **Societas Prodigiosis** zusammenschließen, können sie hinter deren Geheimnis kommen (siehe unten) und verhindern, dass das Buch weiteren Schaden anrichtet.

Tage, Wochen, Monate

Die Handlung des zweiten Abschnitts des Abenteuers ist größtenteils modular aufgebaut. Die jeweiligen Handlungselemente sind so angelegt, dass sie parallel zum Akademiealltag der Helden stattfinden können. Es ist dir überlassen, ob die Auswirkungen des *Compendium Prodigiosis* über einen Zeitraum von wenigen Wochen eskalieren oder sich über ein gesamtes Akademiejahr erstrecken. Auf diese Weise ist es möglich, entweder das normale **Leben an der Akademie** inklusive Unterricht, Prüfungen und Freizeit ausführlich zu bespielen (siehe Seite 18) oder sich vollkommen auf die Handlung des Abenteuers zu konzentrieren.

Der offizielle Ablauf ist so angelegt, dass die Abenteuerhandlung kurz nach dem Beginn des ersten Jahres im *Studium* beginnt, sich über ein gesamtes Akademiejahr entwickelt und kurz nach Beginn des zweiten Jahres in **Die Nacht der Flammen** in ihrem Finale gipfelt (siehe Seite 57).

Societas Prodigiosis

Nach den Ereignissen in der *Nacht der Sanduhr* ist eine kleine Gruppe von Schülern im Besitz des mysteriösen *Compendium Prodigiosis* (siehe Seite 44). Diese Gruppe, darunter auch Irian, entwickelt sich schnell zu einer

verschworenen Gemeinschaft, die eifersüchtig über ihr Geheimnis wacht und alles tut, um zu verhindern, dass jemand von dem Buch

erfährt.* Ihnen ist bewusst, dass sie das Buch verlieren und empfindlich bestraft würden, wenn sie entdeckt werden. Die Scholaren entwerfen daher ein geschicktes System, bei dem das Buch jeden dritten Tag von einem anderen Geheimniswahrer an einen wechselnden Ort gebracht und dort aufbewahrt wird, bevor es erneut den Platz wechselt:

- ✦ **Unter einem der Betten** im gemeinsamen Doppelzimmer von zweien der Geheimniswahrer. (Erstes Obergeschoss E006).
- ✦ In einem **alten Schreibtisch** in der Ecke eines Studierzimmers (Erstes Obergeschoss E008).
- ✦ Hinter einer **losen Fliese** in der Decke der Baderäume (Erstes Obergeschoss E007).
- ✦ In einer **verschlossenen Truhe** im Kleinen Hörsaal im Erdgeschoss (Erdgeschoss EG18).

Einmal pro Woche treffen sich die Studiosi in der Nacht, um im *Compendium Prodigiosis* zu lesen. Aufgrund der Wirkung des Buches erhöhen sie nach einigen Monaten den Zyklus zunächst auf zwei Treffen pro Woche, bis sie schließlich das Buch beinahe jede Nacht aufsuchen.

Die Inhalte des Buches verschaffen den Studiosi etliche Vorteile und erleichtern ihnen das Leben und Lernen an der Akademie immens. Mal finden sich auf den Seiten Antworten auf bevorstehende Prüfungsfragen, alternative Zauberformeln oder nahezu perfekte Abhandlungen zu ebenjenem Thema, zu dem die Studiosi in dieser Woche eine Hausarbeit bei Magister Korobar abgeben müssen. Mithilfe des Buches entwickeln sich die Geheimniswahrer bald zu Überfliegern in ihrem Jahrgang (siehe Seite 54). Vor allem das Leben des ehemaligen Jahrgangsschlechtesten Irian ändert sich dadurch massiv.

Die verschwörerische Gruppe der Buchbesitzer nennt ihren kleinen Zirkel untereinander nur noch *Societas Prodigiosis*.

Sinistrier Magister

Nicht nur einige der Mitschüler der Helden verhalten sich äußerst verdächtig, sondern auch ihr neuer Magister Korobar Sylesius von Perricum. Bei seiner Suche nach dem *Compendium Prodigiosis* unterschätzt Korobar seine Scholaren und versäumt zunächst, intensiver innerhalb der Schülerschaft nach dem dämonischen Buch zu suchen. Schon kurz nach seiner Einstellung verbreiten sich Gerüchte über Korobar, die die Helden zu Nachforschungen anregen können (siehe Seite 46). Die folgenden Ereignisse kannst du beliebig im zweiten Abschnitt des Abenteuers platzieren, um das Misstrauen der Helden zu wecken:

- ✦ Die Helden beobachten, wie der Magister nachts durch die Gänge der Akademie schleicht und

* Welche Schüler Teil der *Societas Prodigiosis* sind, hängt von der Gruppeneinteilung bei der Mutprobe in der *Nacht der Sanduhr* zum Jahresbeginn ab (siehe Seite 47).



scheinbar versucht, sich Zutritt zu verschlossenen Räumen zu verschaffen.

- ☛ Einige Wochen nach seiner Ankunft beginnt Korobar den Kontakt mit anderen Lehrenden an der Akademie zu meiden. Er nimmt seine Mahlzeiten stets in seinen Gemächern ein und ist nur selten im Gespräch mit anderen Magistern zu beobachten.
- ☛ Die Helden bekommen mit, dass sich Korobar Zutritt zu dem Labor verschafft, in dem Magistra Mafalda ums Leben gekommen ist. Entweder können sie ihn dabei beobachten, wie er die Tür aufbricht oder das Labor verlässt und die Tür anschließend wieder verschließt.
- ☛ Als die Helden an einem Nachmittag vom Unterricht zurück in ihren Schlafsaal kommen, überraschen sie den Magister dabei, wie er die Habeseligkeiten der Scholaren durchwühlt und anschließend kommentarlos aus dem Schlafsaal verschwindet.

Das ausgebrannte Labor

Um sich unerlaubt Zutritt zum Unfallort von Magistra Mafalda zu verschaffen, muss zunächst das Türschloss mithilfe von Magie oder einer erfolgreichen Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* –1 geöffnet werden.

Untersuchen die Scholaren-Helden das Labor mit jeweils einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +1 und *Alchimie*, stellen sie fest, dass die Ingredienzien, die zu der Explosion und dem Feuer führten, in dieser Zusammensetzung offenbar keinem anderen Zweck dienen, als einen verheerenden Laborbrand zu erzeugen. Rekonstruieren sie den alchimistischen Prozess mit einer erfolgreichen Probe auf *Alchimie* –1 noch genauer, wird deutlich, dass eine erfahrene Alchimestin wie Magistra Mafalda diese Wirkung hätte vorhersehen müssen. Ihr Tod war kein Unfall! Angesichts des Verhaltens der Magistra kurz vor dem Vorfall (siehe Seite 45) liegt der Verdacht nahe, dass Magistra Mafalda von Neersand sich das Leben genommen hat.

Korobars Gemächer

Gelangen die Helden unbemerkt in die **Arbeits- und Studierräume** von Magister Korobar (**Z002**), können sie dort mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* auf folgende Indizien stoßen:

- ☛ Eine ausführliche Karte des Pentagrammatons (siehe ab Seite 64), jedoch ohne die unterirdischen Bereiche.
- ☛ Eine Liste aller Scholaren im *Novizium* und *Studium*. Einige Namen, darunter die der Helden, sind auffällig markiert.
- ☛ Eine Ausgabe von *Das Arcanum*. Etliche Abschnitte über dämonische Bücher aus dem Umfeld von Amazeroth-Paktierern sind markiert. Auf einer der Seiten können die Helden denselben Text wiederfinden, der spiegelverkehrt an die Wände der Bade-räume geschmiert worden ist (siehe Seite 54).

Gelingt den Helden eine Probe auf *Sphärenkunde (7. Sphäre)* –1, können sie über die Symbolik und die Texte in *Das Arcanum* auch hier eine Verbindung zur Domäne Iribaar und dem Erzdämon Amazeroth herstellen.

Diese Indizien können die Helden je nach Verlauf ihrer sonstigen Nachforschungen vermuten lassen, dass Korobar ein Amazeroth-Paktierer ist. In Wirklichkeit handelt es sich lediglich um Hilfsmittel, die der Magister für die Suche nach dem *Compendium Prodigiosis* und etwaiger Paktierer verwendet.

Wenn die Helden die Gemächer besonders aufmerksam durchsuchen (mindestens 3 QS bei der Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*), stoßen sie unter Korobars Bett auf eine verschlossene Schatulle, die sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* –4 öffnen können. Darin befindet sich ein Brief, den Magistra Mafalda von Neersand vor ihrem Tod an Korobar verfasste.

Konfrontation des Magisters

Versuchen die Helden, Korobar direkt auf sein merkwürdiges Verhalten anzusprechen, wird er sie barsch

Wir sind doch nur Schüler!

Angesichts der bedrohlichen Ereignisse scheint es den Helden unter Umständen ratsam, sich an mächtigere Bewohner der Akademie zu wenden. Allerdings gibt es gute Gründe, die Angelegenheit für sich zu behalten:

- ☛ Die Helden sind Studiosi, deren Anschuldigungen gegen einen ehrbaren Gildenmagier wie Korobar bei den anderen Magistern kaum auf fruchtbaren Boden fallen werden. Man nimmt ihre Behauptungen zunächst nicht ernst und vermutet, die Scholaren würden sich lediglich ihres strengen Lehrers entledigen wollen.
- ☛ Möglicherweise wollen die Helden verhindern, dass Magister Korobar Zugriff auf das *Compendium Prodigiosis* erhält, weil sie in ihm einen Amazeroth-Paktierer vermuten. Geben sie das Buch bei anderen Magistern ab, müssen sie befürchten, dass diese Korobar genug vertrauen um ihm Zugang zu dem Buch verschaffen.

- ☛ Die Wirkung des *Compendium Prodigiosis* hat bereits eine erfahrene Magistra in den Selbstmord getrieben, auch ausgebildete Magier sind also nicht geschützt vor seiner Wirkung. Geben die Helden das Buch bei anderen Magistern ab, wird seine Wirkung im schlimmsten Fall also einen oder mehrere Lehrer verführen, was katastrophale Folgen hätte. Gelangt das Buch trotzdem in die falschen Hände, verfällt *Sholvar von Punin* (siehe Seite 24) dem *Compendium* und stellt im Finale des Abenteuers einen weiteren Gegenspieler dar (im offiziellen *Aventurien* wird er auf jeden Fall überleben und nach Festum gehen, alternativ könnte auch der alternde *Firunwin Wulfingen* (siehe Seite 23) die Rolle übernehmen, dem als Antimagier das Buch vielleicht anvertraut wurde).

Gedhrter Collega,

wenig Zeit ist seit meinem letzten Brief vergangen. Doch muss ich mich nun dringender als zuvor an Euch wenden. Es vergeht kein Tag, an dem ich die Lektüre des Buches nicht erschmer wie eine Verdurstende eine rettende Quelle. Ich schlafe nicht mehr. Jede Nacht offenbaren die Seiten mir neue Erkenntnisse. Wie ich dies schreibe, muss ich mich schon zwingen, nicht hinüberzugehen. Ich weiß nicht, ob ich diesen Brief beenden oder überhaupt abschicken werde. Denn längst bin ich nicht mehr Herrin meiner Sinne. Oft erinnere ich mich nicht, wo ich stundenlang gewesen bin, finde mich vor meinen Scholaren vortragend, ohne zu wissen, wie ich dort hingekommen bin. Das Buch hat mich in seine Gewalt gebracht. Doch vielleicht ist selbst dieser Einfall eine List der tückischen Seiten! Ich kann mir selbst nicht mehr trauen. Meine Gedanken sind nicht die meinen. Geschätzter Collega, ich fürchte, bald etwas Schreckliches zu tun! Und doch kann ich mich an niemanden im Pentagrammaton wenden. Denn was, wenn ich ihn, ohne es zu wollen, ebenfalls in den finsternen Bann zerren würde? Was, wenn dies schon längst geschehen ist, ohne dass ich mich daran erinnere? Was, wenn ich meine Scholaren in Gefahr bringe? Ihr seid der einzige, dem ich mich aus sicherer Entfernung anvertrauen kann. Ihr müsst wissen, ich habe wieder und wieder versucht, dieses Buch sicher wegzusperrern, doch es taucht stets erneut in meiner Nähe auf. Bin ich es, die es aus seinem Verstecken zurückholt?

Ich weiß nicht weiter und so bitte ich Euch nun doch um das, was ich vermeiden wollte: Bitte, kommt nach Pumin! Ich werde weiterhin versuchen, das Buch an einen sicheren Ort zu bringen. Doch wenn all das nichts nützt, sollt Ihr wissen, dass ich bereit bin, bis zum Äußersten zu gehen. Vielleicht ist dies am Ende der einzige Ausweg. Lieber sterbe ich, als eine Gefahr für meine unschuldigen Schüler zu sein. Dieser Gedanke ist der schlimmste von allen. Ich bitte Euch, Korobar, ich flehe Euch an. Es ergreift Besitz von mir und ich muss dabei zusehen. Helft mir, diesem Grauen zu entgehen. Ihr seid der Einzige, der dazu imstande ist. Ihr seid meine letzte Hoffnung!

Kesinder mit Euch

Magistra Mafalda von Heersand

abweisen und ihnen bei jeder weiteren Nachfrage saftige Strafarbeiten, Nachsitzen und Schlimmeres aufbrummen (siehe Seite 20). Erwähnen die Helden Mafaldas Brief, den sie möglicherweise in Korobars Gemächern gefunden haben, wird er dazu übergehen, sie mit magischen Ohrfeigen (siehe **Regelwerk** Seite 287) und mehreren Tagen im Karzer zu bestrafen und keinesfalls auf ihre Fragen eingehen. Ebenso verfährt er, wenn die Helden ihn fälschlicherweise als Amazeroth-Paktierer beschuldigen.

Geschickter ist es, Korobar anzusprechen, wenn die Helden bereits von dem Compendium Prodigiosis im Besitz ihrer Mitschüler wissen. In diesem Fall hört sich der Magister ihre Ausführungen immerhin an – weicht sie jedoch trotzdem nicht in seine eigenen Pläne ein.

Nur wenn die Helden in den Besitz des Compendium Prodigiosis gelangen und es an Korobar übergeben, wird der Magister sein Wissen mit ihnen teilen und anschließend

gemeinsam mit den Scholaren-Helden versuchen, Irian und die übrigen Mitglieder der Societas Prodigiosis aus dem Bann der Seiten zu befreien. Zu diesem Zeitpunkt hat Irian jedoch wahrscheinlich schon die Kontrolle verloren (siehe Seite 57).

Im Bann der Seiten

Während die Mitglieder der Societas Prodigiosis von ihrem Geheimnis profitieren, ereignen sich aufgrund des dämonischen Wirkens des Buchs immer wieder ungewöhnliche und befremdliche Vorkommnisse, die die Helden auf die Umtriebe ihrer Mitschüler aufmerksam machen können.

Schlafwandler

Wiederholt werden Studiosi mitten in der Nacht irgendwo in der Akademie aufgegriffen und behaupten steif und fest, sich nicht erinnern zu können, wie sie dorthin

Wir haben das Buch!

Im Verlauf der Handlung kann es passieren, dass die Helden statt ihrer Mitschüler in den Besitz des *Compendium Prodigiosis* gelangen. Dies ist beispielsweise bereits während der Mutprobe möglich, wenn die Helden das Buch von ihren Mitschülern stehlen, oder wenn sie sich dazu entscheiden, der *Societas Prodigiosis* selbst beizutreten. In diesen Fällen verändert sich zwar die Ausgangssituation der Handlung, viele der Herausforderungen bleiben aber bestehen:

- Statt ihrer Mitschüler profitieren nun auch die Scholaren-Helden selbst von der Wirkung des Buches. Sie werden Geheimniswahrer und können ihre eigene verschworene Gemeinschaft gründen, um den Besitz des *Compendium Prodigiosis* zu verheimlichen.
- Die Helden erleben die finsternen Effekte des dämonischen Druckwerks am eigenen Leib und haben mit Alpträumen und Erinnerungslücken zu kämpfen (siehe Seite 53). Gleichzeitig meistern sie die Herausforderungen des Studiums nun selbst mit Leichtigkeit und ernten den Neid ihrer Mitschüler. Sie müssen sich aber ebenfalls mit deren Nachforschungen

auseinandersetzen und verhindern, dass das Buch entdeckt wird.

- Nach wie vor können sie von der dämonischen Natur des Buchs erfahren. In diesem Fall sind sie aber nun selbst *im Bann der Seiten* und müssen versuchen, dem Sog des *Compendium Prodigiosis* zu widerstehen.
- Die Nachforschungen zu Magister Korobar bleiben weitestgehend erhalten, mit dem Unterschied, dass nun die Helden als Geheimniswahrer im Fokus der Untersuchungen des Magisters stehen. Sie glauben in diesem Fall womöglich, dass Korobar das Buch zu eigenen, finsternen Zwecken an sich bringen will, bevor er sich ihnen im Finale offenbart.
- Am Höhepunkt des Abenteuers kann nach wie vor Irian im Mittelpunkt stehen (der in diesem Fall ebenfalls Geheimniswahrer ist). Alternativ ist es einer der Helden selbst, der dem Einfluss des Buches erliegt und von den anderen Helden aufgehalten werden muss. Wähle diese Option aber nur, wenn du weißt, dass es dem Spieler nichts ausmacht, zeitweilig die Kontrolle über seinen Helden zu verlieren.



gekommen seien. Auch die Helden können erleben, wie ein Schüler leise vor sich hin murmelnd wie ferngesteuert durch die Korridore läuft. Ein anderes Mal steht Irian minutenlang mit unheimlich verdrehten Augen vor dem Bett eines Helden und kommt erst durch lautes Rufen und Ohrfeigen wieder zu sich. Gehen die Helden diesen Ereignissen nach, können sie feststellen, dass die Vorfälle immer nur dieselben Schüler betreffen – diejenigen, die in der *Nacht der Sanduhr* in der konkurrierenden Gruppe waren.

Die Streber aus der letzten Reihe

In Vorlesungen und Übungsstunden überflügeln die Mitglieder der *Societas Prodigiosis* ihre Mitschüler (und die Helden) bei weitem. Besonders bei Irian ist dieser Wandel auffällig, sorgt bei Magistern jedoch lediglich für Überraschung und Wohlwollen. Man ist froh darüber, dass das Sorgenkind Irian anscheinend doch kein hoffnungsloser Fall ist und schreibt diese Entwicklung vor allem den Lehrmethoden von Magister Korobar zu. Hin und wieder übertreiben es die Geheimniswahrer jedoch: Die Helden erleben, dass einige Studiosi die Aufgaben einer schriftlichen Prüfung bereits nach zehn Minuten vollständig ausgefüllt abgeben. Ein anderes Mal beantwortet ein Mitglied der *Societas Prodigiosis* eine Frage, bevor der Magister sie gestellt hat. Später bekommen die Helden mit, wie ebenjener Mitschüler von Irian für sein Verhalten zurechtgewiesen wird. Fragen die Helden direkt nach diesen oder ähnlichen Vorfällen, reagieren die Mitglieder der *Societas Prodigiosis* abweisend und verschlossen.

Alptraum ohne Ende

Ein Mitschüler der Helden weckt den gesamten Schlafsaal mit schrecklichen, durchdringenden Schreien. Erst

nach mehreren Minuten kann er aus seinem Alptraum geweckt werden, weigert sich aber beharrlich, dessen Inhalt preiszugeben. Gelingt den Helden eine Probe auf *Heilkunde Seele* öffnet er sich: Er sei in einer monströsen, labyrinthartigen Bibliothek gefangen gewesen und habe im Traum mehrere Tage dort verbracht, obwohl er in Wirklichkeit offenbar nur einige Stunden geschlafen hat. Die Traumwelt habe ihn an eine verzerrte, surreale Version des unterirdischen Bibliothekstraktes der Akademie erinnert, den sie auch in der *Nacht der Sanduhr* durchquert haben. Fragen die Helden beharrlich nach, erinnert sich ihr Mitschüler sogar an eine bestimmte Regalnummer, die er in seinem Alptraum immer wieder passiert habe: 22.b.04.W-Z (siehe Seite 55). Am nächsten Tag weigert sich der Scholar jedoch, die Regalnummer gegenüber den Helden zu wiederholen und gibt vor, sich nicht mehr an den Alptraum erinnern zu können.

Dubiose Geschäfte

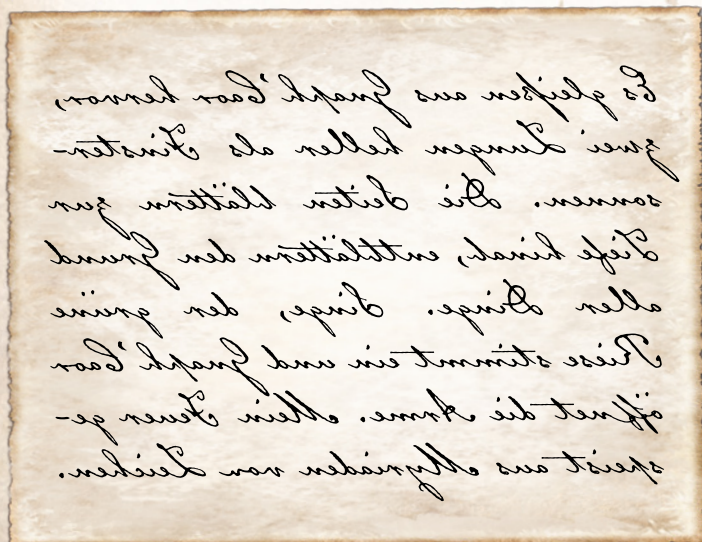
Die Mitglieder der *Societas Prodigiosis* bieten anderen Schülern an, Aufsätze und Hausaufgaben gegen Bezahlung oder andere Gefälligkeiten zu erledigen. Auch den Helden wird diese Dienstleistung angeboten. Die gelösten Aufgaben sind tatsächlich tadellos. Auf Nachfrage antworten die entsprechenden Scholaren nur arrogant, dass sie wohl einfach fähiger wären als ihre Mitschüler.

Zeichen des Bösen

An einem Morgen sind Wände, Decke und Boden einer der **Baderäume (EO07)** über und über mit Buchstaben in Spiegelschrift bekritzelt. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* –1 kann es den Helden gelingen, Teile davon abzuzeichnen. Misslingt die Probe, werden sie dabei von Quetzel Halmstädt überrascht und den vermeintlichen Vandalen wird eine harte Strafe

aufdrückt. Ungefähr eine Stunde nach Sonnenaufgang beginnen die Zeichen langsam zu verblassen, bis sie schließlich wieder ganz verschwunden sind.

Urheber der Kritzelei in den Baderäumen könnte es sich also um einen Paktierer handeln.



Machen sich die Helden auf die Suche nach der Bedeutung des Wortes *Gnaph'Caor*, stoßen sie bei ihrer Recherche schnell an eine Grenze: Die Quellen, deren Index laut Bibliotheksverzeichnis den Begriff enthalten, sind für Studiosi nicht zugänglich. Es handelt sich um Werke über Dämonenbeschwörung und niederhöllisches Wirken. Besonders vielversprechend scheint der Verweis auf ein Zauberbuch mit dem schlichten Titel *Das Arcanum* zu sein. Leider ist es einzig Studenten im Abschlussjahrgang erlaubt, einen Antrag auf Einsicht in solche Bücher zu stellen. Möglicherweise gelingt es den Helden, einen älteren Schüler unter einem Vorwand dazu zu bringen, diese Recherche für sie zu übernehmen (erfolgreiche Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –2 gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)*) oder sie warten schlichtweg darauf, selbst den Abschlussjahrgang zu erreichen.

Eine Abschrift von *Das Arcanum* kann darüber hinaus in den Gemächern von Magister Korobar gefunden werden (siehe Seite 52).

Ist die Recherche trotz Hindernissen auf die ein oder andere Weise erfolgreich, gelangen die Helden an folgende Informationen:

☛ *Gnaph'Caor* ist der Name der Bibliothek des Verbotenen Wissens des Erzdämons *Amazeroth*, dem Widersacher der Göttin *Hesinde*. Die Bibliothek des Verbotenen Wissens wird als endloses Labyrinth von Korridoren beschrieben, in dem seine Anhänger langsam dem Wahnsinn anheimfallen, und ähnelt damit auffallend den Beschreibungen des Scholaren, der den Helden möglicherweise zuvor vom Inhalt seines Alptraums berichtet hat (siehe Seite 54).

☛ Bei dem Text handelt es sich um ein Teilstück einer uralten Lobpreisung der Domäne *Iribaar*, die normalerweise nur von finsternen Dämonenbeschwörern und Anhängern *Amazeroths* ausgesprochen oder niedergeschrieben wird. Bei dem

In Wahrheit wurde die Spiegelschrift von Irian während einer nächtlichen Phase des Schlafwandels (siehe Seite 53) angebracht. Irian wurde dabei von niemandem beobachtet und erinnert sich auch selbst nicht mehr an seine Tat. Die Handschrift unterscheidet sich jedoch deutlich von Irians Handschrift – selbst wenn man beachtet, dass er normalerweise nicht spiegelverkehrt schreibt – sodass ein Handschriften-Vergleich unter allen Mitschülern erfolglos bleibt.

Wo alles anfang

Mehrere Hinweise deuten auf die *Nacht der Sanduhr* als Ursprung der mysteriösen Geschehnisse hin und führen zurück in die verzweigten Gänge der Biliothekssäle im Keller (KE01): Unter der Regalnummer 22.b.04.W-Z aus dem Alptraum ihres Mitschülers (siehe Seite 54) stoßen sie auf eine Ausgabe von *Vom Wechsel der Dinge*. Eine weitere Ausgabe dieses Standardwerks der Alchimie finden sie auch im **Magister-Faysharan-Lesesaal (KE02)**, wohin die Helden sie damals selbst im Zuge der *Nacht der Sanduhr* zurückgebracht haben. In der umfangreichen Ausleihliste der Bibliothek finden den Helden einen Vermerk, nach dem eine von zwei existierenden Ausgaben im Zeitraum der *Nacht der Sanduhr* von Magistra Madalena *Mirabilia di Madjani-Minora* (siehe Seite 23) ausgeliehen war, was diese auf Nachfrage auch bestätigt. Da sich mit Sicherheit nur zwei Ausgaben von *Vom Wechsel der Dinge* im Besitz der Akademie befinden, deutet alles darauf hin, dass ihre Mitschüler in der *Nacht der Sanduhr* ein anderes Buch aus der Bibliothek entwendeten. Gleichzeitig gibt es offensichtlich kein Buch, das von irgendjemandem in dieser Abteilung momentan vermisst würde.

All dies legt nahe, dass ihre Mitschüler gelogen haben. Wenn sie keinen anderen Weg gefunden haben, an das Rezept des Unsichtbarkeitselixiers zu kommen, muss es ein drittes Exemplar geben, das sich womöglich noch immer im Besitz der Scholaren befindet – wie sonst sollten sie in der Lage gewesen sein, das richtige Elixier nach dem korrekten Rezept zu brauen?

Infiltration

Es ist möglich, dass die Helden versuchen, selbst Teil der *Societas Prodigiosis* zu werden, um herauszufinden was hinter dem seltsamen Verhalten ihrer Mitschüler steckt. Zu diesem Zweck gilt es jedoch zunächst, das Vertrauen von mindestens einem der Mitglieder zu gewinnen. Dazu muss es den Helden gelingen, sich den entsprechenden Scholaren zum Freund zu machen. Da die Mitglieder des Geheimbunds von Anfang an misstrauisch sind, muss dieser Plan eventuell langfristig geplant und über mehrere Wochen ausgeführt werden. Bewunderung, Schmeicheleien oder das Vorgeben ähnlicher Interessen können je nach Zauberschüler hilfreich sein.

War einer der Scholaren-Helden erfolgreich, wird er zu einem Treffen der Gemeinschaft eingeladen. Er darf nun ebenfalls vom *Compendium Prodigiosis* profitieren, muss sich aber auch an den Maßnahmen zur Geheimhaltung

beteiligen. Er läuft aber ab sofort Gefahr, ebenfalls dem dämonischen Bann der Seiten zu erliegen (siehe Seite 44).

Der Aussteiger

Nach einigen Monaten wendet sich ein Mitglied der *Societas Prodigiosis* an einen der Helden und vertraut ihm an, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugehe. Aus Angst, der Akademie verwiesen zu werden, bittet er den Helden, sich unter keinen Umständen an einen der Magister zu wenden.

Dabei kann es sich um jedes Mitglied der *Societas Prodigiosis* handeln, außer um Irian. Das Mitglied wendet sich nur dann von sich aus an die Helden, wenn diese bisher nicht von selbst auf die Spur der *Societas Prodigiosis* gekommen sind. Die Szene kann sich zum Beispiel aber auch dann ereignen, wenn die Helden aktiv eines der Mitglieder zur Rede stellen oder anderweitig unter Druck setzen.

Der Scholar erzählt den Helden von Alpträumen und Erinnerungslücken und berichtet, dass alles damit angefangen habe, dass er und seine Mitschüler das vermeintliche *Vom Wechsel der Dinge* nach der *Nacht der Sanduhr* behalten hätten, statt es zurück in die Bibliothek zu bringen. Inzwischen hätten seine Freunde eine regelrechte Abhängigkeit von dem unheimlichen Druckwerk entwickelt und würden sich mit nichts anderem mehr beschäftigen. Er bittet die Helden darum, Irian und die anderen vom Einfluss des Buches zu befreien. Er selbst fürchte sich davor, gegen sie vorzugehen. Tatsächlich wird der Scholar von den anderen Mitgliedern der *Societas Prodigiosis* bedroht, sobald sie erfahren, dass er die Geheimhaltung gebrochen hat.

Weitere Szenen

Die folgenden Szenen kannst du beliebig in den Alltag der Helden einstreuen oder als Inspiration für die Gestaltung weiterer Vorkommnisse nutzen:

- Irian wird aufgrund einer hervorragenden Abhandlung über die *Essenzfeldtheorie am Beispiel des Desasters von Punin* eine Auszeichnung von Spektabilität Sirdon Kosmaar höchstpersönlich verliehen. Zur Verleihung reisen sogar Irians Eltern an. Es wird deutlich, dass sie sich das erste Mal seit Irians Aufnahme an der Akademie in Punin stolz auf ihren Sohn zeigen.

Sturmfrei

Um die Bedrohung im Finale für die Helden greifbarer zu machen, sollten die Ereignisse zu einem Zeitpunkt stattfinden, an dem ein großer Teil des Lehrkörpers und der Bediensteten der Akademie das Pentagrammaton verlassen. Je nachdem zu welcher Zeit ihr die Scholarenkampagne in eurem Abenteuer ansetzt, kann dies z. B. ein *Allaventurischer Konvent der Magie* (siehe **Rohals Erben** Seite 47) sein, der 1034 BF in Kuslik und 1041 BF in Khunchom stattfindet, die *Hesindedispute* an der Schule der Hellsicht in Thorwal (siehe **Rohals Erben** Seite 47), ein wichtiges Zusammentreffen des *Großen Rates der Grauen Gilde* (siehe **Rohals Erben** Seite

- Die Helden bekommen mit, wie sich die Mitglieder der *Societas Prodigiosis* nachts heimlich aus ihren Schlafsälen schleichen und erst kurz vor dem Morgengrauen zurückkehren.

- Mitglieder des Geheimbundes schlafen immer wieder während der Vorlesungen und Seminare ein, weil sie die ganze Nacht gemeinsam mit der Lektüre des *Compendium Prodigiosis* verbracht haben. Werden sie dennoch vom Magister aufgerufen, können sie die gestellte Antwort meistens trotzdem perfekt aufsagen.

- Irian schreit einen verängstigten Eleven vor aller Augen in Grund und Boden, als dieser sich an das wackelige Schreibpult in der Ecke des Arbeitsraums (**EO08**) setzen will, in dem die Geheimniswahrer hin und wieder das *Compendium Prodigiosis* verstecken. Später können die Helden eine aufgeregte Diskussion zwischen Irian und einem anderen Mitglied des Geheimbundes mithören: Irian wird darauf hingewiesen, dass doch an diesem Tag „der Baderaum und nicht das Schreibpult“ an der Reihe gewesen sei.

Konfrontation

Haben die Helden verstanden, dass ihre Mitschüler drohen, dem Einfluss eines niederhöllischen Druckwerks anheimzufallen, können sie versuchen, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Zu diesem Zeitpunkt ist Irian dem Einfluss des *Compendium Prodigiosis* schon so weit verfallen, dass er bereits die *Nacht der Flammen* plant (siehe Seite 57). Du kannst die Eskalation von Irians Kontrollverlust besonders effektiv platzieren, wenn die Helden gerade alle Puzzlestücke zusammengefügt haben.

Um das Buch zu stehlen, gilt es zunächst sein Versteck ausfindig zu machen (siehe Seite 51) und es dann im richtigen Moment zu entwenden. Die Geheimniswahrer werden anschließend versuchen, das Buch zurückzubekommen. Gelingt es den Helden, dies zu verhindern, können sie versuchen, das *Compendium Prodigiosis* zu vernichten oder einem der Lehrer oder einem Hesindengeweihten zu übergeben (siehe Seite 52).

Falls sie das Buch nicht bekommen, können sie auch versuchen, die Geheimniswahrer davon zu überzeugen, sich von der schädlichen Lektüre des Buches zu lösen. Dazu gilt es einerseits, den Scholaren die dämonische Natur des *Compendium Prodigiosis* vor Augen zu führen – am besten

25), zu dem die Spektabilität mit einem großen Gefolge anreist, oder auch die Wahl der neuen *Convocata prima* der Grauen Gilde am 30. Tsa im Jahr 1044 BF in Lowangen. Zu diesem wichtigen Ereignis verlassen etliche Magister, Adepten und Bedienstete das Pentagrammaton und kehren erst einige Tage später zurück. Einzelne Bewohner der Akademie nutzen diese Tage vergleichbar niedriger Betriebsamkeit, um einige Tage in der Heimat zu verbringen oder um doch einmal einen seltenen Ausflug in die Stadt zu unternehmen. Auf diese Weise sind die Helden und ihre Mitschüler in den ersten Stunden der *Nacht der Flammen* auf sich allein gestellt.



mithilfe von Beweisen und Recherche-Ergebnissen, die die Helden bisher sammeln konnten. Zusätzlich hilft es, ihren Kommilitonen gegenüber die Ereignisse der letzten Monate in Kontext mit der Lektüre des Buchs zu setzen. Denn vielen von ihnen ist dieser direkte Zusammenhang zu diesem Zeitpunkt gar nicht mehr bewusst. Mit den richtigen Argumenten und einer erfolgreichen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) –3 gegen Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen) können die Helden jeweils ein Mitglied des Geheimbundes zur Vernunft bringen.

Die Nacht der Flammen

Im finalen Abschnitt des Abenteuers erliegt Irian dem dämonischen Einfluss des *Compendium Prodigiosis* und wird von der Macht des Buches dazu getrieben, sich selbst, seine Mitschüler und die gesamte Akademie in Gefahr zu bringen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass das Finale kurz nach Beginn des zweiten Jahres des Studiums stattfindet. Es ist aber problemlos möglich, die *Nacht der Flammen* zu einem früheren oder späteren Zeitpunkt zu platzieren.

Eine neue Mutprobe

Als Studiosi der *Secunda*, also im zweiten Jahr des Studiums, obliegt es nun dem Jahrgang der Helden, die *Nacht der Sanduhr* für die Studiosi des ersten Jahres zu veranstalten. Je nachdem welche der beiden Gruppen im letzten Jahr gewonnen hat, ist es an den Helden oder der Gruppe von Irian, die Organisation der neuen nächtlichen Aufgabe zu übernehmen. Auch wenn die siegreiche Gruppe den Weg vorgibt, helfen im Normalfall alle Schüler der *Secunda* mit, alles für den jüngeren Jahrgang vorzubereiten, zu dem auch Asalim (siehe Seite 29) gehört. Die weiteren Teilnehmer der Mutprobe kannst du nach den Bedürfnissen eurer Spielrunde selbst ausgestalten. Ganz gleich wie die diesjährige Mutprobe gestaltet ist: Irian wird versuchen, die Ausnahmesituation als Ablenkungsmanöver zu nutzen, um seine eigenen Pläne in die Tat umzusetzen.

Irian am Abgrund

Von allen Mitgliedern der *Societas Prodigiosis* ist Irian dem dämonischen Buch in den vergangenen Monaten am stärksten verfallen. Zu verlockend war die Aussicht, endlich nicht mehr der Schlechteste des Jahrgangs zu sein. Zu groß die Erleichterung, doch irgendwann die Abschlussprüfung zu bestehen. Zu wohltuend das Lob der Lehrenden nach Jahren der Demütigung und der Stolz in den Gesichtern seiner Eltern. Irian ist mittlerweile vollkommen abhängig vom *Compendium Prodigiosis*. Der Zauberschüler stellt daher ein geeignetes Werkzeug für die dämonische Macht des Buches dar, um Chaos, Wahnsinn und frevlerische Zerstörung zu verbreiten. Auf den Seiten des Buches hat Irian die niederhöllischen Einflüsterungen gelesen – die kruden Ideen und Pläne kommen ihm aber mittlerweile wie seine eigenen vor. Als Höhepunkt seiner *Nacht der Flammen* plant Irian ein Feuer im unterirdischen Bibliothekstrakt der Akademie zu legen und so viele Bücher wie möglich zu vernichten – schließlich steht im *Compendium Prodigiosis* alles, was ein Mensch jemals wissen muss. Irian geht zu diesem



Teil des Plans entweder dann über, wenn er genug seiner vermeintlichen „Peiniger“ getötet hat, daran gescheitert ist oder vor den Helden in den Bibliothekstrakt fliehen muss. Zwischen den unzähligen Regalen versucht Irian unter Zuhilfenahme von Fackeln, Kerzen und dem Zauber INCENDIO^{AMA134} möglichst viele Bücher anzuzünden und damit einen ganzen Bibliotheksaal in Brand zu stecken. Ist es den Helden bisher nicht gelungen, Irian auf seinem Weg durch die Akademie zu finden, können sie ihn spätestens hier stellen.

Irian ist aufgrund des Einflusses des *Compendium Prodigiosis* nicht mehr er selbst. In dieser niederhöllischen Verblendung ist er überzeugt davon, mit dem Bibliotheksbrand ein großes Werk zu vollbringen, das seine Mitschüler beeindrucken und ihm ihren Respekt verschaffen wird. Innerhalb der größenwahnsinnigen Wahrnehmung des Scholaren ist dies der logische nächste Schritt. Nachdem er vom Schlusslicht zum Jahrgangsbesten aufgestiegen ist, wird ihm nun die ganze Akademie zu Füßen liegen. Während all das Wissen, überflüssig angesichts des *Compendium Prodigiosis*, in Flammen aufgeht, werden seine Mitschüler und selbst die Magister Irian bewundern, weil er als erster zur vermeintlichen Wahrheit in diesem Buch aller Bücher vorgedrungen ist.

Das hätte ich schon vor langer Zeit tun sollen!

Im Folgenden wird Irians Vorgehen beschrieben, welches der Studiosus so lange verfolgt, bis er von den Helden aufgehalten wird.

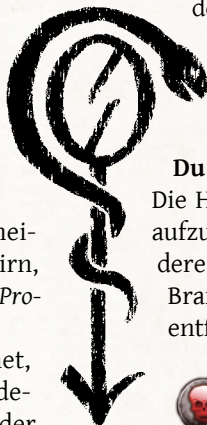
Möglicherweise sind die Helden oder einige ihrer Mitschüler in dieser Nacht bereits damit beschäftigt, selbst die *Nacht der Sanduhr* auszurichten. Herumschleichende Scholaren und Tumulte kommen ihnen

daher unter Umständen zunächst weniger ungewöhnlich vor als sonst.

Unter dem dämonischen Bann des Buches steigert sich Irians Überlegenheitsgefühl ins Unermessliche. Der Studiosus will sich an all jenen rächen, die ihn in seinen Jahren an der Akademie gedemütigt, verlacht und unterschätzt haben. Heute Nacht wird er ihnen allen zeigen, wozu er wirklich imstande ist. Sofern es den Helden nicht bereits gelungen ist, das *Compendium Prodigiosis* an sich zu nehmen, trägt Irian das niederhöllische Buch währenddessen bei sich.

Während die Helden und ihre restlichen Mitschüler vermutlich mit der diesjährigen *Nacht der Sanduhr* beschäftigt sind, nimmt sich Irian ein Opfer nach dem anderen vor:

- ❖ Irian zerschlägt einen der seltenen Spiegel in den Baderäumen und nimmt einige der Scherben an sich. Mit einer davon schneidet er sich das Zeichen Iribaars in die Stirn, welches er auf den Seiten des *Compendium Prodigiosis* gefunden hat.
- ❖ Mit einer Spiegelscherbe bewaffnet, schleicht Irian durch die nächtliche Akademie und sucht diejenigen auf, die ihn in der Vergangenheit vermeintlich schlecht behandelt haben. Dazu zählt er in seinem Wahn sowohl Scholaren wie Sequin, die sich über ihn lustig machten, als auch Mitschülerinnen, in die er mal verliebt war und die ihn verschmähten, sowie einzelne Mitglieder der *Societas Prodigiosis*, die sich durch den Einfluss der Helden von der Gemeinschaft bereits gelöst haben. Schlussendlich gehören auch die Helden selbst zu Irians Zielen, denn sie haben ihm durch ihre Nachforschungen vermutlich Probleme bereitet.
- ❖ Trifft Irian auf einen Scholaren, den er als Opfer auserkoren hat, versucht er, ihn zunächst allein zu konfrontieren und zur Rede zu stellen. Er legt ihm in einem Erguss sprunghafter Äußerungen die vermeintlichen Demütigungen und Verfehlungen dar, während er ihn mit einer Spiegelscherbe bedroht. Anschließend kündigt Irian seinem Opfer an, heute zu beweisen, dass dieses sich in ihm getäuscht habe, und verlangt, ihn zum Bibliothekstrakt zu begleiten. Dort sollen sie dann zusehen, wie er sein Opus vollendet. Wer sich weigert oder zu fliehen versucht, wird mit der Spiegelscherbe attackiert. Allerdings hat Irian in seinem bisherigen Leben noch nie eine Waffe geführt, weswegen seine Mordversuche äußerst unbeholfen vonstattengehen. Den meisten Scholaren gelingt daher die Flucht.
- ❖ Je länger Irian unbehelligt agieren kann, desto effektiver geht er vor. Gelingt es den Helden nicht, Irian zu stellen, wird ein Scholar lebensgefährlich verletzt und muss mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden*, einem Heiltrank aus dem verschlossenen **Apothecarium (EO10)** (was eine gelungene Probe auf *Schlösser Knacken (Bartschlösser)* –2 erfordert) oder magischem Wirken gerettet werden.



Irian Prodigiosis

Durch die Lektüre des *Compendium Prodigiosis* erlangt Irian Zugriff auf Wissen, das ihm ansonsten nicht zugänglich wäre: Irian beherrscht eine Form des Zaubers KATZENAugen (siehe **Regelwerk** Seite 293). Die Wirkung erlaubt ihm, sich in der Dunkelheit der Korridore mühelos zu bewegen. Gleichzeitig geht von seinen Augen ein permanentes, orange-rotes Leuchten aus, so als würden glühende Kohlestücke in seinen Augenhöhlen ruhen. In Vorbereitung auf die Brandstiftung in der Bibliothek hat Irian zudem aus den Seiten des *Compendiums* den INCENDIO^{AMA134} inklusive der Zaubererweiterung Zielkategorie Objekt^{AMA134} erlernt.

Du bist nicht allein!

Die Helden müssen nun versuchen, ihren Mitschüler aufzuhalten, und verhindern, dass sie selbst oder andere zu Schaden kommen. Gleichzeitig gilt es, Irians Brandstiftung zu vereiteln oder bereits erfolgreich entfachte Feuer zu löschen.



Möchtest du diese Situation besonders dramatisch gestalten, ist es Irian beim Eintreffen der Helden gelungen, einen Mitschüler in seine Gewalt zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irian umklammert die blutige Scherbe in seiner Hand. »Niemand weiß, wie es ist, ich zu sein! Keiner von euch! Wenn ich das Buch jetzt hergebe, dann wird alles so wie vorher. Dann bin ich wieder Irian, der Versager! Irian, der nicht mal den richtigen Vorlesungssaal findet. Dank des Compendiums hatte ich das erste Mal, seit ich an der Akademie aufgenommen wurde, das Gefühl, hier wirklich hinzugehören, Freunde zu haben! Das erste Mal sah es so aus, als könnte ich die Abschlussprüfungen tatsächlich bestehen! Das erste Mal hat jemand gesagt: ›Gut gemacht, Irian.‹ Ich kann das jetzt nicht mehr. Ich kann nicht mehr zurück, versteht ihr das nicht?«



Um Irian in Schach zu halten, ist es hilfreich, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, ihm zu schmeicheln oder ihm Fragen zu seinen Beweggründen zu stellen, die er ausschweifend und teilweise konfus zu beantworten versucht (erfolgreiche Probe auf *Überreden (Herausreden oder Manipulieren)* gegen Irians Willenskraft –2).

Während dieser Konfrontation taucht irgendwann Magister Korobar auf. Der Magister ist entweder als einer der wenigen Lehrenden in der Akademie geblieben oder vorzeitig zurückgekehrt. Spätestens hier offenbart er den Helden den wahren Grund für seine Anwesenheit an der Akademie.

Deine Helden können versuchen, Irian dazu zu bringen, sich aus eigener Kraft von dem Einfluss des *Compendium Prodigiosis* zu lösen. Dazu stehen den Helden mehrere Möglichkeiten offen:

☛ **Option 1:** Da die Helden in der Überzahl sind und unter Umständen im Verlauf der Konfrontation Unterstützung von Magister Korobar erhalten, können sie versuchen, Irian zu überwinden. Der Zauberschüler wird sich wehren und dabei sowohl die Spiegelscherben als auch seine neu erlernten Zauber einsetzen. Folgende ergänzende Werte gelten für ihn: LeP 27; Spiegelscherbe AT 11, PA 4, RW kurz, TP 1W6+1; Incendio^{AMA134} 8 (13/12/10)

Hat er über die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren, bricht Irian verängstigt zusammen. Er umklammert das *Compendium Prodigiosis* (sofern es sich noch in seinem Besitz befindet), führt zusammenhanglose Selbstgespräche und ruft abwechselnd verzweifelt nach seinen Eltern und Magistra Mafalda. In diesem Zustand ist Irian zunächst keine Gefahr mehr und wird auf die Krankenstation gebracht.

☛ **Option 2:** Gelingt es ihnen, ihren Mitschüler daran zu erinnern, dass er eigentlich ein unschuldiger Studiosus und kein Diener der Niederhöhlen ist, können sie ihn von dem Bann des *Compendium Prodigiosis* befreien – ganz ohne Gewalt anzuwenden.

Dabei geht es für die Helden nicht darum einen mächtigen Zauber heraufzubeschwören, sondern um die Macht von Freundschaft, Wärme und Zusammenhalt, so wie sie es von Magistra Mafalda gelernt haben. Dazu muss es ihnen gelingen, Irian die letzte Unterrichtsstunde der verstorbenen Lehrerin zu vergegenwärtigen (erfolgreiche Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, 1 Minute, beliebig viele Versuche, maximal 3 Helden). Haben sich die Helden Irian gegenüber in der Vergangenheit zumeist freundlich verhalten, ist die Sammelprobe um +2 erleichtert. Gelingt es ihnen nach 5 Versuchen nicht, ihn zu überzeugen, sorgt ein kurzes Verkrampfen seiner Hand dafür, dass er sich selbst tief mit der Spiegelscherbe schneidet. Durch den Schnitt verliert er jede Minute 1W6 LeP, er lässt sich aber erst versorgen, wenn er überzeugt wurde oder wenn er durch den Blutverlust zu Boden geht. Gemeinsam können sie dem Scholaren so die Angst davor nehmen, die Magierakademie ohne die Hilfe des *Compendium Prodigiosis* nicht absolvieren zu können. Es gilt, Irian die wichtigste Erkenntnis in Erinnerung zu rufen, die ein Zauberschüler

verinnerlichen kann, und ohne die auch die Helden selbst keine vergangene oder kommende Herausforderung in ihrem Scholaren-Leben bestehen könnten: „Du bist nicht allein.“

Waren die Helden erfolgreich, löst Irian zitternd seinen Griff um Buch und Spiegelscherbe, seine Augen hören auf zu leuchten und er klammert sich schluchzend an dem Helden fest, der ihm am nächsten steht.

Ausklang

Dank den Helden konnte die Bedrohung durch das *Compendium Prodigiosis* abgewendet werden. Das Buch wird nach Absprache mit der Spektabilität und Magister Korobar in den Hesindetempel von Punin überstellt und dort sicher verwahrt.

☛ Wurde Irian im Finale außer Gefecht gesetzt, ohne ihn vom Einfluss des *Compendium Prodigiosis* zu befreien, verlässt er das Pentagrammaton wenige Tage später. Irian verbringt einige Monate im Kreis seiner Familie. Er wird seine Ausbildung nicht abschließen und ein Leben als Scharlatan beginnen.

☛ Konnten die Helden Irian dazu bringen, sich vom Einfluss des *Compendium Prodigiosis* aus eigener Kraft zu befreien, setzt er sein Studium in Punin fort. Die Ereignisse haben den Jahrgang fester zusammengeschweißt als je zuvor. Gemeinsam mit der Hilfe der Helden und seiner anderen Mitschüler gelingt es Irian in Zukunft mit den hohen Anforderungen mithalten zu können. Die Abschlussprüfungen wird Irian mit einer passablen Note bestehen.

Magister Korobar, der ursprünglich geplant hatte, seine Lehrstelle an der Puniner Akademie nach dem Abschluss seines Vorhabens aufzugeben, hat mittlerweile so etwas wie Gefallen am Unterrichten gefunden und wird den Puniner Scholaren voraussichtlich noch einige Jahre als strenger Magister erhalten bleiben.

Der Lohn der Mühen

Für die bestanden Herausforderungen in **Verlockendes Wissen** stehen jedem Helden **12 Abenteuerpunkte** zu. Für siegreiche Absolventen der *Nacht der Sanduhr*, erfolgreiche Bibliotheksrechercheure, Infiltrationen der *Societas Prodigiosis* oder andere herausragende Leistungen kannst du bis zu weitere **5 Abenteuerpunkte** pro Held vergeben.

Die Mitternachtsakademie

»Wo wollt ihr denn hin? Ihr müsst keine Angst haben. Ich passe doch auf euch auf!«

—Magistra Mafalda von Neersand, neuzeitlich

Was bisher geschah

Nach ihrem tragischen Selbstmord gilt Magistra Mafalda als verstorben. In Wahrheit ist sie jedoch noch am Leben. Der Erzdämon Amazeroth stellte ihr in Aussicht, dem Tod zu entgehen und bald als Lehrerin zu ihren

geliebten Scholaren zurückkehren zu können. Verzweifelt und geblendet von niederhöllischem Einfluss ging Mafalda einen Pakt mit dem Erzdämon ein, entstieg ihrem Grab und verlor ihren Verstand. Die Paktiererin verbarg sich einige Wochen lang in den Gassen und der Kanalisation von Punin, bis sie einen der zahlreichen geheimen Zugänge ins Pentagrammaton entdeckte. Anschließend begann Mafalda, Kinder im Elevenalter zu entführen. Ihre Opfer sind sowohl Straßenkinder als

Genre: Rettungsszenario mit Mystery-Elementen
Voraussetzungen: Helden, die als Studiosi an der Puniner Magierakademie studieren
Ort: Akademie der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin, Fürstentum Almada
Zeit: beliebig bis ca. 1045 BF
Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel/hoch
Erfahrung der Helden: unerfahren bis durchschnittlich
Anforderungen:
 Wissenstalente
 Körpertalente
 Kampf
Lebendige Geschichte



auch abgewiesene Anwärter auf ein Studium an der Akademie, die von ihr in einem der vergessenen Kellerräume gefangen gehalten werden. Dort lässt Mafalda ihrer „Klasse“ nun jede Nacht eine pervertierte Version ihres einstigen Unterrichts zuteilwerden, verabreicht ihnen Feuerschlick-Essenz (siehe **Rohals Erben** Seite 147) und bereitet die Schüler auf ein schreckliches Schicksal vor: Als Werkzeug Amazeroths wird Mafalda den Willen ihres Herren erfüllen müssen und die Scholaren opfern, um ihre Seelen in die erzdämonische Domäne Iribaar zu schicken. Dabei glaubt sie in ihrem Wahn, ihren Schülern etwas Gutes zu tun und ihnen eine große Ehre zuteilwerden zu lassen.

Was geschehen kann

Parallel zur Vorbereitung auf ihre Abschlussprüfungen stolpern die Helden über Hinweise auf Mafaldas Umtriebe. Gehen sie diesen nach, können die Helden das Versteck der Paktiererin in den Kellern der Akademie ausfindig machen. Dort treffen sie auf ihre totgegläubte Lehrerin und die entführten Kinder.

Zeitliche Einordnung

Das Szenario **Die Mitternachtsakademie** findet am Ende des letzten Studienjahres der Helden statt und ist so angelegt, dass es sich parallel zu den Abschlussprüfungen ereignet. Möchtest du die Helden besonders fordern, spitzen sich die Geschehnisse um Mafaldas entführte Kinder kurz vor oder während der *Examinatio* zu.

Die fremden Kinder

Obwohl Mafalda sich bemüht, unentdeckt zu bleiben, werden die Helden immer wieder mit Situationen konfrontiert, die darauf hindeuten, dass irgendwo in der Akademie etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Du kannst die folgenden Ereignisse beliebig im Alltag und dem Vorgehen der Helden entsprechend platzieren.

Nachrichten von der Außenwelt

Da Candidati das Akademiegelände in den letzten beiden Jahren des *Studiums* nicht verlassen dürfen, bekommen sie von jenseits der Mauern noch weniger mit



als in ihrer bisherigen Zeit an der Akademie. Einige Gerüchte dringen dennoch zu ihnen durch:

- Bei einer Unterhaltung zwischen Magister Asterion Barratos und Hesine von Auberg hören die Helden, dass es auf dem Totenfeld von Punin angeblich wiederholt zu Grabschändungen gekommen sei. (–)
- Der aufgebrachte **Boronathan Sfapano** (*1003 BF, sehr dick und temperamentvoll, ein wohlhabender Kaufmann aus Punin) platzt in eine Vorlesung Sirdon Kosmaars und macht die Akademie dafür verantwortlich, dass seine Tochter am Tag nach deren Vorstellung am *Collegium Nandurium* spurlos verschwunden sei, bevor er von Quetzel Halmstädt aus dem Saal geführt werden muss. (+/–)
- Unter den Eleven kursiert eine Schauergeschichte, der zufolge ein wahnsinniger Mörder mit versengtem Fleisch auf den Straßen Punins Jagd auf Kinder macht (+), die er anschließend bei lebendigem Leib am Spieß brät und verspeist. (–)

Elrikas Geheimnis

Die Helden erleben, wie sich ihre Mitschülerin **Elrika** (siehe Seite 26) auffällig verhält. Die Hände der Muster Schülerin zittern, sie verlässt Vorlesungen und Lernzirkel plötzlich fluchtartig und ohne Erklärung und kapituliert in der Bibliothek schluchzend vor dem Lernstoff für die bevorstehende *Examinatio*.

Bieten die Helden ihre Hilfe an oder setzen sie unter Druck (erfolgreiche Probe auf *Einschüchtern* (Drohung oder Verhör) oder *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder

Examinatio: Die Abschlussprüfung

Die Abschlussprüfungen im letzten Studienjahr, die insgesamt bis zu ein Vierteljahr in Anspruch nehmen können, bestehen an der Akademie der Hohen Magie zu Punin – wie andernorts auch – aus zwei Prüfungsteilen: Im Verlauf der *Disputatio* werden die theoretischen Kenntnisse der Studiosi auf die Probe gestellt. Im Zentrum der theoretischen Prüfung steht in der Regel eine magietheoretische Beweisführung zu Hypothesen betreffend der Matrix eines zufällig festgelegten an der Akademie gelehrten Zaubers, darüber hinaus kann sie aber auch Aufgaben wie die Niederschrift eines mehrstufigen alchimistischen Brauverfahrens im Detail und aus dem Gedächtnis oder eine Übersetzung magiehistorisch relevanter Texte sowie deren sprachliche und inhaltliche Analyse umfassen. In Punin beteiligen sich stets alle

lehrenden Magister an den Abschlussprüfungen: Im letzten Teil der *Disputatio* ist es üblich, dass sich ein Candidatus jeweils einer mündlichen Einzelprüfung bei mehreren Mitgliedern des Collegiums stellen muss.

Bei der *Demonstratio* gilt es, einige ausgewählte Zauber aus dem Lehrplan der Akademie mit denen der Scholar sich während seiner Studien intensiv auseinandergesetzt hat, vor einer Prüfungskommission vorzuführen. Darüber hinaus ist auch das Bindungsritual des Magierstabs durch den Candidatus Teil der Prüfung. Da die Bewertung der *Disputatio* zu diesem Zeitpunkt meist schon abgeschlossen ist, erfährt der Candidatus häufig direkt im Anschluss an die *Demonstratio*, ob er die Abschlussprüfungen bestanden hat. Weitere Informationen zu akademischen Prüfungen findest du in **Rohals Erben** ab Seite 34.

Einzelgespräch) gegen Elrikas Willenskraft), gesteht sie ihre Feuerschlick-Sucht. Sind die Helden eng mit Elrika befreundet oder haben sich ihr Vertrauen in vorherigen Abenteuern erarbeitet, offenbart sie sich ihnen auch aus eigenem Antrieb.

Die Studiosa hat vor Beginn des Abschlussjahres einen Vorrat Feuerschlick-Essenz in einer Kammer neben der **Conclave Basilii (KE04)** versteckt, der kürzlich verschwunden ist und Elrika vor ein Problem stellt: Als Candidata darf sie die Akademie nicht verlassen, um Nachschub zu besorgen. Die Entzugerscheinungen bringen nun ihre *Examinatio* in Gefahr. Elrika fleht die Helden an, sie nicht zu verraten und sie bei der Suche nach der verschwundenen Essenz zu unterstützen. Lassen sie sich darauf ein und untersuchen die Umgebung von Elrikas Versteck, können sie dort auf einen Zugang zu Mafaldas Reich stoßen (siehe Seite 62).

Wer bist du denn?

Einige der Entführungsoffer (siehe Seite 62) können die Kellerräume verlassen, entweder weil sie von Mafalda selbst ausgeschiedt wurden oder weil sie auf eigene Faust entkommen sind.

- Die Helden begegnen einem unbekannten Kind im Elevenalter, das ziellos durch die Gänge wandert. Bemerkt es die Helden, läuft es hastig davon. Nehmen die Helden die Verfolgung auf, können sie es entweder einholen (siehe **Regelwerk** Seite 349, Werte siehe Seite 62) oder sich von ihm zu einem Zugang zu Mafaldas Reich (siehe Seite 62) führen lassen.
- Spät in der Nacht stolpert ein verstörtes Kind in den Schlafsaal der Helden und versteckt sich unter einem Bett. Nach einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Seele* -1 bringt es hervor, dass es gemeinsam mit anderen Gleichaltrigen von einer „Frau ohne Haut“ entführt worden sei. Die anderen Kinder befänden sich noch in ihrer Gewalt. Das Kind hat panische Angst vor allen „Erwachsenen“ und wiederholt seine Ausführungen nur gegenüber anderen Scholaren. Eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern* +1 gegen die *Willenskraft* des Kindes (siehe Seite 62) sorgt dafür, dass es die Helden zu einem Zugang zu Mafaldas Reich (siehe Seite 62) führt.
- Urmelina erwähnt beiläufig, dass im Untergeschoss nahe der **Conclave Basilii (KE04)** eine Tür existiere,

aus der sie hin und wieder ihr unbekannte Kinder im Elevenalter herauskommen sieht. Sie misst diesem Umstand jedoch keine weitere Bedeutung bei, sie müsse sich schließlich auf die Abschlussprüfungen vorbereiten. Gelingt den Helden eine Probe auf *Überreden* -2 gegen Urmelinas *Willenskraft*, lässt sie sich zu einer zähen und umständlichen Wegbeschreibung herab, bevor sie sich wieder in ihren Büchern vergräbt.

- Eines Morgens sitzt ein fremdes Kind im Elevenalter im **Aufenthaltsraum (E009)** der Studiosi. Angesprochen behauptet das Kind entrückt, dass es an dieser Akademie bei Magistra Mafalda von Neersand studieren würde. Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Gift* offenbart, dass das Kind der Wirkung von Feuerschlick (siehe **Rohals Erben** Seite 147) ausgesetzt ist. Lassen die Helden es einige Minuten lang aus den Augen, ist es wieder verschwunden. Wird das Kind gefragt, wo es herkommt, bringt es die Helden bereitwillig zu einem Zugang zu Mafaldas Reich (siehe Seite 62).

Mafaldas Rückkehr

Einer ihrer Mitschüler berichtet den Helden verstört, dass er spät am vergangenen Abend auf dem Weg vom Bibliothekstrakt im Keller (**KE01**) ins erste Obergeschoss ihrer ehemaligen Magistra Mafalda begegnet sei. Er ist sich sicher, nicht geträumt zu haben. Wenn es sich dabei um eines der ehemaligen Mitglieder der *Societas Prodigiosis* handelt, z. B. Irian, fürchtet sich der Mitschüler, von Magistern und anderen Mitschülern nach den Ereignissen um das *Compendium Prodigiosis* für verrückt gehalten zu werden, weshalb er sich nur den Helden anvertraut. Nehmen die Helden ihn ernst, können sie ihn zu dem Ort begleiten, an dem er Mafalda gesehen hat und dort auf einen Zugang zu Mafaldas Reich stoßen (siehe Seite 62).



Wenn die Helden Magister Korobar von den Geschehnissen berichten und ihn davon überzeugen können, dass es sich dabei um eine reale Gefahr handelt, kann er ihnen beistehen.

Koralins Entführung

Zu einem Zeitpunkt, den du selbst festlegen kannst, verschwindet Elrikas jüngere Schwester Koralin (siehe Seite 29). Elrika fürchtet, dass ihr etwas zugestoßen sein

könnte, während alle anderen, auch Erwachsene, ihre Abwesenheit zunächst für einen Teil eines besonders ausgefuchsten Streiches halten, für die die Scholarin berührt ist. Erika bittet die Helden bereits am nächsten Tag um Hilfe bei der Suche nach Koralin.

Zugänge zu Mafaldas Reich

Es existieren mehrere Wege in den Bereich des Kellers, in dem sich Mafalda mit ihren Entführungsothern aufhält. Alle befinden sich in den weitverzweigten unterirdischen Gewölben der Akademie (siehe Seite 18) und können durch Recherchen oder die Begegnungen mit Mafaldas Entführungsothern (siehe Seite 61) entdeckt werden:

- ☛ In einer Kammer, die von der **Conclave Basilii (KE04)** abzweigt, lassen sich einige steinerne Fliesen aus dem Boden herauslösen (erfolgreiche Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* –1). Darunter liegt ein vor vielen Jahrzehnten aufgegebener Korridor, der in den Kellertrakt führt, der von Mafalda in Beschlag genommen wurde. Hier steht sogar eine Leiter bereit, die von Mafalda und ihren Eleven regelmäßig benutzt wird.
- ☛ Ein Luftschacht im **Magister-Faysharan-Leseaal (KE02)** ist mit Mafaldas Gewölbe verbunden. Für Kinder leicht zu durchkriechen, ist der etwa 60 Schritt lange, verzweigte Weg für Studiosi eine klaustrophobische Angelegenheit, die nur mit einer erfolgreichen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* zu bewerkstelligen ist. Scheitert die Probe, steckt man kurzfristig fest, und es benötigt eine gelungene Probe auf *Willenskraft*, um nicht aus Angst laut aufzuschreien und so Mafalda zu warnen.
- ☛ In einem kaum noch genutzten Lagerraum für Leuchtmittel im Keller der Akademie zwischen den **Verzweigten Bibliothekssälen (KE01)** führt eine kürzlich von Mafalda aufgebrochene Tür hinunter in den Korridor zu Mafaldas Versteck.

Mafaldas Reich

Egal, welchen Zugang die Helden gewählt haben, sie befinden sich anschließend in einem drei Schritt breiten und zwei Schritt hohen Tunnelgang. Holzbalken stützen Wände und Decke. In der lehmigen Erde des Bodens sind zahlreiche Fußspuren zu erkennen, die von Mafalda und ihren Entführungsothern stammen (erfolgreiche Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)*). Folgen die Helden dem Tunnel, erreichen sie das **Podiumsgewölbe**.

Das Podiumsgewölbe

Der 20 Rechtschritt große Raum wird von halbkreisförmigen Sitzreihen dominiert, die wie in einem Auditorium Platz für etwa 50 Zuhörer bieten. Bevor der Trakt vor über einem halben Jahrhundert aufgegeben und vergessen wurde, wurde er für Vorträge und Prüfungssitzungen genutzt. Heute hält Mafalda hier ihren Unterricht. Zwei Türen führen in kleinere Kammern. Die linke Kammer dient als provisorische Schlafstätte. Die rechte Kammer hat Mafalda als Rückzugsort ausgewählt. Von hier führt eine mit einem schweren Schloss gesicherte Tür (Probe auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* –1) über eine schmale Treppe hinab in den **Beschwörungssaal**.

Der Beschwörungssaal

Nach einer missglückten Invokation wurde dieser kuppelförmige Saal seit Jahrzehnten nicht mehr genutzt. Um einen siebenstrahligen Stern im Zentrum sind etliche Schutzzeichen und magische Glyphen in den steinernen Boden eingelassen. Umgestürzte Säulen und große Risse in Boden und Wänden lassen die niederhöllische Macht erahnen, die hier einst freigesetzt wurde. Hier plant Mafalda ihre Schützlinge zu opfern.

*Spielpläne, die du als Karten für das **Podiumsgewölbe** und den **Beschwörungssaal** benutzen kannst, findest du mit dem **Hörsaal** und dem **Beschwörungskeller** im **Spielplanet – Rohals Erben**.

Mafaldas Klasse

Für die Spielwerte von Mafaldas Scholaren kannst du dich an unerfahrenen Zauberschülern (siehe **Rohals Erben** Seite 190) orientieren.

Je nach bisherigem Vorgehen der Helden befinden sich neben Koralin (siehe Seite 29) vier bis fünf Kinder in Mafaldas Gewalt:

- ♣ **Aphyria** (*1036 BF, mager und verfilztes Haar, nicht magiebegabt, pragmatisches Straßenkind, das hofft, hier besser dran zu sein als zuvor; Willenskraft 4 (12/11/10), SK 0)
- ♣ **Tesso** (*1037 BF, große Augen, magiebegabt, gelähmt vor Angst, Straßenkind mit mächtigem magischem Potenzial; Willenskraft 4 (10/12/12), SK 1)
- ♣ **Yasir** (*1036 BF, Segelohren, magiebegabt, glaubt tatsächlich Eleve an der Puniner Akademie zu sein; Willenskraft 5 (12/9/11), SK 0)
- ♣ **Elea Sfapano** (*1035 BF, rundlich, entführte Tochter von Boronathan Sfapano, aufgrund der Verabreichung von Feuerschlick kaum noch ansprechbar; Willenskraft 0 (10/10/10), SK 0).

Betreten die Helden das Podiumsgewölbe unbemerkt (erfolgreiche Probe auf *Verbergen (Schleichen)*), können sie Mafalda beim Unterrichten beobachten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Moment meint ihr, eine herkömmliche Unterrichtsstunde zu beobachten. Dann seht ihr das verkohlte, teils noch rötlich glänzende Fleisch und die verbrannte Haut, die in Fetzen von Gesicht und Körper der unterrichtenden Magistra hängt: Mafalda von Neersand. Die Eleven auf den Sitzbänken lauschen mit apathischen Gesichtern einem manischen, unzusammenhängenden Sermon aus dem Mund eurer ehemaligen Magistra. In Mafaldas heiserer Stimme blitzt hin und wieder noch die liebevolle Lehrerin durch, die sie einst war. Aber sie reiht nur sinnlose Versatzstücke ihrer alten Lehrpläne aneinander, verliert immer wieder den Faden, wechselt mitten im Satz die Sprache, nur um im nächsten Moment zur Tafel zu eilen, einige wirre Zahlen und Glyphen darauf zu kritzeln und sich gleich darauf wieder zu ihrer Klasse umzuwenden und sie mit einem zuckersüßen, aber manischen Lächeln anzusehen.

Werden die Helden bemerkt oder zeigen sich von selbst, behandelt Mafalda sie zunächst nicht wie Feinde. Die Magistra erkennt ihre ehemaligen Schüler und lädt sie ein, sich ihrem Unterricht anzuschließen. Folgen sie dieser Einladung, können sie sich zu den anderen Kindern auf die Sitzbänke des Auditoriums begeben. Auf diese Weise ist es möglich, dass einige Helden Mafaldas Aufmerksamkeit auf sich ziehen, während andere ein Kind nach dem anderen heimlich aus dem Podiumsgewölbe herausbringen (pro Kind eine erfolgreiche Probe auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) gegen Mafaldas *Sinnesschärfe* -2). Um Mafalda abzulenken, können die Helden ihr Fragen stellen (erfolgreiche Vergleichsproben auf *Überreden*, *Magiekunde* oder *Geschichtswissen*, jeweils +2, gegen Mafaldas *Willenskraft* -2, die Netto-QS der Vergleichsproben erleichtern die Proben auf *Verbergen*, der Held, der die Probe auf *Verbergen* ablegt, kann zu jedem Zeitpunkt maximal von einer Erleichterung dieser Art profitieren), die sie ihrer Art entsprechend und mit einer gewissen Begeisterung für ihre wissbegierigen Scholaren ausschweifend, aber konfus beantwortet. Gibt ein Held vor, traurig oder ängstlich zu sein, wird sich Mafalda ebenfalls ablenken lassen. Sie schließt den Helden in eine lange Umarmung, streicht ihm liebevoll mit verbrannten Händen über die Wange und redet ihm tröstend zu. Um dies angesichts ihrer grauenvollen Erscheinung über sich ergehen lassen zu können, muss dem Helden eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) -1 gelingen. Andernfalls durchschaut sie das Ablenkungsmanöver.

Treten die Scholaren-Helden von Beginn an aggressiv auf, fordern offen die Befreiung der Kinder oder durchschaut Mafalda die Helden, greift die Paktiererin an. Allerdings scheut Mafalda davor zurück „ihre Schäfchen“ zu töten, was den Helden einen Vorteil verschafft. Mithilfe von erfolgreichen Vergleichsproben auf *Bekehren* & *Überzeugen* gegen die *Willenskraft* der entführten Kinder, können die Helden diese dazu zu bewegen, ebenfalls zu kämpfen. Wollen die Helden Mafalda nicht töten, können sie versuchen, die Magistra in den angrenzenden **Beschwörungskeller** zu sperren und anschließend Hilfe zu holen.

Nachklang

Waren die Helden erfolgreich, können sie die entführten Kinder zurück an die Oberfläche bringen. Spätestens jetzt werden sie auch von den erwachsenen Bewohnern der Akademie ernst genommen. Gleich ob tot oder lebendig, die Existenz der wiedergekehrten Magistra ist Beweis genug. Je nachdem, wann sich die Ereignisse zugetragen haben, müssen die Helden jetzt jedoch noch den Rest ihrer Prüfungen absolvieren (siehe **Examinatio: Die Abschlussprüfung** Seite 61).

Der Lohn der Mühen

Sind die Helden erfolgreich, so haben sie sich weitere 12 **Abenteurpunkte** verdient.

Die Stableite

Das Ende der *Examinatio* leitet den Beginn der Abschlusszeremonien ein. Die Helden nehmen mit ihren Mitschülern an einem feierlichen Hesindedienst im *Schlangentempel der Hesinde* im Etilienpark teil, der auch eine rituelle Waschung beinhaltet. Anschließend hält Spektabilität Kosmaar eine ergreifende Laudatio auf den Abschlussjahrgang. Daraufhin erhält jeder der Jungmagier den von ihm in der *Demonstratio* gebundenen Magierstab und eine Ausgabe des *Hilffreychen Leytfadens des wandernden Adepten* (Puniner Ausgabe), die neben Auszügen aus dem Codex Albyricus und Texten zu den an der Akademie der Hohen Magie zu Punin gelehrtten Zaubern auch etliche leere Seiten enthält, die erst noch gefüllt werden wollen. Als letztes wird jedem der ehemaligen Scholaren feierlich das Magiersiegel der Akademie der Hohen Magie zu Punin in die Handfläche appliziert, bevor er mit dem traditionellen Segensspruch entlassen wird: *Gehe hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehrren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es von alters her dein Recht und deine Pflicht ist, Adeptus.*

Im Verlauf des Hesindedienstes wird den Helden schließlich noch eine unerwartete Überraschung zuteil: Angesichts der Tatsache, dass sie im Verlauf ihrer Ausbildung durch bemerkenswerte Heldentaten Unheil von der Akademie und ihren Bewohnern abgewendet haben und dabei mehr als einmal die Qualitäten herausragender Gildenmagier unter Beweis stellen konnten, werden sie in besonderem Maße ausgezeichnet: Ausnahmsweise und nach langen Diskussionen zwischen dem Kollegium – allen voran vermutlich Magister Korobar – mit der Spektabilität und in Rücksprache mit dem Kleinen Rat der Grauen Gilde, erhält in diesem Abschlussjahr nicht nur der jahrgangsbeste Absolvent eine besondere Auszeichnung, sondern jedem Helden wird als Dank und Anerkennung ihrer Leistungen das begehrte **Rohalsmal** verliehen (siehe **Rohals Erben** Seite 51).

Nachdem alle Abschlussfeierlichkeiten und Abschiedszeremonien vollzogen sind, bleibt den Helden an diesem Abend nur noch zu entscheiden, ob sie sich ihren Mitschülern anschließen, um ihren Abschluss gebührend zu feiern, oder ob sie zu denjenigen gehören, die ihre Nasen so schnell wie möglich wieder in einen der unzähligen Folianten in der Bibliothek versenken – schließlich gibt es auch als frisch gebackener Adept noch eine Menge zu lernen.

Ganz gleich wie sich die Helden in diesem Moment entscheiden: Ihre Zeit als Zauberschüler geht zu Ende. Aber wie so oft, ist so ein Moment nur der Beginn eines neuen, noch viel größeren Abenteuers.

AKADEMIE DER HOHEN MAGIE

Das Erdgeschoss (EG)

- EG01 Eingangshalle
- EG02 Empfangs- und Gesprächsräume
- EG03 Akademieverwaltung
- EG04 Kapitelsaal
- EG05 Arbeitskabinett der Magister
- EG06 Kleines Archiv
- EG07 Artefaktkammer
- EG08 Teestube
- EG09 Magistrarium
- EG10 Kartenraum
- EG11 Arbeitszimmer der stellvertretenden Spektabilität
- EG12 Arbeitszimmer der Spektabilität
- EG13 Halle des Weißen Auges
- EG14 Halle des Schwarzen Auges
- EG15 Refektorium Magistrorum
- EG16 Prima Culina
- EG17 Großer Lehrsaal
- EG18 Kleiner Lehrsaal
- EG19 Tinkturenlager
- EG20-22 Prüfungs- und Übungsräume
 - EG20 Beherrschungsmagie, Buccinarium
 - EG21 Illusionsmagie, Realitätenkabinett
 - EG22 Heilmagie, Anconius-Baburinicus-Saal
- EG23 Physiologischer Untersuchungsraum
- EG24 Laboratorien des Fran-Horas
- EG25 Hesindeschrein
- EG26 Orbitorium
- EG27 Aula
- EG28 Kleine Bibliothek
- EG29 Ars-Arcana-Museum
- EG30 Konventshalle

Das Erste Obergeschoss (EO)

- EO01 Mensa
- EO02 Culina Minor
- EO03 Einzel- und Doppelzimmer für bessergestellte Scholaren
- EO04 Elevenschlafsaal (Pannuarium)
- EO05 Novizenschlafsäle
- EO06 Schlafsäle der Studiosi
- EO07 Wasch- und Baderäume
- EO08 Werk- und Studierzimmer
- EO09 Aufenthaltsräume für die Scholaren
- EO10 Apothecarium
- EO11 Infirmarium

Das Zweite Obergeschoss (ZO)

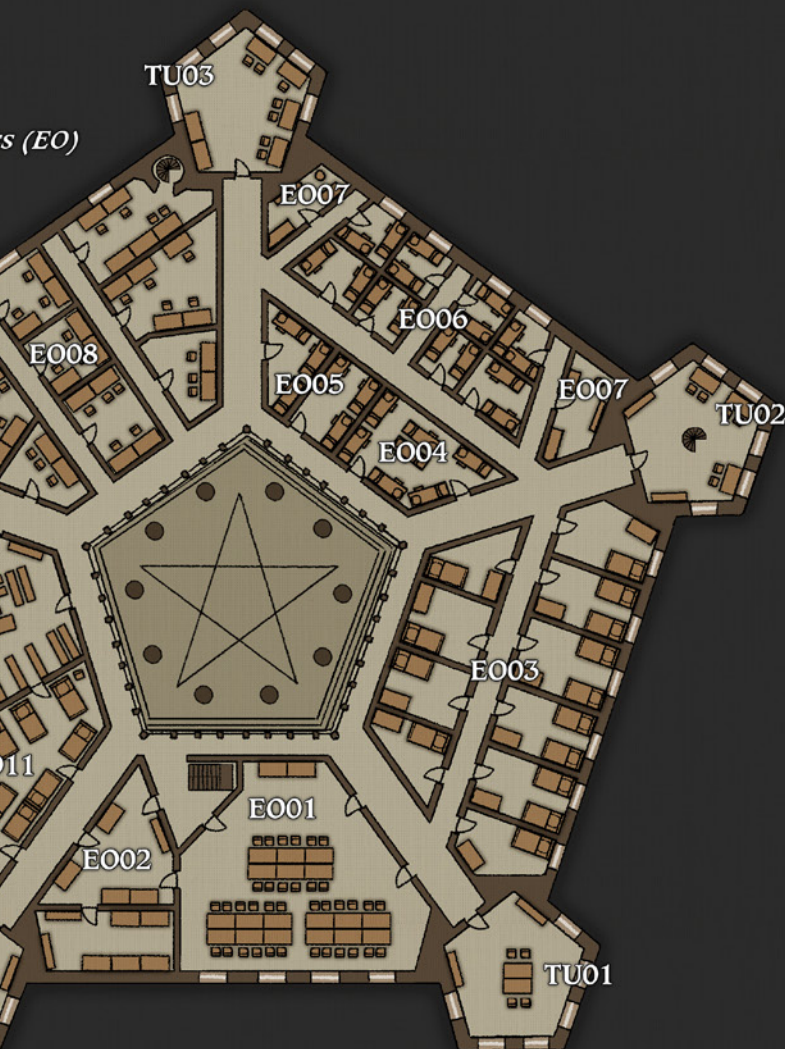
- ZO01 Wohnräume der Magister
- ZO02 Arbeitszimmer der Magister
- ZO03 Labore, Arbeits- und Seminarräume
- ZO04 Aufgang zum Elfenbeinturm

Die fünf Ecktürme (TU)

- TU01 Südostturm (Sechsturm / Elementarium)
- TU02 Nordostturm (Thaumatoturris)
- TU03 Nordturm (Hesinde-Mater-Alchemiae / Turm der Tausend Tränke)
- TU04 Nordwestturm (Kristallturm)
- TU05 Südwestturm (Ingrathor / Metalloturris)

Die Keller unter der Akademie (KE)

- KE01 Verzweigte Bibliothekssäle
- KE02 Magister-Faysharan-Lesesaal
- KE03 Intevocatorium
- KE04 Conclave Basilii
- KE05 Karzer





Das Geheimnis der Zauberschüler

von Kilian Lieb

Schabernack an der Heimatakademie treiben, über alchemistischen Experimenten Freundschaften fürs Leben schließen oder unbeliebten Magistern Streiche spielen – wer würde nicht gerne einmal die Welt aus der Sicht eines neugierigen Jungmagiers erkunden?

Mit **Das Geheimnis der Zauberschüler** ist genau das möglich! In diesem Kampagnenband findest du alles nötige Material, damit deine Spieler eine Heldengruppe aus Schülern an der Akademie der Hohen Magie zu Punin verkörpern können. Neben dem Abenteuer enthält dieser Band auch eine Spielhilfe für das Erstellen von passenden und zugleich abwechslungsreichen und individuellen Scholaren-Helden für diese Kampagne. Als Inspiration für die Ausgestaltung der Charaktere dient eine vollständige Beschreibung der Akademie der Hohen Magie zu Punin sowie eine Abenteuerhandlung, die alle drei Abschnitte der Scholarenzeit begleitet – von ihrem ersten bis zum letzten Tag als Zauberschüler.

Das Hauptszenario der Kampagne, **Verlockendes Wissen**, dreht sich um ein geheimnisvolles Buch. Ist es ein Geschenk der Götter, das euren vom Schicksal erwählten Helden helfen wird, ihre Prüfungen zu bestehen? Oder doch eher ein Werkzeug finsterner Mächte, das die Zauberschüler auf einen dunklen Pfad führen soll?



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Scholaren

Genre: Mystery-Abenteuer mit Horrorelementen unter Scholaren an einer Magierakademie

Voraussetzungen: Helden, die als Scholaren an der Puniner Magierakademie studieren, zusammenhalten können und mit Einfühlungsvermögen und analytischen Fähigkeiten ausgestattet sind

Ort: Akademie der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin, Fürstentum Almada

Zeit: relativ beliebig über einen Zeitraum von insgesamt 7 Jahren zwischen 1030 BF bis ca. 1045 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel/hoch

Erfahrung der Helden: unerfahren bis durchschnittlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Rohals Erben**.

Für einzelne Details wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

€ 17,95 [D]



9 783963 318924

ISBN 978-3-96331-892-4

US25380