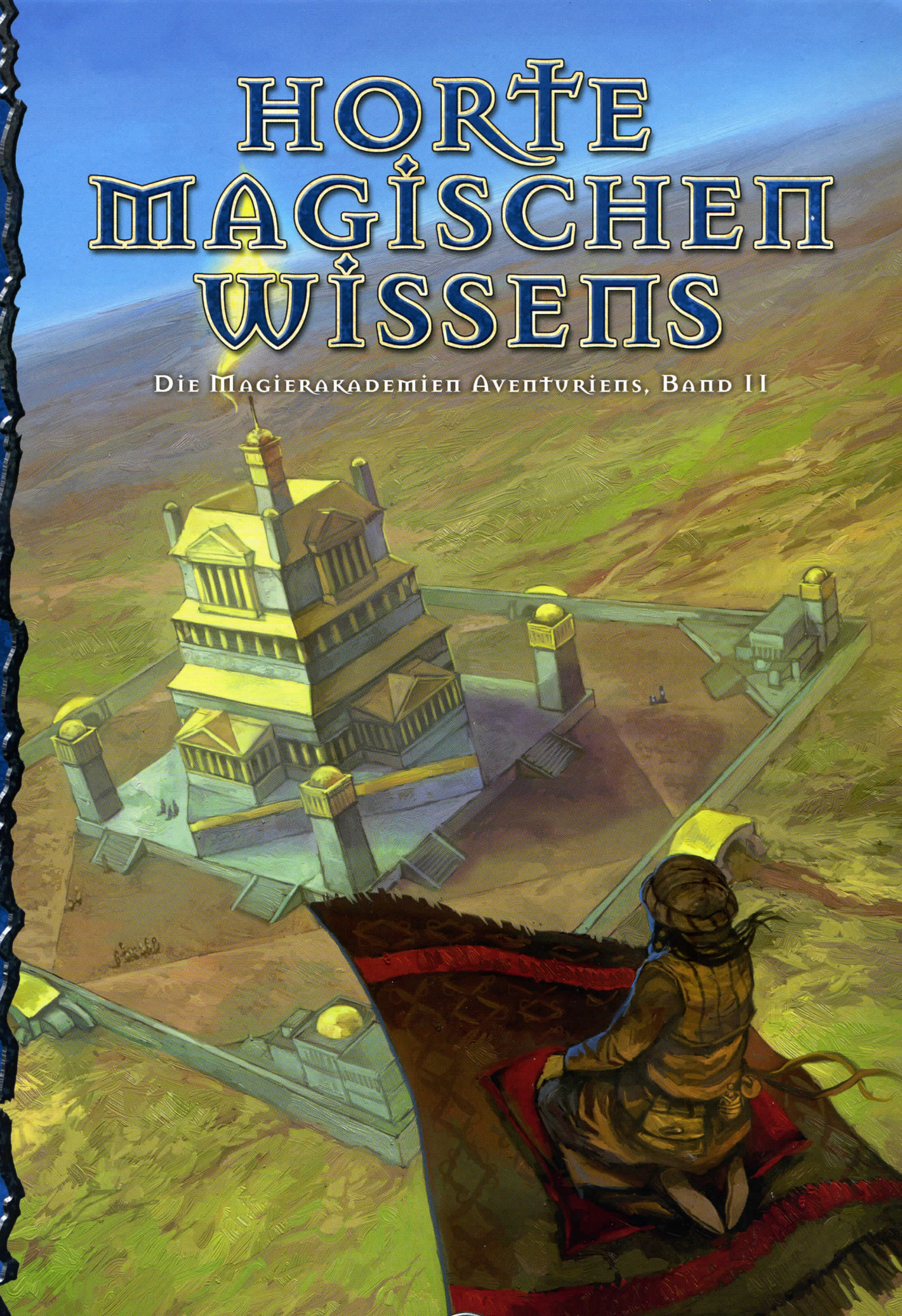
Aventurien

Aventurische Magierakademien

Horte magischen Wissens

Die Magierakademien Aventuriens, Band II

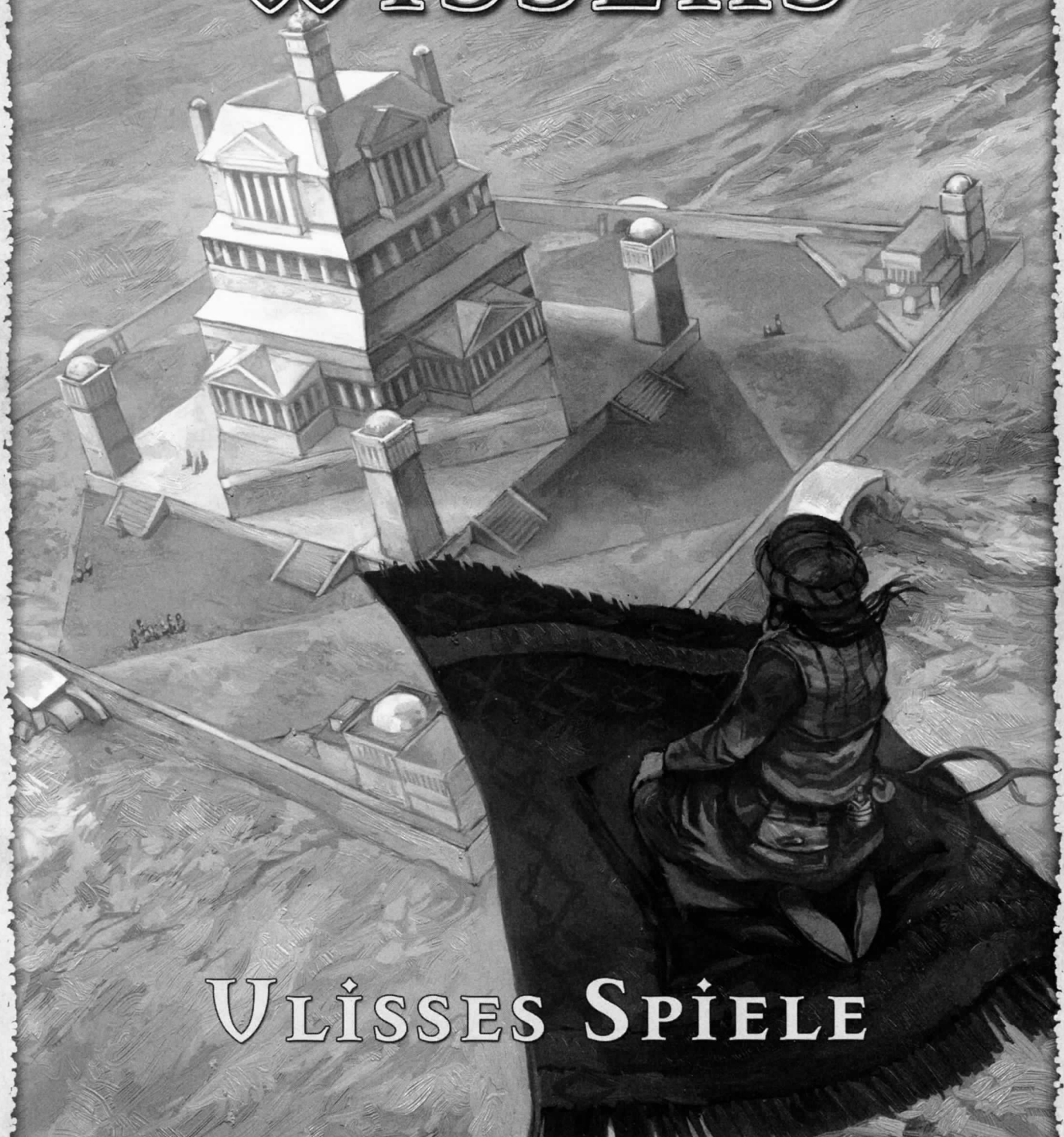


Das Schwarze Auge

12061

Das Schwarze Auge

Horte magischen Wissens



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Lektorat
Thomas Römer

Coverbild
Jon Hodgson

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Christian Lonsing

Produktion
Mario Truant

Innenillustrationen
Caryad, Markus Holzum, Melanie Maier, Verena Schneider, Patrick Soeder, Florian Stitz

3D-Ansichten
Malte Karow, Christian Müller, Jan-Frederic Meyer

Akademiesiegel
Melanie Maier, André Moersch, Nina Jaeschke, Kathrin Ludwig, Kathrin Lembcke

Copyright © 2011 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Printed in Poland 2011

ISBN 978-3-86889-062-4

Das Schwarze Auge

Horte magischen Wissens

Die Magierakademien Aventuriens, Band 2

Redaktion: Uli Lindner

Mit Texten von Muna Bering, Magnus Epping, Matthias Freund, Chris Gosse, Andree Hachmann, Franz Janson, Uli Lindner, Michael Masberg, Elias Moussa, Jörg Raddatz, Lars Reißig und Anton Weste

Mit Dank für Ideen, Anregungen und Kritik an Stefan Dallinger, Eevie Demirtel, Gero Ebling, Tobias P. Eser, Marco Findeisen, Daniel Geibig, Patric Götz, Marco Hammer, Lena Kalupner, Stefan Küppers, Lorenz Lidauer, Sami Limam, Elmar Mattle, Stefan Prelle, Kai Rohlinger und Christian Rückert, sowie das Akademiesiegel-Projekt, das Team von DereGlobus und die Nutzer des Ulisses-Forums

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele

Inhalt

Die aventurischen Magierakademien **5**

Das Kampfseminar Andergast **7**
Ein Rundgang durch das Kampfseminar 10
Die Helden am Kampfseminar 15

Das Konzil der Elemente zu Drakonia **18**
Ein Rundgang durch das Konzil der Elemente 21
Die Helden im Konzil der Elemente 26

Die Akademie der Herrschaft zu Elenvina **30**
Ein Rundgang durch die Akademie der Herrschaft .. 34
Die Helden an der Akademie der Herrschaft 37

Die Bannakademie Fasar **40**
Ein Rundgang durch die Bannakademie 44
Die Helden an der Bannakademie Fasar 48

Die Schule des direkten Weges zu Gerasim **51**
Ein Rundgang durch die Schule des direkten Weges. 54
Die Helden an der Schule des direkten Weges 56

Die Akademie der Erscheinungen in Grangor **60**
Ein Rundgang durch die
Akademie der Erscheinungen 63
Die Helden an der Akademie der Erscheinungen 68

Die Drachenei-Akademie zu Khunchom **72**
Ein Rundgang durch die Drachenei-Akademie 76
Die Helden an der Drachenei-Akademie 82

Die *Sulman al'Nassori*, das Schulschiff der Khunchomer Magier **85**
Ein Rundgang über die *Sulman al'Nassori* 86
Die Helden auf der *Sulman al'Nassori* 90

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik **92**
Ein Rundgang durch
das Institut der Arkanen Analysen 96
Die Helden am Institut der Arkanen Analysen 100

Die Schule der variablen Form zu Mirham **104**
Ein Rundgang durch die Schule der variablen Form 107
Die Helden an der Schule der variablen Form 113

Die Schule der Beherrschung zu Neersand **117**
Ein Rundgang durch die Schule der Beherrschung. 121
Die Helden an der Schule der Beherrschung 125



Die Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria **129**
Ein Rundgang durch die Akademie
von Licht und Dunkelheit 132
Die Helden an der Akademie
von Licht und Dunkelheit 136

Die Halle des Windes zu Olport **140**
Ein Rundgang durch die Halle des Windes 145
Die Helden an der Halle des Windes 150

Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul **153**
Ein Rundgang durch die Pentagramm-Akademie ... 157
Die Helden an der Pentagramm-Akademie 162

Die Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda .. **165**
Ein Rundgang durch die Schule 168
Die Helden an der
Schule der Vierfachen Verwandlung 173



Vorwort

Vor nicht einmal einem Jahr ist mit **Hallen arkaner Macht** die erste Spielhilfe zu den Magierakademien Aventuriens erschienen, und heute halten Sie mit diesem Band das zweite Buch der Reihe in Händen. Auch hier finden Sie wieder fünfzehn Zauberschulen ausführlich beschrieben. Die Bandbreite reicht dabei von der finsteren schwarzmagischen Mirhamer Akademie über das winzige Neersander Institut bis hin zum Khunchomer Schulschiff *Sulman al'Nassori*. Alle Beschreibungen folgen dabei dem bewährten Schema und werden von Bodenplänen visuell unterstützt.
Ich hoffe, dass Sie mit **Horte magischen Wissens** genau so viel Spaß haben wie mit dem Vorgänger **Hallen arkaner Macht**. Und auch hier wünsche ich nicht nur Spaß bei der Lektüre, sondern viele Ideen für tolle Abenteuer an den Zauberschulen Aventuriens. Denn unser Ziel bei der Erstellung der Spielhilfe war nicht nur die Erweiterung des Hintergrundes für das Schwarze Auge, sondern vor allem die Schaffung von Ansätzen für das Spiel in der heimischen Runde.

Köln, im März 2011
Uli Lindner

Verweise auf DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet. Die nachgestellte Zahl bezieht sich auf die Seitenzahl innerhalb der Publikation.

HaM	**Hallen arkaner Macht**
WdA	**Wege der Alchimie**
WdH	**Wege der Helden**
WdZ	**Wege der Zauberei**

Die aventurischen Magierakademien

In diesem Band finden sie einen Teil der aventurischen Magierakademien ausführlich beschrieben. Andere wurden bereits in der 2010 erschienenen Spielhilfe **Hallen arkaner Macht** vorgestellt (siehe nebenstehender Kasten), gemeinsam mit einem allgemeinen Überblick über das Leben an Zauberschulen des Schwarzen Auges. Die weder im Vorgänger, noch in diesem Band beschriebenen Akademien werden in einer abschließenden Spielhilfe (geplant für 2012) behandelt, gemeinsam mit einigen untergegangenen Schulen und einer Übersicht privater Lehrmeister. In diesem Band wird auch ein alle drei Bände umfassender Index enthalten sein.
Die Akademien in allen Bänden folgen einem bestimmten Beschreibungsschema, das im Folgenden näher erläutert werden soll.

Akademien in *Hallen arkaner Macht*
- Die Akademie der Geistreisen zu Belhanka
- Die Dunkle Halle der Geister zu Brabak
- Das Seminar der natürlichen Heilung und elfischen Verständigung zu Donnerbach
- Die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
- Die Halle des Quecksilbers zu Festum
- Die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth
- Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth
- Die Halle der Metamorphosen zu Kuslik
- Die Akademie der Verformungen zu Lowangen
- Die Akademie des Magischen Wissens zu Methumis
- Die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed
- Die Schule der Austreibung zu Perricum
- Das Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva
- Die Schule der Hellsicht zu Thorwal
- Die Schule des seienden Scheins zu Zorgan

Jeder Text beginnt mit einem **einleitenden Kasten**, in dem ein schneller Überblick über wichtige Stichworte gegeben wird. Die meisten Angaben hier sind selbsterklärend, einige wenige bedürfen jedoch genauerer Erläuterungen. Die *Größe* entspricht der in **WdZ** 268 vorgenommenen Klassifizierung. Ebenso ist es um den Punkt *Einfluss* bestellt, der mit den *Beziehungen* in WdZ deckungsgleich ist. Die Punkte *Finanzkraft*, *Ausstattung* und *Bibliotheksbestand* folgen der selben 7er-Skala, zusammengenommen ergeben sie den in WdZ genannten Punkt *Ressourcen*. *Finanzkraft* bezeichnet die reine monetäre Macht der Akademie, während sich *Austattung* auf Lehrutensilien, Räumlichkeiten und Verbrauchsgüter bezieht. Der *Bibliotheksbestand* bezieht sich sowohl auf Anzahl als auch auf Qualität der Werke. Eine sehr große Menge minderwertiger Bücher würde also nicht automatisch einen *sehr großen* Bibliotheksbestand bedeuten.

Es folgt ein Bild des **Akademiesiegels**, das dem Abgänger der Akademie an einer entsprechenden Stelle (meist der Hand) appliziert wird.
Ein kurzer **Einleitungstext** gibt generelle Informationen zu Spielgefühl und Hintergrund der jeweiligen Akademie. Dieser Text dient auch als Kurzübersicht, wenn man sich nur einen raschen Überblick verschaffen möchte.
Der folgende Abschnitt widmet sich der **Geschichte der Akademie**, hier werden konkrete Daten und Ereignisse anzugeben. Dies ist als Spielleiterwissen zu behandeln, gerade lan-

ge zurückliegende Ereignisse sind oft nur wenigen Personen bekannt.

Das folgende Kapitel widmet sich dem **Leben an der Akademie**. Hier werden von Akademie zu Akademie unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt, immer wird jedoch auf die *Ausbildung* eingegangen. Weitere Unterpunkte mögen sich beispielsweise mit der *Finanzierung* der Akademie, bestimmten *Spezialgebieten*, dem *Tages- und Jahreslauf* oder der *Abschlussprüfung* beschäftigen.

Das Kapitel wird durch die aus anderen Büchern bereits bekannten Kästen beschlossen, die einen **Überblick über die Ansichten** der Bewohner der Akademie über bestimmte andere Gruppen (und anders herum) geben.

Der folgende **Rundgang** durch die Akademie wird anhand des bei jeder Akademie vorhandenen Kartenmaterials vorgenommen. Hier wird nicht zwingend jede Räumlichkeit beschrieben, ein Fokus liegt auf den für Abenteuer spannenden oder anderweitig besonderen Örtlichkeiten.

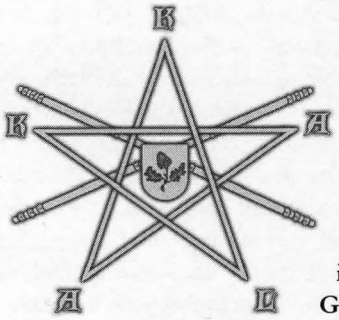
Bei den **Personen der Akademie** werden nicht alle Lehrmeister vorgestellt, sondern (neben der Spektabilität) vor allem solche Persönlichkeiten, die sich durch Besonderheiten oder Bezug zu besuchenden Helden auszeichnen. Auf Werteangaben wird dabei verzichtet.

Den **Helden an der Akademie** widmet sich der nächste Punkt, hier werden Informationen zu *Dienstleistungen*, zur *Bibliothek* und zum *Zweitstudium* gegeben – eben all jene Punkte, die für Spielermagier oder andere Helden eine besondere Relevanz haben. Die Qualitäts-, Preis- und Verfügbarkeitsangaben bei den Dienstleistungen beziehen sich dabei auf das entsprechende Kapitel im allgemeinen Abschnitt der Spielhilfe **Hallen arkaner Macht** ab Seite 43. Aus den Angaben zum Bestand der *Bibliothek* lassen sich zum einen mit Hilfe des entsprechenden Kapitels der genannten Spielhilfe (ab Seite 17) die Verfügbarkeit bestimmter magischer Werke ableiten, gleichzeitig geben sie aber auch einen allgemeinen Überblick über den Bestand in einzelnen Fachgebieten, wenn dies beispielsweise für die Recherche in einem Abenteuer von Bedeutung ist.

Der letzte Abschnitt beschäftigt sich mit **Abenteuer an der Akademie** und sollte vollständig als Meisterinformation behandelt werden. Im *Giftschrank* werden stoffliche Asservaten wie etwa verwahrte Artefakte aufgeführt, während bei den *Geheimnissen* eher abstraktere Sachen aufgelistet werden – beide Abschnitte sind explizit gedacht, um Abenteueraufhänger zu präsentieren. Komplettiert wird jede Beschreibung noch von ein bis drei etwas längeren *Szenarioideen*.



Das Kampfseminar Andergast



Vollständiger Name: Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutz wider Nostria)
Standort: Stadt Andergast im Königreich Andergast
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Ausbildung kriegerischer und wildniskundiger Magier als Einzelkämpfer und Anführer (Merkmale *Schaden* und *Einfluss*)
Größe: klein
Akademieleiterin: Aljawa Walsareffnaja

Personen der Historie: Xernos Wernigor, Andergaster Hofmagier und erste Spektabilität (um 200–141 v.BF); Thurin Thurandar, Spektabilität (548–590 BF); Alvisius Wagenberg, Spektabilität (923–983 BF); Asmodeus Zornbold, Spektabilität, später geächteter Dämonenpaktierer (963–1028 BF)
Bedeutende Abgänger: Tarlisin von Borbra, ODL-Hochmeister zu Perricum (*984 BF); Hagen Gerion, ODL-Großmeister zu Lowangen (*991 BF)
Fachliche Reputation: respektable Kämpferakademie ohne intellektuelle Tiefe
Einfluss: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Ausstattung: gering
Bibliotheksbestand: hinlänglich

Das Kampfseminar ist seit Jahrhunderten ein unverzichtbares Werkzeug der Fürsten von Andergast in den häufigen Kriegen und ungezählten Scharmützeln mit dem verhassten nostrischen Nachbarland: Hier wurden wehrhafte Magier für den Monarchen und seine Landadligen ausgebildet, die als magiekundige Kämpfer und Heilkundige im Heer oder bei Hofe dienten. Das brachte der Schule den Ruf ein, engstirnige, gewaltverliebte und halbgebildete Magier hervorzubringen.
So wie das ganze Königreich Andergast in den letzten Jahren diverse Reformen erleben durfte (oder musste), hat auch die Akademieleitung gewisse Anpassungen vorgenommen: Die Ausbildung und Taktik wurde modernisiert, die Verbindung zur Grauen Gilde gestärkt und die Forschung stärker betont.

Die Geschichte des Kampfseminars

Der Ursprung der Akademie ist in tiefes Dunkel gehüllt und an der Schule selbst wird gelehrt, dass eine ungebrochene Tradition seit den ersten Hofmagiern des Principates Andergast der Gründungszeit nach **860 v.BF** bestehe: Eine uralte Sage berichtet von dem Kampfmagier *Curamenion von Bosparan*, der damals in den Norden kam, um für seinen Magierstab eine Steineiche zu fällen und dann blieb, um dem Princeps *Argosianus* zu dienen und sich im Kampf gegen Schwarz- und Rotpelze zu beweisen. Doch selbst die Verfechter dieser Lehre müssen zugeben, dass nichts Konkretes bekannt ist und es noch lange dauern sollte, bis das Seminar als anerkannte Akademie gegründet wurde. Tatsächlich vermuten nicht wenige, dass unter den frühen Hofzauberern ebenso viele Druiden wie Magier waren und es mit der ununterbrochenen Tradition nicht so weit her ist.
Handfester ist schon die Überlieferung, dass **um 155 v.BF** der Hofmagus *Xernos Wernigor* eine Schule begründete, die künftig der geordneten Ausbildung von Kampfmagiern dienen sollte. Von Anfang an bestand eine gute Kooperation mit der kleinen örtlichen Alchimistengruppe, die sich viel später dem Bund des Roten Salamanders anschließen sollte.
Während Andergaster Magier gerne behaupten, Absolventen der Schule hätten bereits **141 v.BF** in der Schlacht von Saljeth gegen die Orks gekämpft, ist nur belegt, dass eine *Scolaria Combattiva Andergastarum* in einer Auflistung aventurischer Magierschulen erwähnt wird, die **110 v.BF** auf Befehl des Silem-Horas angefertigt wurde.
In zwölf Kriegen gegen Nostria spielten danach die Akademiemagier eine wichtige Rolle, um dem größeren und wohlhabenderen Nachbarn zu trotzen.
Der Balanceakt zwischen dem umfassenden Pazifismus der Rohalszeit und der eigenen kriegerischen Tradition war nicht leicht, und als **590 BF** beim Desaster von Punin auch der friedfertige Akademieleiter *Thurin Thurandar* und seine Vize-Spektabilität getötet wurden, setzte eine neue Aggressivität ein, durch die es in den Folgejahren zu zunehmenden Konflikten mit der Akademie in Nostria kam, die weit hinter der Brutalität der südlicheren Magierkriege zurückblieben, aber generell mit Erfolgen der Andergaster endeten. Dieses Überlegenheitsgefühl führte **609 BF** zum Versuch Andergasts, das durch Seuchen entvölkerte Salza und das ganze Ingvaltal zu annektieren – ein Vorhaben, bei dem die Magier eine Schlüsselrolle ausüben sollten. Das Unternehmen führte **615 BF** zum größten Triumph und zur größten Blamage der Akademie: Die mächtige nostrische Festung Ysraeth im Mirdiner Land hatte über Jahre allen Belagerungen getrotzt. Als nichts anderes half, wirkten die Zauberer einen unvergleichlichen Zauber, der die Erde selbst erzittern ließ – noch weit heftiger als erwartet: Statt nur eine Bresche in die Mauer zu reißen, verschluckte das Erdbeben die ganze Burg bis auf einen einzigen Turm. So schwer der Schlag für den Feind auch war, Fürst *Wendelmir VII.* musste alle Hoffnungen begraben, Ysraeth und damit effektiv alles Land am unteren Ingval selber in Besitz zu nehmen. Dennoch dauerte der *Elende Krieg* noch bis **630 BF**, verheerte beide Reiche und tötete ungezählte Menschen durch Pestilenz. Der



Enthusiasmus der Akademie für waghalsigen Expansionismus wurde dauerhaft gedämpft und seitdem sah man sich 350 Jahre lang mehr als Verteidiger gegen nostrische und vor allem orkische Angriffe.

983 BF wurde der erst 21 Jahre alte und in Beilunk ausgebildete *Asmodeus Zornbold*, Bastardsohn des Fürsten *Wendolyn VI.*, als Akademieleiter eingesetzt. Er konnte weder den Verlust Joborns an Nostria (um **990 BF**) noch die Ermordung seines Vaters durch dessen Hofmagus *Murgol von Brabak* (**994 BF**) verhindern. In den Jahren danach wurde seine Verbitterung immer stärker und sein Herrschaftsstil allmählich so willkürlich und brutal, dass zahlreiche Magister mit Abwanderung drohten.

Die Graue Gilde war **1013 BF** deshalb nur bereit, der Akademie die heiß begehrte Thesis des IGNISPHAERO zu überlassen, nachdem einige strenge Auflagen erfüllt wurden: Asmodeus musste sich *de facto* auf das Amt des Königlichen Hofmagiers zurückziehen, die praktische Akademieleitung wurde der neuernannten *Spectabilitas auxiliaris* Aljawa Walsareffnaja übertragen und die Grauen Stäbe durften einen Stützpunkt am Kampfseminar errichten, auch um einen Handstreich Asmodeus' zu entmutigen. **1015 BF** wurde die neue Leiterin auch offiziell zur Spektabilität, als Asmodeus diesen Titel auch *de jure* ablegte. Doch erst seine Enttarnung als Intrigant, Borbaradianer und Dämonenpaktierer und die Flucht im Jahre **1021 BF** befreite das Kampfseminar ganz von seinem üblen Einfluss. Seitdem ist die Leitung um diverse Reformen bemüht, in deren Zentrum die Verbesserung der desolaten Finanzlage und der entsprechend miserablen Forschungsarbeit steht.

Leben an der Akademie

Der Ton an der Akademie ist rau, und die Eleven lernen früh, wie sich ein folgsamer Soldat verhalten muss: "Nur wer weiß, was gehorchen heißt, sollte befehlen dürfen.", wie Ihre Spektabilität gerne sagt. Scholaren werden in allem unterwiesen, was man im Krieg benötigt, wozu auch eine profunde Ausbildung direkt im Wald gehört – denn in der andergastschen Kriegsgeschichte sind Scharmützel in der Wildnis weit häufiger als offene Feldschlachten.

Ausbildung

Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf praktischen Fächern, die theoretische Ausbildung am Kampfseminar ist dagegen eher dürftig: Natürlich werden die jungen Eleven in Lesen, Schreiben und Rechnen unterrichtet, dazu in den typischen Wissenschaften, auch wenn hier vielfach eher auswendig gelehrt wird. Ein freies Erarbeiten der Materie ist sehr ungewöhnlich. Eher unerwartet bei Magiern ist die Betonung der Heraldik als wichtiges Fach, müssen doch die Wappen diverser andergastscher und nostrischer Adligen memoriert werden, um nicht bei einem Scharmützel doch einmal Angehörige der eigenen Seite anzugreifen.

Jeder Neuzugang in der *Tertia Elevia* wird einem Oberschüler der *Tertia Studiosa* als Schützling und Diener zugeteilt, dem er in allem gehorchen muss – vor allem bedeutet das viel harte Arbeit, aber gelegentlich auch einfach Mitarbeit an einigen Projekten. Dazu müssen sie natürlich auch ihre eigenen Aufgaben erledigen und kommen daher kaum jemals zur Ruhe. Wenn nach drei Jahren ihr Tutor die Akademie verlässt und sie selbst aufsteigen, bedeutet das eine gewaltige Erleichterung. Wenn sie drei weitere Jahre später selbst Studiosi werden und ihre eigenen Eleven bekommen, glauben manche, sich für alle erlebten Mühen schadlos halten zu dürfen, während andere einfach begrüßen, nun nicht mehr Alltagsaufgaben erledigen zu müssen und sich ganz dem Studium widmen zu können. Dieser Brauch soll den künftigen Offizieren vermitteln, wie es ist, gehorchen und befehlen zu müssen.

Jeweils die Hälfte der Schüler und Lehrmeister verbringt einen Teil des Jahres in der Wildnis, oft zusammen mit Soldaten, um vor Ort zu lernen und die Kämpfenden zu unterstützen. Bereits die Novizen werden zu einem erheblichen Teil unter freiem Himmel unterrichtet: Vor allem körperliche Ausdauer und Robustheit werden gefördert, aber auch das korrekte Identifizieren von Fauna und Flora geübt: Während der Novizenzeit sind diese Exkursion eher Unterricht im Grünen, verbunden mit gelegentlichen gemeinschaftlichen Nachtwanderungen und Zeltübernachtungen im sicherem Umland der Stadt. Dazu kommen das handwerkliche Bearbeiten von Leder und Holz, aber auch das Kochen.

Die Studiosi hingegen lernen das Zurechtfinden und Überleben in der Wildnis unter deutlich realistischeren und manchmal gefährlichen Bedingungen: Das Schwimmen in der Andra, das Erklettern regenfeuchter Bäume und das Schleichen durch das Unterholz gehören ebenso dazu wie harte Entbehrungen zur Steigerung der Selbstbeherrschung: Am Schluss haben sie eine tiefgreifende Vertrautheit mit dem Lebensraum Wald erworben. Dazu kommen Taktik, Aufmerksamkeit und Ausweichen im Kampf und das Fechten mit dem Magierstab und dem Dolch, das nicht nur gegen andere freiwillige Gegner geübt wird, sondern auch im ernsten Einsatz in der Waldwildnis gegen Wegelagerer, Gesetzlose und Rotpelze.

Der Hirschfänger

Akademietypisch ist der Unterricht mit Klingenwaffen, die einem Eberfänger gleichen, aber auf drei Spann verlängert wurden, also das im Codex Albyricus für Magier erlaubte Maximum bezüglich Klingenwaffen. Sie sind allgemein als *Hirschfänger* bekannt, ein Name, der sich zweifellos auch auf das Wappentier des nostrischen Königshauses bezieht.

Bis heute ist es üblich, dass frischgebackene Adepten bei der zeremoniellen Freisprechung aus der Vormundschaft der Akademie von der Spektabilität mit ihrem neuen Hirschfänger gegürtet werden. Es gibt uralte Überlieferungen, dass schon die frühesten Andergaster Magier solche Dolche führten und sie sogar speziell zu verzaubern wussten, was natürlich spekulative Vergleiche mit dem Vulkanglasdolch der Druiden ausgelöst hat. Bis heute ist es eine Ehrensache, seinen Hirschfänger zu wählen, wenn man sich ein *Bannschwert* erschafft – weniger, weil man sich hier an der Beschwörungskunst versucht, sondern um eine praktisch unzerstörbare magische Klinge zur Hand zu haben.

Regeltechnisch haben Hirschfänger im Kampf die Eigenschaften (und Werte) eines Kurzschwertes.



Der Militärdienst

Traditionell mussten alle Absolventen des Kampfseminars zwölf Jahre lang in der Königlich Andergaster Armee dienen, so dass jeweils vierzig bis fünfzig Adepten im Dienst standen. Etwa ein Dutzend von ihnen wurden als jeweils Prüfungsbeste eines Jahrgang der Absolventen zum Adjutanten (im Leutnantsrang) eines Rittmeisters des Andergaster Kronregimentes berufen.

Der König, aber auch die zwanzig Freiherren und manche der etwa 150 Junker hatten einen Hofmagier im Dienst, der sie auch begleitete, wenn sie als schwere Reiterei in die Schlacht zogen. Der Rest kam im Rang eines Fähnrichs zum Stab, wo sie vor allem als wehrhafte Heilkundige eingesetzt wurden.

Nach den Reformen der jüngsten Zeit hat sich daran einiges geändert: Heutzutage entscheiden sich nicht wenige Absolventen, den kürzeren und abenteuerlicheren Sechs-Jahres-Dienst für die Graue Gilde anzutreten, was in den überwiegenden Fällen den Einsatz für die Grauen Stäbe von Perricum (ODL) bedeutet, sofern sich der Absolvent nicht aus eigenem Antrieb bei einer grauen Akademie bewirbt – der ebenso zulässige Dienst für das Pentagramm von Vinsalt als 'Botenjunge' oder 'Begabtenschnüfflerin' gilt am Seminar eher als Drückebergerei.

Während der Königshof weiterhin auf seinem Anteil der Absolventen für das Kronregiment besteht, dienen nicht mehr annähernd so viele Abgänger als Hofmagier beim Landadel. Daneben werden die meisten Absolventen als Anführer einer fünf bis zehn Mann starken Rotte leichten Fußvolks eingesetzt, die als Grenzjäger weitgehend eigenständig agieren, um das ihnen zugewiesene Wildnisgebiet gegen Feinde zu schützen. Daher wird heute bei der Ausbildung noch größeres Gewicht auf Eigeninitiative und die bevorstehenden Kommandoaufgaben gelegt.

Mögliche Vertiefungen

Von den Schülern wird erwartet, dass sie auch ihren 'freien' Rohalstag für die Beschäftigung mit nützlichen Fähigkeiten aufwenden und die Nähe von erfahrenen Spezialisten suchen. Dadurch ergibt sich eine Reihe von Richtungen, wie der Spieler seine Start-AP einsetzen kann, um diese Vertiefungen darzustellen:

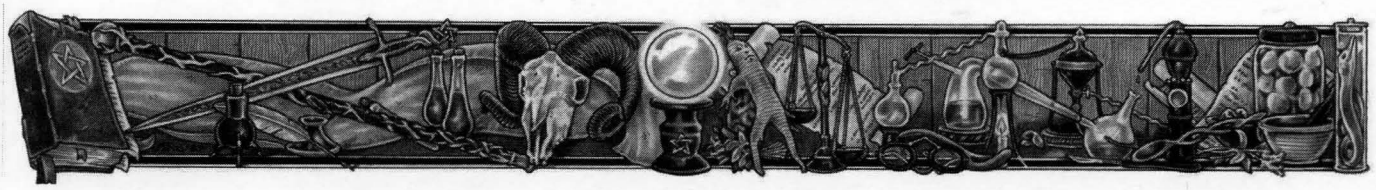
Adjutant/Hofmagier: Als gelehrter Helfer eines adligen Rittmeisters oder Freiherren muss der Magier diesen sowohl in Fragen der Verwaltung als auch auf dem Feldzug unterstützen. Die nötigen Voraussetzungen dafür erwerben die Scholaren nicht nur durch allgemein gute Leistungen, sondern auch besonders, indem sie Zeit mit den Mitgliedern des Hofes auf der königlichen Burg verbringen. Erhöhen sie hier vor allem als Grundvoraussetzung das *Reiten* sowie Gesellschafts- und Wissenstalente wie *Etikette, Schriftlicher Ausdruck, Brettspiel, Heraldik, Kriegskunst, Rechtskunde* oder *Staatskunst*. Bedenken Sie, dass die meisten Scholaren, die sich in diese Richtung fortbilden, als Adepten auch ihren zwölfjährigen Dienst antreten. Diese Variante eignet sich also vor allem für Charaktere, die *Verpflichtungen* gegenüber einem Andergaster Adligen haben.

Grauer Gardist: Seitdem der ODL verstärkte Präsenz an der Akademie zeigt, halten seine Gardisten auch gezielt Ausschau nach Scholaren, die eine Eignung für den Dienst bei den Grauen Stäben versprechen. Diese Kandidaten werden in Zusatzlektionen darauf vorbereitet, die enge Welt Andergasts zu verlassen und sich irgendwo im Dienst der Grauen Gilde von Gerasim bis Rashdul nicht nur gegen weltliche Gegner, sondern auch gegen Zauberer und Dämonen zu behaupten. Erhöhen Sie die *Selbstbeherrschung* sowie die Talente *Geographie, Götter/Kulte, Magiekunde* und *Rechtskunde*, aber auch passende Zauber der Antimagie mit einer Verbreitung von Mag5 und mehr. Mitunter wird in einer gildenrechtlichen Grauzone auch bereits die SF *Verbotene Pforten* vermittelt. Beachten Sie bitte, dass in diesem Fall aus der Verpflichtung gegenüber der grauen Gilde im allgemeinen *Verpflichtungen* gegenüber dem ODL wird, der den sechsjährigen Dienst darstellt.

Lehrer: Manche Scholaren kümmern sich bereits als Studiosi hingebungsvoll um die Ausbildung ihrer Eleven und zeigen auch sonst eine besondere Neigung, andere zu unterrichten. Oft werden sie von einem Patron unter den Magistern besonders gefördert und haben eine Stelle als Coadiutorius in Aussicht – nachdem sie noch ein wenig hinausgezogen sind und etwas von der Welt gesehen haben. Erhöhen Sie die Talentwerte in *Lehren* und *Überzeugen* sowie in den geeigneten Wissensgebieten.

Medicus: Traditionell spielt der Dienst als Heilkundiger in der Armee eine große Rolle. Zu einer verstärkten Ausbildung bei einem Feldscher kommt dabei noch das Hospitieren beim Roten Salamander, das dem Erwerb von Kenntnissen in der Spagyrik (des Brauens von heilsamen und stärkenden Elixieren) dient. Erhöhen Sie in einem solchen Fall vor allem die *Heilkunde*-Talente, die *Alchimie*, und die *Pflanzenkunde*, aber auch weitere Heilzauber mit einer Verbreitung von Mag4 und mehr.

Waldläufer: Die neumodischere Ausbildung zum Anführer einiger Grenzjäger erfordert noch bessere Kenntnisse des Überlebens in der Wildnis. Daher nehmen die Studiosi bereits an tage- und sogar wochenlangen Exkursionen teil, bei denen sie unter freiem Himmel übernachten und nur von dem leben, was sie selbst erbeuten können. Dabei lernen sie auch den Umgang mit dem Kurzbogen, auch wenn dieser des Codex Albyricus willens stets als 'Jagdwerkzeug' statt als Fernwaffe bezeichnet wird. Erhöhen Sie hier neben *Bogen* auch Natur-Talente, vor allem *Fährtensuche, Fallenstellen* und *Wettervorhersage*; dazu *Pflanzen- und Tierkunde*, sowie eventuell *Bogenbau, Reiten* oder *Boote Fahren*.



Das Kampfseminar in den Augen der/des ...
... meisten anderen Graumagier: "Für *Collegae* geradezu bedauernswert ahnungslos, was moderne Tendenzen der Forschung oder auch nur gewissen Grundlagen angeht – und sie sprechen Bosparano wie ein Wildschwein. Aber wenn eine Horde Schwarzpelze auf einen zukommt, hat man sie gerne an seiner Seite."
... traditionalistischen Andergaster Adels: "Diese ganzen sogenannten Reformen mögen dem König ja gefallen, aber ich habe so meine Zweifel, dass die meisten Frauen überhaupt die Strapazen des Kampfzauberns aushalten können. Außerdem will ich doch erst einmal überzeugende Ergebnisse sehen, ehe ich bereit bin, neumodische Forschungen zu bezahlen."
... Volkes: "Nun, es sind Zauberer – aber es sind unsere Zauberer, die uns vor dem Feind beschützen. Mit denen kann man auch mal im *Fetten Schinken* zechen und Geschichten austauschen. Und diese Elfe, die sie jetzt anführt ... [*pfeift anerkennend*]"

Was man am Kampfseminar über ... denkt.
... den Königshof: "König Efferdan ist an Modernität und Reformen interessiert und verdient daher jede Unterstützung. Besonders wichtig ist für uns aber Prinzessin Irinia als flammende Anhängerin der Hesinde."
... die Graue Gilde: "Sie hat uns viel zu geben – Wissen und auch Methoden. Sie muss nur noch lernen, unsere praktischen Beiträge angemessen zu bewerten, damit sie unseren Wert auch richtig zu schätzen wissen."
... den alten Adel: "Das Herz am rechten Fleck, aber das Hirn ...? Da wird man noch einige schreiend und fluchend in die Gegenwart zerren müssen."
... die Nostrianer: "Die Nostriacken waren schon immer elende Flunderfressen. Was soll sich da geändert haben?"

Ein Rundgang durch das Kampfseminar

Das Gebäude des Kampfseminars ist eines der größten der Stadt Andergast und besitzt zwei Stockwerke: Das Erdgeschoss ist aus Granit erbaut, das Obergeschoss aus dicken Steineichenbalken – und auch das Dach ist mit Holzschindeln von der Steineiche gedeckt. Mit ihrer schmucklosen Fassade erinnert die Akademie eher an eine Wehranlage, und dieser Eindruck trügt keineswegs.
Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor in der drei Schritt hohen steinernen Mauer mit Eisenkrone, das rechts und links von einem Wachhäuschen flankiert wird, wo meist zwei Gardisten der Grauen Stäbe Wache stehen. der erste Blick auf die Wiedergabe des Akademiesiegels am Tor verrät viel über das Kampfseminar: Das Pentagramm zeugt von der Magie, die hier gelehrt wird, die zwei Kampfstäbe von der Wehrhaftigkeit, die man den Schülern vermittelt, und das Wappen mit der Eichel vom Patriotismus, der hier förmlich zu greifen ist. Der zweite Blick aber verrät, dass im Schriftzug mit dem vollständigen Namen das alte "Fürstlich" eher unbeholfen durch ein "Königlich" in erkennbar anderem Letterstil ersetzt wurde, um das Geld für eine teure Neuanfertigung zu sparen.
Im Hof stehen zahlreiche Holzgerüste, die der körperlichen Ertüchtigung dienen, und die Innenseite der Mauer weist deutliche Schmauch- und Brandspuren auf. Hier finden sich auch die einzigen Latrinen des Seminars – im Gebäude selber müssen Nachttöpfe verwendet werden.
Ihre Spektabilität wünscht seit längerem, das Übungsgelände vor die Stadttore zu verlegen und im Hof ein neues Gästehaus mit weitläufigen Räumen für Besucher, Gastdozenten und die eigenen Magister zu errichten, komplett mit Wärmeraum und Badestube. Die Kosten eines solchen Neubaus übersteigen jedoch die verfügbaren Mittel bei weitem.

Erdgeschoss

An den Wänden der eher schlicht eingerichteten **Eingangshalle (E1)** hängen Bilder ehemaliger Spektabilitäten und berühmter Abgänger. Der diensthabende Novize schickt Besucher je nach Anliegen zur Spektabilität, in den Salon oder bittet sie, in der rustikalen Sitzgruppe Platz zu nehmen und zu warten. Besonders aufsehenerregend dürfte der ausgestopfte Orkenkrieger sein, der sich recht lebensecht mit hocherhobenen Arbach auf Besucher zu stürzen scheint. Nach Meinung vieler Scholaren ist der 'Blutige Brutz' verwunschen oder von seinem friedlosen Totengeist besessen, kann Unglück bringen oder gar nachts in der Akademie umgehen.
Südlich liegt der **Große Saal (E2)**, wo gemeinschaftlich die Mahlzeiten eingenommen werden – schweigend, während ein Scholar einen vorgegebenen Text vorliest. Eine Ehrenposition über dem Katheder nimmt der Schädel des Tatzelwurms Yldrich ein, der einst von der Spektabilität Alvisius Wagenberg erschlagen wurde. Hier werden auch die gemeinschaftlichen Zeremonien zu Rohals Verhüllung, dem Versenkungs-, dem Reinigungs- und dem Prüfungsfest abgehalten und die Weihe der Absolventen mitsamt der Gürtung mit dem Hirschfänger vorgenommen.
Der **Kleine Saal (E3)**, neuerdings auch Salon genannt, dient dem Magistercollegium als kollektives 'Wohnzimmer' im Stil einer noblen Jagdhütte – mit bequemen Polstersesseln, Tischen mit Pokalen und Krügen voll Met, Bier und Wein, Fellen von Wolf und Bär auf dem Boden, Wandschmuck vom Jagdgemälde über Beutestücke aus vergangenen Kriegen bis zu diversen Waffen und Trophäen. Bemerkenswert ist der 'Alte Kasmyrin', der Schädel eines dreißigendigen Kronenhirschs aus den nostrischen Wäldern. Periodika wie *Hesindespiegel*, *Salamander* und das *Journal für angewandte Hermetik* werden hier zur Lektüre bereitgehalten.
Die sehr junge **Hesinde-Kapelle (E5)** wurde dem Seminar von *Prinzessin Irinia*, der 'Reckin Hesindes', gestiftet. Die Akademieleiterin hätte das Geld, das die Ausschmückung des Raumes mit frommen Wandbildern und einer grünmarmornen Göttinnenstatue gekostet hat, nur zu gerne in praktischere



Verbesserungen gesteckt – doch es wäre natürlich unvorstellbar gewesen, die Gabe abzulehnen.

Die **Seminar- und Arbeitsräume (E6)** werden neben dem Unterricht von Magistern auch für eigene Projekte genutzt. Obgleich sie aus harter Steineiche gemacht sind, tragen die Pulte eingeschnitzte Initialen, Beschimpfungen und Obszönitäten von der Hand einiger hundert Jahrgänge Scholaren. Alles in allem sind Möbel und Wandtafeln in eher beklagenswertem Zustand – "denn was man wirklich braucht, kann man doch nur unter dem freien Himmel lernen".

In der **Küche (E7)** herrscht die mollige Köchin *Gundeline*, für viele "ihrer Jungs" eine Muttergestalt. Die meisten hier zubereiteten Gerichte sind einfache Gemüsebreie, Graupensuppen und Fleischeintöpfe, nur am Rohalstag gibt es Schweinebraten mit Kraut. Es wird jedoch erwartet, dass Schulexpeditionen auch Wildbret zurückbringen – und am Tag der Ifirn wird traditionell ein Kronenhirsch serviert, der im Firunmond auf nostrischem Gebiet gewildert wurde.

Kellergeschoss

Im **Spital (K1)** werden auch Studien an Leichen vorgenommen: Das Kampfseminar vermittelt den älteren Jahrgängen Grundlagen der Anatomie, was allerdings im konservativen Andergast nicht unumstritten ist. Die Apotheke enthält Vorräte an Heil- und Stärkungstränken für den Ernstfall.

Im benachbarten **Karzer (K2)** werden Scholaren eingesperrt, die in schwerer Weise gegen die Schulregeln verstoßen haben; gerade gegen solche, die ein würdevolles Auftreten in der Öffentlichkeit vorschreiben. Dennoch ist es gerade für die älteren Schüler geradezu eine Ehrensache, mindestens einmal so sehr über die Stränge zu schlagen, dass sie sich hier wiederfinden – sonst ist man einfach kein echter Kämpfer.

In den **Lagerräumen (K4)** werden Werkzeuge und Verbrauchsmaterialien, aber auch Proviantvorräte aufbewahrt. Es gehört zur Akademiesatzung, dass hier immer genug Speck, Sauerkraut, Graupen und Dünnbier für einen ganzen Winter liegen müssen, um sogar für Belagerungen durch Orks gerüstet zu sein. Dass in der Küche immer die ältesten Vorräte verbraucht werden, ist ebenso unschön wie unvermeidlich. Die zwölf Gardisten der Grauen Stäbe und die 25 niederen Hausdiener schlafen in ihren **Schlafsälen (K5, K6)**, während die gehobeneren Bediensteten meist in der Stadt wohnen.

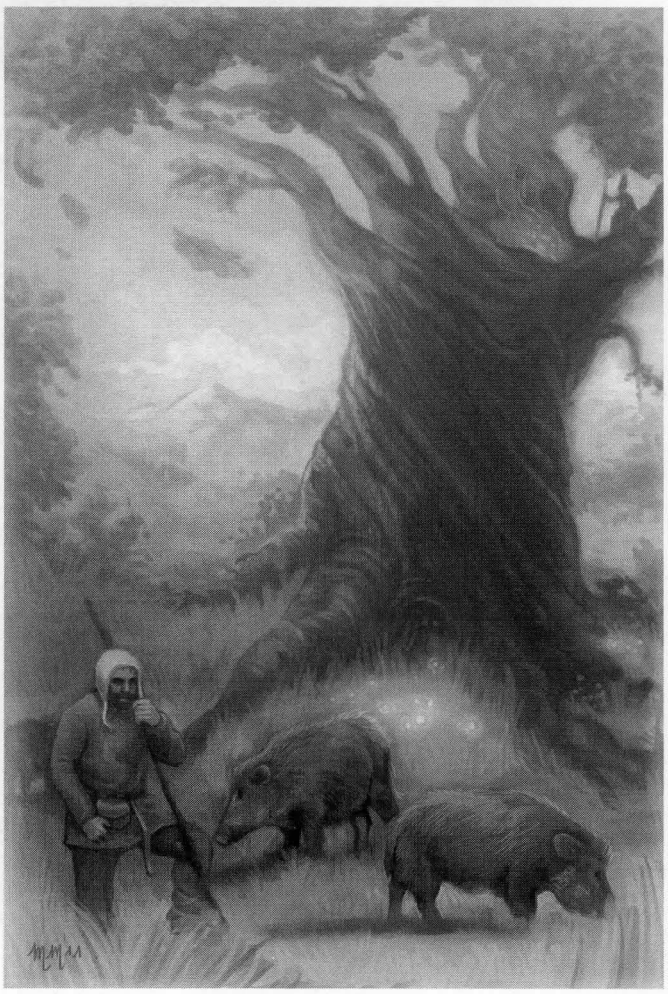
Obergeschoss

Die **Bibliothek (O1)** ist in zwei Räume geteilt: der größere Lese- und Schreibsaal wird für die Lektüre und das Kopieren wichtiger Werke genutzt. Hier sind tagsüber fast immer einige Studiosi zu finden. Das separate Büchermagazin birgt die Schriften, die nur vom Bibliothecarius ausgehändigt werden und den Lesesaal nicht verlassen dürfen: Selbst Magister müssen sich von einem Scholaren eine Abschrift anfertigen lassen – was dazu führt, dass viele 'unwichtige' Schriftstücke mitunter jahrzehntelang ungelesen bleiben.

Im **Kleinen Dormitorium (O2)** werden ungefähr ein Dutzend Scholaren des Noviziums untergebracht. Befreit von ihren vorherigen harten Extraaufgaben für die Studiosi sind sie hier unter sich und müssen nur für sich selbst arbeiten. Die Betten sind von durchschnittlicher Qualität (und damit schon eine deutliche Verbesserung gegenüber der Elevenzeit). Das Hauptproblem, das sich derzeit stellt, ist die neuerdings üblich gewordene Aufnahme von weiblichen Scholaren: Wenn hier eine Gruppe vierzehn- bis sechzehnjähriger Jungen und Mädchen gemeinsam ohne feste Aufsicht nächtigen, fördert das nicht gerade Disziplin und Konzentration. Die Einrichtung weiterer Schlafräume unter dem Dach ist seit Jahren schon im Gespräch, doch bislang fand man nie das Geld dafür.

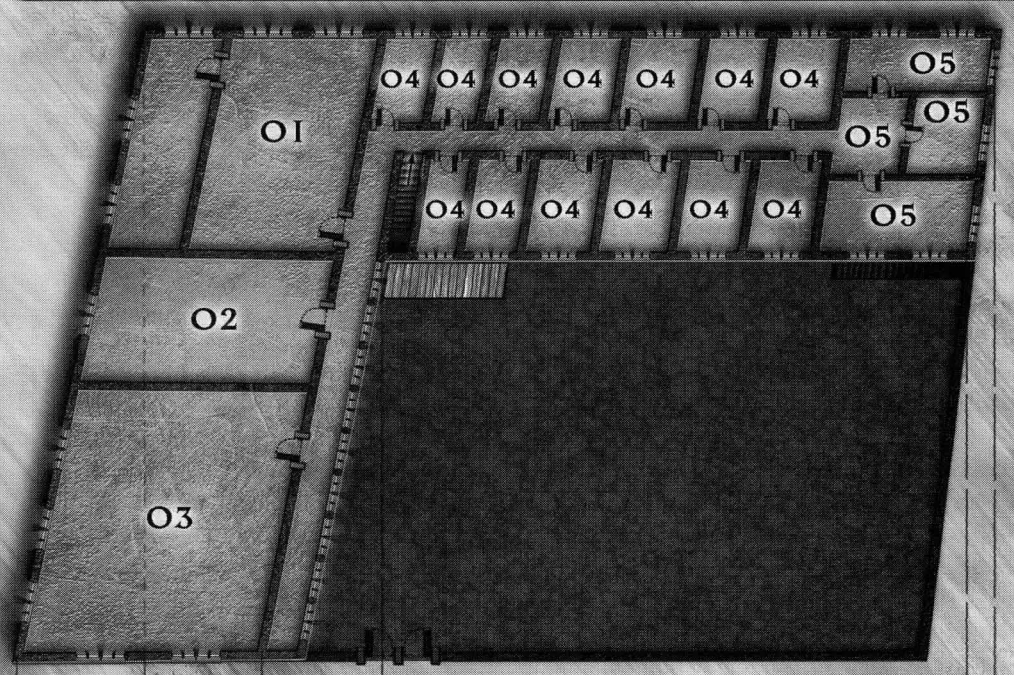
Etwa zwei Dutzend Scholaren finden im **Großen Dormitorium (O3)** Platz – aber zu sehr unterschiedlichen Bedingungen. Die Eleven schlafen hier auf einfachen Pritschen, um stets für ihren Tutor greifbar zu sein und alle möglichen Aufgaben für ihn auszuführen. Oft fallen sie am Ende eines überaus harten Arbeitstages völlig erschöpft auf ihr Lager, nur um doch noch mehrfach aufgeweckt zu werden, weil sie kleinere Besorgungen erledigen sollen – manchmal auch Dinge, die eigentlich verboten sind, wie beispielsweise etwas Zuckerwerk für den Tutor aus der Küche zu stehlen. Die Studiosi hingegen haben komfortable Betten, in denen sich gut die astrale Kraft regenerieren lässt. Zugleich aber sorgt die Anwesenheit aller anderen Studiosi dafür, dass niemand seinen Eleven über Gebühr schikaniert und ausnutzt. Ganz anders als ihr Vorgänger hat die derzeitige Spektabiltät deutlich gemacht, dass sie davon gar nichts hält und dass die Studiosi auch danach beurteilt werden, wie sie mit der ihnen anvertrauten Macht über die Eleven umgehen.

Die **Wohnräume der Lehrmeister (O4)** sind im Vergleich zu manchen anderen Akademien sehr klein bemessen: Jeder

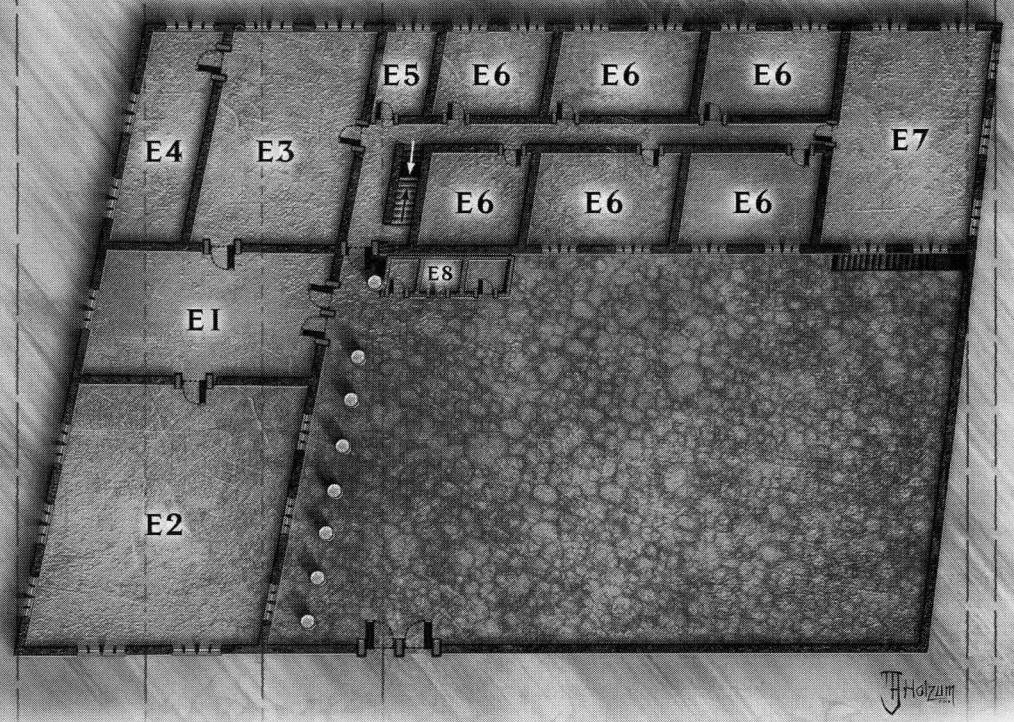


Kampfseminar Andergast

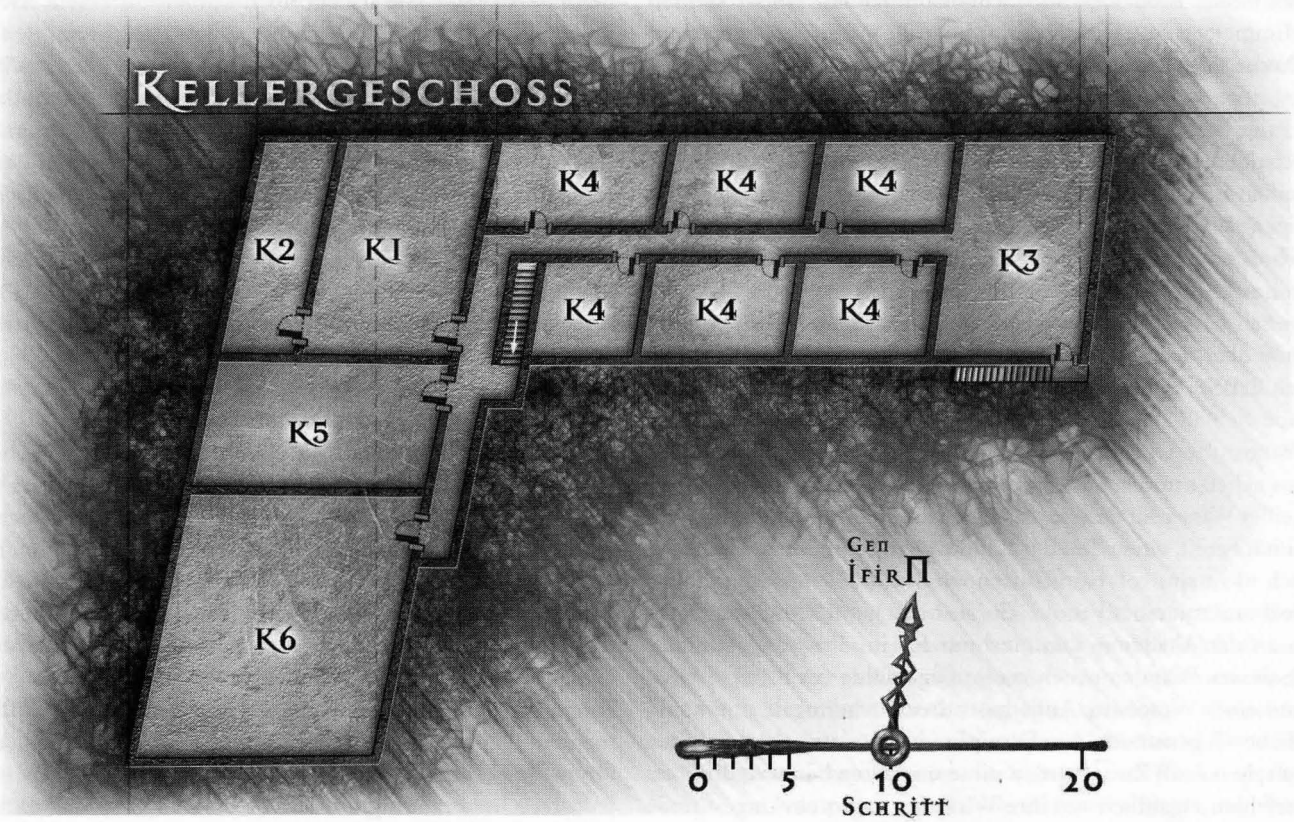
Obergeschoss



Erdgeschoss







Erdgeschoss

- E1 Eingangshalle
- E2 Großer Saal
- E3 Kleiner Saal
- E4 Asservatenkammer
- E5 Hesinde-kapelle
- E6 Seminar- und Arbeitsräume
- E7 Küche
- E8 Latrinenhäuschen

Obergeschoss

- O1 Bibliothek mit Büchermagazin
- O2 Kleines Dormitorium
- O3 Großes Dormitorium
- O4 Gemächer der Magister
- O5 Räumlichkeiten der Spektabilität

Kellergeschoss

- K1 Spital mit Apotheke
- K2 Karzer
- K3 Waschküche
- K4 Lagerräume
- K5 Gardisten-Schlafsaal
- K6 Dienstboten-Schlafsaal



Magister hat nur ein Zimmer, dass zugleich Studierstube, Badezimmer, Ankleide- und Schlafkammer mit einem kleinen Himmelbett ist. Dieses ist zwar luxuriös mit seidenbezogenem Daunenbettzeug und sternenbesticktem Baldachin ausgestattet, aber kaum für Schläfer mit hoher Raumangst geeignet. Einige dieser Räume werden stets für vornehme Gäste bereitgehalten. Die Akademie bietet keinen Platz für eventuelle Familien der Magister: Für diese müssen die Lehrmeister eine eigene Unterkunft in der Stadt organisieren, während sie selbst schon sehr gute Argumente benötigen, um außerhalb des Seminargebäudes wohnen zu dürfen.

Immer hatte der Akademieleiter eine geradezu fürstliche Stellung über den anderen Magistern inne und die **Räumlichkeiten der Spektabilität (O5)** spiegelten das wider: Hier gibt es eine Schlafkammer, eine persönliche Studierstube und eine Wohnstube. Durch die Lage über der Küche ist im Winter alles gut geheizt und ein eigener Lastenaufzug bringt Speisen und heißes Wasser für den Badezuber. Prinzipiell wäre ihre Spektabilität bereit, einen Teil der Räume abzugeben, doch lassen sie sich nicht sinnvoll baulich trennen – und teilen würde sie sie doch nur mit einer Familie, die sie nicht hat. Die meisten Leute an der Akademie kommen nur bis ins Empfangszimmer, an dessen Wänden neben einem Ölgemälde des Königspaares und einer Wandkarte Andergasts drei Bücherregale und zahlreiche Gegenstände zur Disziplinierung aufsässiger Schüler zu sehen sind: Zwar werden diese nur selten benutzt, doch sie verfehlen eigentlich nie ihre Wirkung, wenn ein ungestümer Scholar zur Spektabilität gerufen wird und dann erst einmal die Wände anstarren darf, während sie sich noch mit Wichtigerem auf ihrem Schreibtisch befasst. Dieses gewaltige Möbelstück aus altersgeschwärztem Steineichenholz dominiert den Raum. Dahinter thront ihre Spektabilität regelrecht in ihrem vergoldeten, reich gepolsterten Stuhl, was gewiss ebenfalls zur Einschüchterung von Missetätern beiträgt.

Dachgeschoss

Hier oben finden sich eine äußerst karg eingerichtete **Sternwarte**, **Meditationskammern** für Magister, Adepten und Candidati sowie einige **Abstellkammern**.

Außerhalb der Akademie

Der **Turm der Kraft** der Akademie ist weder ein Turm noch liegt er in der Akademie: Stattdessen gibt es drei Wegstunden entfernt von der Hauptstadt direkt auf der Kraftlinie *Hexenband* die **Tausendjährige Fürsteneiche von Eichelkamp**, die der Akademie geschenkt wurde: Die Krone des fast 50 Schritt hohen Baumes gilt als der Sternenkraft besonders nahe und wird nachts oft von Famerlorsfeuer umflackert. Hier wurde eine Plattform errichtet, die als Meditationsplatz dient und nur für geübte Kletterer erreichbar ist.

Personen der Akademie

Aljawa Walsareffnaja, Magistra magna controllaria, Spektabilität

Die Akademieleiterin (*989 BF) ist die Tochter einer auelfischen Wildnisläuferin und eines norbardischen Kaufmanns. Sie hat die Ohren, die Alterslosigkeit und die Magie der Mutter und die blauschwarze Haar- und dunkle Hautfarbe des Vaters geerbt. Sie spricht noch immer mit einem leichten norbardischen Akzent. Die junge Aljawa zählte zu den ersten Schülerinnen von Corollku Talasanya in Neersand und erwarb die Adeptenwürde entgegen aller Gildenregularien nach nur sieben Schuljahren mit 14 Sommern. Sie unternahm schon mit jungen Jahren Vorstöße ins Überwals und hat aus ihrer Abenteurerzeit noch immer Freunde, aber auch einige Feinde zurückbehalten.

In der Grauen Gilde erwarb sie als wehrhafte Führerin für Wildnisexpeditionen gewissen Ruhm und erhielt 1013 das Angebot, die kommissarische Leitung des reformbedürftigen Kampfseminars zu übernehmen. Erst 1015 konnte sie nach zwölf Jahren Adeptenschaft die Würde einer Maga erwerben und auch formell Spektabilität werden.

Sie öffnete die Schule für Mädchen und strebt nach mehr Eigenständigkeit im Geist der Grauen Gilde, statt nur als Offiziersschmiede zu arbeiten. Insgeheim bemüht sie sich auch, die Bedeutung der Einfluss-Magie am Kampfseminar allmählich zu vergrößern: Gerade der BANNBALADIN für friedliche Situationen und der HORRIPHOBUS bei Konflikten haben es ihr angetan – vor allem, wenn man sie auf den Anführer der Gegenseite wirkt.

Schon seit Jahren leidet sie an einer immer wieder aufflammenden fiebrigen Hustenerkrankung, die sie bislang noch immer mit Traschbart bekämpfen konnte. Inzwischen ist sie jedoch recht kurzatmig und fürchtet extrem den Ausbruch der Blauen Keuche.

Argoslaus Eichwart, Magister magnus combattivus, Celebrans, Vize-Spektabilität

Der drahtige, dunkelblond gelockte Magister Eichwart (*996) mit dem gezwirbelten Heroenschnauzbart ist ein Held, ganz ohne Frage: Zwölf Jahre lang verteidigte er im königlichen Dienst die Grenzen des Reiches, zuletzt acht Jahre lang in Anderstein im wilden Steineichenwald. Nachdem er entscheidend mitgeholfen hatte, mehrere orkische Angriffe abzuwehren, stand außer Frage, dass er im Triumph nach Andergast zurückkehren und dort ein neues, ehrenvolles Amt antreten würde. Mit seinem Ruf hätte er vermutlich eine Freiherrschaft erhalten können, doch stattdessen wurde er Lehrmeister und stellvertretender Akademieleiter am Kampfseminar.

Dort vermittelt er nun den Scholaren seine Kampferfahrungen – und seine erzkonservative Gesinnung: Im Herzen hängt er am 'alten Andergast' vor den jüngsten Reformen. Die weiblichen 'Eindringlinge' an seiner alten Akademie ärgern ihn zutiefst und er ist Schülerinnen gegenüber besonders streng und skeptisch. Zudem lässt er nichts unversucht, um die Stellung der Spekatabilität zu untergraben. Seine enorme Popularität beim Landadel und im Volk schützt ihn selbst vor ernster Kritik.

Weitere Personen

Magister ordinarius controllarius und Regens **Erlrod Borkmeister** (*995, stämmig, mit wild wucherndem pechschwarzem Haar und Bart) gilt als absolute Koryphäe auf dem Gebiet des BLITZ, den er als den grundlegendsten Kampfspruch überhaupt betrachtet: Statt sich mit Schadenszaubern aufzuhalten, sollen die Scholaren lernen, den geblendeten und



wehrlosen Gegner in ein paar Atemzügen kampfunfähig zu machen. Er hasst es, als "Schwarzpelz" verspottet zu werden, und hat dafür auch schon mal einen Collega geBLITZt.

Magister ordinarius combattivus **Marbo Morgentau** (* BF; aufgedunsenes Gesicht, pustelige Nase, Halbglatze) ist ein typischer Stubenhocker, aber ein kompetenter Theoretiker der Kampfmagie. Insbesondere ist er eine anerkannte Autorität auf dem Gebiet des dämonischen ECLIPTIFACTUS, der nur an ausgewählte Studiosi vermittelt wird.

Die Magistri minores **Brunhild** und **Hildgard Eichenkind** (*1004 BF; lange blonde Haare, strenge Gesichtszüge) sind fast identische Zwillingsschwestern. Beide sind äußerst pedantisch, doch nicht so verstaubt, dass sie nicht die meisten Reformen befürworten würden. Sie teilen sich eine Hilfslehrerstelle für den meisterlich beherrschten DUPLICATUS, der möglicherweise irgendwann zu einem ordentlichen Lehrstuhl der Magica phantasmagorica erweitert werden soll.

Der Armatus maximus der Akademie, Magus **Gerwulf Zantentöter** (*1000, dunkelbrauner Bürstenhaarschnitt, sonnengebräunte Haut), hat als blutjunger Adept bereits in der Dritten Dämonenschlacht mitgekämpft und seitdem "auch noch alles andere gesehen". Er befehligt das Andergaster Kontingent der Grauen Garden des ODL, denn ihm obliegt der Schutz des Kampfseminars vor äußeren Feinden. In der Praxis aber hält er ebenso sehr nach geeigneten Mitgliedern für den Orden Ausschau und lädt vielversprechende Studiosi gerne zu formlosen Treffen ein, bei denen er von der großen weiten Welt erzählt. Seinen Gegnern gilt Gerwulf als der 'Kettenhund' der Grauen Gilde.

Die Helden am Kampfseminar

Das Kampfseminar ist im Land Andergast die erste Anlaufstelle, wenn jemand alte Folianten konsultieren will oder sich magietheoretischen Rat erhofft. Die Kenntnisse über Wissensbereiche abseits der regionalen Erfahrungen sind jedoch recht beschränkt – über Kristallomanten oder Magiermogule weiß man hier einfach sehr wenig.

Trotz aller Reformbemühungen der Leitung ist das Kampfseminar eine wenig weltoffene Institution. Wie ein Besucher aufgenommen wird, hängt stark von seinem Hintergrund ab: Graumagier und (nicht-nostrianische) Ritter und Krieger, aber auch Zwölfgöttergeweihte sowie Heil- und Wildniskundige werden freundlich begrüßt, anderen Besuchern begegnet man mit mehr oder minder starker Zurückhaltung.

Dienstleistungen

Man ist nur zu willig, gegen gutes Geld allerlei Dienste für zahlende Besucher zu verrichten – auch wenn die angebotenen Dienste recht beschränkt sind. Das Anfertigen von Artefakten oder Alchimika ist jedenfalls nicht verbreitet, gerade für letzteres ist der Bund des Roten Salamanders weit besser eingerichtet. Eine Spezialität ist hingegen, einen Absolventen für einige Tage als ortskundigen Führer und Mitorganisator von Exkursionen und Expeditionen zu vermieten.

Die Bibliothek

Die Büchersammlung der Akademie entlockt den meisten Besuchern ein Staunen – ganz einfach, weil sie doch nicht derartig winzig ist, wie es viele vom Kampfseminar erwarten. Auch hier werden ein paar hundert Schriften gehütet – allein, die meisten sind eher weltlicher Natur und befassen sich vor allem mit vielen Jahrhunderten der Vorstöße und Rückzüge, der Kriege und Kampagnen gegen die verhassten Nostrianer. Wer wissen will, welche Ritter, Junker und Bannerherren im Feldzug eines bestimmten Jahres in der Vorhut oder auf dem linken Flügel standen, wird diese Werke als Goldgrube erachten, für eigentlich alle anderen sind sie nahezu wertlos.

Dazu kommen allerlei Einsatzberichte aus dem rauen Land nördlich des Steineichenwaldes sowie weitere Texte von rein regionaler Bedeutung – Beschreibungen einzelner Landstriche und Ortschaften, Niederschriften lokaler Vorfälle, Aufzeichnungen waghalsiger Holzfällerlegenden und hanebüchenen Jägerbosparanos. Einige Werke sind hingegen durchaus zuverlässige und hilfreiche Literatur zu Anatomie und Medizin, Zoologie und Botanik, aber auch orkischer Kultur und Religion. An magischen Werken sind neben den Büchern des allgemeinen Kanons (teilweise recht zerlesen) vor allem Schriften der Kampf-, Einfluss- und Heilmagie überdurchschnittlich vertreten.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5*	8	6
Entzauberung (verbreitete Formeln)	4	nach Klient (1–8)	16
Magischer Leibwächter (Adept)	7**	10	12
Magische Heilung (Gift)	6	10	12
Magische Heilung (Wunden)	7	10	14
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	6	8	10
Prüfung des magischen Potenzials	6	8	16
Sterndeutung und Horoskoperstellung	4	6	8
Verzauberung (gelehrte Formeln)	7	9	8

* In Fragen der magischen Kriegsführung 4 Punkte höher

** Primär tageweise als Begleiter/Führer auf Wildnisexpeditionen, dabei auch 2 Punkte höher



Immens: Andergastsche Kriegsgeschichte
Sehr groß: –
Groß: (Nordwestaventurische) Geographie, Heraldik (nur Andergast und Nostria), Kriegskunst
Ansehnlich: Magica Combattiva, Heilkunde
Hinlänglich: Anatomie, Götter/Kulte, Magica Controllaria, Magica Curativa, Pflanzenkunde, Tierkunde, Rechtskunde (Magierecht), Wildnisleben
Gering: diverse, darunter neben Magiekunde auch Bräuche und Glauben der Schwarz- und Rotpelze
Minimal: diverse, darunter alle anderen magischen Merkmale

Zweitstudium

Unter der Führung der Magistra Walsareffnaja ist das Kampfseminar wesentlich offener und einladender für alle Magier der Grauen Gilde geworden, die ihre Fähigkeiten im Kampf oder in der Wildnis aufbessern wollen. Wer dazu mit Kenntnissen aufwarten kann, die in Andergast unbekannt und gesucht sind, der wird nach erfolgreicher Überprüfung seiner Lehrbegabung als Magister minor oder gar (in besonderen Fällen) Magister extraordinarius angenommen und damit fest in den Lehrbetrieb eingebunden.

Gerade bei den konservativeren Lehrmeistern ist der Zustrom von frischem Blut ohne andergastschen Patriotismus gar nicht gern gesehen und diese Magister zeigen ihren Collegae in der Praxis oft die kalte Schulter. Vorschläge, von allen Zweitstudenten eine Prüfung in Andergastscher Landeskunde und einen Eid "wider das nostrische Geschmeiß" zu verlangen, hat die Akademieleiterin bisher immer noch zurückgewiesen.

Abenteuer am Kampfseminar

An der Akademie selbst bieten sich gar nicht so viele Abenteuer an: Das Leben ist ziemlich reglementiert und Fremde fallen sofort auf. Eine naheliegende Konstellation beruht auf dem relativen Unwissen der Akademiker bei allen esoterischen und metamagischen Themen – hier kann es durchaus vorkommen, dass Experten unter den Helden als willkommene Ratgeber empfangen werden, wenn sich eine magische Fragestellung als zu unvertraut erweist.

Darüber hinaus können die Helden nahezu überall in und um Andergast auf Lehrmeister und Schüler stoßen, die sich gerade auf einer Exkursion befinden – mit oder ohne andergastsche Kämpfer an ihrer Seite.

Unmittelbar am Kampfseminar Andergast spielt das Abenteuer **Ein Hauch von Schmerz**, das in der Anthologie **Ränkespieler und Rivalen** erschienen ist.

Der Giftschrank

Das Seminar ist zwar nicht gerade für eine Fülle magischer Schätze bekannt, dennoch haben sich hier im Laufe der Jahrhunderte unbemerkt durch die Gildenöffentlichkeit einige interessante Objekte angesammelt:

Das Löwenhaupt: Die gut drei Spann durchmessende Wasserschale aus Elektrum ist auf ihrem Boden mit der Gravur eines Löwenkopfes geschmückt, die durch die Umschrift in Zelemja als Haupt des Famerlor identifiziert wird. Gemäß alter Notizen gilt das Objekt als früherer Besitz eines magischen Drachenordens. In den Anfangstagen der Priesterkaiserzeit gelangte es nach Andergast und wird seitdem dort verwahrt, ohne dass man viel über seine Bedeutung wüsste: Ein vor vielen Jahrhunderten durchgeführtes Experiment zeigte aber, dass die Schale hineingegebenes Blut zu reinem Trinkwasser klärte und sich selbst für einige Stunden kupferrot färbte. Auf weitere Versuche wurde danach "bis auf weiteres" verzichtet.

Die Totenmaske des Curamenion: Bis heute wird in der Akademie eine ausdruckslose, weißlackierte Vollmaske aufbewahrt, die der Überlieferung nach von dem bosparanischen Magier stammte, der sich zur Zeit der Friedenkaiser in der Andergast niederließ. Wie viele Magierhauben jener Zeit trägt auch sie das Symbol des Schwarzen Auges auf der Stirn. Eine (bisher aus Mangel an Kenntnissen nicht erfolgte) magische Analyse würde ergeben, dass sie zugleich als Astral- und Spruchspeicher dienen kann.

Der Salzarelenstecher: Der Überlieferung zufolge soll sich einst ein Graf von Salza und Bruder des nostrischen Fürsten bei dem Versuch, sich volksnah zu geben, beim Waten an der Küste den Dreizack in den Fuß gerammt haben und bald darauf verstorben sein. (Dass man in Nostria die Existenz eines solchen Vorfalls rundweg abstreitet, wird in Andergast mit einem wissenden Spottlächeln kommentiert.) Später gelangte das Instrument in die Hände des Kampfseminars, das vorhatte, das mit dem Blut eines Prinzen 'geweihte' Objekt zu einem mächtigen Artefakt gegen das nostrische Haus Kasmyrin zu machen, doch musste man sich bald eingestehen, dass die Kenntnisse der Hohen Alchimie dafür bei weitem nicht ausreichten. Dennoch wird das Gerät sorgfältig aufbewahrt und als mögliche Geheimwaffe für den Fall eines neuerlichen Krieges betrachtet.

Die Berserkerstäbe: Noch aus den Tagen der Spektabilität Asmodeus stammen ein Dutzend Kampfstäbe, die mit jeweils einem Zauber belegt sind – einem EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ in der Variante *Berserker*. Nach der Enttarnung von Asmodeus' Dämonenpakt wurden die Stäbe gründlich untersucht, als aber keinerlei Belharhar-Komponente festgestellt werden konnte, beschloss man, dass sie für Notfälle weiterhin aufbewahrt werden sollen. Nachdem ein Stab vor einigen Jahren entwendet und benutzt wurde, sind die Sicherungsvorkehrungen noch einmal verstärkt worden.

Druidische und schamanistische Ritualgegenstände: In einem Land, wo die Diener Sumus, die Schamaninnen der Goblins und auch die Zauberpriester des Tairach noch so zahl- und einflussreich sind wie in Andergast, bleibt es nicht aus, dass von Zeit zu Zeit entsprechende Objekte in den Besitz des Seminars gelangt sind. So finden sich hier, sorgsam gesichert, ein halbes Dutzend Vulkanglasdolche, eine Reihe Lederamulette und Blutulmenwurzeln, zwei sorgfältig gehämmerte kupferne Vollmondscheiben und vier Knochenkeulen unterschiedlicher Länge. Die größte davon ist über einen Schritt lang und stammt wohl von einem Mammut – und schon mehrfach wurde berichtet, die Keule würde seufzende Laute ausstoßen.



Geheimnisse der Akademie

Das Verhältnis zu den im Land einflussreichen Druiden war immer schon zwiespältig und wechselte zwischen scharfen Auseinandersetzungen und guter Zusammenarbeit: Das Erdbebenritual, das 615 BF die Feste Ysraeth zerstörte, wurde jedenfalls von Druiden im Auftrag und gemeinsam mit den Magiern der Akademie gewirkt. Die Magier ernteten für das Ergebnis nur Unmut und Misstrauen seitens der Anhänger Sumus. Dennoch schulden sie seitdem den Druiden die vereinbarte Bezahlung: einen großen Dienst, den der Hochdruide Andergasts jederzeit einfordern könnte.

Es heißt von der hohlen Eiche im Hof, dass dort in jeder Vollmondnacht eine verwunschene Fee in Eulengestalt landet. Wer sich im Stamm versteckt und sich keinen Moment ablenken lässt, bemerkt sie früh genug, um sie zu packen, so dass sie ihrem Fänger drei Wünsche erfüllt. Dieses Märchen wird jedem Eleven und manchem Fremden von älteren Jahrgängen anvertraut, damit das 'Kind' eine kalte, nasse, schlaflose Nacht im Freien verbringt und dabei immer wieder durch Eulenrufimitationen aufgeschreckt wird.

Szenarioideen

Das Studium ist der Rahja lieb

Die Aufnahme weiblicher Scholaren hat auch ihre Schattenseiten: Schon zweimal musste das Problem der ungewollten Schwangerschaft einer Studiosa gelöst werden und nun hat ihre Spektabilität es endgültig satt: Die Akademie braucht einen ordentlichen Vorrat des empfängnisverhütenden Rahjalieb-Krautes, auf dass den Schülerinnen unauffällig ein Tee daraus gereicht werden kann. Um Gerede über "Verwahrlosung der Moral" zu vermeiden, will man die Blätter lieber nicht förmlich beim Roten Salamander erwerben. Daher sollen sich die Helden auf die Kräutersuche machen, während sie offiziell als Lehrer eine Gruppe Scholaren bei der Exkursion begleiten. Deren Weg führt im Rahjamond zu den Mooren rund um den Thuransee, denn dies ist die beste Stelle in ganz Andergast, um das Kraut mit den Petersilie-ähnlichen Blättern und den roten Blüten zu finden. Die Moore an sich sind arm an gefährlichen Tieren, doch umherstreifende Goblins und angriffslustige Nostrianer können den Ausflug zu einem denkwürdigen Erlebnis nicht nur für die Jugendlichen machen.

Das Schwarze Stierszepter von Andergast

Bei Arbeiten an der Königsburg wird ein bemerkenswertes Kunstobjekt entdeckt: Das fast einen Schritt lange und drei Stein schwere, mit schwarzen Turmalinen und blutig purpurnen Amethysten besetzte pechschwarze Prunkszepter wird von dem zornigen Haupt eines zottigen Stiers gekrönt. Das Szepter ist aus Meteoreisen gefertigt (3 TaP* *Hüttenkunde*) und trägt in urtümlichen Kusliker Zeichen die Gravur "Damus Donum Domino Medianoctis" – Bosparano für "Wir geben dies Geschenk dem Gebieter der Mitternacht/des Nordens". Geschichtskundige können den Ursprung der Statue auf die späten Dunklen Zeiten schätzen (7 TaP* *Geschichtswissen*)

Da der schwarze Stier das Wappenbild des Andergaster Herrscherhauses der Zornbold ist (2 TaP* *Heraldik*), wird das Objekt schnell als diplomatische Gabe aus dem Bosparanischen Reich an den Fürsten von Andergast identifiziert. Ihre Spektabilität vermutet insgeheim, dass es sich weniger um den Stier der Zornbold als um den Brazoragh-Bullen handelt und die Gabe eigentlich für einen orkischen "Kenik des Nortreisches" bestimmt war, doch hält sie es für unklug, das laut zu äußern, und wird diesen Verdacht nur mit passenden Helden teilen.

Tatsächlich wurde das Meteoreisen-Szepter in Cuslicum von einem brazirakugläubigen Meistermagier erschaffen und ist ein Matrixgeber für den damals eigentlich nur bei den Achaz bekannten KARNIFILO – mit einer Besonderheit: Das Szepter ist zugleich der Blutmagie mächtig und benötigt zur Aktivierung nicht unbedingt 11 ASP – 11 LeP tun es auch, entweder vom Träger des Szepters oder einem anderen. Der Zauber wirkt immer auf den, der das Artefakt in der Hand hält oder als nächster anfasst. Als Waffe geführt hat das Stierszepter die Werte eines Brabakbengels.

EINFLUSS BANNEN oder EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN können die Wirkung des Szepters beenden, dafür (und für die Wirkungsdauer) gilt der KARNIFILO als mit 7 ZfP* gewirkt.

Für die Magier ist es (gerade als *Einfluss*-Artefakt) vor allem ein interessantes Studienobjekt, für viele Andergaster Adligen hingegen ein Symbol der diplomatischen und politische Größe ihres Landes, was erheblichen Streit auslösen kann. Das ist jedoch nichts gegen die Bedrohung durch Orks, die schon bald nach Entdeckung des Stierszepters mit Versuchen beginnen, es in ihre Hände zu bringen. Ist es gar der Aikar Brazoragh, der sie von Khezzara ausgesandt hat?



Das Konzil der Elemente zu Drakonia

Vollständiger Name: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall
Standort: Raschtulswall
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: druidisch geprägte, ursprüngliche Elementarzauberei und Entschlüsselung vergessenen Wissens (Merkmal *Elementar*)
Größe: groß
Spektabilitäten: Pyriander di Ariarchos (Feuer); Halman Sandström (Wasser); Sumudai Gerberowa (Humus); Thorhalla Wengenholmer (Eis); Emmeran von den Nordmarken (Erz); Rovena von Shamaham (Luft)
Personen der Historie: Îsenfold Felsflüsterer, Großmeister des Erzes (907–1010 BF); Ulmjescha Luminow, Humus-Elementaristin (988–1021 BF); Reto Sandström, Großmeister des Wassers (951–1027 BF); Falleander Fulmacca, Pyrianders Meisterschüler (986–1034 BF)
Fachliche Reputation: von vielen Legenden umwobene und auf Grund ihrer druidischen Prägung mitunter infrage gestellte Ausbildungsstätte, deren Abgänger für ihre Weltfremdheit berüchtigt sind; gilt als Hort vergessenen Wissens
Einfluss: gering (zum Rat der Grauen Gilde, Einfluss bei einigen Ferkinastämmen der Umgebung)
Finanzkraft: gering
Ausstattung: groß
Bibliotheksbestand: groß

»Tief verborgen in den Hochtälern des Raschtulswalls liegt ein Zauberreich, durch mächtige Magie dem Blick der Welt entrückt. Gewaltige Feuervögel kreisen wie Sonnen über den Himmel, Bergriesen formen das Land und Zauberpriester wachen über den Schlaf ruhender Titanen. Um über die Grenzen dieses Reiches zu wachen, damit niemand die Geheimnisse des Ewigen Lebens, der Ketten der Götter und des Mondsilbers raube, errichteten die Sonnenherrscher mit Hilfe der Elementarsultane einen Vorposten auf dem Gipfel des höchsten Berges, um jeden zu entdecken, der sich ihnen nähere.«
—aus einem Fasarer Märchen

Die Titanenfestung Drakonia ist eines der geheimnisvollsten Bauwerke Aventuriens. Viele Legenden und Geheimnisse umgeben diesen Ort und selbst seine Bewohner haben nur einen Bruchteil davon durchdrungen.
Von dem Rand eines mächtigen Hochplateaus erblickt man eine Stätte elementarer Reinheit: Drei Berggipfel, deren vergletscherte Schultern in milchigem Weiß erglühen, ragen in den Himmel auf, daneben drei schwarz glitzernde Vulkankegel. Inmitten des Nebelmeeres zwischen den Gipfeln ist eine grün blühende Hochebene wie eine Senke ausgespart und der stetige Wind verweht die breiten Kaskaden rauschender Wasserfälle. Über allem erhebt sich jedoch Drakonia.
Für den Sterblichen ist Drakonia unfassbar gewaltig und unüberschaubar. Man ahnt, dass es aus unzähligen Gebäudeteilen, Gängen, Türmen, Plätzen, freitragenden Brücken und gewaltigen Treppen besteht – doch in ihrer Gesamtheit entzieht sich die Anlage dem Betrachter.

Die Geschichte des Konzils

Die nachfolgende Chronik hält die Geschichte der menschlichen Bewohner des Konzils fest. Die Vergangenheit aus der Zeit davor ist größtenteils vergessen.

17 v.BF: Am Rande von Murak-Horas' blutigen Feldzug gegen die Tulamiden treffen einige Druiden aus dem Yaquirtal und Reichsforst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer. Auf einem Hochplateau im Raschtulswall entdeckt die Gemeinschaft in über 2.000 Schritt Höhe eine uralte Festung gewaltigen Ausmaßes. Ein von den Druiden gemeinsam gewirkter BLICK IN DIE VERGANGENHEIT zeigt, 30.000 Jahre zurückreichend, ein unverändertes Bild, und auch der alte Purpurwurm *Ysolphur*, der in der Nähe seinen Hort hat, kann keine genauen Angaben zum Alter der Anlage machen.
In der Folgezeit gründen (oder wiederbeleben) sie das *Ewige Konzil der Elementaren Gewalten* und treten nach eigener Auffassung das Erbe vergangener Hochkulturen an. Die Elementaristen beginnen, das Konzil für menschliche Bedürfnisse umzubauen, die meilenlangen Gänge und erdrückenden Hallen zu erkunden und die flammenden Schrifttafeln zu entschlüsseln.
590 BF: Sechs Beobachter des Konzils nehmen an Rohals *Schlacht in der Gorischen Wüste* gegen Borbarad teil. Angesichts der Magierkriege zieht sich das Konzil von der Welt zurück und gerät in Vergessenheit.
Rahja 1011 BF: Eine sechsköpfige Gesandtschaft um den Großmeister *Pyriander di Ariarchos* erscheint in Punin und warnt vor einer elementaren Katastrophe. Das verschollen geglaubte Wissen des Konzils ist für die Puniner Analysten und Metamagier jedoch viel interessanter als die druidisch-intuitive Prophezeiung, die die nahende Rückkehr des Dämonenmeisters vorwegnimmt. Noch in diesem Jahr tritt Drakonia der Grauen Gilde bei.
1019 BF: Als auf tobrischem Grund Borbarads Landnahme beginnt, entsendet das Konzil drei mal zwei Abgesandte nach Tobrien, um mehr über das Vorgehen der Schwarzen Horden in Erfahrung zu bringen.
Praios 1021 BF: Bei dem alljährlichen, von den Magiern begleiteten Ritual der Erneuerung des Lichtvogels am Raschtul



Konzils- und Fakultätssiegel

Je nach Zugehörigkeit zu ihrer Fakultät tragen die Konzilsmagier auf ihrer Stirn ein anderes Siegel. Diese **Fakultätssiegel** basieren auf archaischen Darstellungen, die die menschlichen Entdecker Drakonias vorfanden, und unterscheiden sich deutlich von der heutigen Elementarsymbolik. Sie wirken recht starr und geometrisch, in ihnen birgt sich jedoch ein simples wie faszinierendes Geheimnis: Legt man alle sechs Glyphen übereinander, bilden sie zusammen ein Hexagramm, das Zeichen der Elementarmagie.
Aus dieser Erkenntnis heraus entstand ein siebtes Siegel, das sich jedoch auf keines Adepten Stirn finden lässt, sondern das Konzil als Gesamtes repräsentiert. Der **Drakonia-Diamant** zeigt in seinem Zentrum das weiße Hexagramm als Symbol der elementaren Harmonie. Um ihn herum gruppieren sich sechs schwarze Hexagramme, bei denen jene Linien weiß hervorgehoben sind, die der ursprünglichen Symbolik eines Elementes entsprechen.
Die **Siegel der Großmeister** unterscheiden sich dadurch, dass das jeweilige Fakultätssiegel in anderer Farbe zu einem vollständigen Hexagramm erweitert wird.

Kandscharot wird sein Ei durch den Nachtdämon geraubt. Nachdem es durch die Lichtvogel-Expedition um *Pyriander di Ariarchos* und den Schwertkönig *Raidri Conchobair* zurückgebracht wird, verkündet der wiedergeborene Lichtvogel wenige Tage später den Beginn des Karmakorthäons.
Phex 1022 BF: Den Weisungen des Lichtvogels folgend bricht die Schlüsselexpedition um *Pyriander di Ariarchos* auf, um die Zitadelle des Humus zu finden. Erst im **Spätsommer 1034 BF** kehrt Großmeister *Pyriander* nach über zehn Jahren nach Drakonia zurück.
Herbst 1034 BF: Das Konzil macht mit Hilfe einiger Helden seine größte Entdeckung: Unter den Fundamenten der Titanenfestung findet man die *Drachenchronik*, den äonenalten Stammbaum des Drachengeschlechtes.

Leben an der Akademie

Drakonia ist das Archiv vergangener Zeitalter, heilige Stätte der Elemente, aber auch eine Magierakademie. Seit über einem Jahrtausend leben Menschen in der Festung und es blieb nicht aus, dass sie, bei aller Ehrfurcht, einen gewissen Pragmatismus im Umgang mit den sie umgebenden Geheimnissen entwickelt haben.

»Tief in den Höhlen unter der Akademie befinden sich Tropfsteinhöhlen, zu denen wir die jüngsten Novizen zum Wasserholen schicken. Die meisten erliegen den Verlockungen der warmen Quellen und nehmen in der abgeschiedenen Tiefe nach dem anstrengenden Marsch ein Bad. Ganz leise vernahmen sie vielleicht schon vorher das Geräusch, doch spätestens wenn sie den Kopf untertauchen ist es da: ein Pochen wie der Herzschlag eines riesigen Wesens im Schlaf. Allzu oft rennen sie dann angsterfüllt zurück und berichten von ihrer Entdeckung. Natürlich erhalten sie zunächst eine Schelte für das Bad, wo doch die Arbeit ihre einzige Sorge sein sollte. Doch davon unbekümmert rennen sie panisch von Adept zu Adept, um vor einer Gefahr aus der Tiefe zu warnen, bis man sie schließlich erlöst und ihnen erklärt, dass es sich nur um einen unterirdischen Geysir handelt, dessen dumpfes Echo das Herzschlagen erzeugt.«
—Sumudai Gerberowa, Großmeisterin des Humus

Etwa 160 Menschen leben in Drakonia, von denen jedoch allenfalls die Hälfte magisch begabt ist. Sechs mal zwölf Magier und Druiden lernen und forschen in Drakonia. Nur die wenigsten von ihnen wurden hier auch geboren, die Mehrheit wurde einer jahrhundertealten Praxis folgend ungefragt als Kinder auf Grund ihrer Begabung von Dschinnen in den Raschtulswall gebracht. Einige wenige wurden anderswo von Druiden, Hexen oder Schamanen ausgebildet und haben den Weg nach Drakonia von selbst gefunden und sich hier niedergelassen.
Einer sonst vergessenen Tradition folgend, tragen die Konzilsmagier (nicht jedoch die Druiden) ihre Gildentätowierung in Form des von ihnen gewählten Elements auf der Stirn. Ihre Hände halten öfters die *Schale der Alchimie* als den Zauberstab. Abweichend von den anderen Akademien kennt man in Drakonia unterhalb des *Großmeisters* für ausgebildete Magier nur den Rang des *Adepten,* selbst für Elementaristen, die andernorts einen eigenen Lehrstuhl hätten. Darin kommt die Philosophie zum Ausdruck, dass es kein Ende der Ausbildung gibt und das Dasein der lebenslangen Forschung gilt. So ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Magier das Konzil Zeit ihres Lebens nicht verlassen.
Nicht nur die Elementaristen, sondern alle Bewohner des Konzils tragen aus Respekt vor den Elementen schlichte weiße Roben – so dass man die Konzilsmagier vor allem an der Gildentätowierung erkennt, die Druiden allenfalls an ihrem Dolch, wenn sie ihn bei sich tragen. Man ist aber pragmatisch genug, zu gegebenen Anlässen, etwa einer Bergwanderung, eine praktische Kleidung zu wählen, und die meisten Bediensteten besitzen neben ihrer Robe noch eine Arbeitskleidung.
Zu dem Tagwerk in Drakonia gehören die Meditation an elementaren Orten, die Unterweisung durch ältere Adepten oder gar durch Dschinne, Zauber- und Leibesübungen durch eine elementaristische Variante des *Tanz der Mada*, Forschungen in den uralten Hallen des Konzils, aber auch alltägliche Tätigkeiten wie die Instandhaltung der bewohnten Räumlichkeiten, Arbeit in den Gärten oder das Nachgehen eines Handwerks.
Durch den steten Kontakt mit den Elementargeistern pflegen viele Bewohner Drakonias eine persönliche Beziehung zu einem ihnen namentlich bekannten Dschinn, der ihnen Vertrauter und Lehrer ist.

Wohn- und Lebensräume

Die Elementaristen wohnen innerhalb ihrer Fakultäten in schlichten Räumen, von denen die der Großmeister sich etwas größer ausnehmen. Die Magier und Druiden besitzen nur, was sie selbst schaffen oder tauschen, und nach ihrem Tod geht ihr Gut in den allgemeinen Besitz über. Schriften und Bücher gehören ohnehin nicht einzelnen Personen, sondern werden für alle zugänglich in der Bibliothek verwahrt.
Da gegenseitiges, lebenslanges Lernen und Vertrauen die Grundlage des Lebens in Drakonia sind, gibt es auch für die privaten Räume keine Türen. Die an menschliche Größen an-



gepassten Durchgänge sind mit Vorhängen abgetrennt. Wer sich dennoch einmal in das Private zurückziehen und ungestört sein möchte, errichtet mitunter eine WAND AUS ELEMENT.
Die nicht magiebegabten Bewohner leben bei ihren Verwandten und in ähnlichen Kammern, wobei jeder von ihnen meist die Nähe des Elements (und damit der Fakultät) sucht, die seinem Wesen am ehesten entspricht. Eine besondere Rolle kommt der zehnköpfigen Ferkina-Sippe des Großmeisters Rachwan zu, die sich selbst einige Hallen erschlossen hat.

Die Fakultäten

Das Konzil teilt sich in sechs Fakultäten, die jeweils einem der Elemente verschrieben sind. Jeder Fakultät stehen zwei Großmeister vor, von denen einer der gildenmagischen Tradition verpflichtet ist, der andere der druidischen. Gemeinsam bilden die zwölf Großmeister den Rat des Konzils, auch *Rat der Großmeister*, der die wichtigsten Entscheidungen trifft.

Feuer: Der destruktive, aber auch schöpferische Aspekt des Elements prägt auch die Fakultät, die sich nicht nur mit der *Magica combattiva* auseinandersetzt, sondern auch nach außen drängt und am stärksten die Öffnung des Konzils vorantreibt; nicht umsonst entstammt der Sprecher des Konzils den Reihen der Feuermagier. Die Fakultät hat zudem die kundigsten Drakologen hervorgebracht, teilt man doch nach eigener Auffassung mit den Drachen ein inneres Feuer. *Disziplinen und Forschungsfelder:* Sprachenkunde, Diplomatie und Völkerverständigung, Kampfmagie, Drachenkunde; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis ein Dreieck, dessen Spitze nach oben weist

Wasser: Die Fakultät des Wassers erforscht Veränderungen und den Wandel, sei es in der Geschichte, in der Zauberei oder in den Elementen. Mehr noch als die anderen Fakultäten untersuchen die Wasserelementaristen die Übergänge zwischen den Elementen und die gegenseitige Beeinflussung, weswegen die Fakultät auch einige der fähigsten Alchimisten des Konzils hervorbringt. *Disziplinen und Forschungsfelder:* Musizieren, Wettervorhersage und -meisterschaft, magische Verwandlungen und Veränderungen, Elementarwandlungen; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis oben und unten jeweils eine gezackte Linie, die in einem Dreieck endet

Humus: Die sehr bodenständigen Humuselementaristen kümmern sich um die Gärten Drakonias und gehen Handwerken wie dem Ackerbau oder der Braukunst als meditativem Ritual nach. Dabei ist ihnen die alltägliche Arbeit ebenso wichtig wie die Forschung, die sich vor allem dem Kreislauf des Lebens widmet. *Disziplinen und Forschungsfelder:* Ackerbau und Pflanzenkunde, Braukunst und Winzerei, magische und profane Heilkunde von Mensch und Tier, Malerei; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis ein Sechseck auf der Spitze, in dem ein kleineres Sechseck auf der Kante ruht

Eis: Während die Eisdruiden sich vor allem der natürlichen Urgewalt des Elements verschrieben haben, betreibt der magische Zweig eine von kühler Rationalität getriebene Forschung. *Disziplinen und Forschungsfelder:* Schriftenkunde, Wildnisleben, erstarrtes Leben und erstarrte Zeit; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis ein Karo, das von zwei leicht geschwungenen Linien durchkreuzt wird

Erz: Die Fakultät bringt einige der besten Handwerker des Konzils hervor, sei es im Sinne der bildenden Kunst oder der Zauberei – alles wird mit Geduld, Sorgsamkeit und einem Hang zur Perfektion betrieben. Besonders interessiert ist man an Erkenntnissen über die Kristallomantie. *Disziplinen und Forschungsfelder:* Gesteins- und Metallkunde, Kristallomantie, Bildhauerei, Trolle und Riesen; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis ein Karo

Luft: Auf Grund des unbeständigen Wesens ihres Elementes ist es nicht verwunderlich, dass es die Luftelementaristen immer wieder außerhalb der Mauern Drakonias treibt, oft als Beobachter des Konzils, so dass sie eine gute Kenntnis über den Raschtulswall, seine Gipfel, Bewohner und geheimnisvollen Täler verfügen. *Disziplinen und Forschungsfelder:* magische und elementare Bewegung und Verständigung, Wettervorhersage und -meisterschaft, Kartographie, Sangeskunst; *Fakultätssiegel:* in einem Kreis ein gezackter Wirbel mit leicht geschwungenen Linien

Typische Unterrichtsstunden: Erstarrtes Leben und erstarre Zeit: Eiszeiten und ihre Ursprünge; Der fließende Übergang zwischen den Elementen; Die sechs Disziplinen der Kunst; Das Mysterium der Zwölf Winde; Konstruktive Hermetik: Das Wunder der Alchimie; Sechs sind Eins: Die elementaren Hexalogien; Die Gezeiten der Geschichte
Höchstes Lob eines Magisters: "Du bist eins mit dem Element."
Größte Furcht der Scholaren: "Du vergisst, dich in Demut vor den Elementen zu üben. Ich werde mit Meister Rachwan reden. Du wirst ihn auf seiner nächsten Wanderung begleiten."

Glauben und Verehrung in Drakonia

Die größte Verehrung kommt in Drakonia den Elementen selbst zu. *"Die Sechse zum Gruße"* oder *"Mögen die Sechs über Euch wachen"* sind häufig gehörte Grüße und Segenswünsche. In den Jahrhunderten fern der zwölfgöttlichen Unterweisung sind göttliche Verehrung und druidische Rituale verschmolzen und so ist ein **Elementarkult** mit eigenen Riten entstanden.

Einmal entzündete Feuer werden nicht gelöscht. Ihre Zeit endet, wenn sie sich verzehrt haben.

Die Zahl Sechs ist von heiliger Bedeutung und die Hingabe an das erwählte Element ist absolut. Sie prägt das Denken und Handeln und führt bei musisch begabten Menschen zu der Hinwendung zu einer bestimmten Kunst: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft) oder Sprache (Feuer).

Im Messen mit den Elementen – sei es das Erklettern eines Gletschers, das Übernachten außerhalb der Mauern während eines Sturmes, das Bezwingen eines Gebirgsflusses oder das Wandeln über glühende Kohlen – setzt man durchaus die eigene Unversehrtheit aufs Spiel, um das eigene Leben ganz dem Element anzuvertrauen.

Im Versuch, in geistigen Einklang mit dem Element zu kommen, ist die Meditation ein wichtiger Ritus. Dazu sucht der Elementarist oft einen von seinem erwählten Element besonders durchdrungenen Ort auf.

Dschinne und Elementare Meister besitzen eine ausgeprägte Persönlichkeit und einige von ihnen bewohnen Drakonia weitaus länger als die Menschen. Sie sind die Sendboten



der Elementarherren, man achtet sie, bringt ihnen Opfergaben dar und sucht das Gespräch mit ihnen.

Tote werden ihrem Element übergeben und manchmal wählen auch Sterbende am Lebensende freiwillig den Weg, der sie in ihrem Element aufgehen lässt. Manche Elementaristen lassen verfügen, dass ihre Leiche den Vögeln überlassen werden soll, um so dem Himmel nahe zu sein, oder sie wollen eingemauert, versteinert, begraben oder eingefroren werden.

In dem abgelegenen Hochland haben sich zudem die verschiedenen Kulturen, denen die Bewohner des Konzils entstammen, und ihre Religionen miteinander vermischt. So findet man in dem von den Menschen bewohnten Bereich auch Schreine bekannter **Götter**, vor allem jenen, denen man eine große Elementarnähe nachsagt: Firun, Ingerimm, Efferd, Rondra (als Sturmherrin), Hesinde (als Schutzpatronin der Kunst und der Elemente), aber auch Satuaria, der schlafende Gigant Raschtul (auch als Raschtula oder Rôschtula) und die Blutgeister der Ferkinas und Trollzacker. Dazu gesellen sich in den Tiefen der Festung Altäre oder Monumente von Wesenheiten, von denen nicht einmal ein Name bekannt ist und deren bildliche Darstellung (sofern vorhanden) viele Fragen aufwirft.

Auch die **Drachen** genießen eine große Verehrung, die sich vor allem in der den Hohen Drachen geweihten *Drachenhalle* manifestiert. Durch die jüngsten Entdeckungen rund um die *Drachenchronik* wendet man sich nun auch verstärkt den Alten Drachen und ihrer kosmologischen Rolle zu.

Das Konzil der Elemente in den Augen der/des …

… Akademie Punin: "Viel Wissen schlummert noch hinter den Mauern Drakonias. Die Schätze des Konzils gepaart mit unseren analytischen Fähigkeiten würden die aventurische Zauberkunst in ein neues Zeitalter führen. Wären da nicht diese engstirnigen Druiden …"

… Weißen Gilde: "Sie sind wertvolle Verbündete im Kampf gegen die Übel der Welt, doch ihre Götterferne macht uns Sorgen."

… Schwarzen Gilde: "Vertrauensselige und weltfremde Trottel, deren Wissen wir viel effektiver einzusetzen wüssten."

… Zwerge: "Zauberer in einer Drachenfestung? Fragst du mich ernsthaft, was ich darüber denke?"

… Drachen: "Drakonia (Feste der Sechs / Gedächtnis der Welt) war immer schon da."

… Volkes: "Drakonia? Noch nie davon gehört."

Was man im Konzil der Elemente über … denkt.

... Dämonenpaktierer und Borbaradianer: "Leichtfertig öffnen sie Mächten die Tore, die das Gleichgewicht der Elemente gefährden."

... die Gilden: "Sie sind wichtig für uns, um Einfluss auf die Welt zu nehmen. Aber wir müssen Abstand zu ihrem politischen Geschäft halten, sonst verlieren wir unsere Aufgabe aus den Augen."

... Drachen: "Sie sind die Begründer Drakonias, aber nicht der alleinige Schlüssel zu allen Geheimnissen. Wir können von ihnen lernen – doch sie ebenso von uns, denn vieles scheint auch ihnen vergessen."

Ein Rundgang durch das Konzil der Elemente

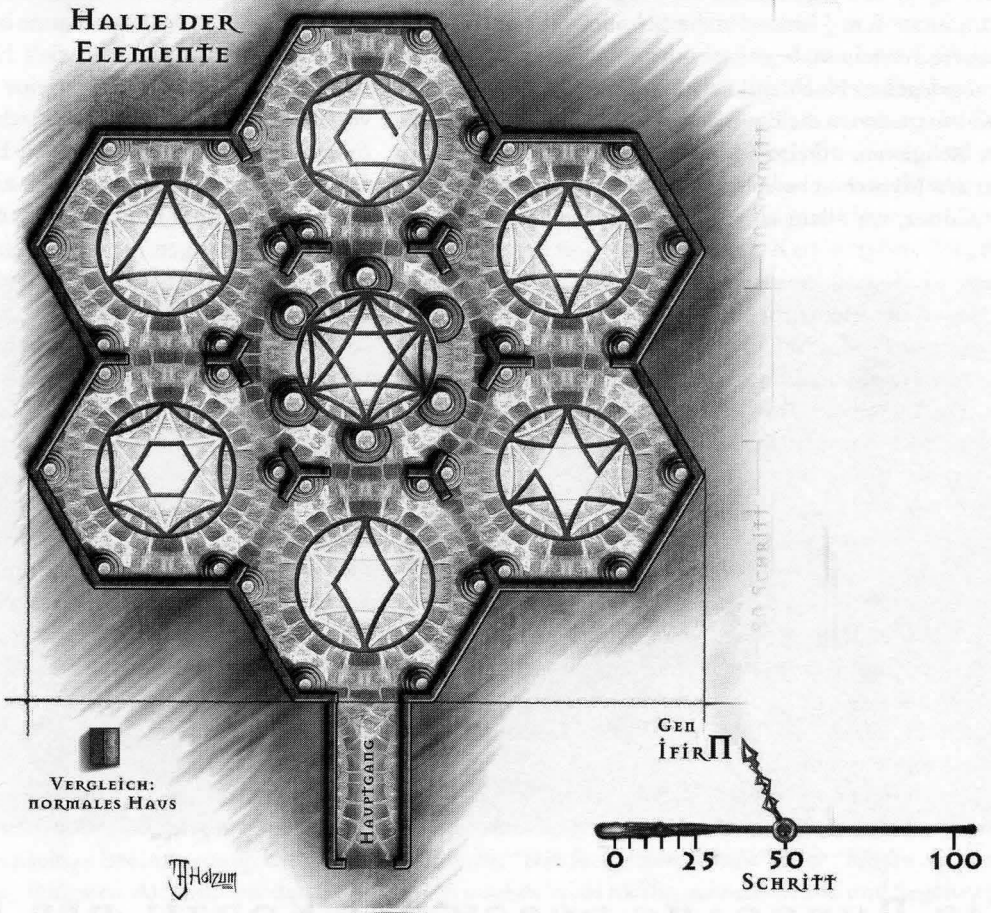
Das Konzil der Elemente ist eine gewaltige Anlage. Das Fundament, ein harmonisches Sechseck, nimmt bei einem Durchmesser von über einer Meile die Fläche einer Stadt wie Punin ein. Die Mauern ragen über hundert Schritt wie Steilwände in den Himmel, die Türme sogar noch höher. Nahe der Mauer spielen zahlreiche *Mindergeister*, bei denen jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. Sie sind Ausdruck der elementaren Reinheit und der magischen Kraft des Ortes. Das aus dem Fels gewachsene Mauerwerk ist aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen und von riesigen Krustenflechten überwuchert, die jährlich nur einen Fingerbreit wachsen. Einige der Türme sind von vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes umlaufen.

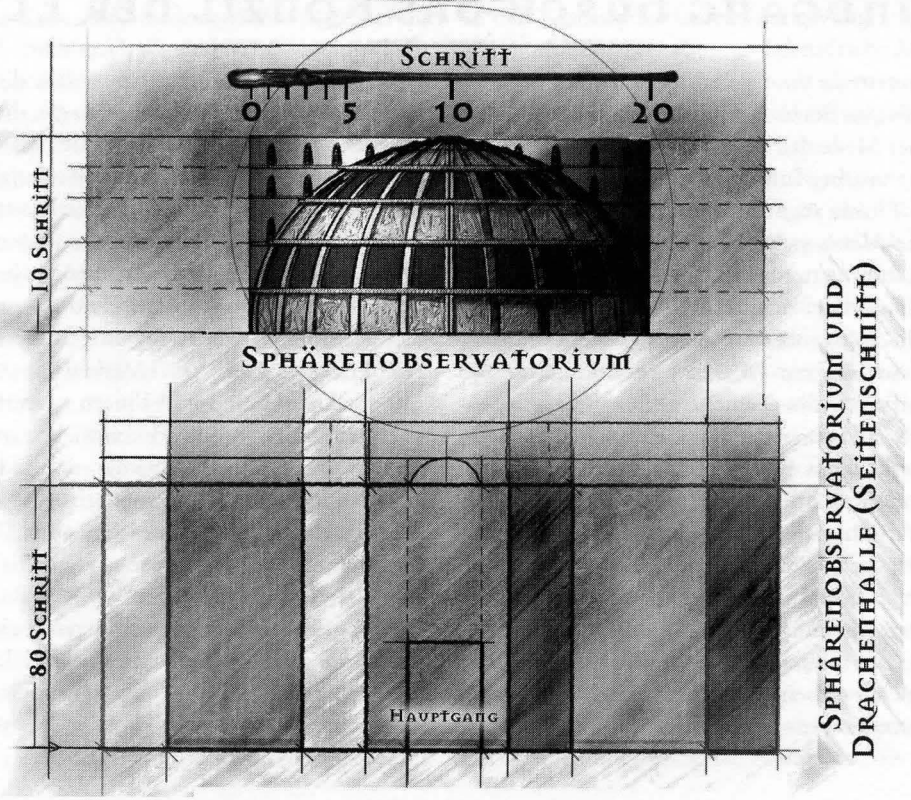
Wenig in der Architektur hält sich an die Vorstellungen menschlicher Geometrie. Dies setzt sich im Inneren fort: Freitreppen, Rampen und gigantische Hallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, ohne klar erkennbar in Stockwerke gegliedert zu sein. Vielmehr fließen sie ineinander, überlagern einander oder scheinen deckungsgleich zu sein. Mag der Bereich um das Tor des Lichtvogels herum dem menschlichen Geist noch vertraut sein, liegt das vor allem daran, dass die Elementaristen über Jahrhunderte mit Dschinnenmagie die Hallen durch Zwischenböden und einem Gewirr kleinerer Treppen und Gängen den menschlichen Gepflogenheiten angepasst haben. Je mehr man sich jedoch von diesem Bereich entfernt, desto mehr übersteigen sie menschliche Proportionen und Geometrie.

Die Hallen, Korridore und Säulengänge scheinen für Drachen und Riesen bestimmt. Zwischen 8 und 36 Schritt über den Köpfen wölben sich die mächtigen Decken, die Wände haben eine Dicke von 8 Schritt. Meilenweit scheinen die Schritte in unbewohnten Sälen und Fluren zu verhallen, in denen selbst eine Reiterschwadron verloren wirken würde. Die gigantischen Hallen und Gänge verströmen den Odem der Äonen. Allein die Ahnung von dem immensen Alter der Festung übersteigt die Vorstellungskraft eines sterblichen Geistes.

Angesichts dieser Dimension sehen wir von einem vollständigen Plan der Festung ab; er würde schlicht den Rahmen dieser Publikation sprengen. Nachfolgend wird der von Menschen bewohnte Bereich näher beleuchtet. Darüber hinaus haben Sie alle Freiheiten: Drakonia zeigt sich so, wie Sie es für Ihre Abenteuer benötigen.

Konzil der Elemente zu Drakonia





Sphärenobservatorium und Drachenhalle (Seitenschnitt)

Elementare Reinheit

Alle lebenden Wesen regenerieren in Drakonia und Umgebung pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, Druidenrituale und Elfenlieder sind um 1 Punkt erleichtert, Zauber mit dem Merkmal *Elementar* sogar um 3 Punkte. Die Anrufung von Elementarwesen ist um 7 Punkte erleichtert, die *Kontrollprobe* um 2 Punkte (*Umstände des Ortes*). Umso schwerer ist es, Dämonen zu beschwören: Die *Beschwörungs-* beziehungsweise *Kontrollprobe* ist um 7 beziehungsweise 2 Punkte erschwert.

Die Hallen des Konzils

Hinter dem **Tor des Lichtvogels** erstreckt sich der Bereich Drakonias, den seine menschlichen Bewohner ihren Bedürfnissen angepasst haben. Die mit neuen Zwischendecken, Treppen und Torbögen versehenen Hallen sind mit einer solch liebevollen Vorsicht in das räumliche Gefüge eingepasst worden, dass sie nicht fremd oder störend wirken.

Die Hallen des Konzils schmiegen sich an einen kolossalen **Hauptgang**, der von dem Tor zu den **Hallen der Elemente** im Zentrum der Festung führt. Er bildet eine Achse, an die sich die Räumlichkeiten der sechs Fakultäten des Konzils schmiegen. Die Anordnung der Hallen folgen strikt der elementaren Lehre: Unterhalb des Ganges hat die **Fakultät des Erzes** ihre Räume anlegt, während in den Hallen über dem Gang die **Fakultät der Luft** liegt, die weit nach oben strebt. Manche Räume in den hohen Türmen erreicht man nur über freitragende Treppen in riesigen, leeren Hallen oder mit Hilfe eines Luftgeistes.



Vom Tor aus linkerhand, ein wenig nach unten versetzt, leben und forschen Elementaristen der **Fakultät des Humus**, über ihnen – und damit zwischen Erde und Luft – die Großmeister und Schüler der **Fakultät des Feuers**. Auf der anderen Seite findet man die **Fakultät des Wassers**, die ihn ihren Hallen eine eigene Wasserquelle samt eines kleinen Sees besitzt, und die **Fakultät des Eises** mit der weitläufigen **Bibliothek**.

Neben den Wohn- und Arbeitskammern gibt es allerlei Versammlungsräume, Küchen, Säle mit Fundstücken oder Abschlussarbeiten der Adepten, unberührte Hallen und verstaubte Gänge, die in unbekannte Teile Drakonias führen. Manche Gänge werden durch Lichtschächte erhellt, in anderen brennen mannsgroße, goldfarbene Kerzen. Doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuern – einige sind Arbeiten der hiesigen Adepten, andere nicht das Werk von Menschen – oder endlosen, flammenden Schriftzügen erhellt. Wände und Böden vieler Räume geben eine eigentümliche Wärme ab, als wären sie von Adern aus Feuer durchzogen. Das führt dazu, dass man innerhalb Drakonias trotz der Höhenlage selten friert.

Erst vor wenigen Jahren wurden die **Hallen der H'Czyme** in tief verborgenen Gewölben entdeckt. Mehrere miteinander verbundene Hallen von jeweils titanischen Ausmaßen bilden einen gewaltigen Laborkomplex, der auf elementaren Prinzipien beruht und mittels elementarer Kräfte betrieben wird. Inzwischen sind viele der mächtigen, aus schierem Erz gewachsenen Tische, Borde und Regale mit Gerüsten eingekleidet, damit die darauf befindlichen Kessel, Schalen, Mörser, Kolben, Phiolen, Röhren, Destillen und Apparaturen aus den verschiedensten Metallen, Erzen und Edelsteinen besser erreicht, vom Staub der Jahrtausende befreit und studiert werden können.

Das Tor des Lichtvogels

Ein gigantisches Bildnis des Allvogels schmückt das Eingangsportal: Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügen sich zu einem Mosaik, das auf dem Hauptsegel einer Perricumer Trireme keinen Platz finden würde. Das Bild ist derart kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, dass keine Fugen zu sehen sind.

Es ist die Festung selbst, die ihren Besuchern Zutritt gewährt – oder sie ablehnt. Ein Chor aus sechs Dschinnen, der schon die ersten menschlichen Entdecker Drakonias empfangen hat, empfängt den Wanderer und fragt ihn nach seiner Person und seinem Begehr. Jeder der sechs Dschinne entstammt einem anderen Element und verfügt über eine eigenständige Persönlichkeit. Die Körper der Dschinne sind manchmal menschlich, manches Mal sitzt auf einem wirbelnden Sturm aber auch ein durchscheinender echsischer Körper oder aus einer Feuersäule schreitet eine flammende Gottesanbeterin. Dabei scheinen die Dschinne, obwohl sie stets die gleichen sind, ihre Erscheinung von Mal zu Mal zu wechseln.

Ohne die Dschinne ist kein Einlass zu erlangen. Sie sind die einzigen, die das 350 Quader wiegende Tor in Bewegung setzen können.

Das Herz der Festung

Die sechs **Hallen der Elemente** bilden im Zentrum Drakonias ein harmonisches Sechseck von wohl zweihundert Metern Durchmesser. Jede von ihnen ist dabei größer als jeder von Menschenhand erbaute Tempel und ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke und teils rätselhafte Artefakte dienen der Lobpreisung und der Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch und alleine um den Sockel zu erklimmen, muss man die Hände zu Hilfe nehmen. Auf einigen besonderen Altären, Spiegeln, Waagschalen und Stelen lassen sich die elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten ablesen und wurden hier über Jahrtausende verzeichnet – selbst als die Anlage unbewohnt gewesen ist.

In der Mitte der sechs Hallen liegt die **Drachenhalle**, in denen die Statuen der sechs Hohen Drachen stehen, jede von ihnen mit aus Edelsteinen gefertigten Schuppen und von einer Größe, die selbst einem Riesenlindwurm Ehrfurcht einhauchen muss.

Unterhalb der Drachenhalle liegt die **Ratshalle**, in der der Rat der Großmeister zusammenkommt, um über die Geschicke Drakonias zu beraten.

Über der gewaltigen, den Hohen Drachen geweihten Halle und achtzig Schritt über dem Boden befindet sich das **Sphärenobservatorium**, auch "Sphärenraum" genannt. Der halbkugelförmige Raum hat einen Durchmesser von 20 Schritt und eine Höhe von 10 Schritt. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so dass man diesen Raum auch von außen betrachten kann, wenn man zwei Dutzend Schritt misst. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, aus gekreuzten Stäbe und silbernen Drähten gebildete Sternenkonstellationen, erfüllt von wispernden Stimmen, die kein Sterblicher versteht. Die hier wirkende Magie ist drachischen Ursprungs und lässt sich am ehesten mit einem infinitisiertem MOTORICUS oder ANIMATIO vergleichen, allerdings mit einer permanenten Astralenergie, die zwei Erzmagier ausbrennen würde. Die Darstellung der Wandelsterne und Sternbilder stellt den Kundigen allerdings vor Rätsel, werden hier doch zwölf freie Wandelsterne dargestellt, während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt. Auch der abgebildete Sternenhimmel ist fremdartig und unbekannt.



Die ewigen Gärten

Immer wieder öffnen sich die Gänge zu kolossalen Innenhöfe, den 'ewigen Gärten'. Einige von ihnen tragen spezielle Namen wie "Fließender Garten" oder "Labyrinth der Eiskristalle". Hier befinden sich prächtige Anlagen, die von Dschinnen gepflegt werden. Mancher Elementargeist verrichtet seinen Dienst seit Jahrtausenden. Kunstvolle Labyrinthe aus gelben Jasmin, rosafarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander laden zum Lustwandeln ein. Es gibt aber auch Labyrinthe aus klirrend kalten Wänden, durch deren Gänge Schneekristalle tanzen, oder solche aus zäh fließenden Wasserwänden, in deren Innerem sich Fische tummeln. Das Wasser der Springbrunnen formt auf magische Weise die Gestalt eines mächtigen Wales, Drachen oder fremdartigen Schiffes – und behält sie bei.

Jeder Innenhof wird von Säulengängen gesäumt, deren Säulen 20 Schritt aufragen. Über 300 Säulen aus grünem Marmor mit Schuppenmuster bilden drei parallele Reihen und sind so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hineinfällt.

Nicht nur in den Innenhöfen befinden sich Gärten, auch zu Füßen der Drachenflügel auf den Dachterrassen grünt und blüht es allenthalben. Dabei sind die kunstvollen Gewächse nicht geschnitten, sondern magisch geformt.

Personen des Konzils

Die Fakultät des Feuers

Pyriander di Ariarchos, Großmeister des Feuers und Sprecher des Konzils

"Bei Nacladar, Ihr werdet erst anfangen zu lernen, wenn Ihr begreift, dass Ihr nichts wisst."

Der hochgewachsene Großmeister mit den markanten Gesichtszügen und langen, im Nacken zusammengebundenen, aschgrauen Haaren (*962 BF, 1,81, tiefbraune Augen) gehört zu den machtvollsten Magiern der Gegenwart. 1034 BF kehrte er nach einer elfjährigen Odyssee auf der Suche nach den Elementaren Schlüsseln nach Drakonia zurück und nahm wieder die Rolle des Sprechers des Konzils ein.

Seine Erlebnisse und der Verrat seines Meisterschülers Falleander haben ihn zu einem ernsten und nachdenklichen Mann gemacht. Wenn er aber beginnt, über eines seiner Spe-



zialgebiete zu sprechen, neigt Pyriander zu ausladender Gestik und weitschweifigen Erklärungen, in denen sich großes Wissen und eine tiefe Einsicht in das Wesen der Welt zeigen. Er hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, an der Schwelle eines neuen Zeitalters das Schicksal der Menschheit zum Guten zu wenden.

Der Meister der Lohe

Eslam Abd-al-Angru, der druidische Meister der Lohe, kam im Herbst 1034 BF zu Tode. Sein Nachfolger wird von offizieller Seite nicht benannt werden und kann von Ihnen mit einer eigenen Figur besetzt werden. Explizit steht dieser Posten auch einem Konzilsdruiden in Spielerhänden offen.

Die Fakultät des Wassers

»Die Geheimnisse des Wassers sind ein Ozean, du aber freust dich, weil du in eine Pfütze spucken kannst, du eifriger Knecht der Kurzsicht!«
—Chalef al-Charak

Halman Sandström (*990 BF, 1,86, schwarze Locken, nebelgraue Augen) folgte 1027 BF seinem Vater Reto als **Großmeister des Wassers** nach. Der ruhige und schwermütige Magier ist ein begabter Kabasflötenspieler und träumt von dem Meer, das seine Grangorer und Khunchomer Vorfahren befahren haben.

Chalef al-Charak, der **Meister der Mahlströme**, scheint stets in Bewegung. Meist sieht man den aufbrausenden Druiden (*956 BF, 1,91, erröteter Kopf) unverständlich und wütend vor sich hinmurmelnd auf einen Stab gestützt durch die Gänge wandeln. Sein graues Haar, auf dem sich Reflexionen wie auf einer Wasseroberfläche zeigen, trägt er hüftlang; das *Zauberhaar* dient ihm als zusätzlicher Zauberspeicher.

Die Fakultät des Humus

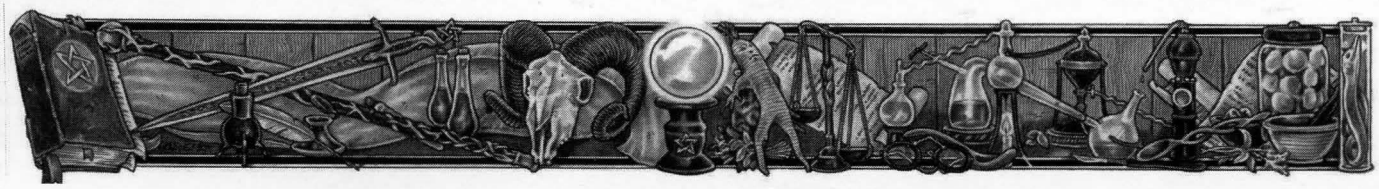
»Mit Geduld und Pflege wird auch dieses Pflänzchen gedeihen.«
—Sumudai Gerberowa

Die kleine, aus dem Bornland stammende **Großmeisterin des Humus, Sumudai Gerberowa** (*958 BF, 1,59, wohlbeleibt), und der stille **Meister des Landes, Xebbert Gerberow** (*960 BF, wallender, brauner Bart, Glatze), sind seit vielen Jahren ein Paar und bilden zusammen die elterliche, gute Seele des Konzils.

Die aufgeschlossene und lebenslustige Novizin **Luisina Sumodez** (*1020 BF, dunkles Kraushaar) ist die Tochter einer mohischen Sklavin und eines unbekannten Granden. Ein reisender Schüler Xebberts brachte die Tierempathin nach Drakonia, wo sie als Hoffnungsträgerin der Fakultät zur Druidin ausgebildet wird.

Die Fakultät des Eises

»Der Tod ist ewig und ebenso das Eis. Es konserviert, was das Leben nicht überdauern lässt.«
—Thorhalla Wengenholmer



Die wortkarge **Thorhalla Wengenholmer** (*961 BF, 2,04, eisblaue Augen) hat Drakonia nicht mehr verlassen, seit sie als Kind aus dem Gjalskerland geraubt wurde. Als **Großmeisterin des Eises** und **Hüterin der Schriften** untersteht ihr die Konzilsbibliothek. Seit dem Austausch mit Punin vertieft Thorhalla ihr Wissen um die Analyse- und Metamagie.

Rachwan iban Muyanshîr (*949 BF, 1,62, dürr, sehnig, mitleidloser Blick) ist der Älteste der Druiden und sieht in der Weitergabe von Wissen an auswärtige Gelehrte einen Verrat an der Tradition. Der unnahbare **Meister der Gletscher** ist ein archaischer Schamane, der sich als Priester des Eises versteht. Alter und Leben scheinen in dem abgehärteten Leib des Ferkinas eingefroren und immer noch unternimmt er lange Wanderungen in die Gletscher, die Menschen in die Knie zwingen, die ein Drittel seines Alters erreicht haben. Mit Thorhalla spricht er nur das Nötigste.

Die Fakultät des Erzes

»Die Steine sind die Wurzeln Deres.«
—Thure vom Stein

Der breitschultrige **Emmeran von den Nordmarken** (*964 BF, 1,94, brauner Rahmenbrart, tief dröhnende Stimme) hat sich vorgenommen, als **Großmeister des Erzes** *"steinalt"* zu werden. Sein Meisterschüler ist der Norbarde **Thure vom Stein** (*981 BF, 1,96, schwarzer Pferdeschwanz, kantiges Kinn, kleine, graue Augen), den es immer wieder aus dem Raschtulswall fortzieht.

Die "Felsgeborene" **Moqtah och'Ramazi** sagt von sich selbst, in ihrem Adern fließe das Blut der Trolle. Die **Meisterin der Felsen** (*970 BF, 2,05, dunkelblonde Haare) ist für ihre harten Prüfungen berüchtigt und sucht lieber die Nähe zum Riesen Adawadt oder den Trollschamanen. Mit Emmeran kommt sie mehr schlecht als recht aus.

Die Fakultät der Luft

»Die Zeit ist ein Sturm, der nichts als Trümmer zurücklässt. Selbst die Berge trägt dieser älteste und unerbittlichste aller Winde ab.«
—Rovena von Shamaham

Die **Großmeisterin der Luft, Rovena von Shamaham** (*953 BF, 1,67, nebelgraue Augen), ist eine hagere, alte Frau, deren Züge von Trauer und Verlust, aber auch einer trotzigen Entschlossenheit gezeichnet sind: Bei der Invasion der Verdammten verlor sie ihre gesamte Familie.

Trotz aller freundschaftlichen Fürsorge kommt es zwischen ihr und der **Meisterin der Stürme** hin und wieder zu stürmischen Streitigkeiten, die jedoch schnell wieder abflauen. **Fayrieke ay Revennis** (*979 BF, 1,69, dunkelbraune Locken) verbindet mit Rovena eine tiefe Freundschaft. Oft lässt sich die unstete Schönheit auf den Armen ihres Geliebten, des Dschinns **Regenpeitscher**, durch die Lüfte tragen.

Die gebürtige Almadanerin **Aria Cargosta** (*994 BF, 1,66, blond, herzförmiges Gesicht) ist meist von kleinen Mindergeistern umgeben. Ihr freundliches, einnehmendes Wesen hat auch nicht unter den Jahren gelitten, die sie in Tobrien verbrachte.

Weitere Persönlichkeiten

Waqran der Eiswanderer (*1004 BF, 1,83, dunkler Bart, verlor drei Finger der linken Hand im Kampf gegen eine Khoramsbestie) entstammt der zehnköpfigen Sippe des druidischen Großmeisters Rachwan, die seit Jahrzehnten in Drakonia lebt. Rachwan setzte in Waqrans latente magische Begabung große Hoffnungen, jedoch bildeten sie sich nicht weiter aus (*Übernatürliche Begabung (Eiseskälte, Standfest)*, *Konstitutionsschub*). Umso mehr strebt Waqran, dessen Speer *Echsentod* eine magische, von einem Eisdschinn beseelte Waffe ist, danach, sich in den Augen des Druiden zu beweisen.

In den beiden höchsten Türmen der Festung leben zwei Rudel von Zwergdrachen, die miteinander im Streit liegen und zusammen etwas drei Dutzend Exemplare umfassen. Die *Hüter des Allsehenden Auges* um das selbstgefällige Meckerdrachenweibchen **Silberzunge** sehen sich als die Chronisten Drakonias, sammeln allerlei Fragmente und belauschen die Menschen, um sich aus den Wissensbruchstücken allerlei krude Theorien zu basteln. Die *Bewahrer der Immerwährenden Schätze* hingegen interessieren sich mehr für materielle Schätze, liegt ihrer Ansicht nach in den glitzernden Steinen doch die wahre Macht. Anführer der Funkeldrachen ist der flugunfähige und stets missgelaunte **Morgenrotglanz**.

Die Helden im Konzil der Elemente

Ein Besuch Drakonias sollte ein einmaliges Erlebnis einer Abenteuerlaufbahn sein, auch um das Mysterium der Titanenfestung am Spieltisch zu bewahren. Das Konzil ist kein Ort, den man "mal eben" aufsucht: Schon die Reise dorthin ist ein Abenteuer für sich.

In Drakonia müssen sich die Gäste in die klosterähnliche Gemeinschaft einfügen. Ihnen werden einfache Kammern gewiesen und für die Dauer des Aufenthalts schlichte weiße Roben gereicht, wie sie auch die Bewohner tragen. Sie abzuweisen gilt als Respektlosigkeit gegenüber dem Konzil und mehr noch den Elementen.

Während die Gildenmagier Gästen gegenüber aufgeschlossen sind, so sie an der Bewahrung des elementaren Gleichgewichts interessiert sind, müssen Besucher bei den Druiden meist mit Ablehnung rechnen – es sei denn, unter ihnen befindet sich ebenfalls ein Naturzauberer, der von einem Druiden verschwiegen ins Vertrauen genommen werden kann, so er sich den Traditionen als würdig erweist.

Dienstleistungen

Drakonia ist noch weniger als andere Akademien eine Dienstleistungsanstalt. Durch die Abgeschiedenheit und die Jahrhunderte der Abschottung hat sich nie ein geschäftiges System entwickelt. Auch Jahre nach der Öffnung versteht man sich als Begegnungsstätte des gegenseitigen Lernens und Lehrens. Die Dienstleistungen sind daher auch nicht mit Preisen versehen: Vielmehr setzt man eine gleichwertige Gegenleistung voraus (die nicht zwingend gleich erbracht werden muss), vieles wird auch selbstverständlich und als Freundschaftsdienst erbracht. Allerdings gibt es



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (APPLICATUS, Elementar)	5	*	10
Beratung in magischen Belangen	8	*	16
Beschwörung (Elementarer Diener)	10	*	18
Beschwörung (Dschinn)	9	*	16
Exorzismus (Dämonen)	5	*	18
Exorzismus (Elementare Diener)	8	*	10
Exorzismus (Dschinne)	7	*	8
Herstellung von Alchimika	6	*	10
Magische Heilung (Gift)	4	*	6
Magische Heilung (Wunden)	6	*	7
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	7	*	12
Magischer Transport (Dschinn)	9	*	10
Nachrichtenübermittlung (Dschinn)	9	*	10
Sterndeutung und Horoskoperstellung	6	*	5
Verzauberung (Elementar)	10	*	14
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	5	*	10

*) In Drakonia misst man materiellen Werten keine Bedeutung bei. Der "Preis" einer Dienstleistung liegt daher meist in einer Gegenleistung

unter den Druiden viele, die die Öffnung des Konzils ablehnen und Dienstleitungen an Auswärtige schlicht verweigern. Die Verfügbarkeit ist in diesem Fall um 5 Punkte herabzusetzen.

Die Bibliothek

Drakonia selbst ist ein weitläufiger Hort des Wissens, festgehalten in flammenden Inschriften, fremdartigen Hinterlassenschaft und rätselhaften Wandmalereien. In Drakonia gibt es Tausende Schreine, Säulen, Stelen, Menhire und Obelisken unterschiedlichster Machart. Fast alle diese Artefakte sowie die Wände tragen Inschriften, über denen der Staub der Jahrtausende oft zwei Finger dick liegt. Es scheint, dass jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt haben. Einige wenige Inschriften sind in sehr antiquiertem Nanduria, in altertümlichen alchimistischen Runen und in den Yash'Hualay-Glyphen des echsisch-menschlichen Proto-Zelemya gehalten, die meisten jedoch in völlig unbekannten Zeichen, deren Entschlüsselung noch viele Menschenalter dauern wird – und auch, wenn sich die Zeichen mit magischer Hilfe übersetzen lassen, ist ihr Sinn noch lange nicht entschlossen. Ein Jahrtausend der Forschung hat nicht gereicht, sämtliche Geheimnisse zu entschlüsseln, wie jüngst die Entdeckung der Drachenchronik bewies.

Herz und Dokumentation der Forschung ist die riesige, sich über mehrere Stockwerke erstreckende Bibliothek. Über tausend Jahre Erkenntnisse und Übersetzungen werden hier verwahrt, aber auch geheimnisvolle Fundstücke aus den Tiefen der Festung, die längst vergessene Völker hinterlassen haben. Darunter auch ein umfangreicher Übersetzungskatalog der vermutlich ältesten Inschriften Drakonias, die deutlich an die 837 bekannten Glyphen des Drakned erinnern; allerdings kennen die Kataloge des Konzils bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen, und dabei hat die immer komplexer werdende Katalogisierung in zwei Dritteln der Anlage noch gar nicht stattgefunden.

Die gildenmagische Großmeisterin des Eises ist traditionell auch stets die *Hüterin der Schriften*, der die Pflege und Verwaltung der Bibliothek untersteht. Generationen von Großmeisterin haben ein perfektes System zur Katalogisierung sämtlicher Schriften entwickelt. Einziges Ärgernis ist der Luftdschinn *Laritarihandi'fûrlahara*, der zwar regelmäßig die Hallen entstaubt, aus einer lustigen Laune heraus aber stets ein paar Schriftwerke die Plätze tauschen lässt.

Immens: Magica invocatio elementarii
Sehr groß: Magiekunde, Philosophie
Groß: Alchimie, Drakologie, Geschichtswissen, Magica clarobservantia, Magica transformatorica, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Sternkunde
Ansehnlich: Magica combattiva, Magica contraria, Magica curativa, Magica theoretica
Hinlänglich: Magica communicatia
Gering: diverse
Minimal: diverse, darunter Magica invocatio

Zweitstudium

Ein Zweitstudium in Drakonia ist prinzipiell möglich, jedoch eher ungewöhnlich, zumal die Druiden eine solche Praxis misstrauisch beäugen. Für einen Spielermagier sollte das Zweitstudium daher eine besondere Ehre sein. Da damit ein Rückzug in die klosterähnliche Gemeinschaft des Konzils einhergeht, stellt es zudem mit Sicherheit einen Wendepunkt im Leben des Helden dar. Es eignet sich als Belohnung am Ende einer Heldenlaufbahn oder in Vorbereitung auf eine besondere, epische Kampagne, für die der Magier aus dem Raschtulswall zurückkehrt.

In jedem Fall wird von dem Magier eine besondere Nähe zu den Elementen und eine Verinnerlichung der Prinzipien des Konzils erwartet.



Abenteuer in Drakonia

Drakonia ist eine Stätte uralter Geheimnisse und als solche Schauplatz von Abenteuern und Kampagnen von weitreichender Bedeutung. Wann immer die Helden auf den Spuren großer Mysterien sind oder gegen mächtige Feinde antreten, bietet sich das Konzil als Schauplatz an.

Bei allen Geheimnissen, die Sie Ihre Helden entdecken lassen wollen, sollten Sie das Spiel immer wieder mit Alltäglichkeiten auflockern. Eine resolute Köchin, die mindere Geister aus der Küche verscheucht, ein tollpatschiger Novize, der fast eine uralte Statue zu Fall bringt, oder die zarte Liebe einer Adepta zu einem Bauern, dessen Familie seit drei Generationen die Felder auf den Dachterrassen bestellt, bringen Leben in die Hallen abseits enigmatischer Glyphen und äonenalter Mysterien.

In offiziellen Abenteuern spielt Drakonia in **Rohals Versprechen** (in **Invasion der Verdammten**) und **Hort der Erinnerung** (in **Drachenschwur**) eine Rolle. Ergänzende Anregungen und weitere Mysterien finden Sie in dem Abenteuerband **Drachenschwur** ab Seite 90.

Der Giftschrank

Drakonia besitzt keinen klassischen Giftschrank, da jedem Scholaren und Adepten ein verantwortungsvoller Umgang mit Wissen gelehrt wird.

Das Konzil ist im Besitz der Urschrift des *Groszen Elementhariums* aus der Zeit, in der Drakonia durch die Menschen entdeckt wurde. Drei Abschriften existieren in Punin, Mherwed und Khunchom, das Original verließ das Konzil nur einmal im Jahre 1011 BF.

Darüber hinaus hütet die Bibliothek eine der zwölf Bosparano-Abschriften von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*, versehen mit Originalzitaten in Drakned-Glyphen. Nur die Großmeister wissen, dass Pher Drodont das Alphabet und die Grammatik des Drakned nicht nur auf Basis seiner tagelangen Begegnungen und Gespräche mit mehreren Drachen entwickelte, sondern dafür auch die noch jungen Erkenntnisse über die flammenden Zeichen in Drakonias unteren Hallen zurate zog.

In dem Folio *Von den wandelnden Steinen* (Garethi, K 12; KL 16, Magiekunde 9; Magiekunde 9/11, Elementar (Erz) SE/8) spekuliert der verstorbene Großmeister Îsenfold Felsflüsterer über den (theoretischen) elementaren Golembau mit starken Bezügen auf den Schöpfungsmythos der Zwerge. Neben der Beschreibung des klassischen STEIN WANDLE! und der Thesis der Zauber AGRIMOTHBANN, DSCHINNENRUF und ELEMENTARER MEISTER ließe sich aus diesem Werk eigenständig eine elementare Variante der Formel STAUB WANDLE! (bei selber Regeltechnik) herleiten (7000/8x12/50).

Nach der Schlacht in der Gorischen Wüste zwischen Rohal und Borbarad bargen die Konzilsmagier einen Kristallsplitter von der Größe einer halben Faust. Auf Grund seines violetten Schimmers bekam er den Namen *Kristall der Abendsonne*. Es handelt sich dabei um den Teil eines Kristallherzens, wie es einst Fran-Horas besaß oder die Skrechu benutzt. Es ist Ihnen überlassen, ob es sich dabei tatsächlich um einen Splitter von Borbarads Kristallherzen handelt, das im entscheidenden Moment der Schicksalsschlacht zerstört wurde; ebenso kann es sich um das Kristallherz eines Magiermoguls oder anderen mächtigen Zauberers handeln. Ein ähnliches Artefakt, der *Kristall der Morgenröte*, befindet sich im Besitz der Perricumer Draconiter-Hortes (siehe auch die Anthologie **Pilgerpfade**), ein weiteres, der *Kristall des Herbstabends*, beim Orden der Schlange der Erkenntnis. In zukünftigen Publikationen werden die Kristallsplitter nicht weiter aufgegriffen, auch der Verbleib der weiteren vier Bruchstücke des Kristallherzens wird offiziell nicht geklärt werden.

Hinter einem goldenen, mit Edelsteinen verzierten Armreif verbirgt sich *Ingerimms Armreif*, eines der legendären elf Geschenke Rahjas, die die heitere Göttin von ihren Geschwistern bekam und die in alle Himmelsrichtungen verstreut wurden. Es ist unbekannt, wie das Artefakt nach Drakonia gelangte, noch weiß die Rahja-Kirche, die nach den elf Geschenken sucht, dass sich der Armreif hier befindet. Zu allem Überfluss ahnen die Magier und Druiden nicht um die Kraft dieses Schatzes: Sie sehen in ihm bloß ein kunstvolles Schmuckstück, da sie die ihm innewohnende karmale Energie nicht erkennen können. Der Träger erhält den Vorteil *Resistenz gegen Erz*, solange er rahjagefällig handelt. Der Schutz verfliegt umgehend, sobald er selbst zur Waffe greift (es sei denn, er schützt andere mit seinem Leben oder verteidigt eine heilige Stätte).

Geheimnisse des Konzils

Selbst in Drakonia weiß man nicht mehr um den Grund der Zusammenkunft tulamidischer Dschinnenmeister und Druiden aus dem bosparanischen Kulturkreis, die schließlich die Entdeckung Drakonias zur Folge hatte. Bemerkenswerterweise legten die ersten Großmeister selbst kein Zeugnis darüber ab. Das lässt Raum für Spekulationen: Ist es die Festung selbst, die Dschinne aussendet, um ihre zukünftigen Bewohner auszuwählen? Ahnten die Elementarherren gar von dem Aufziehen einer zweiten Dämonenschlacht? Oder war es letztlich die himmlische Lehrerin Hesinde, die als Herrin der Elemente jenem Volk, das jüngst die wahre Gestalt der Herrscher Alverans erkannt hatte, den Weg zum Gedächtnis der Welt wies?

Die elementare Reinheit Drakonias stärkt die Kräfte des Lebens und begünstigt nicht nur bei den Großmeistern, sondern auch bei den sonstigen Bewohnern ein langes Leben. Dies lässt durchaus Theorien zu, wie es um die Lebenserwartung der Sterblichen stünde, hätten magische Katastrophen und dämonische Pervertierungen das elementare Gefüge der Welt nicht verunreinigt.

Vor allem die Druiden und unter ihnen Großmeister Rachwan sperren sich gegen die Öffnung Drakonias und lehnen die Weitergabe von Wissen an fremde Gelehrte ab. Argwohn lösen auch die Bemühungen der Konzilsmagier aus, Anschluss an die Gilden zu finden. Das Vertrauen zwischen Magiern und Druiden ist getrübt und es geht das Gerücht, Rachwan bereite den Auszug der Sumudiener aus dem Konzil vor – doch noch hat der Älteste der Druiden dazu nicht aufgerufen. Ein Bruch zwischen den magischen Traditionen würde den Schutz der Elemente jedoch erheblich schwächen.

Jede Kultur, die Drakonia bewohnt hat, hat auch ihre Götter mit in den Raschtulswall gebracht, vor allem jene, die als Schutzpatronen einzelner oder aller Elemente galten. Abbilder der Götter und Inschriften zu ihrer Verehrung finden sich allerorten in Drakonia und hinter mancher fremdartigen



Gottheit mag sich eine den Menschen wohlbekannte Wesenheit befinden. Da in Drakonia keine Geweihten leben und die Konzilsmagier und Druiden vor allem die magischen Geheimnisse erforschen, werden vergessene Liturgien übersehen, die mit karmaler Kraft die Elemente formen oder in dem Namen eines Gottes Dschinne an die Seite des Geweihten rufen. Einige Beispiele solcher Liturgien finden Sie in **Wege der Götter**, es ist aber denkbar, dass sich in Drakonia (in langwieriger Arbeit) noch weitere rekonstruieren lassen. Unter den Zwölfgöttern gilt dies vor allem für Rondra (Luft), Efferd (Wasser, Luft), Hesinde (alle Elemente), Firun/Ifirn (Eis), Tsa (Humus), Peraine (Humus) sowie Ingerimm (Erz, Feuer).

Szenarioideen

Die Erzkrone

Unter den sturmumtosten Gipfeln rund um Drakonia befindet sich die Erzkrone. Die zerklüftete Spitze des Berges entstand vor gerade einmal 500 Jahren – durch Menschenhand! *Enope,* die damalige Großmeisterin des Erzes, hatte ihre Kunst zu solcher Vollendung geführt, dass sie mittels der Macht ihrer Zauberkraft einen neuen Gipfel aus dem Raschtulswall emporhob.

Um einen tobenden Dämon darunter zu zermalmen, behaupten die einen, um einen böswilligen Dschinn der Luft einzukerkern, die anderen. Fakt ist, dass mehrere Höhlen und Felsspalten einen gefahrvollen Abstieg ins Innere erlauben. Wer sich bis hinab in die zentrale Kammer vorwagt, wird erfahren, warum die Zauberin einst diesen Felsen formte. In ewiger Stille und Finsternis liegen friedlich ihre Gebeine neben denen des Druiden *Marmun*. So wie sie im Leben in ewiger Liebe verbunden waren, so liegen sie hier, umgeben und behütet von ihrem Element.

Der ungebetene Gast darf nur hoffen, nicht von verärgerten Erzgeistern attackiert zu werden, und besonders sollte er sich hüten, Hand an die sterblichen Überreste zu legen. Allerdings kann es sein, dass die Helden den gefahrvollen Abstieg wagen und sich den Prüfungen der Felsgeister stellen müssen, denn in dem erzenen Grab ruht auch ein Schriftstück oder Artefakt, das die Liebenden mit sich nahmen und die Helden nun dringend benötigen.

Der Flug der Drachen

Durch die Entdeckung der Drachenchronik werden einzelne Drachen in den Raschtulswall gelockt. Wenn Shafir der Prächtige für lange Zeit nicht über die Passstraße in die Khôm wacht, Apep nicht in Tobrien weilt oder das Riesenlindwurmweibchen Perafir den halben Kontinent durchquert, kann das massive Auswirkungen auf das Leben der Menschen haben.

Die Helden können sich, sollten sie nicht den Grund kennen, auf die Spur des Drachen setzen, angeheuert durch einen besorgten Landesfürsten, die Kirchen und Verbündete des Lindwurms (im Falle Shafirs würde sich der Horas und sein Hof, bei Apep der tobrische Herzog als Auftraggeber empfehlen). So muss der Drache etwa zur Rückkehr bewegt werden, um einer Bedrohung zu begegnen, die in seiner Abwesenheit aufgekommen ist.

Durch diesen Aufhänger können die Helden mit den neuesten Entwicklungen und Entdeckungen Drakonias vertraut gemacht werden, ohne dass sie die Kampagne **Die Drachenchronik** gespielt haben.



Meisterinformationen

Drakonia ist in der Tat eines der ältesten bestehenden Bauwerke der Schöpfung. Hier, in der Nähe des *Raschtul Kandscharot* schlossen die sechs Alten Drachen einen Pakt und schufen die ersten Drachen sowie die *Drachenchronik*, ein sich ständig fortschreibender Stammbaum der *Ousiaphôr*, der Träger ihrer Essenz. Über die Halle des Bundes errichteten sie Drakonia. Die elementare Reinheit des Ortes lässt vermuten, dass Pyrdacor ihr Baumeister gewesen ist.

Mit dem Niedergang der Drachenherrschaft geriet der Ursprung und die Aufgabe Drakonias in Vergessenheit und andere Rassen bezogen das Gemäuer. Erst 1034 BF wurden in den tiefsten Gewölben der Festung die Bundeshalle und die Drachenchronik wieder entdeckt.

Diese Erkenntnis verändert das Verständnis der Konzilsmagier. Die Entschlüsselung des Drachenstammbaumes ist fortan eine dringende Aufgabe vieler Großmeister – und wird Jahrhunderte umspannen. Vor allem aber wird das Konzil der Elemente in der Folge der Kampagne **Die Drachenchronik** öfters von Drachen besucht, die aus dem Dämmerschlaf des Vergessens erwacht sind. Das hat verschiedene Auswirkungen: In Drakonia wachsen Kenntnis und Verstehen der drachischen Magie, einige Lindwürmer teilen zudem das, was sie in den Flammenzeichen lesen – und beschleunigen dadurch in manchen Bereichen die Forschung des Konzils gewaltig. Da Drachen jedoch an ihren Hort (und manche auch an eine wichtige Aufgabe) gebunden sind, werden diese Besuche nicht allzu häufig ausfallen und sind stets ein bemerkenswertes Ereignis.

Drakonia bleibt den Menschen vorbehalten, um ihr Geschlecht in das neue Zeitalter zu leiten. Nur bleiben sie in Zukunft nicht mehr unter sich.

Das Tor zur Drachenchronik

Der Weg zur Drachenchronik ist mit Prüfungen gespickt, die die drachischen Erbauer sich erdachten. Die erste Hürde der *Dreizehn Zähne* wurde von den Konzilsmagiern mittlerweile entzaubert, in der *Kammer des Gleichgewichts* muss man sich jedoch immer noch einer Prüfung zu den Prinzipien der Alten Drachen stellen; hat man diese jedoch einmal verinnerlicht, stellt sie keine große Herausforderung mehr da.

Schwieriger wurde es für die Konzilsmagier am *Letzten Tor*, da sich nur in Begleitung eines Wesens öffnet, das alle sechs Essenzen in sich trägt. Die Alten Drachen schufen einen solchen Essenznexus, dessen wahnsinniger Geist nach seiner Vernichtung in Drakonia spukte. Mit Hilfe aus Punin konnte *Djasfrador*, der Geist des Nexus, in einem Amulett in einem künstlichen Karfunkel gebunden werden. Nur dieses Artefakt öffnet das Letzte Tor. Sollte es – etwa durch einen eifersüchtigen Drachen – geraubt werden, wäre der Zugang zur Drachenchronik versperrt.



Die Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Vollständiger Name: Academia dominationis Elenviniensis
Standort: Elenvina, Herzogtum Nordmarken, Mittelreich
Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms
Spezialgebiet: weißmagische Beherrschungsakademie mit auf strenger Disziplin bedachter Ausbildung (Merkmale *Herrschaft* und *Einfluss*)
Größe: klein
Spektabilität: Ruane von Elenvina
Personen der Historie: Gaius Cordovan Eslam Galotta, jüngste Spektabilität und Erzverräter (945–1027 BF); Jorgen Raul Vittelbeck, Spektabilität (941–1028 BF)

Bedeutende Abgänger: Gardelan ya Meniona, Erster Hofmagus des Horas' (*982 BF)
Fachliche Reputation: eine Akademie am Rande des Ruins, von der man keine großen Impulse mehr erwartet
Einfluss: in Gildenkreisen hinlänglich, vor Ort gering (sinkend)
Finanzkraft: gering (sinkend)
Ausstattung: gering
Bibliotheksbestand: gering

Die Akademie ist zwar über die Grenzen der Nordmarken hinaus bekannt, findet in Elenvina selbst jedoch wenig Beachtung. Der sehr auf Disziplin ausgerichtete Lehrplan ist seit Jahrhunderten fast unverändert und man legt besonderen Wert auf die geistige Zucht der Scholaren, was vor allem durch lange Meditationsübungen zu erreichen versucht wird. Denn weiße Beherrschungsmagie ist ein zweischneidiges Schwert; man versucht allen Versuchungen der Linken Hand dadurch zu entgehen, dass die meisten Hexen-, Druiden- und Schelmensprüche und (natürlich) sämtliche Borbaradianerformeln aus dem Lehrplan verbannt werden. Die besonders verabscheute Dämonologie wird sogar philosophisch-systematisch bekämpft. Daneben kennt man sich in Elenvina auch recht gut mit der Antimagie aus und widmet sich der offenen und ehrlichen Kampfzauberei.

Bereits seit einigen Jahrzehnten ist ein schleichender Niedergang der Elenviner Akademie zu verzeichnen. Der Glanz vergangener Zeiten ist vorbei, und die praiosgläubigen Nordmärker verweigern der Akademie inzwischen die Unterstützung, die sie jahrelang genoss. Elenvina ist ein Relikt aus alten Tagen, das in den Augen anderer Akademien in ihren letzten Atemzügen liegt.

Der schiere Kampf ums Dasein im vom Praios-Glauben geprägten Elenvina hat dazu geführt, dass Spektabilität Ruane von Elenvina nach außen hin zwar die Fassade der mustergültigen weißen Akademie aufrechterhält, hinter den Kulissen jedoch verzweifelt und mit nicht immer ganz praiosgefälligen Mitteln nach Verbündeten gegen die Schließung der Schule sucht.

Die Geschichte der Akademie der Herrschaft

695 BF rief Kaiser *Alrik* die Akademie der Herrschaft nach einem heftigen Streit mit dem örtlichen Praios-Hochgeweihten ins Leben. Über die Natur des Zankapfels kursieren heute noch die wildesten Gerüchte, doch es bleibt unklar, ob der Kaiser mit diesem Schritt wirklich den selbstherrlichen Praioten in die Schranken weisen und öffentlich bloßstellen wollte oder nur eine Lehrstätte in seinem Reich einrichten wollte, deren Abgänger mit ihrer Kunst regierungsschwache Vasallen unterstützen konnten. Innerhalb kürzester Zeit stieg die Reichsakademie zu einer einflussreichen Lehrstätte der Weißen Gilde auf, und viele mittelreichische Machthaber ließen es sich nicht nehmen, neben einem magischen Leibwächter auch einen Elenviner Beherrschungsmagier als Gesandten für besonders heikle Verhandlungen anzustellen. Die Unterstützung der nordmärkischen Bevölkerung, die stolz auf ihre Akademie war, und die meist guten Beziehungen zwischen Lehranstalt, Nordmärker Herzogshaus und Praios-Kirche taten ein Übriges. Doch bereits gut 50 Jahre später sollte der Aufstieg der Akademie ein jähes Ende finden: Als sich **744 BF** liebfeldische Adlige zum *Schwur von Baliiri* zusammenschlossen, um für die Unabhängigkeit ihrer Heimat zu kämpfen, entsandte die Akademie auf eigenes Bestreben hin zahlreiche Abgänger ins Liebliche Feld mit dem Ziel, die Rädelsführer des Aufstandes mittels Beherrschungsmagie wieder zur Vernunft zu bringen.

Doch die Zauberer scheiterten bei ihrer Mission, nicht zuletzt dank dem Wirken der Kusliker Antimagier – der Grundstein einer jahrhundertealten Fehde zwischen den beiden Lehrinstituten, der auch heutige Abgänger beider Akademien mit Inbrunst nachgehen.

Außer sich vor Wut ob dieser selbstherrlichen Aktion, entzog Kaiser *Eslam IV.* der Akademie den Status einer Reichsakademie und somit jeglicher Unterstützung aus der kaiserlichen Schatztruhe. Gleichzeitig verbot er der Akademie und ihren Abgängern, ihre Dienste einem mittelreichischen Adligen anzubieten, und dies für die Dauer von einhundert Jahren. Selbst eine um **840 BF** ausgerufene Expedition, die im benachbarten Kosch nach Spuren und Relikten aus den Magierkriegen suchen und so der Akademie neue Gönner und Schüler einbringen sollte, konnte nicht mehr verhindern, dass die Lehrstätte auf Grund mangelnder kaiserlicher Unterstützung immer weiter an Bedeutung verlor. So konzentrierte sich die Akademie zwei Jahrhunderte lang auf die Ausbildung ihrer wenigen Scholaren, der philosophischen Kontemplation zur Vereinbar-



keit des Weges der Rechten Hand mit der Magica controllaria und ab **850 BF** mit der Beratung von (einigen wenigen) Adligen, welche Beherrschungsmagie zwar als interessantes Machtmittel schätzten, jedoch davor zurückschreckten, die Dienste eines Grau- oder Schwarzmagiers in Anspruch zu nehmen. Es bleibt wohl das gut gehütete Geheimnis der Akademie, wie sie trotz ihrer prekären Lage einer Schließung entging.

All dies sollte sich ändern, als der mit Abstand brillanteste Abgänger **972 BF** zur Spektabilität ernannt wurde. Durch den rasanten Aufstieg *Gaius C. E. Galottas* erhoffte sich auch die Akademie einen erneuten Aufschwung; wähnte sich Elenvina mit der Ernennung Galottas zum ersten kaiserlichen Hofmagier endlich rehabilitiert und wieder salonfähig, sollte sein Abstieg zum Reichsverräter und Heptarchen die Akademie hart treffen. Alleine dem engen Verhältnis zwischen Spektabilität *Jorge Raul Vittelbeck*, der **975 BF** Galottas Nachfolge antrat, und dem Nordmärker Herzog war es zu verdanken, dass die Akademie nicht dauerhaft die Pforten schließen musste. Der ehemalige Lehrmeister Galottas war vor allem für seine Strenge und Götterfurcht bekannt und genoss in der Weißen Gilde einen makellosen Ruf. Seine jahrelange, erbittert geführte Fehde mit Erzmagier Oswyn Puschinske von der Halle der Macht zu Lowangen (vormals Greifenfurt) soll ihren Ursprung um **939 BF** gehabt haben, als Jorge als Knabe bei einer der ersten *Probatio* der frisch gegründeten Halle der Macht von Puschinske ob seines stümperhaften Wissenstandes und lächerlichen Götterkriecherei, zutiefst gedemütigt, vom Akademiegelände gejagt wurde. Hochbetagt verstarb Vittelbeck schließlich **1028 BF**. Es wird gemunkelt, dass die Kunde von der Zerstörung Wehrheims und Gareths durch Galotta, seinen ehemaligen Schüler, ihm den letzten Lebenswillen geraubt habe. Vittelbeck hinterließ seiner Nachfolgerin *Ruane von Elenvina* eine sich weiter im schleichenden Niedergang begriffene Akademie.

Leben an der Akademie

Ausbildung

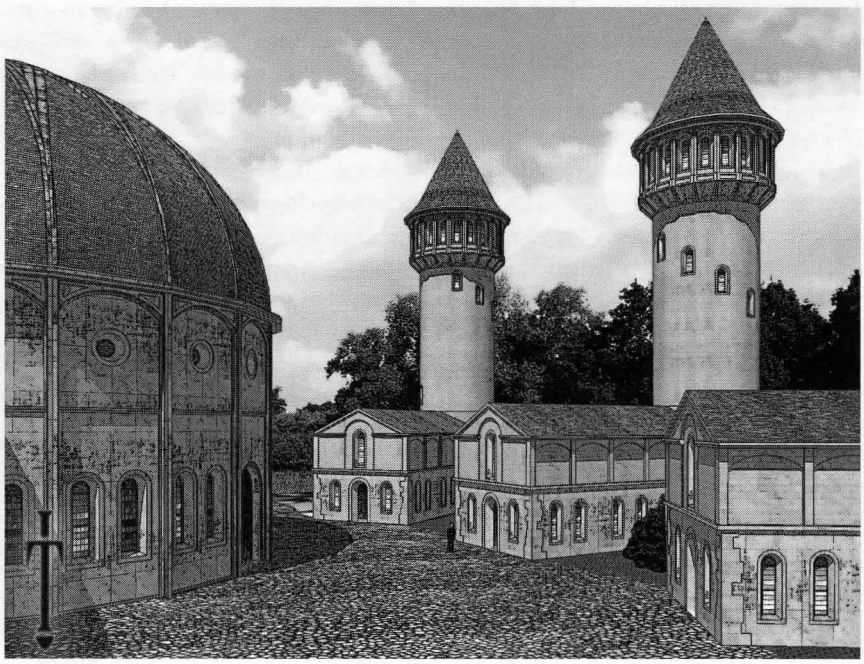
Der Elenviner Lehrplan ist selbst für eine weißmagische Akademie äußerst konservativ, um nicht zu sagen verknöchert: Während des *Eleviums* lässt rein gar nichts darauf schließen, dass hier angehende Zauberwirker ausgebildet werden. In kleinen Gruppen lassen die Lehrmeister die Eleven hesinde- und praiosgefälliges Wissen auswendig lernen, bis ihnen die Köpfe rauchen. Wer nach Ende dieser Zeit nicht zumindest einen zwölfseitigen, fehlerfreien Aufsatz in Bosparano zur Geschichte Elenvinas verfassen und einen Vortrag in Rogolan zur Auslegungsmethodik der *Lex Zwergia* vortragen kann, der wird gar nicht erst ins *Novizium* vorgelassen. Ab der *Tertia Novizia* wird durchgehend das Bosparano als Lehrsprache verwendet, während die Novizen unter strenger Aufsicht der Lehrmeister ihre ersten Zaubersprüche wirken.

Der enge Betreuungs- und Aufsichtsrahmen wird auch nicht während des *Studiums* gelockert, wobei die Studiosi zusätzlich noch Aufgaben eines Tutors übernehmen müssen.

Schritt für Schritt sollen die Scholaren lernen, ihr Gegenüber in ihrem Sinne zu beeinflussen, seinen Willen zu brechen und seinen Geist zu beherrschen. Das beginnt mit einfachen Disputen, zieht sich weiter zu oftmals ausufernden Diskussionen, bei denen alle Beteiligten unter einem BANNBALADIN stehen, bis hin zu einer minutiösen Befragung der Kommilitonen mithilfe des RESPONDAMI. Die Ausbildung konzentriert sich auf (weiße) Gildenmagie, andere Zaubertraditionen werden nur dort angeschnitten, wo sie für das Erlernen des entsprechenden Zauberspruches unbedingt notwendig erscheinen. Ein großer Platz im Lehrplan nimmt auch die systematisch-philosophische Bekämpfung der *Dämonologie* ein. Im Rahmen der *examinatio* muss beispielsweise jeder Candidatus mit möglichst stichhaltigen und klaren Argumenten vortragen, weshalb das Chaos der 7. Sphäre, ihre Manifestationen und ihre Jünger in Aventurien eine Gefahr für die zwölfgöttergefällige Weltenordnung darstellen.

Nebst Beherrschungsmagie versucht man den Scholaren aber auch ein solides Rüstwerk in der Antimagie und Kampfzauberei mit auf den Weg zu geben. Dabei führt Spektabilität Ruane von Elenvina den von ihrem Vorgänger eingeführten, strengen und fordernden Lehrstil fort. Von den Scholaren wird eiserne Disziplin erwartet, Backpfeifen und Rutenhiebe sind beliebte Zuchtmittel und es gibt kaum einen Abgänger, der nicht mindestens eine Nacht im Karzer verbracht hat. Gehorsam gegenüber Adligen und Geweihten und unbedingte Wahrheitsliebe gelten als Ideale, geistige Disziplin jedoch als höchstes Ziel. Alleine dadurch lasse sich ein schwächerer Geist beherrschen und der eigene Geist schützen. Selbst die harte körperlicher Ertüchtigung und die Leibstrafen zielen letztlich darauf ab, die Selbstbeherrschung der Scholaren zu schulen.

Als beliebtestes Ausbildungsmittel dient die Meditation. Die Akademie kennt verschiedenste Meditationstechniken und -übungen, wovon zahlreiche als Akademiegeheimnisse streng





Magieverbot und Magierakademien

In der Geschichte Aventuriens kam es immer wieder vor, dass über einzelne Städte ein *Arcanum Interdictum*, ein Magieverbot, verhängt wurde. Diese Zauberverbote existieren regional oder zeitgebunden vor allem im Umfeld mächtiger Praios-Tempel. Aus einigen Städten (z.B. Gratenfels, Hôt-Alem) sind Bestimmungen bekannt, dass Magie praiostags (woher das Schimpfwort 'Praiostagszauberer' stammt), während des Praiosmondes oder gar zwischen Sonnenauf- und -untergang verboten ist. Die Insel Jilaskan wiederum darf von Zauberkundigen gar nicht erst betreten werden.

Solche Magieverbote haben auch meist schwerwiegende Konsequenzen für betroffene städtische Magierakademien. Das noch heute geltende Magieverbot in Havena führte nach den Schrecken der Magierkriege etwa **599 BF** zur Auflösung der dortigen Magierakademie, sämtliche Magiekundige wurden der Stadt verwiesen. Erst **1005 BF** wurde dieses Magieverbot etwas gelockert, seither stehen nur noch schädliche und schwarze Magie sowie Verkauf und Herstellung von Alchimika unter Strafe. Auch das mittels gleichnamiger Praios-Liturgie ausgesprochene *Arcanum Interdictum* über Beilunk hatte einschneidende Konsequenzen für die örtliche Magierakademie *Schwert und Stab* und zwang diese **1021 BF** zum Umzug nach Gareth.

Elenvina kennt ebenfalls ein strenges Magieverbot, welches im Tempelbezirk (rund um die *Wehr-Halle des Praios*) jegliche Magie unter strenge Strafe stellt und die Magieanwendung für die restliche Stadt auf diejenigen Zauberwirker beschränkt, welche über einen gültigen Dispens verfügen. Ein Zauberer, der keinen Dispens besitzt, wandert schnell in den Kerker oder in die Hände der Gildengerichtsbarkeit. Anders als in Havena oder Beilunk zieht die ansässige Magierakademie aber fast nur Vorteile aus diesem Magieverbot. Zum einen schränkt es die Konkurrenz für magische Dienstleistung in der Stadt sehr stark ein, zum anderen sichert es der Akademie die absolute Kontrolle über jegliches Zauberwirken in der Stadt, da es ihr obliegt, die erforderlichen Dispense auszustellen.

Um ein Zulassungsschreiben zu erlangen, muss sich der Bittsteller einer strengen Redlichkeitsprüfung unterziehen. Ein Weißmagier erhält dabei die Genehmigung relativ rasch, während ein Mitglied der Grauen Gilde noch genauer examiniert wird. Angehörige der Schwarzen Gilde oder anderer Zaubertraditionen müssen hingegen über wirklich sehr gute Argumente verfügen, um in den Genuss eines Dispenses zu kommen. Für die Erteilung des einen Monat lang gültigen Dispenses wird eine Gebühr von 5 Dukaten (10 Dukaten für Magier, die nicht der Weißen Gilde angehören) erhoben.

gehütet werden. Diese Art der Ausbildung ist nicht nur relativ kostengünstig und konzentrationsfördernd, sondern hat auch den angenehmen Nebeneffekt, dass sich die Scholaren ihrer astralen Kräfte besser bewusst werden und entsprechend leichter regenerieren.

Die Ausbildung selbst findet fast ausschließlich innerhalb der Akademiemauern statt. Einmal in der Woche verlassen die Scholaren die Akademie, um im nahe gelegenen Hesinde-Tempel den Göttern zu huldigen. Ansonsten haben die Scholaren nur eine Woche im Jahr Ausgang. Diese abgeschottete Lebensweise dient ebenfalls der geistigen Disziplin, führt aber auch dazu, dass viele Elenviner Abgänger Zeit ihres Lebens Mühe bekunden, sich angemessen in fremder Gesellschaft zu bewegen, wiewohl sie auch in Etikette und Verhandlungsstrategien geschult werden. Etwa alle fünf Jahre hat die Akademie genügend Geldmittel angespart, um eine zweiwöchige Forschungsreise anzutreten, bei der jeweils die gesamte Akademiebelegschaft die heimatlichen Hallen verlässt – der absolute Höhepunkt eines jeden Scholarenlebens. In der Stadt wird immer wieder gemunkelt, dass die Magier auf dieser Reise nicht nur "Magierkrams" veranstalten, sondern insgeheim auch wilde Gelage mit Hexen und Druiden feiern.

Schüler

Die strenge und abgeschottete Ausbildung sowie die für Weißmagier ungewöhnliche Spezialisierung führen nicht gerade zu einer Bewerbungsflut an der Akademie. Alleine dem Stolz der Nordmärker ist es wohl zu verdanken, die ihre Kinder lieber nach Elenvina denn ins ferne Gareth oder gar ins Horasreich schicken, dass nichtsdestotrotz jährlich eine Handvoll neuer Scholaren ihren Weg in die Akademie findet. Viele davon stammen aus der einfachen Landbevölkerung. Denn die Akademie entsendet in regelmäßigen Abständen ihren Akquisor ins nordmärkische Hinterland, um magiebegabte Kinder ausfindig zu machen und nach Elenvina zu bringen, ehe Hexen oder Druiden sich der Ausbildung dieser Kinder annehmen. Hin und wieder verschlägt es auch Schüler aus dem Hochadel an die Akademie, wobei nur die wenigsten direkt nach Elenvina gelangen, sondern vielmehr einen Teil ihrer Ausbildung bereits an einer anderen mittelreichischen Schule begonnen haben und diese, aus welchen Gründen auch immer, wieder verlassen mussten. Obwohl diese Scholaren vielfach aufsässig oder nur mäßig begabt sind, sind die adligen Eltern bereit, ihnen die teure Ausbildung in Elenvina zu bezahlen, um so dem Familienstammbaum einen Gildenmagier einzuverleiben oder eine alte Tradition fortzuführen.

Insbesondere die ersten Jahre an der Akademie werden von vielen Scholaren als sehr schwierig empfunden, leben sie doch

Typische Unterrichtsstunden: Exercitium: BAND UND FESSEL – Optimierung der Gildenmagie; Oratio: Beherrscher oder Beherrschter – Vom rechten Wege und den Gefahren seiner Abkehr; Stillarbeit: Zwölf göttergefällige Antworten auf zwölf dämonische Versuchungen; Arbeitszirkel: Meditation und Sternenkonstellation – Gefäß der Sterne
Höchstes Lob eines Magisters: "Excelsior, Euer Geist könnte selbst einem Zauber Oswyn Puschinskes trotzen."
Größte Furcht der Scholaren: "Korninger, wollt Ihr wohl?! Oder wollt Ihr Eure freie Woche lieber im Karzer verbringen?"



fern ihrer Familie und bisherigen Freunde einzig und allein in der Akademiegemeinschaft. Und genau eine solche formt sich im Laufe der Zeit; die Scholaren lernen, keine Geheimnisse vor ihrer neuen Familie zu haben und die sehr restriktive Privatsphäre dafür umso mehr zu schätzen. Die Bildung von Zirkeln und anderen Gemeinschaften, welche einen Teil der Schülerschaft ausschließt, ist verpönt, die Lehrmeister achten penibel darauf, dass sich alle Schüler als Angehörige einer Akademiegemeinschaft verstehen. Das Rückbesinnen auf dieses Gemeinschaftsgefühl soll den Scholaren dereinst den nötigen Halt geben, um finsteren Einflüsterungen und Verführungen zu widerstehen.

Häufig spenden Elenviner Absolventen auch Jahrzehnte nach ihrem Abschluss noch jeden freien Dukaten ihrer Akademie, im Gegenzug sind sie jederzeit willkommen und können sämtliche (Weiter-)Bildungsmöglichkeiten kostenlos nutzen.

Lehrmeister

Auf jeden der sieben Lehrmeister kommen im Schnitt fünf Scholaren, wobei die Lehrmeister für die moralische Erziehung und den tadellosen Ruf ihrer Schützlinge verantwortlich gemacht werden. Die Ausbildung selbst findet in den klassischen Jahrgängen statt, ungeachtet der niedrigen Anzahl an Scholaren, wobei jeder Lehrmeister mehrere Fächer unterrichtet. Viele Magister haben ihre Ausbildung ebenfalls in Elenvina genossen. Wiewohl die Lehrmeister ihren Zöglingen das Gemeinschaftsgefühl einbläuen, spielen nur die wenigsten ernsthaft mit dem Gedanken, sich längerfristig in Elenvina niederzulassen. Wie auch vielen auswärtigen Dozenten gilt dem Elenviner Eigengewächs ein Lehrstuhl in Elenvina vor allem als Sprungbrett für einen prestigeträchtigeren Posten an einer anderen weißmagischen Akademie oder einem Fürstenhof. Nicht zuletzt, da die Entlohnung in Elenvina deutlich magerer als andernorts ausfällt.

Zur Ergänzung des Lehrkörpers greift man gerne auf Gastdozenten aus Rommilys oder Gareth (beide Akademien) zurück, wobei man diese neuerdings weniger mit einem attraktiven Lohn als mit der unmittelbarer Nähe zur Reichsverwaltung (und damit zu Würdenträgern des Reiches) nach Elenvina locken kann.

Weiße Beherrschungsmagie

Seit ihrer Gründung hat die Akademie zu Elenvina gegen in ihrer eigenen Gilde weit verbreitete Vorurteile anzukämpfen. Denn für die allermeisten Weißmagier ist Beherrschungsmagie ein klassisches Betätigungsfeld des finsteren Schwarzmagiers, der den Willen unbescholtener Menschen bricht und sie zu Verbrechen zwingt. Die Elenviner setzen sich intensiv philosophisch mit den Möglichkeiten und Gefahren von Beherrschungsmagie auseinander. Sie sind der Überzeugung, dass ein gut ausgebildeter, weißer Beherrschungsmagier durchaus im Sinne der Zwölfe handelt, wenn er mithilfe seiner Kunst schwierige Verhandlungen beeinflusst und unter Umständen ein Blutvergießen vermeidet. Aber auch die Zerstreuung von aufständischem Pöbel, das Lähmen gegnerischer Heerführer abseits vom Verhandlungstisch und vor allem der RESPONDAMI zur erzwungenen Aufdeckung von Lügen und Verrat gehören zum Repertoire eines Elenviners. Viele verstehen sich als 'magische Diplomaten', die niemanden aus Eigennutz oder Selbstzweck beherrschen, sondern jeweils nur, um ein höheres, besseres Ziel zu erreichen und schlimmere Konsequenzen zu verhindern. Erzmagier Oswyn Puschinske, der eine über 50 Jahre dauernde Fehde über den wahren Weg der Beherrschungszauberei mit der verstorbenen Elenviner Spektabilität Vittelbeck ausfocht, wird auch heute nicht müde, in Aufsätzen und Vorträgen den Elenviner Umgang mit Beherrschungsmagie als unwürdig und verbohrt anzuprangern und ins Lächerliche zu ziehen.

Die Akademie der Herrschaft in den Augen der/des …

… **Weißen Gilde:** "Kein Wunder, dass Elenvina in ihren letzten Atemzügen liegt. Das Schicksal des Erzverräters Galotta hat gezeigt, wohin das Befassen mit Beherrschungsmagie selbst einen scheinbar gefestigten Geist führen kann. Nichtsdestotrotz sind wir froh, vertrauenswürdige Brüder und Schwestern auf unserer Seite zu wissen, die sich mit dieser Spielart der Zauberei auskennen und uns im Kampf wider schwarzmagische Beherrscher beistehen können."

… **schwarzmagischen Beherrschungsakademien:** "Stümper, die bestenfalls an der Oberfläche wahrer Beherrschungsmagie kratzen. Ihre Moralvorstellungen ketten sie an die Götter, und wer nicht frei ist, kann über keinen anderen freien Willen gebieten."

… **Volkes:** "Asketische Zauberer, deren Kunst wohl eher etwas für unsere Herren denn für uns ist. Immerhin halten sie Praios in Ehren und wachen über das Magieverbot in Elenvina."

Was man an der Akademie der Herrschaft über … denkt.

... reiche Magierakademien: "Man stelle sich nur einmal vor, was wir mit all diesem Gold anfangen könnten. Na ja, wenigstens haben wir unsere moralische Integrität, was nicht zwangsläufig auf all diese Akademien zutrifft.»

... Hexen und Druiden: "Äußerst gefährliche Zeitgenossen, welche die Gefühle und den Geist mit Leichtigkeit zu beeinflussen und beherrschen wissen. Es ist unsere Aufgabe, das einfache Volk vor diesen Naturzauberern zu beschützen."

... das Volk: "Letztendlich dienen auch wir Volkes Wohl, indem wir deren Kinder ausbilden und ihren Herren dienen. Es ist bedauernswert, dass wir nicht mehr die gleiche Unterstützung genießen wie früher."

Ein Rundgang durch die Akademie der Herrschaft

Die *Academia dominationis Elenviniensis* liegt auf einem steilen Hügel mit imposantem Blick über den *Großen Fluss*. Eine breite, gepflasterte Straße führt vom Hesinde-Tempel zu dem von dichtem Gehölz umrahmten Akademiegelände, dessen Lage sowohl ausreichend Nähe als auch genügend Abstand zur restlichen Stadt aufweist. Die insgesamt sechs Akademiegebäude, denen man die prekäre finanzielle Lage der Akademie auch von außen ansieht, sind so angeordnet, dass sie von oben gesehen die Form einer offenen rechten Hand einnehmen. Zwischen den einzelnen Gebäuden liegen entweder Wiesen, Gärten oder der gepflasterte Akademieplatz.

Hauptgebäude

Der runde Marmorbau mit der hohen Kuppel, deren Innenseite eine kunstvolle Freske von Rohal im Gespräch mit seinen Schülern ziert, ist das Herzstück der Akademie. Die meisten Akademiebesucher sehen jedoch wenig mehr als das klobige **Madator** (**A1**), die kahl und wenig einladend wirkende **Eingangshalle** (**A2**), in der früher verschiedenste Gemälde hingen, ehe die Akademie diese verkaufen musste, und die ebenso karg wie funktional eingerichtete, mit Koschbasalt verkleidete **Empfangsstube** (**A3**), in der Bittsteller den Magiedispens für die Stadt Elenvina erwerben können. Ein abgerichteter Nachtwind sorgt dafür, dass auch wirklich jeder Zauberkundige identifiziert wird. Ganz allgemein sticht dem Besucher relativ rasch ins Auge, dass die heute nur noch spärlich zu nennende Einrichtung der verschiedenen Räumlichkeiten früher einmal üppiger und eindrucksvoller gewesen sein mussten. Risse im Steinboden zeugen vom mangelnden Unterhalt, Kratzspuren geben Auskunft darüber, auf welchem Weg eine Büste aus der Akademie geschaffen wurde, staubfreie Stellen, wo einst eine Vitrine gestanden hat, und häufig leere Fackelhalter, dass die Akademie selbst bei den Lichtquellen spart.

In der **Aula Magna** (**A15**) pflegt die Spektabilität jeweils sämtliche Akademiebewohner zu versammeln, um wichtige (und nur selten erfreuliche) Mitteilungen zu verkünden. Insbesondere diese große Halle hat am meisten unter dem Niedergang der Akademie zu leiden. Wurden hier in besseren Tagen zahlreiche Gaben der Stadtbevölkerung und exotische Erinnerungsstücke von Akademieabgängern ausgestellt, bleibt der Aula heute nur noch ihre über hundertjährigen, von einem wahren Meister der Kunst geschaffenen, fünfreihigen und aufsteigenden hölzernen Sitzreihen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass das Hauptgebäude früher auch einen **Praios-Schrein** beherbergte, der heute allerdings zugemauert und versiegelt ist (**A8**). Gerade die älteren Scholaren machen sich einen Spaß daraus, den jüngeren anzudrohen, sie ebenfalls dort einzumauern und erst wieder heraus zu lassen, wenn der Schrein ihnen ihre Astralkraft geraubt hat.



Weitere Gebäude

Direkt an das Hauptgebäude angrenzend, durch eine schwere Eichentür getrennt, steht der **Praiosflügel**, der vor allem die profanen Räumlichkeiten beherbergt. Die meisten Dienstleistungen nehmen die Akademiebewohner direkt in der Stadt in Anspruch. Gerade der Besuch beim Barbier gehört zu den wenigen Gelegenheiten, bei denen auch die Scholaren das Akademiegelände kurzzeitig verlassen dürfen. Einzig die **Stabschreinerei** (**B10**) befindet sich an der Akademie selbst, wobei die Hölzer für die Stäbe der Abgänger aus dem die Akademie umgebenden Wald stammen. Bei den Scholaren besonders gefürchtet ist der **Karzer** (**B1**), dessen Wände mit unzähligen Kritzeleien und Schmierereien früherer Insassen übersät sind. Es gibt kaum einen Scholar, der im Laufe seiner Ausbildung nicht mindestens eine Nacht auf dem kalten, schmutzigen Steinboden verbringen musste.

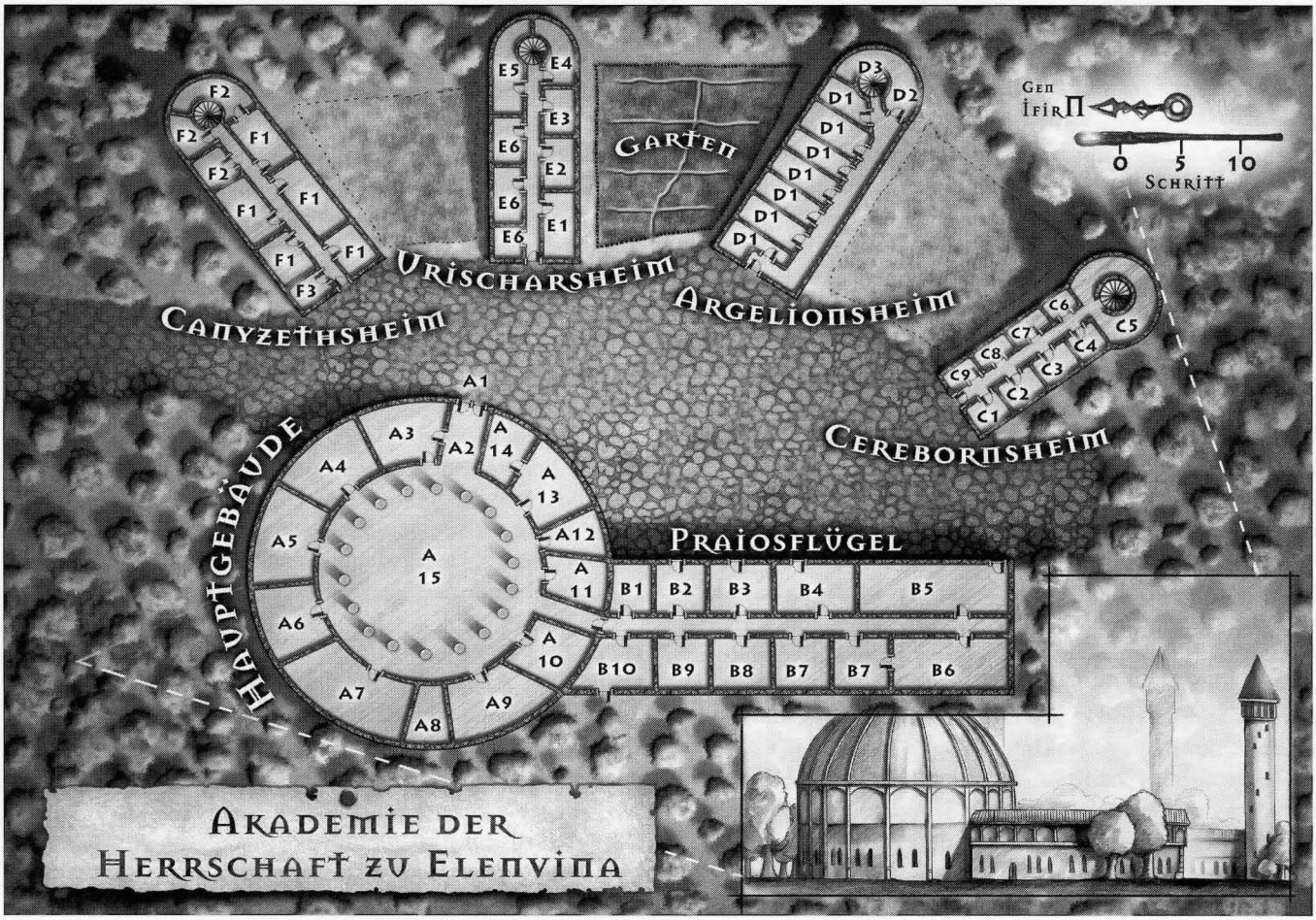
Gegenüber dem Hauptgebäude liegen die vier restlichen Akademiebauten, welche jeweils von einem zweistöckigen Turm gekrönt werden, in dessen Räumlichkeiten sich die **Meditationsräume** befinden. **Cerebornsheim (C)** beherbergt die Scholaren, während **Argelionsheim (D)** den Magistern und Gastdozenten vorbehalten ist und **Urischarsheim (E)** der praktischen Unterweisung der Magie und Alchimie dient. Viel Zeit verbringen die Scholaren in **Canyzethsheim (F)**, wo die Serminar- und Arbeitsräume für den theoretischen Unterricht liegen. Der Zugang zu **Galottas Turm** (**D3**) wird von einer dicken Eisentür versperrt, deren Schlüssel die Spektabilität stets um den Hals trägt.

Personen der Akademie

Ruane von Elenvina, Magistra magna controllaria, Convocata, Spektabilität

Die 991 BF geborene Nachfolgerin Jorgen Raul Vittelbecks ist eine dünne, herrische Frau von schlichtem Äußeren. Dahinter verbergen sich jedoch ein heller Kopf und ein eiserner Wille. Die Base der Baronin von Elenvina ist als strenge Weißmagierin der Ansicht, dass nur Entbehrung und Askese den Charakter eines Magiers recht formen, und führt den mehr als strengen Führungsstil Vittelbecks mustergültig fort. Als Akademiespektabilität übt sie die Gildengerichtsbarkeit in weitem Umkreis um Elenvina (namentlich in den Provinzen Albernia, Nordmarken, Windhag und Kosch) aus.

Der schiere Kampf ums Dasein im vom Praios-Glauben geprägten Elenvina hat dazu geführt, dass Ruane nach außen hin zwar die Fassade der mustergültigen weißen Akademie aufrechterhält, hinter den Kulissen jedoch verzweifelt und mit nicht sehr praiosgefälligen Methoden nach Verbündeten gegen die Schließung der Schu-



le sucht. Dieser Konflikt treibt sie immer wieder in tiefe Selbstzweifel, doch ihren dringendsten Wunsch – die Beichte im Praios-Tempel – darf sie sich nicht erfüllen. Die Suche nach neuen finanziellen Mitteln und der tagtägliche Kampf gegen die Schließung ihrer Akademie treiben Ruane um und halten sie auch sehr häufig vom Lehrbetrieb ab. In Gritten Raudups, der Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, hat sie eine Leidensgenossin gefunden. Die beiden Frauen sind sich seit dem Allaventurischen Magierkonvent 1034 BF freundschaftlich verbunden und versuchen sich gegenseitig, über die Gildengrenzen hinweg, zu unterstützen. Denn Ruane mangelt es an Verbündeten im Collegium Canonicum (dem sie selbst angehört), weswegen sie sich immer mehr zu einer gildeninternen Kontrahentin des Convocatus Primus Saldor Foslarin entwickelt, dessen strengen Führungsstil sie zwar teilt, jedoch nicht weiter tatenlos zusehen möchte, wie Foslarin ihre Akademie weiter in die Bedeutungslosigkeit abdriften lässt.

Andrello ya Narro, Magister ordinarius clarobservantius

Magister ya Narro (*988, schwarzer Pferdeschwanz, aalglattes Lächeln, sehr von sich eingenommen) obliegt die Ausstellung der Ma-

Legende

Hauptgebäude
A1 Madator
A2 Eingangshalle
A3 Empfangsstube
A4 Scriptorium
A5 Bibliothek
A6 Lesesaal
A7 Salon
A8 Versiegelter Praios-Schrein
A9 Asservatenkammer
A10 Kammer für Gildenangelegenheiten
A11 Gästeschlafsaal
A12 Vorratsraum
A13 Schreibstube der Spektabilität
A14 Schlafraum der Spektabilität
A15 Aula Magna

Praiosflügel
B1 Karzer
B2 Heiler
B3 Waschraum
B4 Waschküche
B5 Mensa
B6 Küche
B7 Vorratskammern
B8 Kammer der Bediensteten
B9 Abort
B10 Stabschreinerei

Cerebornsheim
C1 Schlafraum der Tutoren
C2 Schlafraum der Studiosi
C3 Schlafraum der Novizen
C4 Schlafraum der Eleven
C5 Gemeinschaftsraum
C6 Abort
C7 Waschraum
C8 Studierzimmer
C9 Schlafraum des Regens

Argelionsheim
D1 Schlaf- und Arbeitsräume der Magister
D2 Schlafsaal für Gastdozenten
D3 Treppe zu Galottas Turm

Urischarsheim
E1 Lehrlabor
E2 Alchimistische Vorratskammer
E3 Werkstatt
E4 Arbeitsraum
E5 Alchimistenlabor
E6 Zauberkammern

Canyzethsheim
F1 Seminarräume
F2 Arbeitsräume
F3 Vorratsraum



gierdispens an auswärtige Magier. Eine Machtposition, die ihm behagt und die er Besuchern oftmals ausgiebig unter die Nase reibt. Während seiner Ausbildung gehörte der gebürtige Horasier zu den wenigen auswärtigen Scholaren in Elenvina, und noch heute nimmt er sich solcher an und versucht sie so gut es geht zu fördern. Dass er seine Unterrichtsstunden mit beißendem Spott über seine Collegae zu würzen pflegt, erheitert zwar immer wieder die Scholaren, führt aber auch dazu, dass Andrello innerhalb des Lehrkörpers relativ isoliert bleibt. Sein Steckenpferd ist das (geheime) Studium von Schriften des Fasarer Erzmagiers Thomeg Atherion, mit dem Ziel, neue Meditationstechniken zu entwickeln. Ya Narro fühlt sich zu Höherem berufen, scheiterte bisher aber jedes Mal bei seinen Bewerbungen für einen Lehrstuhl an einer prestigeträchtigeren Akademie.

Weitere Gelehrte

Celebrans und Magister ordinarius controllarius **Olgrimm Weißbart** (*956, schlohweiße Haare, stets in seinen Bart murmelnd) obliegt neben der Lehre auch die Aufgabe, als Zeremonienmeister für den reibungslosen Ablauf von Aufnahmen und Prüfungen zu sorgen. Der alte Weggefährte der verstorbenen Spektabilität Vittelbeck gilt als großer Meister der astralen Meditation; ihm obliegt die Unterweisung der Scholaren in die verschiedensten Meditationstechniken. Obwohl sich die Astralkräfte des alten Meisters in den Jahrzehnten immer weiter vergrößerten, setzt er diese nur sehr ungern ein – aus abergläubischer Angst, dass die einmal entströmte Sternenkraft nicht mehr in seinen alten Körper zurück wollen könnte.

Neetya von Eslamsgrund (*1002, unabhängige Frohnatur, hält sich streng an die gildenmagische Kleiderordnung) unterrichtet als Magistra minor contraria und Gastdozentin regelmäßig in Elenvina. Hin und her gerissen, ob sie eines Tages auf einen ordentlichen Lehrstuhl in Elenvina oder an einer anderen Akademie spekulieren oder doch lieber als freie Lehrmeisterin unterrichten soll, genießt sie ihre Sonderstellung als Gastdozentin an der Akademie in vollen Zügen. Wo sie mit umso größerer Inbrunst ihrem Lehrauftrag nachgeht, drückt sie sich bei jeder Gelegenheit von den unangenehmeren, administrativen Aufgaben. Das Schicksal der Akademie geht ihr dabei nicht sonderlich nahe, ihr Umgang mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln kann nur als verschwenderisch bezeichnet werden. Nichtsdestotrotz greift Ruane immer wieder auf die junge Maga zurück, da sie es wie kaum eine zweite an der Akademie versteht, den Scholaren den Lehrinhalt zu vermitteln, und unter dem Strich immer noch billiger als ein gestandener Magus ist.

Als Akquisor bereist Adeptus **Melcher Fernel** (*1010, gutmütig und naiv, Hamsterbacken) das Nordmärker Hinterland, stets auf der Suche nach magiebegabten Kindern, um diese der Akademie zuzuführen. Der Weidener Mephalit hat zwar die vorderste Aufgabe, solche Kinder vor dem Zugriff von Druiden und Hexen zu beschützen, welche ihrerseits auf der Suche nach geeigneten Zöglingen sind, wird ob seiner Naivität aber gerne von gestandenen Naturzauberern an der Nase herumgeführt. Insgeheim sympathisiert der talentierte Hellsichtsmagier sogar mit einigen von ihnen und verabscheut die harte und fordernde Ausbildung in Elenvina. Es kam schon vor, dass er einem Diener Sumus ein Kind zur Ausbildung überließ, weil er es nicht übers Herz brachte, es nach Elenvina und somit in die harten Hände der Spektabilität zu schicken.

Bedienstete

Ugdalf der Koch (*984, faulendes Zahnwerk, häufig übellaunig) gehört zu den wenigen Bediensteten, die nicht in der Stadt, sondern direkt in der Akademie wohnen. Er zaubert in seiner Küche mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zwar ein ganz ordentliches Essen, würde sich selbst jedoch gerne auch ein wenig mehr Abwechslung gönnen, wenn es die Akademiefinanzen nur zulassen würden. Da er es als persönliche Beleidigung empfindet, wenn die Lehrmeister in einer städtischen Gaststätte einkehren – was sie im Beisein von Gästen häufig zu tun pflegen – leiden meist die anderen Akademiebewohner unter der schlechten Laune Ugdalfs.

Einmal in der Woche besucht die Heilerin **Salina Bächerle** (*991, tiefe Sorgenfalten, melancholisch), die Schwester der Stadtalchimistin Korina Bächerle, die Akademie und kümmert sich um erkrankte oder verletzte Scholaren. Sie kommt dieser Arbeit unentgeltlich nach und es machen an der Akademie immer wieder die Gerüchte die Runde, sie sei in Tat und Wahrheit eine Hexe. Doch Ruane bürgt höchstpersönlich für Salina, und es käme niemanden in den Sinn, die Autorität und Aufrichtigkeit Ruanes in Frage zu stellen.





Die Helden an der Akademie der Herrschaft

Helden werden die Akademie am ehesten ansteuern, wenn sie sich in Elenvina aufhalten und um einen Magiedispens ersuchen. Ansonsten hat die Akademie weit gereisten Helden nur wenig zu bieten, es sei denn, sie suchen götterfürchtige, magisch begabte Verbündete im westlichen Mittelreich und sind bereit, für die Dienste auch tief in die Tasche zu greifen. So lange die Helden als potenzielle Geldspender auftreten, werden sie von den Akademiebewohnern nach aller Regel der Kunst umgarnt und sehr respektvoll behandelt. Sobald sich jedoch herausstellt, dass von den Helden nichts zu holen ist – oder noch schlimmer, diese Kosten verursachen könnten – kühlt der Umgangston spürbar ab. Dann mögen nur noch gewichtige Argumente oder größere Bedrohungen dazu führen, dass die Akademie bereit ist, die Helden zu unterstützen. Denn schlussendlich steht die Akademie auf der Seite von Recht und Gesetz. Gästen steht einzig das Hauptgebäude offen, nur falls die Helden längere Zeit an der Akademie zu verweilen gedenken, dürfen sie auch die restlichen Gebäude frei betreten.

Dienstleistungen

Wer immer in den westlichen Provinzen des Mittelreiches auf der Suche nach göttergefälliger Magie ist, wendet sich an die Elenviner Akademie. Dennoch hat die Akademie größte Mühe, genügend Bittsteller anzulocken. Die praiosgläubigen Elenviner suchen bei Problemen im Zusammenhang mit Magie erst den Praios-Tempel auf, und nur wenige schlagen danach noch den Weg zur Akademie ein. Nicht gerade förderlich ist außerdem, dass die Akademie jeden Bittsteller eingehend über sein Vorleben ausfragt und bei verdächtigten Bitten oder wirkenden Zaubern auch die moralische Standhaftigkeit in Frage stellt, ehe man gewillt ist, zu helfen. Die Qualität der angebotenen Dienstleistungen ist gute Durchschnittskost, die Preise wiederum bewegen sich meist im etwas höheren Rahmen – wenn dann jemand schon eine Dienstleistung in Elenvina in Anspruch nimmt, dann will die Akademie auch sichergehen, dass sie nicht zu kurz kommt. Eine besondere Dienstleistung Elenvinas ist diejenige des 'magischen Diplomaten'. Als solche begleiten Elenviner ihre Auftraggeber (hauptsächlich Adlige) zu schwierigen Verhandlungen, um diese aus dem Hintergrund und mit dem Einsatz von Magie zu beeinflussen.

Die Bibliothek

Viele Regale der Bibliothek stehen leer oder sind nur, meist dank zahlreicher Abschriften, halb gefüllt. Denn ob der engen finanziellen Situation sieht sich die Akademie immer wieder gezwungen, Bücher und Schriften zu veräußern. Umgekehrt reichen die Finanzmittel nur selten, neue Werke zu erwerben. Wären da nicht die großzügigen Absolventen, die auch Jahre nach ihrem Abschluss hin und wieder der Akademie ein Buch vermachen, besäße die Akademie bereits seit längerem einen Bücherbestand, der in keiner Weise den Vorgaben der Weißen Gilde genügen würde. Die Magister schließen ihre eigenen Schriften in großen Truhen weg, aus Angst, dass ihre Bücher ohne ihr Wissen durch die Spektabilität dem Meistbietenden angeboten werden.

Die stark abgenutzten Erstabschriften werden nur für den Unterricht verwendet, ansonsten müssen Scholaren wie auswärtige Bibliotheksbesucher mit den zahlreichen Akademieeigenen Abschriften Vorlieb nehmen, deren Qualität jedoch höchst unterschiedlich ausfällt.

Immens: –
Sehr groß: –
Groß: –
Ansehnlich: Magica controllaria, Rechtskunde, Magiekunde
Hinlänglich: Magica combattiva, Magica contraria, Geschichswissen, Tier- und Pflanzenkunde, Götter/Kulte (nur Zwölfgötter)
Gering: diverse, darunter Alchimie, Magica clarobservantia, Magica curativa
Minimal: diverse

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	7	18
Entzauberung (Verwandlung)	4	6	8
Entzauberung (andere)	5	6	10
Exorzismus (Dämonen)	5	6	16
Herstellung von Alchimika	4	7	12
Magische Heilung (Gift)	4	5	8
Magische Heilung (Wunden)	6	9	14
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	6	7	14
Magische Hellsicht (andere)	5	7	10
Magischer Diplomat (Magister)	10	10	8
Magischer Diplomat (Adept)	7	8	12
Prüfung des magischen Potenzials	5	6	18
Sterndeutung und Horoskoperstellung	3	6	10
Verzauberung (Hauszauber)	7	9	18
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	5	8	14



Der größte Schatz der Akademie ist die Originalausgabe des Werkes *Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft*, auf dessen Grundlage viele Unterrichtsübungen basieren. Spektabilität Ruane von Elenvina hütet das Buch wie ihren Augapfel und lässt nur die wenigsten einen Blick darauf werfen. Tatsächlich fürchtet sie sich vor dem Tag, an dem sie vor die Wahl gestellt wird, den Quarto zu verkaufen oder die Akademiepforten schließen zu müssen.

Zweitstudium

Elenvina nimmt nur andere Weißmagier als Zweitstudenten auf, kann aber nicht gerade darüber klagen, aus einer Vielzahl von Bewerbern auswählen zu müssen. Nur etwa alle zwei Jahre findet sich ein Adept in Elenvina mit dem Wunsch ein, hier ein Zweitstudium zu absolvieren. Bewerber werden eingehend durch den gesamten Lehrkörper geprüft, wobei eine großzügige Spende selbst die besten Referenzen aussticht – niemals aber Göttertreue und einen festen Willen ersetzen kann. Die Kosten für das Zweitstudium müssen im Voraus bezahlt werden und können nicht abgearbeitet werden – obwohl der Gaststudent als Magister minor zur Gänze in den Akademiebetrieb eingebunden ist und sich die Lehrmeister gerne auf ihn abstützen, um ungeliebte Unterrichtsstunden abzuschieben. Bei den Scholaren sind die meisten Gaststudenten sehr beliebt, da sie mit Geschichten aus der weiten Welt den manchmal tristen und eintönigen Unterricht auflockern.

Abenteuer an der Akademie der Herrschaft

Elenvina ist geradezu auf Heldenhilfe angewiesen – wobei die erbotene Hilfe über kurz oder lang darauf abzielt, Geld in die Akademiekassen zu spülen und das weitere Überleben der Lehrstätte zu sichern. Je einflussreicher die Helden sind, desto eher werden Akademieabgesandte an sie herantreten und um ihre Unterstützung buhlen. Allerdings werden die Aufträge der Akademie der Herrschaft die Helden weit eher in die Ferne verschlagen, denn an Elenvina binden – schließlich ist hier kein Gold zu holen. Für Elenvina allgegenwärtig ist die Bedrohung von Außen, die jedoch weniger in magischen Phänomenen, denn in Praioti, herzoglichen Abgesandten oder Gläubigern auftritt. Eine untypische Aufgabe mag für Helden sein, im Namen der Akademie das Verbrechen eines Zauberkundigen in Elenvina aufzuklären, gleichzeitig aber alle Spuren zu verwischen, die darauf hindeuten, dass es sich um einen Zauberer mit Magiedispens gehandelt hat. Denn dann könnte die Akademie zur Verantwortung gezogen werden, was gleichzeitig ihr Aus bedeuten könnte.

Der Giftschrank

Um es kurz zu fassen: Die Elenviner Asservatenkammer beherbergt vor allem eins, nämlich Staub. Gefährliche und suspekte Artefakte werden dem Praios-Tempel übergeben und was trotzdem seinen Weg in die Asservatenkammer findet, wird kurze Zeit später wieder veräußert. Entsprechend liegt es in Ihrem Ermessen, welche Objekte zeitweise (höchstens zwei bis drei Monate) in Elenvina aufbewahrt werden.

Geheimnisse der Akademie

Ein gut gehütetes Geheimnis der Akademie ist die jahrzehntelange Erforschung der Magieresistenz. Im Fokus steht dabei vorwiegend die Steigerung durch Meditation und Konzentration der eigenen Magieresistenz, aber auch die Senkung und Durchbrechung dieser Resistenz von anderen Lebewesen wird insgeheim intensiv untersucht. In der Zauberwerkstatt wird der PSYCHOSTABILIS immer weiter verfeinert. Ein großer Teil der Akademiegelder fließt in diese Forschungen, welche von einigen Magistern unter Führung Ruanes betrieben werden. Die Arbeiten sind mittlerweile an einem Punkt angelangt, an dem die Magister nur zu gerne die Schriften des Schwarzmagiers *Zulipan von Punin* in den Händen halten würden.

Dass die Akademie für die Erteilung des Magiedispenses auch eine Gebühr erhebt, um die stets klammen Kassen aufzufüllen, ist der Elenviner Stadtobrigkeit unbekannt. Dabei hilft der Akademie der BANNBALADIN ungemein, um diesen Umstand stets aufs Neue zu vertuschen.

Der heute versiegelte Praios-Schrein war das Geschenk eines besonders praiosfrommen Hochgeweihten der Elenviner Wehr-Halle. Der Schrein hatte tatsächlich den Zweck, die Akademie zu schwächen und ihre Bewohner aus der Stadt zu treiben. Die magiebannende Wirkung des Schreins entfaltet sich allerdings nur mit der Zeit, und noch ist unklar, ob die Versiegelung des Raumes wirklich genügt, um die Kräfte einzudämmen. Zumindest beklagen sich die Magister bei längerem Aufenthalt im **Salon** (**A7**), der an den zugemauerten Raum angrenzt, immer häufiger über Kopfschmerzen und Konzentrationsschwächen.

Umgekehrt soll im Akademiewald ein Geheimgang verborgen liegen, der die Akademie mit dem Praios-Tempel verbindet. Und wann immer etwas im Tempel verloren geht, werden die Gildenmagier verdächtigt, sich des Geheimgangs bedient zu haben, um die Praioten zu bestehlen. Und obwohl sie bisher nichts beweisen konnten, liegen sie mit ihrer Vermutung nicht ganz falsch: Tatsächlich bedient sich Spektabilität Ruane von Zeit zu Zeit dieses Ganges, um Artefakte und andere Gaben aus der Bevölkerung (jedoch keine geweihten Gegenstände) aus dem Tempel zu entwenden und an zwielichtigen Mittelsmänner weiterzuverkaufen, um die Akademiekassen aufzufüllen. Dabei kommt ihr ihre *Verhüllte Aura*, ihre mentale Stärke und ihr unscheinbares Äußeres zugute, denn zu ihrer Kundschaft gehören auch misstrauische Zauberkundige, die ihr Gegenüber gerne mit Hellsichtszaubern belegen.

Spektabilität Vittelbeck rettete der kleinen Salina Bächerle einst das Leben, als ein Fuhrwerk sie zu überfahren drohte. Der Alte erkannte die schlummernde magische Begabung Salinas und schloss sie in sein Herz. Doch bereits nach kurzer Zeit musste er einsehen, dass sie größte Mühe mit der strengen Disziplin, vor allem aber mit der wissenschaftlichen Sicht der Gildenmagie auf Madas Gabe bekundete. Schweren Herzens überließ er sie einer Druidin zur Ausbildung (und weihte Ruane ein), nahm Salina aber das Versprechen ab, dass sie trotzdem auf ihre Art der Akademie zu dienen hatte. Und so hilft die junge Druidin (die die Akademie nur mit einem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT betritt) mit ihren Heilkünsten aus.

Eine in der Akademie weit verbreitete Legende besagt, dass die Akademieoberen kurz vor der Aberkennung Elenvinas als

Galottas Turm

Der Turm des Argelionsheims diente traditionell der Akademiespektabilität als Wohn- und Arbeitstätte. Seit der Amtszeit von Galotta wird der Turm allerdings gemieden und nach einem Einbruch im Jahre 1027 BF ist es sogar strengstens verboten, das Turmgewölbe zu betreten. Der Einbruch hatte als angenehme Nebenwirkung, dass der von Galotta eingesetzte Wächter endlich vernichtet werden konnte. Als offizielle Sprachregelung ließ die Akademie verlauten, dass sich Galottas Schutzmagie nach 25 Jahren verselbstständigt habe, es den Magistern aber gelungen sei, den Turm endgültig zu reinigen. Dass in Tat und Wahrheit Helden hinter dem Einbruch und der Bezwingung des Wächters stecken, versteht sich von selbst. Ob sich auch heute noch Hinterlassenschaften von Galotta in dem Turm finden lassen, sei Ihnen überlassen. Spektabilität Ruane ist nicht gewillt, den Turm wieder zu bewohnen – aber durchaus bereit, ihn dem meistbietenden Magier als Heimstatt anzubieten (bei einer Monatsmiete von etwa 50 Dukaten, wobei der Preis sicherlich verhandelbar ist). Bisher hat sich aber noch kein Interessent eingefunden, den die Akademie auch akzeptieren würde – einem Spielermagier mit einem guten Leumund würde die Spektabilität den Turm aber bestimmt vermieten.

Szenarioideen

Mengreyths Erbe

992 BF verwies Spektabilität Vittelbeck den Alchimisten Aluris Mengreyth wegen "schwartzmagischer Alchymie und lästerlichen Aktivitäten" der Akademie. Als Apotheker in Winhall beschwor er wenige Jahre später eine Werwolfsplage in der Stadt herauf, ehe er sich in den Dienst des Heptarchen Rhazzazors stellte und später als Mitglied des Nekromantenrates in der Warunkei nach der Essenz des Sterbens forschte. Im alten, unübersichtlichen Alchimielabor liegen noch immer einzelne Tinkturen Mengreyths herum. Eine solche Tinktur fiel der neugierigen Novizin *Yolande* in die Hände, die sie mit einem Charisma-Elixier verwechselte und trank. Als Werwolf treibt sie nun in dunklen Nächten zuerst in der Akademie und dann (falls die Helden sie nicht genügend schnell enttarnen und aufhalten) in der Stadt Elenvina ihr Unwesen. Ihr erstes Opfer ist ein kurz vor seinem Abschluss stehender Candidatus. Die Akademie bittet die Helden, den Todesfall aufzuklären, da es sich offenbar um einen Akademieangehörigen handeln muss und Ruane verhindern will, dass Gerüchte in der Stadt die Runde machen, die der Akademie weiter schaden könnten. Ungewöhnliche Kratzspuren und Wolfshaare, die im Karzer aufgefunden werden, können den Helden den entscheidenden Hinweis liefern. Salinas Druidenwissen wiederum mag helfen, Yolande von ihrem Fluch zu befreien.

Reichsakademie den letzten (sehr großzügige) kaiserlichen Beitrag aus Elenvina heraus schafften und an einem sicheren Ort verwahrten. Verschiedene Schatzkarten sind in der ganzen Stadt im Umlauf, einige Jahrzehnte- oder Jahrhunderte alt, bei anderen ist die Tinte noch nicht einmal getrocknet.

Spektabilität Ruane hat kürzlich einem weitgereisten Abenteuer eine nur nominelle Stelle als Magister extraordinarius regelrecht verkauft. Der Magier wollte sich mit dem klangvollen Titel schmücken, ohne dafür sein bisheriges Leben aufgeben zu müssen. Nun überlegt die Spektabilität auch in Zukunft entsprechende Titel zu verschachern, um Geld in die Akademiekassen zu spülen – aber wenn doch einmal ein solcher "Magister" Schande über die Akademie bringt, könnte sie auch darauf angewiesen sein, dass Helden den Übeltäter aufspüren.

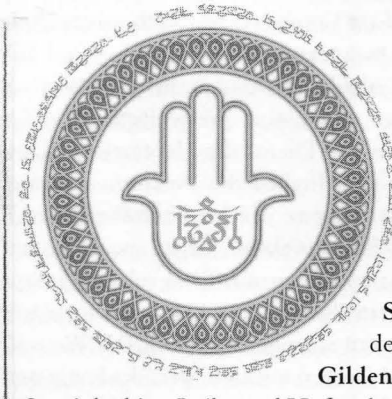


Zwischen den Stühlen

Der junge Akquisor Melcher Fernel befindet sich in Bedrängnis: Da hat er doch ein vielversprechendes Kind im Nordmärker Hinterland aufgespürt, und was passiert? Ein Druide bekundet ebenfalls sein Interesse, während die besorgten Eltern die magische Begabung ihres Kindes nichts wahrhaben wollen und stattdessen wünschen, dass es das Praios-Noviziat antritt. Von der Situation hoffnungslos überfordert, bittet Melcher die Helden darum, die Situation zu lösen. Handelt es sich bei dem auf den ersten Blick harmlosen Druiden wirklich um einen friedfertigen Naturzauberer oder hat er nicht weit finsterere Pläne für das magisch hochpotente Kind? Wie lässt sich die gestrenge Praios-Geweihte überzeugen, dass es das Beste für das Kind wäre, wenn es eine magische Ausbildung genießen würde? Wie können die Helden die armen Eltern für den Verlust ihres Augapfels entschädigen? Und was hat das plötzliche Auftauchen eines Schülers Oswyn Puschinskes zu bedeuten?



Die Bannakademie Fasar



Vollständiger Name: Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar
Standort: Fasar, Tulamidenlande
Gildenzugehörigkeit: gildenlos
Spezialgebiet: Leib- und Hofzauberei für die Erhabenen Fasars mit Spezialisierung auf Vereitelung von und Schutz vor feindlicher Magie (Merkmal *Antimagie*)
Größe: klein
Spektabilität: Sarim al'Jabar
Personen der Historie: Vescudor ay Fasar, Magister und Artefaktmagier (932–985 BF); Mermodion, ehemaliger Magister und Experte für Austreibungen (ca. 950–1016 BF)
Bedeutende Abgänger: Rhenaya Cerrillio, emeritierte Spektabilität aus Riva (* 943 BF); Naomi du Berilis, Hofmagierin und Geliebte des Königs von Brabak (*991 BF)
Fachliche Reputation: Unter Gildenmagiern nahezu unbekannt, genießen Absolventen bei den Gönnern der Akademie höchstes Vertrauen als loyale Leibzauberer und Experten für magische Belange.
Einfluss: groß (stark regional begrenzt)
Finanzkraft: groß
Ausstattung: groß (vor allem Lehre, kaum Forschung)
Bibliotheksbestand: ansehnlich

Die Bannakademie Fasar, oft kurz *Al'Amulyat* ('die Schutzzeichen') genannt, bildet Schutz- und Leibmagier aus, die über ein hohes Maß an Vertrauenswürdigkeit und Diskretion verfügen. Einige der Fasarer Erhabenen – die wahren Machtfiguren der Stadt – schwören auf die Dienste der ausgebildeten Adepten.
In der öffentlichen Wahrnehmung – sowohl in der Stadt wie auch in Magierkreisen – ist die Akademie nicht existent. Diese Geheimhaltung ist die stärkste Waffe der Bannakademie. Ohne Gilde, ohne Regularien und Pflichten lässt sich die Ausbildung sehr effizient auf die Bedürfnisse der Gönner ausrichten, dafür nimmt man in Kauf, nicht die Privilegien zu besitzen, die andere Magier in den zivilisierten Ländern Aventuriens genießen. Oftmals werden Fasarer Adepten nicht einmal als Magier erkannt.
Die Schüler stammen in der Regel aus dem direkten Gefolge eines Gönners der Akademie, der als *Sahib* bezeichnet wird. Nach der Ausbildung sind die Absolventen für mindestens fünf Jahre ihrem Gönner verpflichtet und stehen auch nach dieser Zeit oftmals noch in seinen Diensten.
Im Zentrum der Ausbildung steht selbstverständlich die Schutz- und Antimagie, mit Aspekten der Heilung und Hellsicht – kurz: alle notwendigen Fertigkeiten, die man als Leibwächter und Berater hoher Herrschaften benötigt. Darüber hinaus lernen die Scholaren zumeist ein weiteres Gebiet, etwa die Alchimie oder Artefaktherstellung, um auch in diesem gute Dienste leisten zu können.
Philosophisch lässt sich die Bannakademie durchaus als Magierschule grauer Prägung bezeichnen, da man einen disziplinierten Umgang mit der Magie lehrt, der zwischen den starken ethischen Reglementierungen einerseits und der Freiheit der Forschung andererseits liegt. Ein Gildenanschluss steht nichtsdestotrotz außer Frage, da zwei wesentliche Kriterien einem solchen Schritt entgegenstehen: die Geheimhaltung einerseits und die Ausrichtung des Lehrplans auf die Wünsche der Sahibim.

Die Geschichte der Bannakademie

Gegründet wurde die Bannakademie **zwischen 920 und 930 BF** von einigen Erhabenen Fasars. Der Grund dieses seltenen Zusammenschlusses der erbitterten Rivalen war die Erkenntnis, dass man loyale Schutz- und Leibmagier benötigte und man deren Ausbildung nicht in die Hände der Al'Achami-Akademie legen könne, deren Spektabilitäten ebenfalls zu den einflussreichsten und machthungrigsten Personen Fasars zählen.
Bis zu den heutigen Tagen gibt es kaum etwas über die Bannakademie zu berichten. Sie erfüllt die Aufgabe, die ihnen die Stifter zugedacht hatten, mit Zuverlässigkeit; an spektakulären Enthüllungen und Nachrichten ist man naturgemäß nicht interessiert. So ist es ein gut gehütetes Geheimnis, dass Magister *Vescudor* vor rund 50 Jahren die Thesis für magische Behältnisse schuf, mit denen sich verderbliche Waren länger aufbewahren lassen. Ebenso wenig bekannt ist, dass die Fasarer Bannmagier über eine ausgeprägte Kenntnis der Arkanoglyphen verfügen und einige Zeichen selbst entwickelt bzw. rekonstruiert haben. Die Rückgriffe auf die Tradition der Mudramulim allerdings, in deren Nachfolge sich die Bannmagier gerne sehen, gehört ins Reich der Legenden.

Leben an der Akademie

Die Fasarer Bannakademie ist eine Welt für sich. Trotz der Lage in einer der größten Städte Aventuriens leben Schüler und Lehrer abgeschieden, ein wissenschaftlicher Austausch mit anderen Magierakademien findet nicht statt. Die Bannakademie ist in erster Linie eine Schule für künftige Leib- und Schutzmagier, Forschung findet nur in stark begrenztem Rahmen statt und hängt immer von den aktuell an der Bannakademie lehrenden Magiern ab.

Die Ausbildung

Wenn ein Sahib einen Magier benötigt, so schickt er einen geeigneten Schüler an die Bannakademie. Diese Kinder entstammen entweder der weiteren Familie der Erhabenen, sind vielleicht Kinder der Nebenfrauen oder Mätressen oder die Sprösslinge von Geschwistern oder Cousins, gehören zum Gefolge oder zur Dienerschaft der Erhabenen oder sind gezielt erworbene Sklaven. Für die Familien der Kinder ist diese Erwählung ein großes Privileg.

Im Gegensatz zu den anderen tulamidischen Magierakademien studieren in Fasar viele Mädchen, bisweilen sogar mehr als Jungen. Dahinter steht keine ideologische Überzeugung, sondern reine Pragmatik: In den männerdominierten Tulamidenlanden erwarten nur die Wenigsten, dass ausgerechnet eine Frau in der Magie bewandert ist.

Wenn ein Novize von den Magistern als geeignet akzeptiert wird, schließen sich hinter ihm (oder ihr) die Tore. Für den größten Rest der Ausbildung bleiben die Schüler von ihren Familien getrennt, es gibt keine Besuchstage oder Urlaube. Auch müssen sich die Kinder von einem Tag auf den anderen an das Leben ohne Tageslicht gewöhnen. Sie leben und arbeiten die meiste Zeit in den Räumen der Bannakademie unter Tage, Exkursionen und praktische Übungen in Unauffälligkeit finden in Begleitung durch Lehrpersonal statt und stellen eine Belohnung für gute Leistungen dar.



Regeltechnische Optionen und Vorschläge

Die Magier-Profession dieser Akademie aus **WdH S. 180f.** besitzt zwei automatische Nachteile, die man je nach Konzept auswechseln oder streichen kann. *Gesucht I* eignet sich vor allem im Kampagnenspiel in zivilisierten Gegenden, in denen es tatsächlich zum Nachteil gereichen kann, die magische Ausbildung zu verheimlichen. In weiten Teilen der Tulamidenlande oder auch den wilden Außenbereichen Aventuriens ist dieser Nachteil jedoch irrelevant. Man könnte ihn gleichwertig durch *Randgruppe* ersetzen, um die Vorteile der *Akademischen Ausbildung* zu relativieren, wie bei der Akademie Olport geschehen. Der Nachteil *Verpflichtungen* stellt dar, dass der Absolvent immer noch in der Schuld seines Sahibs steht, was nicht zwangsläufig der Fall sein muss.

Sie können in Absprache mit dem Spielleiter entweder diese Nachteile streichen (die Profession kostet ohne *Gesucht I* 23 GP, ohne *Verpflichtungen* 25 GP, ohne beides 27 GP) oder stattdessen einen Nachteil *Prinzipientreue* für 6 GP neu wählen, der das Verschwiegenheitsgebot der Magier repräsentiert. Dieser wird ebenfalls in die Profession eingerechnet und reduziert die Kosten auf 21, 23 bzw. 25 GP.

Außerdem sei auf die Möglichkeit hingewiesen, auf einen Magierstab zu verzichten. Statt der Bindungs-Sonderfertigkeit kann man die gleichwertige *Weihe der Schale* oder *Bindung der Kugel* wählen, die geeignet sind, Tarnungen als Alchimist oder Wahrsager zu unterstützen.

Zur Wahrung des politischen Gleichgewichts an der Bannakademie haben die Erhabenen vereinbart, dass sie alle zu ungefähr gleichen Teilen das Personal der Akademie stellen. Somit entsendet ein Erhabener nie mehr als einen Magister zur gleichen Zeit an die Akademie, auch die Schülerzahlen sind ungefähr ausgeglichen. Manchmal wird ein Lehrmeister kurzerhand ausgewechselt, wenn sein Sahib es will – sei es, weil er einen geeigneteren Magier gefunden hat, der an der Akademie lehren soll, sei es, weil er diesen Lehrmeister künftig für wichtige Beratungen an seiner Seite benötigt.

In der Regel zehn Jahre und somit deutlich länger als an anderen Magierschulen dauert die Ausbildung an der Bannakademie, denn für den Abschluss genügen keine ausreichenden Leistungen. Es müssen schon mindestens gute Bewertungen in allen Prüfungsbereichen sein, will man den Absolventen das Leben eines Erhabenen anvertrauen können. Die Schüler sind angehalten, ein zweites Fachgebiet neben der Antimagie vertiefend zu studieren. Der Wunsch ihres Sahibs ist den Schülern Befehl, sie studieren zudem weitere profane Fächer, um sich geeignete Tarnprofessionen aneignen zu können.

Auf jeden Magister entfallen in der Regel drei Schüler, ein für eine Akademie sehr großzügiges Verhältnis. Jeder Magister betreut die Schüler seines Sahibs als Mentor, mit ihm sind die Scholaren weitaus häufiger zusammen als mit den anderen Lehrern. So entwickeln sich im Laufe der zehn Jahre Ausbildung regelrecht familiäre Bindungen zwischen den Lehrmeistern und Schülern oder den Schülern untereinander. Diese Beziehungen aus Treue und Loyalität werden von den Sahi-



bim durchaus gefördert, da es die künftigen Absolventen eng an die Erhabenen bindet und ihnen bereits einen Eindruck der späteren Hierarchie vermittelt. Zwischen den einzelnen 'Familien' der Akademie gibt es einige Wettkämpfe, die die Schüler zu guten Leistungen anspornen sollen. Manchmal entsteht daraus jedoch mehr als nur freundschaftliche Rivalität. Diese

Magier im Verborgenen

Die allermeisten Absolventen der Bannakademie Fasar verschleiern ihre Herkunft und Ausbildung und sind oftmals nicht als Magier zu erkennen. Aber auch einige Adepten, die bei Privatgelehrten ausgebildet worden sind, ziehen es vor, ihre Profession nicht öffentlich zur Schau zu tragen.

Mittel und Methoden

Für den Augenschein ist eine magische Begabung leicht zu verschleiern. Anstatt Reisegewand, Hut oder Kappe nach Sitte zu tragen, hüllt sich ein Magier, der verborgen bleiben möchte, in ganz reguläre Alltagskleider. Manche pragmatisch orientierten Magier, etwa Adepten aus Olport oder Andergast, tun dies ebenso, ohne etwas verbergen zu wollen. Die Tarnung des Zauberstabs ist dagegen eine schwierigere Aufgabe, da viele Magier kunstvoll gedrechselte und verzierte Stäbe verwenden. Die Fasarer Bannmagier behelfen sich mit einer einfachen Lösung: ihre Stäbe unterscheiden sich nicht von herkömmlichen Kampfstäben. Andere Alternativen sind die Verwendung eines kleineren Stabes, der leicht zu verstecken ist, oder der Verzicht auf einen Zauberstab.

Für viele Magier bleibt das Problem, dass man trotz augenscheinlicher Unauffälligkeit bei jeder magischen Analyse als Zauberkundiger erkannt wird. Für solche Fälle kennt man die Sonderfertigkeit *Aura verhüllen* sowie den Zauberspruch SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, der eine magische Entdeckung erschwert. Um simple Hellsicht zu täuschen, kann man sich als Magiedilettant oder Halbzauberer ausgeben, vor einer ausgiebigen Betrachtung hat dies jedoch keinen Bestand. In Fasar pflegt man zudem die Tarnung mittels eines gefälschten Siegels oder mittels der Behauptung, Adept eines privaten Lehrmeisters zu sein, wenn man sich als Magier zu erkennen geben will. Darüber hinaus gibt es tatsächlich private Magister in Fasar und dem Umland, die Adepten der Akademie Legitimation verschaffen, sogar als Fürsprecher bei Gilden und Akademieprüfungen fungieren, und sich diese Dienste von der Bannakademie fürstlich bezahlen lassen.

Die Heimlichkeit erfordert es oft, dass man nicht erkennt, ob und wann gezaubert wird. Für Gildenmagier ist dies ein schwieriges Unterfangen, gehören doch Gesten und deutliche Formeln zu den Kennzeichen der Repräsentation. Mit der Spontanen Modifikation *Veränderte Technik* oder der Herstellung von geeigneten Artefakten kann man dieses Problem lösen.

Vorteile

Insbesondere in einem konfliktgeladenen und intriganten Umfeld ist es ein großer strategischer Vorteil, die Gegner über die eigenen Fähigkeiten zu täuschen. Ein nicht entdeckter Magier kann für eine Partei entscheidend in einen Konflikt eingreifen, er kann beispielsweise einen Angriff rechtzeitig erkennen und vereiteln oder eine Unachtsamkeit ausnutzen. Viele arglose Menschen werden Opfer heimlich gewirkter Hellsicht- oder Beherrschungsmagie, ohne es zu bemerken. Auch in einem offenen Konflikt ist eine verheimlichte magische Unterstützung oft das ausschlaggebende Moment. Ein Gegner exponiert seine Stellung möglicherweise, wenn er einen entscheidenden Angriff plant und an nicht bemerkter Antimagie scheitert. Andere Gegner haben sich überzeugend täuschen lassen und erwarten keine magischen Angriffe, so dass sie ihre eigenen Schutzvorkehrungen reduzieren, um sie an anderer Stelle einsetzen zu können. Ein verborgen gebliebener Magier kann derartige Lücken gezielt ausnutzen.

Im Alltag bringt es ebenfalls einige Vorteile, nicht als Zauberkundiger erkannt zu werden, gerade in den abgelegenen Gebieten Aventuriens, in denen der Aberglaube gegenüber der Toleranz die Oberhand besitzt. So wie Hexen und Druiden sich durch Tarnung vor aufgebrachten, ängstlichen Dorfbewohnern und fanatischen Bannstrahlern schützen, so kann man auch als Magier von der Verschleierung der eigenen Profession profitieren, denn an 'einen Magier' können sich Bauern und Arbeiter leichter erinnern als an 'einen Geschichtenerzähler' oder 'einen Heiler'.

Nachteile

Wer als Magier inkognito lebt, verzichtet auf verschiedene Privilegien, die der Stand (und in der Regel eine Gildenmitgliedschaft) mit sich bringt: einen besonderen rechtlichen Status, die Erlaubnis lokaler Machthaber, magische Dienstleistungen anzubieten, Bibliotheksnutzung in Magierakademien, die Mitgliedschaft in magischen Zirkeln und Orden, Ansehen und Ehre bei Audienzen und im Alltag.

Solange man nicht enttarnt wird, halten sich die Nachteile zumeist in Grenzen, da man in der Regel gute Gründe hat, auf diese Privilegien zu verzichten. Bei einer Enttarnung allerdings kommen einige Rechtfertigungsprobleme auf den Magier zu: Warum gehört man keiner Gilde an? Warum verheimlicht man seinen Stand? Nicht ganz zu Unrecht erzeugt ein heimliches Verhalten Misstrauen, denn viele Gardisten und auch Richter verfahren nach dem Prinzip 'Wer anständig ist, hat auch nichts zu verbergen.' Die Tarnung wird als ein Mittel zur Verheimlichung eines Vergehens betrachtet – und sicherlich findet sich bei den Nachforschungen irgendeine Straftat, der man den enttarnten Magier bezichtigen kann. Ob der Magier nun tatsächlich für diese Tat verantwortlich war oder nicht, ist zweitrangig – er hat sich durch seine Heimlichkeit nun einmal verdächtig gemacht, was vor allem eine längere Einkerkerung zu weiteren Nachforschungen rechtfertigt.



wird von den Lehrern umgehend unterdrückt, bricht sich aber manchmal Jahre später nach der Ausbildung erneut Bahn, wenn die Rivalen aufeinander treffen.

Nach der *examinatio* müssen die frischgebackenen Adepten zunächst für weitere fünf Jahre in den fast unbezahlten Dienst ihres Sahibs treten, um die Schuld, in der sie auf Grund der privilegierten Ausbildung stehen, zu tilgen. Ein Bannmagier aus Fasar kann daher zumeist frühestens im Alter von 25 Jahren seine eigenen Entscheidungen treffen. Viele von ihnen jedoch verbleiben im Dienst ihrer Sahibim. In wenigen Fällen werden die Adepten von ihren Sahibim als 'Geschenk' an die Höfe verbündeter Potentaten geschickt. Oftmals sind es Emire und Beys aus Mhanadistan oder dem Balash, doch beispielsweise auch der König von Brabak erfreut sich der Gesellschaft einer examinierten Bannmagiern – Donna Naomi du Berilis, die nicht nur Hofzauberin, sondern auch Favoritin des alten Königs ist. Sie ist eine der seltenen Gastschüler aus fremden Landen, die als Schützlinge eines Erhabenen an der Akademie studieren dürfen.

Im Dienst der Erhabenen

Die mächtigsten Persönlichkeiten Fasar heißen 'Erhabene'. Sie sind die Oberhäupter der bedeutenden Familien der Stadt und des Umlandes. Andernorts würde man sie 'Patrizier' nennen, verbunden mit dem Gehabe und dem Reichtum eines Fürsten. Als Bannmagier wird man ausgebildet, um seinem Sahib – einem Erhabenen selbst oder einem Familienmitglied – im Ringen um Macht und Einfluss zur Seite zu stehen und ihn vor Unbill und Heimtücke zu schützen.

Vom Beginn der Ausbildung an werden die Bannmagier eingeschworen, dass sie tief in der Schuld ihres Sahibs stehen, auch später können sie sich nur schwer von diesem Abhängigkeitsverhältnis freisprechen. Im Dienst ihres Gönners übernehmen sie vielfältige Arbeiten. Zuvorderst obliegt ihnen der Schutz des Sahibs vor Attentat und übler Zauberei, sie beraten und unterstützen ihn bei Verhandlungen und begleiten ihn auf Reisen. Einige Erhabene weisen ihren Magiern auch eigenverantwortliche Tätigkeiten zu. Sie schicken sie auf Reisen als Handelsagenten zur Anbahnung neuer Beziehungen oder als Spione oder Diplomaten. Sie beauftragen Magier mit der Herstellung von Artefakten, dem Suchen verborgener Relikte oder der Bannung einer drohenden Gefahr. Selten treten die Adepten tatsächlich als Magier in Erscheinung, sie schlüpfen in tarnende Rollen, als Sterndeuter, Medicus, Alchimist, Kalligraph, als Gesellschafterin oder Haremsdame.

Auch nach dem Ende des Dienstes verbindet Magier und Sahib ein unsichtbares Band der Verpflichtung. Der Magier kennt viele Geheimnisse seines früheren Herrn, und der Preis für die Entlassung aus dem direkten Dienst ist zumeist die Einwilligung, auch bei künftigen Aufträgen dem Sahib zur Verfügung zu stehen. Wahre Freiheit gibt es für Bannmagier nicht.

Die stärkste Waffe eines Bannmagiers ist die Heimlichkeit. Während andere Zauberkundige offene Privilegien genießen, indem sie sich Gilden unterordnen und sich als Magier zu erkennen geben, muss sich der Bannmagier keinen Regularien, sondern nur dem Wort seines Sahibs fügen. Mit einer guten Tarnung wird er oftmals nicht einmal als Magier erkannt und erreicht so vieles, das einem Magier verwehrt bliebe. Nur die wenigsten Bannmagier streben nach Ende ihres Dienstes die Aufnahme in eine Magiergilde an, da sie in Erklärungsnot bezüglich ihrer Ausbildung geraten könnten.

Die Erhabenen Fasars

Die folgenden Persönlichkeiten und ihre Familien unterstützen die Bannakademie. Weitere Erhabene können frei festgelegt werden. Für Details zum Mächtegleichgewicht der Stadt und für weitere Familien schlagen Sie bitte in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** nach. Bestimmte Mächtegruppen wie die Mada Basari oder die Rahja-Kirche zählen nicht zu den Stiftern der Akademie, die Al'Achami unter ihrer Spektabilität *Thomeg Atherion* gilt als Erzfeind, vor dem sich die Bannakademie im Untergrund verbirgt.

- **Khajid ben Farsid** (Fürst Fasars): Herrscher über das Palastviertel, prunksüchtig und bestrebt, seine durch Abstammung hergeleitete Machtstellung über die Grenzen Fasars hinaus zu legitimieren. Er sieht sich in Rivalität zu Sultan Hasrabal von Gorien und Großfürst Selo von Khunchom und beschäftigt mehrere Bannmagier zum Schutz seiner Familie und seiner Liegenschaften.
- **Manach ter Goom** (Bürgermeister Fasars): Sprecher der mittelländisch geprägten Bevölkerung, spezialisiert auf Handel. Er besitzt gute Beziehungen nach Almada, Aranien und Khunchom und benötigt stets vertrauenswürdige Berater, die er auch in alle Richtungen entsendet. Magier aus seinem Gefolge entstammen oft mittelländischen Familien.
- **Tariq ben Rashman** (Geldverleiher): Der intuitive Geschäftssinn, der Tariq, den 'Marawedi-Mogul', auszeichnet, liegt offenbar seiner Familie im Blut. Wahrscheinlicher ist, dass man sich durch die langjährige kompetente Beratung der Bannmagier den Status und Einfluss erarbeitet hat. Tariq gehören Ziegeleien und Steinbrüche, er finanziert häufiger Expeditionen und verkauft besondere Fundstücke an solvente Sammler.
- **Kazim ar-Ranij** (Händler für Importwaren und Rauschmittel): Viele Handelsgüter aus der Fremde werden von Kazim nach Fasar gebracht. Er benötigt stets loyale Mittelsleute, die mit bornischen Pelzjägern und horasischen Schneidern verhandeln. Auch der Transport verbotener Substanzen erfordert fachkundiges Personal, das er von der Bannakademie bezieht.
- **Kerime al'Chadida** (Edelsteinhändlerin): Kerimes Familie hat ihren Reichtum auf den Verkauf von Diamanten und anderen Edelsteinen aus den eigenen Minen begründet, zählt allerdings zu den schwächeren Parteien der Stadt. Die Beschäftigung von Bannmagiern ist für Kerime von immenser Notwendigkeit, um nicht unter die Räder zu geraten. Sie verlässt sich bei ihren eigenen Geschäften auf Subtilität und Diskretion und benötigt neben Magiern auch Meuchler und Einbrecher.

Das Akademiesiegel

Die Bannakademie Fasar gehört keiner Gilde an und legt auch keinen Wert auf öffentliche Identifikation oder Legitimation, dennoch prägt sie ihr eigenes Siegel. Mit ihm weisen sich Bannmagier nur untereinander und gegenüber ihren Sahibim aus, um einen Nachweis für die erfolgreiche Ausbildung liefern zu



Die Bannakademie Fasar in den Augen der/des ...
... Al'Achami-Akademie: "Wenn sie glauben, dass sie uns gefährlich werden könnten, ist es nur gerechtfertigt, sich zu verstecken wie eine Wühlmaus vor dem Falken. Unsere Augen sind besser, unser Krallen schärfer und unser Wille stärker." (Warum Meister Atherion die Existenz der Akademie nicht öffentlich preisgibt, ist sein Geheimnis.)
... Grauen Gilde: "Welche Akademie?"
... Fasarer Erhabenen: "Welche Akademie?" (strenger Blick, leichtes Kopfschütteln zu bemerken)
... Volkes: "Welche Akademie?"

Was man in der Bannakademie Fasar über ... denkt.
... die Al'Achami-Akademie: "Es ist kein Wunder, dass die Sahibim ihnen nicht vertrauen, denn man weiß nie, wer nun wessen Diener ist."
... die Gilden: "Wir brauchen keine Repräsentanz, wir brauchen kein Kontrollorgan, unser Maßstab allen Handels ist nur der Wille unserer Sahibim."
... die Fasarer Erhabenen: "Unsere großzügigen Gönner achten auf Verschwiegenheit und Diskretion und genau das können wir ihnen besser als jeder andere Magier Aventuriens bieten."

können. Das Siegel ist deutlich kleiner als die vergleichbaren Zeichen anderer Akademien, zudem wird es mitnichten in die Handfläche gestochen, sondern in die Kopfhaut hinter dem linken Ohr. Unaufmerksamen Betrachtern erscheint es wie ein Muttermal, nur bei näherer Betrachtung mit Hilfe einer Lupe kann man die Details des Siegels erkennen.
Die Technik, einen arkanen Siegelstock herzustellen und zu verwenden, hat die Bannakademie seinerzeit geraubt. Es ist nicht bekannt, welcher Akademie das beschämende Versäumnis zuzurechnen ist, das Geheimnis der Siegelherstellung verraten zu haben, gerüchteweise könnte es sich um Perricum oder Zorgan gehandelt haben, möglich ist aber auch, dass man den Siegelstock einer ehemaligen Akademie auf Umwegen erworben hat.

Das Leben als Magister

Auch für die Lehrenden an der Bannakademie bedeutet die verborgene Lage große Einschnitte in ihre persönlichen Freiheit. Einige der Magister leben selbst im Akademiekomplex, sie besitzen dort kleinere Wohnungen, die ihnen auch als Arbeits- und Studierstube dienen. Für familiären Anhang gibt es allerdings einerseits keinen Platz und zweitens keine Erlaubnis, sich in der Akademie aufzuhalten; man will den Kreis der Eingeweihten so gering halten wie möglich.
Daher werden vor allem ledige und junge Magister zur Lehre an die Akademie geschickt und nach einigen Jahren wieder abberufen. Altgediente Koryphäen haben sich einen besonderen Status erarbeitet, sie leben in der Regel mit ihren Familien in den Wohnungen der Erhabenen und sind einen Teil ihrer Zeit an der Seite ihrer Sahibim. Für Vorlesungen oder Seminare besuchen sie die Gewölbe der Bannakademie durch einen der verborgenen Zugänge.
Wer sich ausgiebig seinen privaten Forschungen widmen will, ist falsch an der Bannakademie. Das Leben zwischen Lehrtätigkeit und Dienst für den Sahib lässt wenig freie Zeit, um sich einem Magnum Opus zu widmen.
Einige Magister entstammen nicht dem Gefolge eines Erhabenen, sondern treten nur für die Dauer ihrer Lehrtätigkeit in seine Dienste, besonders bei langfristig geplanten Berufungen wird auf eine relative Unabhängigkeit des Magisters von einer Mächtefraktion geachtet.

Typische Unterrichtsstunden: Vorlesung: Gifte und Symptome; Seminar: Präventive Antimagie; Übung: Praktischer Exkurs HELLSICHT TRÜBEN; Arbeitskreis: Kalligraphie
Höchstes Lob eines Magisters: "Ihr erhaltet ab sofort die Erlaubnis zum freien Ausgang!"
Größte Furcht der Scholaren: "Euer Sahib ist nicht erfreut über den Fortgang Eurer Ausbildung. Er ist der Meinung, dass er Euch sein Leben nicht wird anvertrauen können. Eure Ausbildung ist hiermit beendet. Trinkt diesen Becher – seht dies als letzte Gefälligkeit an und akzeptiert Euer Los!"
Redewendung: "der Gang ins Licht", "dem Zug der Vögel folgen", "in die Sphären auffahren" – die Schüler kennen zahlreiche Euphemismen, mit denen das (erfolgreiche) Ende der Ausbildung blumig umschrieben wird. Gefeiert wird das Verlassen der Kellergewölbe, meist in völliger Verkennung, dass auch anschließend erst einmal mehrere Jahre strenger Dienst beim Sahib warten.

Ein Rundgang durch die Bannakademie

Die Bannakademie ist kein einzelnes Gebäude, sondern ein langgezogener unterirdischer Komplex, der durch einige Tunnel miteinander verbunden ist. Das Grundstück eines Pferdehändlers im Stadtteil *Sarjabansarai* dient als Fassade und Tarnung, wenige Eingeweihte – verlässliche Bedienstete aus den Häusern der Gönner – versorgen von hier aus über verborgene Schächte die Akademie mit Vorräten. In der hauseigenen Wäscherei werden Kleider gereinigt, und auch die Wasserversorgung teilen sich die Akademiebewohner mit dem Pferdehändler – eine große gemeinsame Zisterne.
Es gibt mehrere, gut gesicherte Zugänge zur Akademie, die zu den verschiedenen Komplexen, etwa dem Wohnturm (dem *Burj*), dem Laboratorium oder der Bibliothek führen. Ein eigens erbautes Tunnelsystem verbindet die einzelnen Teile der Akademie, die in früheren Zeitaltern einmal Keller, Wohngebäude oder Nutzräume waren. Fast alle Räume sind mit der Arkanoglyphe *Leuchtendes Zeichen* dauerhaft erhellt.
Da die Räumlichkeiten der Bannakademie ein großes aventurisches Geheimnis sind, möchten wir Sie explizit ermutigen, den unten folgenden Grundrissplan als eine Interpretation



aufzufassen und die einzelnen Trakte und Komplexe nach Belieben in der Stadt anzuordnen, durch Tunnel und Geheimgänge zu verbinden und möglicherweise mit anderen Elementen aus dem Fasarer Untergrund anzureichern. Aus diesem Grund widmen wir uns auch eher schlaglichtartig den einzelnen Räumlichkeiten.

Zugänge und Tunnel

Die Bannakademie besitzt mehrere Zugänge, die stark gesichert sind. Der Haupteingang ist ein hinter einer stets verschlossenen Türe verborgenes unscheinbares Treppenhaus im Gebäude des Pferdehändlers. Die Stufen enden vor einer breiten, stabilen **Pforte (E1)**. Diese wird mit mehreren Schiebe-Riegeln gesichert, die aus dem **Wachraum (E4)** heraus bedient werden können.

Jeder Besucher muss zunächst im **Zwinger (E2)** warten. Die Tür hinter ihm wird geschlossen, erst dann öffnet sich die andere Tür. Der zweistufige Einlass soll Eindringlinge so lange aufhalten, bis die Wachmannschaft sich zur Verteidigung sammeln kann. Im so genannten **'Feuerraum' (E3)** stehen drei Kessel, in denen Wasser oder Öl, theoretisch sogar Brandöl, erhitzt wird, um in den Zwinger gepumpt oder gesprüht zu werden. Ein Fallgitter im Gang kann außerdem binnen weniger Augenblicke heruntergelassen werden, um einen Durchbruch zu verhindern.

Auch die altertümlich anmutenden Statuen im Treppenhaus sind nicht nur Dekoration. Eine fungiert durch eine trickreiche Linsen- und Rohr-Apparatur als Kommunikationsmedium mit den Wachleuten, in der anderen sind magische Fallen gespeichert. Die Art der Fallenzauber wechselt, mal ist es ein PARALYSIS, mal ein FULMINICTUS oder PLUMBUMBARUM.

Es gibt mehrere Zugänge dieser Art, zumeist kleiner und mit weniger mechanischen Sicherungen ausgestattet. Dafür aber stellt die magische Sicherheit Eindringlinge vor schwere Aufgaben. Arkanoglyphen wie das *Zeichen gegen Magie*, das *Ungesehene Zeichen* oder das *Fallensiegel*, häufig durch Zusatzzeichen getarnt oder gegen Manipulation geschützt, bilden die Grundlage, häufig ergänzt durch WIDERWILLE oder CLAUDIBUS.

Ehemaligen Schülern wird oftmals die Erinnerung an die Zugänge durch einen MEMORABIA gelöscht, damit diese die Informationen nicht unabsichtlich preisgeben können. Die Kontaktaufnahme der Adepten mit ihrer ehemaligen Akademie erfolgt über verschiedene externe Treffpunkte.

Der Wohntrakt (Burj)

Verschüttet im Boden fanden sich die Reste eines früheren Fasarer Wohnturmes, eines so genannten *Burj*. Drei Stockwerke waren noch gut genug erhalten, um sie erneut nutzen zu können. Der Hauptzugang führt über eine Wendeltreppe von oben in die drei Stockwerke, darunter befindet sich nur eine Kammer mit Verbindung zu einem Fluchttunnel, sollten die Schüler einmal schnell fortgebracht werden müssen.

Im unteren Stockwerk befinden sich die Schlafräume der Schüler, die sich zu viert oder zu sechst ein **Zimmer (W8)** teilen. Die Ältesten Studiosi, oftmals Tutoren oder *Candidati*, erhalten das Recht, im mittleren Stock ein **Zweibettzimmer (W7)** zu beziehen, wo sie Raum und Ruhe zur selbstständigen Arbeit finden. Sie werden von den Magistern auch mit der Beaufsichtigung der jüngeren Schüler betraut.

Neben Arbeits- und Gruppenräumen im Mittelstock verfügt der Burj über zwei große Säle. Einer dient als **Hörsaal (W2)**, der andere ist mit Tischen als **Mensa und Festhalle (W1)** ausgestattet. Die Mahlzeiten werden von der **Küche (Z2)** durch lange Tunnel hierher gebracht, eine umständliche aber auf Grund der Wasserversorgung unumgängliche Lösung. Auch die **Waschräume (Z3/4)** befinden sich weitab des Burj, so dass jeden Morgen alle Schüler in den Tunneln Schlange stehen.

Der Bibliothekskomplex

Ein ausgedienter Speicher fungiert als **Bibliothek (B1)**, dicht an dicht mit Regalen verstellt. In den Seitenkammern hat man die **Seminarräume (B2)** eingerichtet, so dass in der Bibliothek ein reges Kommen und Gehen herrscht – keine ruhige Atmosphäre zum Studieren. Die Plätze in den **Lesesälen (B4)** sind daher sehr begehrt. Einige Schüler schleppen ihre Bücher in die angrenzenden **Meditationskammern (B7)**, um dort wirkliche Ruhe zu haben, nur erwischen lassen dürfen sie sich nicht.

Nahe der Zugänge befindet sich das große Pult des Bibliothecarius, der die Besucher kontrolliert und ein Auge auf die Benutzung der Bücher richten muss. Der geheime Zugang zur **Asservatenkammer (B11/12)** verbirgt sich hinter den Registratur-Regalen. Er ist mit einem WIDERWILLE und einer Türmechanik geschützt.

Das Laboratorium

Das Laboratorium liegt recht weit außerhalb der übrigen Struktur bereits unter dem Suq Fasars. Die Abzüge der Öfen werden in die Schornsteine der oberirdischen Häuser eingeleitet, um sie zu tarnen. Von der **Laborbibliothek (L1)** aus führt ein Geheimweg ins Basarviertel, der auch zur Versorgung mit alchimistischen Materialien benutzt wird. Mit Hilfe der *Glyphe der Elementaren Attraktion Eis* wird die **Eiskammer (L5)** kühl gehalten.

Die Wohnungen der Magister

Im Trakt der Magister leben außer den Lehrenden auch die Familien der Bediensteten, die dauerhaft für die Bannakademie arbeiten, hierzu gehören vor allem die große Haushälterfamilie sowie die meisten Wachleute. Die Wohnungen sind komfortabel eingerichtet, um die Bewohner vergessen zu lassen, wie lange man das Tageslicht nicht mehr gesehen hat.

Die Spektabilität Sarim al'Jabar bewohnt die luxuriösesten Kammern, reich mit Teppichen, Pflanzen und ornamentalem Zierrat geschmückt. Besucher, selbst andere altgediente Magister, lernen nur den **Empfangssalon (M1)** kennen, alle anderen Räumlichkeiten beansprucht der Eigenbrödler Sarim für sich alleine. Es gibt zahlreiche Gerüchte über Geheimgänge, tatsächlich führt ein Gang von Sarims Privatgemächern zur **Asservatenkammer (B11/12)**. Außerdem verfügt er über einen privaten Fluchttunnel. Seine **Geheimkammer (M8)** besitzt mechanisch-magische Zugangssicherungen (CLAUDIBUS in der Schlüsselmeister-Variante).

Legende

Bibliothekskomplex (B)
B1 – Bibliothek
B2 – Seminarräume
B3 – Papyrus-Archiv
B4 – Leseräume
B5 – Scriptorium
B6 – Materiallager
B7 – Meditationskammern
B8 – Vorraum
B9 – Zauberkammer
B10 – Artefaktwerkstatt
B11/12 – Asservatenkammer

Eingangskomplex (E)
E1 – Treppenhaus
E2 – Zwinger
E3 – Feuerraum
E4 – Wachtposten
E5 – Arsenal der Wache

Laborkomplex (L)
L1 – Laborbibliothek
L2 – Lehrlabor
L3 – Labor
L4 – Materialien-Lager
L5 – Eiskammer

Wohnungen der Magister und Bediensteten (M)
M1-8 – Räumlichkeiten der Spektabilität
M1 – Empfangssalon
M2 – Schreibstube
M3 – Schlafraum
M4 – Waschkammer
M5 – Wohnraum
M6 – Arbeitsraum
M7 – Privatbibliothek
M8 – Geheimkammer
M9-12 – Beispielhafte Magister-Wohnung
M9 – Empfangszimmer
M10 – Arbeitsraum
M11 – Schlafraum
M12 – Waschkammer

Wohnturm (Burj; W)
W1 – Aula/Mensa
W2 – Hörsaal
W3 – Archiv
W4 – Aufenthaltsraum
W5 – Gruppen-/Arbeitsräume
W6 – Gruppenräume
W7 – Zweibettzimmer
W8 – Vier- und Sechsbettzimmer

Zisterne (Z)
Z1 – Zisterne
Z2 – Küche
Z3/4 – Waschräume der Schüler
Z5 – Vorratskammern

Treffpunkte

Da auch die Sahibim, ihre Familienmitglieder oder andere Auftraggeber nicht die genaue Lage der Bannakademie kennen und auch nicht erfahren sollen, treffen sich die Magister der Bannakademie mit ihren Kunden außerhalb der Mauern an neutralen Orten, deren Besitzer oft selbst nicht eingeweiht sind, wen sie da zu Gesprächen bewirten. Im Suq gibt es ein Teehaus, das oft Anlaufstelle ist und als Tarnung für den Warenzugang zum Labor fungiert. Auch die Scholaren kehren hier bisweilen zu Praxisseminaren ein, in denen sie ihre Fertigkeiten als Leibmagier und Schutzzauberer in fremder Umgebung erproben und schulen. Das Basarviertel ist ihr Übungsgelände. Auch ein Badehaus sowie die besseren Ränge der Arena sind Orte, an denen sich die Bannmagier mit den Sahibim treffen.

Personen der Akademie

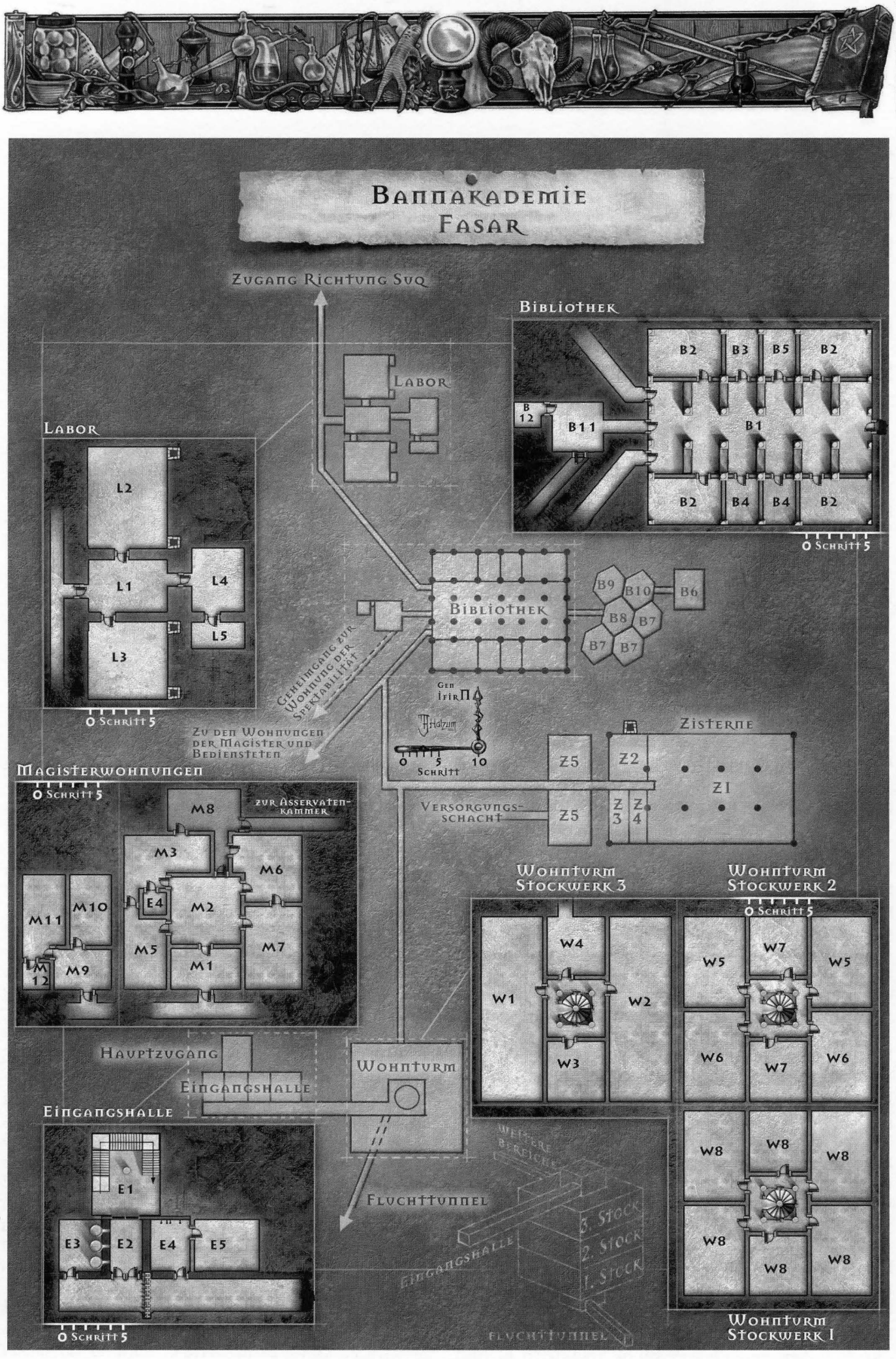
Sarim al'Jabar, Magister magnus contrarius, Spektabilität

Die Spektabilität der Akademie ist eine rätselhafte Person. Es sind keine biographischen Daten über ihn bekannt, er selbst nennt 960 BF als Geburtsjahr, was aber genauso gut eine Lüge sein kann. Auch darf bezweifelt werden, dass Sarim al'Jabar sein richtiger Name ist.
Die einzige gesicherte Erkenntnis über Sarim ist, dass er selbst an der Bannakademie ausgebildet wurde und seit spätestens 1018 BF die Leitung innehält. Angeblich war er zuvor Leibmagier des Fürsten von Fasar und soll an einer renommierten Hellsicht-Akademie ein Zweitstudium absolviert haben.
Sarim bedeckt sein Gesicht mit einer Maske, die lediglich die Mundpartie ausspart, damit man ihn gut verstehen kann. Er trägt lange, verhüllende Roben und einen Turban und zeigt sich ohne diese Kleidungsstücke nie vor Collega oder Schülern. Selbst die Vize-Spekabilität würde Sarim nicht erkennen, wenn er unmaskiert vor ihr stünde.
Diese Geheimniskrämerei begründet seinen Ruf als unnahbarer und gestrenger Leiter, brillante fachliche Kenntnis der Antimagie ist die zweite Eigenschaft, die man über ihn berichten kann.
In der Tat unterstreicht Sarim mit der Maskerade seinen Führungsanspruch und seine Befehlsgewalt, der sich auch die anderen Magister klaglos unterordnen. Doch die Spektabilität ist bereits alt und wird früher oder später aus dem Amt scheiden. Bislang entdeckte und unterband Sarim jedoch jeglichen Versuch der Opposition im Kollegium. Seine heimtückischen Intrigen gegen die vermeintlichen 'Königsmörder' hinterlassen jedoch ein Führungs-Vakuum, das sich noch als großes Problem erweisen könnte, sollte ihn dereinst unvermittelt der Schlag ereilen.



Benayman al'Baloth, Magister minor combattivus, Armatus Maximus

Der Anführer der Akademiegarde (* 996 BF, athletisch, hüftlange feine Haare) ist selbst ein ausgebildeter Adeptus dieser Akademie und kennt sämtliche Zugangswege und ihre Sicherungen. Benayman ist ein anspruchsvoller Mensch, was nicht nur seine Schüler


Bannakademie Fasar
Zugang Richtung Suq
Bibliothek
Labor
B2
B3
B5
B2
B12
B11
B1
B2
B4
B4
B2
0 Schritt 5
Labor
L2
L1
L4
L5
L3
0 Schritt 5
Bibliothek
B9
B10
B6
B8
B7
B7
B7
Geheimgang zur Wohnung der Spektabilität
Gen Irir
Holzum
0 5 10 Schritt
Zu den Wohnungen der Magister und Bediensteten
Zisterne
Z5
Z2
Z1
Versorgungs-schacht
Z5
Z3
Z4
Magisterwohnungen
0 Schritt 5
zur Asservaten-kammer
M8
M3
M6
M11
M10
E4
M2
M5
M7
M12
M9
M1
Wohnturm Stockwerk 3
Wohnturm Stockwerk 2
0 Schritt 5
W4
W1
W2
W3
W5
W7
W5
W6
W7
W6
Hauptzugang
Eingangshalle
Wohnturm
Eingangshalle
E1
E3
E2
E4
E5
0 Schritt 5
Weitere Bereiche
Fluchttunnel
3. Stock
2. Stock
1. Stock
Eingangshalle
Fluchttunnel
W8
W8
W8
W8
W8
W8
Wohnturm Stockwerk 1



im Unterricht von Stabkampf und Schadensmagie leidvoll erfahren müssen, sondern auch bei den Wachleuten regelmäßig für Furcht sorgt. Am schlimmsten quält sich jedoch Benayman selbst mit seinen Ansprüchen, da er oft nächtelang nicht schlafen kann und rastlos durch die Keller wandert. Es ist den Kollegen ein Rätsel, wann und wie er Ruhephasen einlegt, zumindest ist er guter Kunde des hauseigenen Alchimielabors. Seine umfassende Kenntnis der Arkanoglyphen, Fallen- und Schutzzauberei macht ihn jedoch unverzichtbar, und mit Ausnahme einer gewissen Fahrigkeit im Unterricht gibt es aktuell auch keinen Grund zur Klage.

Weitere Persönlichkeiten

'Abu Nadrash', Magister ordinarius curativus (* 970 BF, Glatze, gewachster Bart, schlechte Aussprache im Tulamidya) ist vor einigen Jahren als Fremder an die Bannakademie gekommen. Er war zuvor Hofmagier bei Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik, nach ihrem Sturz brachte er sich rechtzeitig in Sicherheit. Ausgebildet in der Halle der Antimagie zu Kuslik, konnte er etliche ihrer Geheimnisse an die Fasarer verraten. Ihm fällt das Leben fernab der Heimat schwer. Seine stets eingeflochtenen Anekdoten sind den Scholaren eine ausgezeichnete Lehre der Intrige.

Nahema saba'l Kutub, Magistra ordinaria elementarii, Licentiata alchemicae (* 1002 BF, rote Haare, sympathisch) ist eine sehr belesene Frau, was ihr den Beinamen 'Tochter der Bücher' eingebracht hat. Sie besitzt ein hervorragendes Gedächtnis und kann selbst komplexe Passagen aus Büchern oder Rezepturen auswendig aufsagen. Wenn ihr aber zu viele Gedanken im Kopf herumschwirren, neigt sie zur motorischen und sozialen Unbeholfenheit. Sie selbst kann über diese Tollpatschigkeit herzhaft lachen.

Erhala ibn Rajim (* 972 BF, Glatze, weißer Bart, fettleibig), seine beiden Frauen **Dunja** (* 984 BF, hager, mürrisch) und **Irim** (* 1000 BF, tief verschleiert, ebenmäßiges Gesicht) sowie die Kinder und bereits die ersten Enkel leben als Großfamilie schon seit Jahrzehnten auf dem Gelände der Akademie. Sie arbeiten sowohl für den Pferdehändler als auch für die Akademie – in ihrer Hand befinden sich die Küche, die Wäscherei sowie die Schreinerei. Erhala hat ein mildes Herz und hilft Eleven bei Einsamkeit oder Problemen, gelegentlich überbringt er Botschaften von den Eltern. Dunja dagegen führt ein strenges Regiment unter Tage und ist sehr eifersüchtig auf die junge zweite Ehefrau Irim – nicht zu Unrecht, denn die bandelt gerne mit jüngeren Männern an. Irim hofft auf einen baldigen Tod Erhalas, um sich mit einem Magier verheiraten zu können.

Die Helden an der Bannakademie Fasar

Dass eine reisende Heldengruppe an die Pforte der Akademie klopft oder gar durch die Räumlichkeiten schlendert, ist auf Grund der Geheimhaltung kaum vorstellbar. Das Personal der Bannakademie hat überhaupt kein Interesse, sich mit 'Dahergelaufenen' einzulassen, weswegen man auch gezielte Gesuche ignoriert. Selbst wenn ein Absolvent der Bannakademie Mitglied der Heldengruppe sein sollte, ist es ihm bei Strafe verboten, seinen Gefährten den Ort der Akademie zu verraten.

Sollten Nachforschungen an der Akademie unumgänglich sein, so führt der einzige Weg zum Kontakt mit Mitgliedern der Akademie über die Gunst eines der Fasarer Erhabenen. Sollte dieser für die Helden ein gutes Wort einlegen, so mag es zu einem Treffen mit einem Abgesandten der Akademie an einem neutralen, unverfänglichen Ort mit einigen zusätzlichen Absicherungen gegen mögliche übelgesinnte Spione kommen – ein wahrhaft phexisches Unterfangen.

Eindringlinge werden mit allen Mitteln bekämpft, die zur Verfügung stehen. Hier dürfen Helden nicht auf Gnade hoffen, wenn sie erwischt werden. Da es mehrere Zugänge gibt, besteht durchaus die Möglichkeit, unerkannt durch die Zisterne oder einen Fluchttunnel einzudringen – die Herausforderung besteht darin, sich nicht innerhalb der Tunnel erwischen zu lassen und ohne Spuren nach getaner Arbeit wieder zu verschwinden.

Dienstleistungen

Die Akademie führt keine Dienstleistungen für Außenstehende durch. Alle nachfolgenden Angaben beziehen sich auf Dienste, die für Mitglieder der Akademie oder für die Sahibim getätigt werden.

Die Bibliothek

Die Bibliothek der Bannakademie wurde aus den verschiedensten Quellen zusammengekauft und -geklaut. Die meisten Werke weisen deutliche Gebrauchsspuren auf und wurden von anderen Akademien ausgemustert oder landeten bei einem Krämer. Durch reichhaltige Investitionen der Gönner konnte man in vergleichsweise kurzer Zeit einen stattlichen Fundus zusammenstellen, der insbesondere auf dem Spezialgebiet der Antimagie wenig Fragen offen lässt.

Weite Teile der Bibliothek bestehen aus profanen Büchern, die den Scholaren Wissen außerhalb der Zauberei vermitteln sollen, damit diese später überzeugend die Rolle als Berater, Medicus oder Wahrsager einnehmen können. So finden sich neben etlichen astrologischen, qualitativ eher 'kurios' zu nennenden Folianten auch Gedichtbände, kalligraphische Schriftrollen, Almanache, Chroniken und Atlanten.

Die Sammlung von Abzeichnungen bekannter (und teils nur hier bekannter) Glyphen und Sigillen wird beständig ergänzt, man

Immens: –
Sehr groß: Magica contraria
Groß: Magica controllaria
Ansehnlich: Geschichtswissen, Heilkunde, Magica clarobservantia, Magica curativa, Magica transformatorica, Magiekunde, Sternkunde
Hinlänglich: Magica combattiva, Magica mutanda, Magica phantasmagorica, Alchimie, Geographie
Gering: diverse, darunter Magica invocatio, Magica sphairologia
Minimal: diverse



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Antimagie)	7	8	14
Artefakterstellung (Zauberzeichen)	5	7	10
Beratung in magischen Belangen	7	7	19
Entzauberung (Beherrschung)	10	9	19
Entzauberung (andere verbreitete)	7	7	14
Exorzismus (Dämonen)	5	7	8
Exorzismus (Geister)	6	8	10
Herstellung von Alchimika	5	6	10
Magische Heilung (Gift)	9	8	19
Magische Heilung (Wunden)	6	6	14
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	5	7	8
Magischer Leibwächter (Magister)	10	9	18
Prüfung des magischen Potenzials	5	5	20
Sterndeutung und Horoskoperstellung	7	5	14
Verzauberung (gelehrte Zauber)	5	6	8

möchte dieses kostbare Wissen nicht alleine den Konkurrenten aus Khunchom, Rashdul oder der eigenen Stadt überlassen.
Während die meisten profanen Werke frei ausliegen wie in einem Lesesalon, müssen Lehrer und Schüler die Einsicht in magische Werke beantragen und abzeichnen lassen. Auf diese Weise kann die Spektabilität auch nach Jahren noch nachvollziehen, ob ein Absolvent ein bestimmtes Buch gelesen hat oder nicht.

Zweitstudium

Da die Bannakademie Fasar in keiner Gilde Mitglied ist, kann sie sich ohne Schwierigkeiten der Gewährung eines Zweitstudiums verweigern. Man nimmt in der Regel keine Magier auf, die hier ein Zweitstudium absolvieren wollen – die Gefahr der Spionage und des Geheimnisverrats ist zu groß. Wie schon im Falle der Dienstleistungen und magischen Beratungen vermögen einzig und allein die Gönner der Akademie einen Magier für ein Zweitstudium an die Akademie zu empfehlen. Für den Kandidaten bedeutet dies eine umfangreiche Überprüfung des Lebenslaufes und der magischen Aura, und außerdem muss er sich üblicherweise wie ein jugendlicher Absolvent der Akademie für mehrere Jahre in den Dienst des Gönners begeben, um seine Schuld abzuarbeiten.

Abenteuer an der Bannakademie Fasar

Es stellt bereits ein abenteuerliches Unterfangen dar, mit Vertretern der Bannakademie in Kontakt zu treten. Man ist sehr verschwiegen und bedarf normalerweise keiner Hilfe. Daher taucht die Bannakademie zumeist außerhalb ihrer eigenen Sphäre als Strippenzieher auf, in Gestalt magischer Berater, einflussreicher Sterndeuter oder als ominöse körperlose Macht im Hintergrund. Die Feindschaft zur Al'Achami-Akademie bietet sich als Grundlage von zahlreichen Abenteuern oder gar einer Kampagne um Spionage und Gegenspionage an.

Der Giftschrank

Als besonderer Schatz lagert ein *Siegelstock* in Asservatenkammer der Akademie. Er ist modifiziert worden, um das kleine Fasarer Siegel herstellen zu können. Außerdem lassen sich Kopien einiger bekannter Magiersiegel herstellen, die zumindest einer oberflächlichen nicht-magischen Analyse standhalten.

Vescudor von Fasar war ein hervorragender Objektmagier und hinterließ der Bannakademie die Artefaktthesis der *Phiole der Wahrung* (**WdA 116**), die heutzutage als weitgehend entschlüsselt gilt. Exklusiv in Besitz der Bannakademie befinden sich Vescudors Ausarbeitungen zu seinem Magnum Opus, der *Amphore der Ewigkeit*, und anderer Varianten haltbar machender Behältnisse. In neueren Zeiten experimentieren Vescudors Nachfolger verstärkt mit Zauberzeichen.

Die Thesissammlung ist ein buntes Sammelsurium aus jüngeren Abschriften und uralten Quellen aus der Zeit der Magiermogule. Zu letzteren gehört die hervorragende Thesis des UNBERÜHRT VON SATINAV, neuere und oft durch Diebstahl erworbene Thesen sind beispielsweise der WIDERWILLE und der INVERCANO.

Die Bannmagier haben ein starkes Interesse an Zauberzeichen entwickelt. In der Asservatenkammer liegen etwa die Thesen für die in Magierkreisen weitgehend unbekannten *Zeichen des versperrten Blicks* und *Zusatzzeichen Tarnung*. Man scheut weder Kosten noch Mühen, um einschlägige Bücher zu erwerben oder zu rauben und Relikte aus Gräbern oder Tempelanlagen zu bergen.

Geheimnisse der Akademie

Das größte Geheimnis der Bannakademie ist die Existenz selbiger. Von diesem Thema abgesehen hütet man einige weitere Geheimnisse.

Adeptus *Nazir ibn Jassafer* von der Al'Achami zu Fasar ist in Wirklichkeit ein Spion für die Bannakademie. Er kümmert sich dort um Objektverzauberungen und magische Sicherungen und kennt die geheimen Zugänge (siehe **Hallen arkaner Macht 96**). Auch andere Persönlichkeiten Fasars studierten einst an der Bannakademie und dienen gegenwärtig als Sterndeuter, Haushofmeister oder Bordellbetreiberin (siehe **Land der Ersten Sonne 101**).

Den Schülern wird erzählt, dass einige hochrangige Zauberer in Wirklichkeit an der Bannakademie studiert hätten.



Diese Behauptungen sind teilweise eher fragwürdig (im Falle des ehemaligen Garether Hofmagiers *Chiranor Feyamun*, ganz ausschließen kann man es nicht), teilweise durchaus plausibel (der unselige *Comitor von Belhanka*, der an Verschwörungen im Mittelreich und Horasreich beteiligt war) und teilweise gut gehütete Tatsache (die bereits genannten *Naomi du Berilis* und *Rhenaya Cerrillio*).

- Ein besonderes Forschungsinteresse gilt der Zauberei der norbardischen *Zibiljas*. Man hofft, ein tiefgreifendes Verständnis der Zauberzeichen und vielleicht Hinweise auf die untergegangene alhanische Repräsentation zu erhalten. Zu diesem Zweck reisen Bannmagier oft weit in den Norden, nach Schwarztobrien, ins Bornland oder bis nach Riva, wo die Spektabilität des *Stoerrebrandt-Kollegs*, Rhenaya Cerrillio, eine Absolventin der Bannakademie, bis zu ihrem altersbedingten Rücktritt im Geheimen forschte. An der *Halle des Lebens* zu Norburg arbeitet unter falschem Namen und Lebenslauf ein ehemaliger Zögling der Bannakademie, der (oder die) als Leiter dieses Vorhabens fungiert. Wer diese Person ist, kann frei bestimmt werden.
- Die arglos wirkende *Nahema saba'l Kutub* stellt sich zwar nicht aktiv gegen die Spektabilität, aber plant schon seit langer Zeit die Übernahme der Akademie nach dem Tod Sarim al'Jabars. Sie lässt Dschinne eigene Geheimgänge und -räume bauen und hat einige bedeutende Bücher vor ihren Kollegen beiseite geschafft. Die Geheimniskrämerei könnte ihr einst den Kopf kosten – oder die Akademie retten.
- Die wahre Identität der Spektabilität Sarim al'Jabar gibt stetigen Anlass für Gerüchte. Wer sich hinter der Maske verbirgt, wird offiziell nicht geklärt werden und kann daher in der Spielgruppe frei bestimmt werden.

Szenarioidee

Der ehemalige Magister *Mermodion* musste die Akademie verlassen, nachdem seine Schüler bei Übungen einen Dämon entfesselt hatten. Damals erschien der viergehörnte Dämon *Ghuur*, dessen Existenz niemandem an der Akademie bekannt war, ebenso wenig gab es in der Bibliothek Hinweise zu einer möglichen Entschwörung der Widernatürlichkeit. Bevor Mermodion Fasar verließ, gelang es ihm, den Dämon in eine Statuette zu bannen, diese nahm er mit ins Exil, um nach einem endgültigen Exorzismus zu suchen. Mermodion fand sein Schicksal im höchsten Norden, die ganzen Umstände jedoch bieten Anlass für zahlreiche Szenarien:

- Mit welchen Absichten und Mitteln wurde die Beschwörung damals durchgeführt? War Ghuurs Erscheinen ein Versehen oder das Experimentieren mit bislang ungenutzten Beschwörungsritualen? War es Sabotage? Benutzte man damals bestimmte Paraphernalia, die möglicherweise das Erscheinen Ghuurs begünstigten, und lagern die heute noch in einem verborgenen Geheimraum? Gab es innerhalb der Akademie einen mysteriösen Geheimbund und wo befinden sich die überlebenden Schüler – sicherlich alle im Alter von mindestens 60 Jahren – heute? Möglicherweise teilen sie dasselbe düstere Geheimnis und werden von ihrer Vergangenheit eingeholt.
- Wie ist die Bannakademie in den Besitz der merkwürdigen Statuette gekommen, in die Mermodion den entfesselten Dämon bannen konnte? Gehörte die Abbildung des auf den Wellen schwimmenden Otters, der einen Fisch in seinen Tatzen hält, etwa zu den Beschwörungs-Paraphernalia oder war sie bereits zuvor Gefängnis des Dämons?
- Warum ist der Dämon der Fachwelt weitgehend unbekannt und warum kennen ausgerechnet nivesische Schauersagen eine Otterkreatur als üblen Verführer? Welches Interesse kann ein Dämon an dem Nivesenvolk haben? Was weiß der Schamane Nujuk, der ein Freund des Magisters Mermodion war? Lebt er noch? Wie kam es zu der Freundschaft der beiden so ungleichen Männer? Gibt es eine Verbindung zu den Forschungen zur Zibilja-Magie?
- Welche Hinterlassenschaften Mermodions gibt es noch heute an der Akademie? War er eine integre Person, unter dessen Aufsicht ein schreckliches Unglück geschah? War er ein ruchloser Dämonenknecht, der seine Lehrtätigkeit nutzte, um mit Hilfe der Schüler machtvolle Experimente durchzuführen? Oder war er gar abwesend, als die Schüler die Beschwörung durchführten, und wenn ja, warum?
- Gibt es noch unheilvolle Hinterlassenschaften der Dämonenbeschwörung? Spuken die Geister der damals getöteten oder wahnsinnig gewordenen Beschwörungsteilnehmer in den Akademieräumen herum oder hat man die damalige Beschwörungskammer zugemauert – und wurde sie von ahnungslosen Glücksrittern inzwischen wieder entdeckt? Liegt ein Fluch auf Räumen oder Personen?

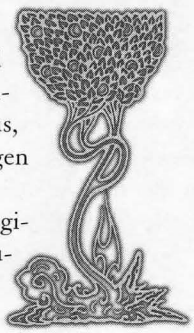
Ghuur, viergehörnter Leser der verborgenen Wünsche, vermutlich ein Diener Tasfarelels

Diese Wesenheit ist den meisten Dämonologen Aventuriens unbekannt. Es existieren in den einschlägigen Bibliotheken keine Aufzeichnungen über zuverlässige Beschwörungsrituale oder magische Analysen, der Name Ghuur ist zumeist nur aus Schauergeschichten und den kruden Aufzeichnungen von Wahnsinnigen bekannt. Die folgenden Angaben sind Erkenntnisse, über die Mermodion und Nujuk verfügten, sie können von Spielern rekonstruiert werden. Die weitere Ausgestaltung liegt frei in den Händen des Spielleiters.

- Ghuur zählt zu den Tierdämonen, er besitzt gestaltwandlerische Fähigkeiten. Eine seiner Erscheinungsformen ist ein schillerndes Insekt von der Größe einer Pferdebremse, das vier harte Stacheln auf dem haarigen Rücken trägt. Ghuur erscheint oftmals auch in Gestalt eines Otters.
- Die besondere Fertigkeit Ghuurs ist die Besessenheit. Er kann die Wünsche und Sehnsüchte seiner Opfer manipulieren und versteckte Begierden hervortreten lassen und sie zu krankhaftem Wahn verstärken. Unklar ist, ob er deswegen tatsächlich dem Gefolge Zholvars zuzuordnen ist oder eher Lolgramoth oder ob er auf Grund der Gestaltwandlung ein Diener Iribaars ist.
- Insbesondere die Naturvölker Aventuriens sind anfällig gegenüber den Lockungen und Versprechungen Ghuurs. Möglicherweise sucht er neben den Nivesen auch Waldmenschen, Trollzacker oder Goblins heim – vielleicht jeweils in anderer Gestalt.

Die Schule des direkten Weges zu Gerasim

Vollständiger Name: Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim
Standort: Gerasim, Hoher Norden
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: unkonventionelle Schule der magischen Bewegung, die sich zudem der Völkerverständigung verschrieben hat (Merkmale *Eigenschaften* und *Telekinese*)
Größe: klein
Spektabilitäten: Anastasius Silberhaar; Mondglanz Eichenfeld
Personen der Historie: Tamara von Gerasim, Akademiegründerin (583–645 BF); Calaya Nebellied, erste elfische Spektabilität (*597 BF, 1029 BF entrückt); Pargonus, Kartograph (982–1033 BF)
Bedeutende Abgänger: Kiamu Vennerim, mehrmalige Spektabilität zu Belhanka und Limbusreisender (*970 BF); Elcarna Erillion von Hohenstein, Convocatus Primus, Erzmagier und Spektabilität zu Lowangen (*956 BF; Zweitstudium)
Fachliche Reputation: Oft von gildenmagischen Kollegen als Wald- und Wiesenzauberer oder elfisch-naive Weltverbesserer belächelt.
Einfluss: gering
Finanzkraft: gering
Ausstattung: gering
Bibliotheksbestand: gering



Gerasim liegt am Rand, wenn nicht bereits jenseits dessen, was man als gildenmagische Zivilisation bezeichnen könnte. Inmitten der Elfenwälder, angrenzend an nivesische und goblinische Jagd- und Weidegründe, wächst hier ein natur- und lebensnaher Schlag von Magiern heran, der in den Kernlanden des Kontinents gern als "Wald- und Wiesenzauberer" bespöttelt oder als Bund elfisch-naiver Träumer und Weltverbesserer abgetan wird. Auf den Allaventurischen Konventen der Magie ist es sogar schon zum Skandal gekommen, als dünkelbehaftete Zauberer aus Punin oder Kuslik den vermeintlich "hinterwäldlerischen" Kollegen schlichtweg den Respekt der gildenmagischen Titularien verweigerten oder sie in magietheoretischen Scheindebatten bloßzustellen versuchten.
Abseits rein akademischer Befindlichkeiten und Vorurteile kommt man jedoch nicht umhin, in den Gerasimer Magiern aufgeschlossene Geister und handfeste Praktiker zu erkennen, die sich gerade auf beschwerlichen Reisen keineswegs hinter anderen Mitgliedern ihrer Zunft zu verstecken brauchen (und das auch wissen). Dass auch anerkannte Koryphäen wie *Elcarna von Hohenstein* oder *Kiamu Vennerim* hier ihre Lehrzeit absolviert haben, mag ebenfalls dazu anhalten, die Schule des direkten Weges nicht vorschnell zu unterschätzen.

Die Geschichte der Schule des direkten Weges

Gegründet von der reisenden Magierin *Tamara*, nahm die Schule des direkten Weges **623 BF** offiziell ihren Lehrbetrieb auf. Die ersten Lehrer und Schüler waren Mittelländer, Norbarden und Halbelfen, denen einige Waldelfen beratend und als Bindeglieder zu ihren Sippen zur Seite standen. Der Hauptfokus von Forschung und Lehre war zunächst die Überführung waldelfischer Zauberei in gildenmagische Äquivalente, nach und nach mit besonderer Konzentration auf die magische Fortbewegung.
693 BF wurde die Waldelfe *Calaya Nebellied* neben dem menschlichen Magier *Torre Alwinnen* die erste offizielle elfische Schulleiterin. Seitdem ist es Tradition, dass sich Mensch und Elf das Amt teilen.
Um **729 BF** brachte eine reisende Magistra ein magisch vielversprechendes Findelkind an die Schule, unwissend, dass es sich um ein koboldisches Wechselbalg handelte, das in den folgenden Jahren Stadt und Schule auf Trab halten sollte.
842 BF entwendete ein grau verschleierter Zauberkundiger eine altelfische Tarnkappe, die ihren Träger sogar vor magischer Hellsicht verbarg und zu den wenigen echten Akademieschätzen gehörte. Der Unbekannte entkam mit seiner Beute in den Limbus.
1008 BF übernahm die derzeit amtierende Spektabilität, Calayas Tochter *Mondglanz Eichenfeld*, die Schulleitung. Ihr Einfluss auf Gerasim war zunächst deutlich geringer als der ihrer willensstarken Vorgängerin. Etwa ab dieser Zeit verschlechterte sich ungeachtet der Vermittlungsversuche der Akademie das Verhältnis zwischen den Gerasimer Elfen und Menschen merklich. Viele Waldelfen zogen sich von ihren menschlichen Nachbarn zurück, die ihrerseits die alten Abmachungen der Völker zum Schutz des sie umgebenden Waldes zu missachten drohten. Auf Initiative der zurückgekehrten Calaya Nebellied und ihrer Tochter wurde **1029 BF** in einer gemeinsamen Anstrengung von Elfen und Menschen das *Vermächtnis der Völker* geschaffen, um das Gemeinsame über das Trennende zu stellen.

Leben an der Akademie

Gerasim ist ein Ort, an dem Völker verschmelzen, und das gilt in noch höherem Maße für die Schule des direkten Weges. Echte Elfenmagier sind zwar auch hier eine Seltenheit, dafür sind es häufig die örtlichen Halbelfen und ihnen nachfolgende Generationen, die hier bei entsprechend stark ausgeprägten Kräften eine Ausbildung ihrer magischen Fertigkeiten suchen. Da die Gerasimer Zauberer das Reisen lieben, bringen sie darüber hinaus immer wieder auch vielversprechende Talente aus der Ferne mit – oft aus Regionen, auf die andere Institute oder



Orden wie die Mephaliten nicht unbedingt ihr Hauptaugenmerk richten. Auf diese Weise gelangte nicht zuletzt eine Ausnahmeerscheinung wie der Nivese Kiamu Vennerim in die Graue Gilde, der andernfalls wohl seinem Volk als Schamane gedient hätte.

Da es kein eigentliches Schulgebäude und dementsprechend keine Elevenschlafsäle oder ähnliche Einrichtungen gibt, kommen die nicht in Gerasim geborenen Schüler bei ortsansässigen Familien unter, die den Magistern auf die eine oder andere Art verbunden sind. Diese Pflegefamilien sorgen ebenso wie der quasi öffentlich stattfindende Unterricht dafür, dass zwischen den Magiern und der übrigen Bevölkerung des Ortes nahezu keine Berührungsängste bestehen, die Zauberer im Gegenteil ein alltäglicher Bestandteil des Gerasimer Lebens sind. Essen, Schlafen, Arbeiten, Beschlüsse fassen – all das tun Magier und Nichtmagier hier oft gemeinsam.

Die Scholaren messen sich schon früh im Spiel mit gleichaltrigen elfischen oder halbelfischen Nachbarn und Pflegegeschwistern und entdecken dabei auch jenseits des regulären Unterrichts ihre magischen Kräfte. Das andernorts oft bestehende Zauberverbot für Novizen wurde, da es sich unter diesen Umständen ohnehin kaum rechtfertigen, geschweige denn aufrecht erhalten ließe, schon früh in der Geschichte der Schule als unnatürliche Beschränkung der magischen Entwicklung aufgegeben. Wo man damit rechnen kann, dass alle paar Häuser ein Kundiger des BALSAM wohnt, sieht man das Risiko unkontrolliert ausbrechender kindlicher Zauberei ohnehin recht gelassen.

Ausbildung

Das Miteinander von Mensch und Elf zeigt sich in Gerasim auch in den Formen der Lehre. Die kleine Bibliothek des Akademieleiters bildet den Grundstock wissenschaftlich fundierter Gildenmagie. Aus ihr speisen sich Vorlesungen, aus ihr lernen die Scholaren das geometrisch-abstrakte Wesen der gildenmagischen Thesis. Dem gegenüber steht das elfische Natur- und Harmonieverständnis der Magie, das in gemeinsamen Meditations- und Zauberübungen und sogar über die Musik vermittelt werden soll. In der Synthese beider magischer Weltanschauungen letztlich sollen die Gerasimer Magier lernen, in der Geometrie einer Zauberthesis eben jene Harmonie mit dem Magiefluss der Welt und dem Wunsch des Zaubernden wiederzuerkennen, die ein Elf in der gesungenen Zaubermelodie oder seinen Träumen findet. Wenn auch längst nicht jeder Gerasimer Adept die elfische Repräsentation erlernt, so ist diese Art zu zaubern ihnen allen doch ein Stück weit vertraut.

Der Tages- und Jahreslauf der Schule entspricht einer Mischung aus praktischer Erwägung, bequemer Gewohnheit und geradezu elfischem Zeitverständnis: Man verabredet sich vergleichsweise locker zu Lehrstunden, Übungen und Ausflügen in die nahen Wälder, und nicht selten müssen erst die Schüler und Lehrenden

Salanur tala'a'feya – das Vermächtnis der Völker

Das *Vermächtnis der Völker* gehört nicht direkt zur Akademie, ist aber als das vermutlich höchstmagische Artefakt Gerasims und eine Stätte des gegenseitigen Lehrens und Lernens für die Magier doch von großer Bedeutung.

Ohne magische Wahrnehmung kann man es leicht übersehen, denn in der stofflichen Welt scheint es auf den ersten, flüchtigen Blick nicht mehr zu sein als ein mandelförmiger Spalt in der Rinde einer Eberesche. Der Baum jedoch ist die Wohnstatt der Dryade *Nianalyndir* und der Spalt ein Werk des bekannten Elfenmalers *Golodion Seemond*. Unter Hellsichtszaubern oder -liturgien erscheinen Baum und Bild daher wie wahre magische Leuchtfeuer im Elfenwald.

Wer das Bild meditativ auf sich wirken lässt, der kann durch den gemalten Spalt in den Baum eintreten und wird sich Augenblicke später auf einer Lichtung in Madayas Träumen, der magischen Zwischenwelt der Elfenwälder, wiederfinden. Dieser Ort dient ganz der Verständigung zwischen Elf und Mensch. Auf magischem Wege fallen hier alle Sprachbarrieren zwischen diesen Völkern, und regeltechnische Mali durch fehlende Kulturkunden kommen nicht zum Tragen. Für die Dauer des Aufenthalts steigt die Intuition von Menschen, Elfen und Halbelfen um 2 Punkte, Talent- und Zauberproben zur gegenseitigen Verständigung sind um 4 Punkte erleichtert. Die TaW *Lehren* und *Musizieren* steigen sogar effektiv um 4 Punkte (beziehungsweise auf einen Mindestwert von 7), der Zauber UNITATIO gelingt ohne Probe.

Salanur tala'a'feya ist das Vermächtnis der früheren elfischen Schulleiterin Calaya Nebellied, die für die Verwirklichung ihres Traums ihre eigene Wirklichkeit aufgab, jedoch als Traumgestalt und Führerin in der Zwischenwelt verblieb. Über den Zugang wacht Nianalyndir, die das magische Bild vor Wind und Wetter bewahrt und sich der friedlichen Absichten derjenigen versichert, die Einlass begehren.

Calayas Tochter, Spektabilität Mondglanz Eichenfeld, ermutigt die Lehrenden und Lernenden der Akademie, das *Vermächtnis der Völker* regelmäßig für ihre Lektionen zu nutzen, um nicht nur reine Informationen weiterzugeben, sondern echtes Verständnis zu ermöglichen. Der menschliche Schüler soll den EXPOSAMI nicht nur als einen Zauber zum Aufspüren von Lebewesen, sondern nach Elfenart als Verbindung zu allem Lebendigen um ihn her begreifen können, während die Elfe womöglich eine Ahnung davon erhält, wie viel Trost ein Mensch aus seinem Glauben an die Götter zu ziehen vermag, auch wenn sie ihn nicht teilen will.

Das *Vermächtnis der Völker* ist eine Brücke zwischen den Kulturen, die über reinen Wissensaustausch und das Erlernen von Fertigkeiten und Zaubersprüchen hinaus geht. Viele Abgänger der Schule des direkten Weges haben hier gelernt, das Neue, das Fremde, das Andersartige willkommen zu heißen und das Verbindende, das Ausgleichende und Vertraute darin zu suchen. Einige jedoch schrecken auch vor der magischen Verbindung im *Vermächtnis der Völker* zurück und ringen um ihr ganz eigenes Selbst, schotten sich ab und werden regelrechte Einzelgänger, die die Schule so bald wie möglich und in jeder Hinsicht hinter sich lassen wollen.



eigens aus verschiedenen Teilen des Ortes zusammengerufen werden, um eine Lektion beginnen zu können. Die Teilnehmerzahl solcher Treffen schwankt von Mal zu Mal: Einerseits stoßen stets auch Nichtmagier hinzu, aus eigenem Interesse oder weil man sie bewusst gebeten hat zu kommen. Auf der anderen Seite fehlen immer wieder auch einmal Schüler, deren (Pflege-)Eltern für den betreffenden Tag schlicht andere Pläne mit ihren Zöglingen hatten: Das Zauberbuch des alten Anastasius würde den Kleinen schließlich schon nicht weglaufen, das Rotpüschel im Wald aber sehr wohl, und das zu jagen müsse man nun einmal auch lernen. Dazu kommt, dass die Schüler auch früh eigenverantwortlichen Studien nachgehen, über denen sie eine reguläre Lehrveranstaltung durchaus einmal vergessen mögen. Vertreter einer klassischen gildenmagischen Ausbildung haben mit dieser Form des Miteinanders manchmal ihre liebe Not, allerdings sorgt sie auch dafür, dass sich die Abgänger der Gerasimer Schule im Leben oft weitaus besser zurechtfinden als Adepten aus den berühmten Elfenbeintürmen, die ihre Ausbildung zielgerichtet, aber eben auch einseitiger betreiben.

Eine Trennung in Jahrgänge ist – auch auf Grund der insgesamt geringen Zahl von Schülern und Magistern – eher unüblich: Wer eine Übung noch nicht selbst durchführen kann, schaut den anderen zu und lernt auch dabei etwas, auch wenn er das Gelernte vielleicht noch nicht voll durchschauen geschweige denn selbst umsetzen kann. Das Niveau einer Lektion schwankt daher innerhalb kürzester Zeit oft beträchtlich, umso mehr, wenn der Unterricht etwa am Platz der Verständigung und unter Einbeziehung nichtmagischer Passanten stattfindet. Das ist für akademische Verhältnisse sicher ungewöhnlich, hat jedoch zur Folge, dass die meisten Gerasimer Absolventen nie ganz verlernen, ein Problem von verschiedenen Standpunkten – etwa dem eines Kindes oder eines ganz einfachen Menschen (oder Elfen) – aus zu betrachten. Die Absolventen der Schule des direkten Weges sind durchaus stolz auf diese Fähigkeit des offenen Geistes, eine Eigenschaft, die sie ihrer Meinung nach manchem Kollegen durchaus voraus haben.

Zauberweber und Gildenmagier

An der Schule des direkten Weges treffen (und manchmal: prallen) die Welten elfisch-intuitiven Zauberverständnisses und wissenschaftlich-formaler Gildenmagie aufeinander. Das zeigt sich besonders in der Rolle der elfischen Lehrenden. Da die elfischen Spektabilitäten seit Calaya Nebellied in aller Regel keine gildenmagische Ausbildung genossen haben, ist die Schule des direkten Weges vermutlich die einzige aventurische Magierakademie, die *durchgehend* Nichtmagier als Schulleiter beschäftigt (vergleichbar allein dem dauerhaften Miteinander von Magiern und Druiden in Drakonia). Die Elfen an der Akademie zeichneten sich über die Jahrhunderte des Akademiebestehens durch einen stets wechselnden Grad an Menschennähe aus, der von beinahe missionarischem Eifer, den menschlichen Nachbarn die elfische Weltsicht näher zu bringen, über ein echtes neben- und Miteinander der Kulturen bis hin zur eigenen völligen Vermenschlichung, dem *badoc*, reicht. Unter den elfischen Lehrern und Spektabilitäten gibt es



Die Schule des direkten Weges in den Augen der/des ...
... **traditionelleren (Wald-)Elfen:** "Sie bemühen sich. Aber selbst, nein, *gerade* in diesem Bemühen schon steckt das *badoc*. Ich fürchte sie. Weil sie zwar begreifen, aber nicht verstehen."
... **menschennahen Elfen:** "Sie suchen das Miteinander, bilden Gemeinschaften. Das ist der Weg, in dieser Zeit und dieser Welt zu bestehen."
... **Gilden:** "Sind sie nun Waldläufer oder ernsthafte Magier? *Schule der drei Völker*... Nun, man muss wohl froh sein, dass dort noch keine Goblins oder Waldschrate in das Gildenwesen eingeführt wurden!"
... **Volkes:** "Dieser Herr kommt von weither, aus den Zauberwäldern der Elfen. Er sagt, er will bis zu den Sternen reisen, wenn er nur den rechten Weg findet. Komischer Kauz, aber den Karren hat er mir nur mit einem Wink aus dem Graben gezogen."

Was man in der Schule des direkten Weges über ... denkt.
... Gildenautoritäten: "Wie will man die Welt und die in ihr Lebenden verstehen, wie etwas bewegen, wenn man sich hinter dicken Mauern und hohlen Ritualen verbirgt?"
... Adlige: "Wer für andere sprechen will, sollte zumindest ihre Stimmen kennen."
... das Volk: "Wenn man in täglicher Not gefangen ist, erwachsen daraus Furcht, Neid und neue Not. Diesen Kreis gilt es zu durchbrechen. Gemeinsam. Erst dann kann es allen besser ergehen."

die eine oder andere echte tragische Figur, die an ihrer Aufgabe letztlich zerbrach, ebenso wie es immer wieder Menschen gab, die angesichts des vermeintlich überlegenen Elfseins und im Bemühen, die Denkweise des Schönen Volkes zu der ihren zu machen, verzweifelten.
Auf der positiven Seite gibt es nur an wenigen Orten so viel Verstehen zwischen beiden Spielarten der Magie, so viele, die erfolgreich beide Denkschulen in Einklang bringen konnten und sich unter Elfen und Menschen gleichermaßen zu Hause fühlen können wie hier in Gerasim.

Vom Gewande des Magus

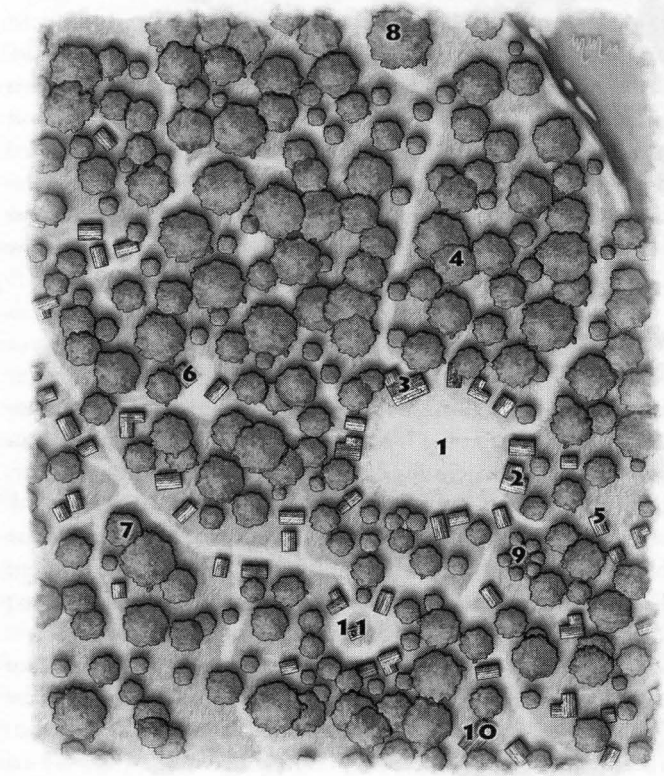
Die starke Integration in das örtliche Alltagsleben macht sich in Gerasim auch rein optisch bemerkbar: Die Kleidervorschriften des Codex Albyricus werden hier allenfalls als wohlmeinende und *andernorts* sicher auch sinnvolle Vorschläge aufgefasst, die jedoch in der Gerasimer Realität mit drei Problemen konfrontiert werden: den zur Verfügung stehenden Stoffen (häufig Leder, Pelz, Elfenbausch, dazu von Norbarden gehandelte Wolle), Können und Vorstellungen der jeweiligen Nähenden (nicht selten die Scholaren selbst oder deren Familienmitglieder) sowie nicht zuletzt den Erfordernissen der Fortbewegung in Wald und Flur. Die meisten Eleven und Novizen sind anhand ihrer Kleidung nicht von ihren Pflegegeschwistern und anderen Dorfkindern zu unterscheiden. Examinierte Adepten entscheiden in der Regel je nach Reisezielen und ihrem jeweiligen Selbstverständnis als Magier, welche Zugeständnisse an ihre Garderobe sie gegenüber den Gildenregularien machen. Gerasimer Zauberer wurden dementsprechend schon ebenso oft in praktischer (und absolut unstandesgemäßer) Waldläufertracht angetroffen wie in peinlichst korrekten Magierroben – meist jedoch in bisweilen schon kuriosen Mischformen aus beidem, gern nach elfischen Schnitten gearbeitet, in Erdtönen gefärbt oder mit elfischen Stickereien anstelle der überlieferten Glyphen der Magierkleidung verziert.

Typische Unterrichtsstunden: Wettlauf – über den Selserbach und zurück, wie der Falke fliegt; Unser Gast, Herr Sumudan, erzählt von der Lebenskraft der Erde; TRANSVERSALIS – der *direkteste* Weg braucht keine Schritte.
Höchstes Lob eines Magisters: "Sehr gut! Vielleicht teilst du diese Erfahrung morgen mit allen in *Salanur tala'a'feya*?"
Größte Furcht der Scholaren: "Eine solche Engstirnigkeit hätte ich wahrlich nicht von dir erwartet."
Redewendung: "Durch den Baum gehen/sehen." (Erkenntnisgewinn / Auf dem richtigen Lösungsweg sein, / Hinter die Fassade blicken. Anspielung auf das Betreten des *Vermächtnisses der Völker*)

Ein Rundgang durch die Schule des direkten Weges

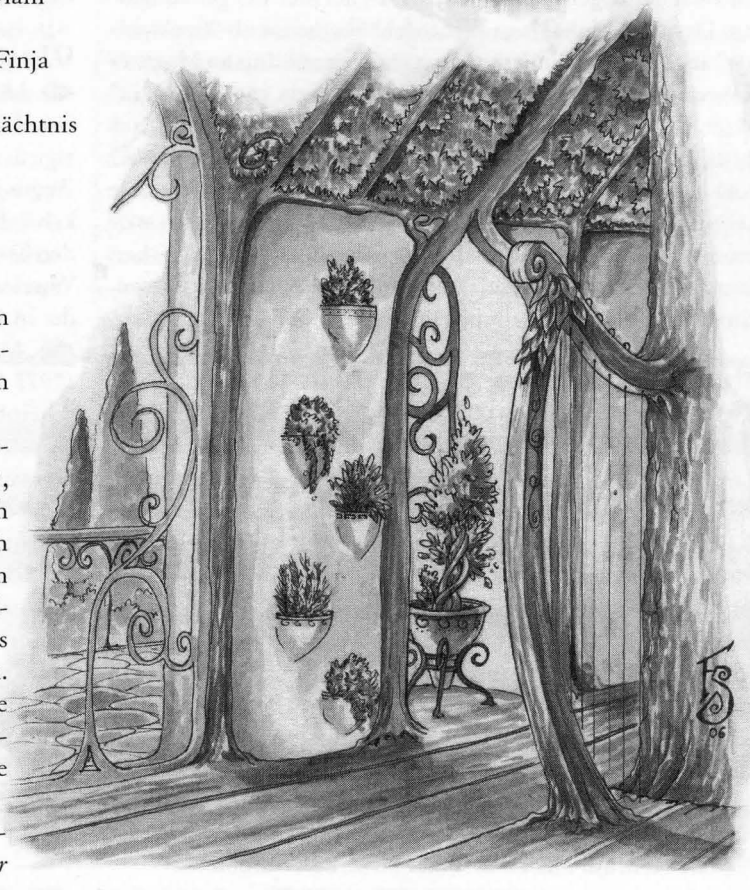
Die Schule des direkten Weges besitzt kein eigentliches Akademiegebäude – ein weiterer Umstand, der den Status des Instituts in Gildenkreisen gern fraglich erscheinen lässt. Gemauerte Laboratorien, Lehr- und Speisesäle, Asservatenkeller oder eindrucksvolle Sternentürme sucht man hier vergebens, stattdessen dient gewissermaßen ganz Gerasim und seine Umgebung gleichzeitig als Akademiegelände. Lehrende und Lernende treffen sich oft unter freiem Himmel, sei es auf dem zentralen ***Platz der Verständigung* (1)**, an den Ufern von Selserbach und Oblomon oder auf nahegelegenen Waldlichtungen. Da für keines der örtlichen Häuser ein Baum gefällt werden durfte und ein Gutteil der Stadt sogar aus gut getarnten waldelfischen Wohnbäumen besteht, ist es ohnehin schwierig, genau zu bestimmen, wo die Ansiedlung beginnt und ab wann man eigentlich den Wald betritt.
Als Akademiebibliothek und Scriptorium dient ein Zimmer im rustikal eingerichteten **Blockhaus Anastasius Silberhaars (2)**. Zwei massive Pulte und drei Wände voller Bücher sind nicht eben das, was man gemeinhin unter einer Akademiebibliothek vermutet, doch findet sich hier alles, was die Gerasimer für Forschung und Lehre für nötig erachten. Die **Wohnhäuser und -bäume der übrigen ständigen Lehrmeister (4-7)** sind im Gegensatz zur Hütte des Akademieleiters tatsächlich in erster Linie private Behausungen und werden nicht weiter für den schulischen Alltag genutzt. Gerade Mondglanz Eichenfeld nutzt den schon von ihrer Mutter bewohnten Rückzugsort

Die Schule des direkten Weges zu Gerasim





1 – Platz der Verständigung
2 – Wohnhaus von Anastasius Silberhaar
3 – Herberge Waldesruh
4 – Wohnbaum von Mondglanz Eichenfeld
5 – Wohnhaus von Hilberto Castellani-Thaliyin
6 – Wohnhaus von Jylani von Norburg
7 – Wohnbaum von Finja Sommerwind
8 – Eberesche / Vermächtnis der Völker
9 – Hesinde-Tempel
10 – Travia-Tempel
11 – Schmiede



gern, um sich für einige Stunden dem Akademieleben entziehen zu können – was je nach aktueller Problemlage mal mehr, mal weniger von Kollegen und Schülern respektiert wird.

Bei schlechtem Wetter versammeln sich die Magier bisweilen im Hinterzimmer der **Herberge *Waldesruh* (3)**, deren Wirtin *Jasinde* den Zauberern stets gern ein Dach über dem Kopf bietet. Allerdings beschränkt man sich der Wirtin zuliebe hier meist auf theoretische Arbeiten und verzichtet darauf, die Einrichtung per MOTORICUS umherzuwirbeln oder die Schwierigkeiten eines AXXELERATUS in engen Räumen zu demonstrieren. In der Herberge kommen für gewöhnlich auch Gäste der Akademie unter, sofern sie nicht direkt von Angehörigen der Schule oder anderen Gerasimern nach Hause eingeladen werden.

Der **Baum der Dryade Nianalyndir (8)** bewahrt das *Vermächtnis der Völker*, den magischen Zugang zur *Salanur tala'a'feya*. Dieses Portal auf eine der Welt entrückte Wald-



lichtung hat für das Zusammenleben von Menschen und Elfen generell große Bedeutung, wird aber von der Akademie in besonders hohem Maße geschätzt, ist es doch auf magische Weise ein Ort des Wissensaustauschs, des Lehrens und Lernens wie kaum ein anderer. Entsprechend häufig finden sich hier Magister und Scholaren ein, vor allem, wenn es um die Vermittlung besonders komplexer Zauberhandlungen oder die Erörterung von Fragen geht, in denen kulturelle Unterschiede und sprachliche Hürden ein gegenseitiges Verständnis erschweren.

Kein eigentlicher Teil der Schule, aber dieser (wenig überraschend) durchaus eng verbunden, ist der **Hesinde-Tempel (9)**. Die Tempelvorsteherin *Elysia Vincetta* bemüht sich um ein freundschaftliches Verhältnis zu den ortsansässigen Elfen und lebt die Ideale ihrer Göttin lieber vor anstatt aggressiv unter den Götterlosen zu missionieren. Der Tempel hütet seinerseits eine kleine Bibliothek, die unter anderem die tradierten Gespräche der drei waldelfischen Gründer Gerasims mit den ersten menschlichen Siedlern beinhaltet und auch von den Zauberern regelmäßig konsultiert wird.

Personen der Akademie

Auf Grund der geringen Größe der Schule und der oft nur kurzen Lehrzeit wechselnder Gastdozenten verteilen sich die akademischen Ämter hier auf sehr wenige Schultern. Spektabilität Silberhaar etwa ist neben seiner Eigenschaft als Schulleiter und Lehrstuhlinhaber gleichzeitig auch das, was dem Custos, dem Legaten und dem Rechtsgelehrten der Akademie am nächsten kommt, während sich nahezu der gesamte Lehrkörper die Pflichten des Regens teilt. Nicht, dass Titel hier viel gelten würden: Dass sich Mondglanz Eichenfeld überhaupt als "Spektabilität" angesprochen fühlt, ist schon als Zugeständnis an Magister Hilberto zu verstehen. Als "Magistra ordinaria communicatia" würde sie letzterer allenfalls noch einem reisenden Magus vorstellen (bevorzugt, wenn sie nicht hinhört). Selbst ihm fiele aber wohl kaum ein, die Elfe auch noch als Celebrantia der Schule zu titulieren, obgleich sie in dieser Funktion immer wieder wirken mag. In welchem Ausmaß Ämter und Titel im alltäglichen Sprachgebrauch der Schule tatsächlich Verwendung finden, hängt stark von den jeweils beteiligten Personen ab.

Mondglanz Eichenfeld, Magistra ordinaria communicatia, Spektabilität

Als Tochter der ersten waldelfischen Schulleiterin sieht Mondglanz (*908 BF, weißblondes Haar, smaragdgrüne Augen, freundlich, zurückhaltend) es als ihre Lebensaufgabe, deren Werk fortzuführen und neben der reinen Vermittlung elfischer Zauberei für ein sehr viel tieferes Verständnis der Kulturen füreinander einzutreten. Wie viele ihrer elfischen Vorgänger hat sie selbst keine gildenmagische Ausbildung genossen, sondern lehrt vielmehr Sprache und Zauberkunst ihres Volkes bis hin zur Weitergabe der elfischen Repräsentation an Nichtelfen.

Bei aller Aufgeschlossenheit den Menschen gegenüber gibt es bis heute einige Anforderungen ihres Amtes und Aspekte des Zusammenlebens von Menschen und Elfen, die Mondglanz als schwere Bürde erscheinen – dies umso mehr, als sie Anastasius Silberhaar als früheren Mitstreiter an das Alter zu verlieren droht.

Anastasius Silberhaar, Magister magnus mutandus, Spektabilität

Der aus Gildensicht eigentliche Schulleiter (*956 BF, silberweißes Haar, braune Augen, hager, leicht fahrig) kann mittlerweile kaum noch verhehlen, dass das Alter an ihm nagt. Ist er auch körperlich noch durchaus rüstig, so wird er doch mehr und mehr vergesslich und entwickelt einen Altersstarrsinn, der ihn zunehmend von den meisten anderen entfremdet. Den Elfen, denen er Zeit seines Lebens ein Freund war, neidet er mittlerweile ihre Alterslosigkeit. Die Verständigung zwischen den Völkern ist ihm einerlei geworden, und so klammert er sich verbissen an sein Amt und seine Schule, träumt von längst vergangenen Tagen einer verlorenen Jugend, während ihm die Gegenwart immer mehr zu entgleiten droht.

Hilberto Castellani-Thaliyin, Magister ordinarius moventius

Von den ständigen Mitgliedern des Kollegiums ist es am ehesten Magister Hilberto (*988 BF, schwarze Haare, braune Augen, um das Erscheinungsbild des klassischen Gildenmagiers bemüht), der auf die Einhaltung akademischer Etikette und eines wohlstrukturierten Lehrplans pocht. Der Belhankaner ist weltoffen und sympathisch, allerdings auch ambitioniert: Er spekuliert mit einigem Recht darauf, in nicht allzu ferner Zukunft die Nachfolge Anastasius Silberhaars anzutreten. Der allerdings denkt gar nicht daran, dem Jüngeren Platz zu machen, und auch Mondglanz Eichenfeld sähe darin keine Verbesserung. Hilbertos Anliegen ist in erster Linie die wissenschaftliche Vervollkommnung der Zauberei, nicht das für sie weit wichtigere Vermitteln zwischen Kulturen.

Weitere Personen an der Akademie

- Magistra minor **Finja Sommerwind** (*995 BF, dunkelblond, braunäugig, athletisch und fröhlich) hat als derzeit einzige dauerhafte Lehrmeisterin selbst an der Schule des direkten Weges ihre Ausbildung erhalten. Von langen Reisen zurückgekehrt, lehrt sie einzelne Zauber sowie Leibesertüchtigung und den *Tanz der Mada*. Als Enkelin einer Elfe ist sie gleichsam eine Wanderin zwischen zwei Welten als auch das lebende Beispiel des in Gerasim angestrebten Miteinanders der Völker.
- Magistra extraordinaria curativa **Jylani von Norburg** (*972 BF, ergraut, blaue Augen, etwa 1,60 Schritt, sanft, unscheinbar) wollte ursprünglich nur eine kleine Weile an der Schule unterrichten, hat sich mittlerweile aber dauerhaft in Gerasim niedergelassen. Ihre zurückhaltende, ruhige Art wird von ihren menschlichen und elfischen Nachbarn gleichermaßen geschätzt.
- Die frischgebackene Adepta **Tasja** (*1013 BF, strenger brauner Haarknoten, pummelig, ernst, gewissenhaft) war schon zu ihrer Studienzeit so etwas wie die Famula in Anastasius Silberhaars Bibliothek. Mittlerweile ist sie eher schon seine persönliche Assistentin geworden, die nach Kräften seine Senilität zu kaschieren und die Würde des alten Mannes zu bewahren versucht.



Die Helden an der Schule des direkten Weges

Die Gerasimer Akademie eignet sich für menschliche und elfische Helden als Tor in die jeweils andere Welt. Darüber hinaus ist sie eine mögliche Station auf dem Weg in die nördliche Wildnis (oder aus ihr heraus).

Hier können Helden Lehrmeister auf dem Gebiet der Zauberkunst, Natur- und Völkerkunde aufsuchen und entsprechende Fertigkeiten vertiefen. Die Wahrscheinlichkeit, hier Kontakt zu einer weltoffenen Hexe oder einem vergleichsweise mitteilsamen Druiden knüpfen zu können, ist relativ hoch. Umgekehrt können die Helden selbst der Schule für eine gewisse Zeit als Dozenten dienen, um etwa der Lehrverpflichtung für Mitglieder der Grauen Gilde nachzukommen oder sich einen Gefallen zu verdienen. In Gerasim ist man zunächst einmal jedermann gegenüber aufgeschlossen, der die Philosophie der Schule teilt und brauchbare Fertigkeiten mitbringt. Die Mitgliedschaft in der Gilde ist hingegen nicht ausschlaggebend.

Dienstleistungen

Viele der direkten Nachbarn der Schule des direkten Weges sind ihrerseits Elfen oder Halbelfen und besitzen eigene magische Fertigkeiten, um ihre Probleme zu bewältigen. Die Magier dienen in ihrer Heimatstadt daher häufig eher als Lehrer, Vermittler und Ratgeber, als dass sie ihre Zauber zur Verfügung stellen müssten. Preis und Qualität von Dienstleistungen der Akademie gehen bisweilen stark auseinander, und zwar in alle Richtungen: So wird etwa die Heilung von Versehrten als notwendig und selbstverständlich angesehen und daher trotz guter Erfolge nicht übermäßig in Rechnung gestellt. Anders sieht es bei Alchimika oder gar magischen Artefakten aus, welche die geringen Ressourcen der Schule stark belasten können und daher in der Regel teuer sind, obwohl sich kaum jemand an der Schule übermäßig auf die hohe oder niedere Alchimie versteht.

Neben dem *Kreis der Einfühlung* in den Salamandersteinen stellt die Akademie einen der wenigen Orte dar, wo Nichtelfen in die elfische Zauberrepräsentation eingeführt werden können. Für gewöhnlich ist es Mondglanz Eichenfeld, die neben der Sprache und einzelnen Spruchzaubern ihres Volkes auch diese tieferen Kenntnisse vermittelt, immer mit dem Ziel, nicht nur Wissen weiterzugeben, sondern Verständnis zu mehren.

Die Bibliothek

Die Akademiebibliothek nimmt einen Raum im Wohnhaus der menschlichen Spektabilität am *Platz der Verständigung* ein, der auch als Scriptorium dient. Die hiesige Schriftensammlung ist im Vergleich mit anderen gildenmagischen Schulen kaum aufsehenerregend. Der größte Schatz ist *Zauberkräfte der Natur*, der Reisebericht der Akademiegründerin Tamara, der hier im Original verwahrt und bis auf den heutigen Tag sorgsam abgeschrieben wird, auch wenn zumindest Teile des einst bahnbrechenden Werks mittlerweile als überholt gelten müssen.

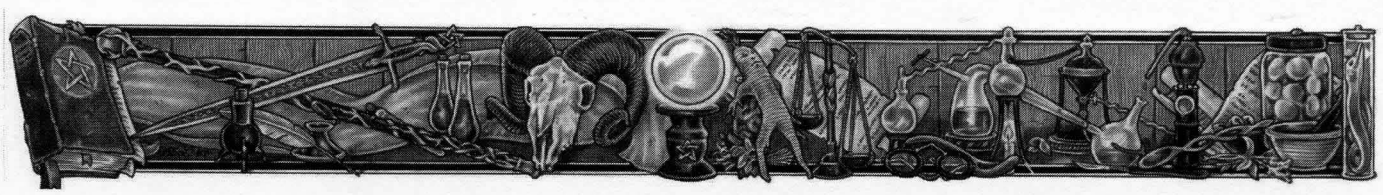
Die reich und phantasievoll illustrierte Akademiechronik und verschiedene 'hauseigene' Abhandlungen vor allem über die Magie der Elfen und die klassischen Formeln der Bewegungszauberei werden von einigen Standardwerken und unmagischen Schriften ergänzt.

Die Bibliothek enthält einige natur- und völkerkundliche Perlen, deren Schicksal es ist, wohl nie eine breite Rezeption in der aventurischen Gelehrtenschaft zu erfahren.

Papier und Pergament sind rar und müssen von weither eingehandelt werden, weswegen man den Schriftenschatz mit

Immens: –
Sehr groß: –
Groß: –
Ansehnlich: Elfenmagie, Magica mutanda, Sagen/Legenden, Völkerkunde, Wildnisleben
Hinlänglich: Magica moventia, Magiekunde, Pflanzenkunde, Tierkunde
Gering: Geschichtswissen, Magica Communicatia, Magica transformatorica, Magiekunde, Philosophie, Sternkunde
Minimal: Diverse, darunter Hinweise auf nivesischen und goblinischen Schamanismus

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	3	8	3
Beratung in magischen Belangen	7	5	18
Entzauberung (Eigenschaften)	9	5	15
Entzauberung (weitere gängige Formeln)	5	5	7
Herstellung von Alchimika	3	8	4
Magische Heilung (Gift)	4	2	18
Magische Heilung (Wunden)	7	3	16
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	6	5	10
Magischer Transport (TRANSVERSALIS)	9	7	12
Nachrichtenübermittlung (TRANSVERSALIS, GEDANKENBILDER)	10	7	14
Prüfung des magischen Potenzials	6	2	14
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	7	6
Verzauberung (Hauszauber)	8	7	14
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	5	7	10



größter Sorgfalt behandelt – hierbei immerhin unterscheiden sich die Gerasimer Magier nicht von ihren Kollegen anderswo. Dies umso mehr, als man hier mitten in den Wäldern durchaus ein kleines Mäuseproblem hat, dem man mit elfischer Überredungskunst, Fallen und – einhergehend mit der allgemeinen Verbitterung Anastasius Silberhaars – der kompromisslosen *Welle der Reinigung* (FULMINICTUS) Herr zu werden versucht.

Zweitstudium

An der Akademie ist willkommen, wer mit lauterer Absicht kommt und bereit ist, sich in das Miteinander der Völker einzubringen. Neben Donnerbach und dem nur schwer auffindbaren magischen Zirkel in den Salamandersteinen ist Gerasim ein Anlaufpunkt für Elfenforscher und Feenfreunde, darüber hinaus für Forschungsreisende und Abenteurer unter den Magiern.

Die das Zweitstudium betreffenden Regularien der Gilden werden hier locker gehandhabt, Lehrtätigkeiten und Gefallen ersetzen in aller Regel ein festes Lehrgeld. Darüber hinaus wird jeder fremde Scholar geradezu genötigt, von seiner Heimat und den bereits bereisten Ländern zu berichten. Magier im Zweitstudium provozieren so fast zwangsläufig den Gegenbesuch eines jungen Gerasimer Adepten auf Abenteuerfahrt.

Abenteuer an der Schule des direkten Weges

Als stark elfisch beeinflusste Einrichtung bietet sich die Schule des direkten Weges kaum für Intrigen-Abenteuer an, noch hüten die hiesigen Magister besonders düstere magische Geheimnisse, die es zu ergründen gälte. Die Akademie eignet sich vor allem als Handlungsort von Abenteuern, die sich wie **Das Vermächtnis der Völker** mit dem nicht immer einfachen Zusammenleben der Kulturen befassen. Hier treffen Elfen und Menschen, Magier und Nichtmagier, Mittelländer, Norbarden und Nivesen aufeinander – im Guten wie im Schlechten.

Unter den Gastdozenten der Akademie können sich immer illustre Gestalten mit einer eigenen Agenda befinden, deren Geheimnisse vielleicht auch die Helden beschäftigen: Was bewegt einen Druiden, an einer menschlich-elfischen Zauberschule zu unterrichten? Welches Ziel verfolgt die charismatische Hexe, die einen Zauber ihrer Schwesternschaft preiszugeben anbietet? Versteckt sich der enigmatische Gildenmagier hier draußen in der Elfenwildnis vor dem eigenen Orden?

Der Giftschrank

Die Schule des direkten Weges gehört zu den Instituten, an denen man am wenigsten so etwas wie einen Giftschrank erwarten würde – und damit liegt man prinzipiell auch richtig. Nichtsdestotrotz bringen reisende Gerasimer Magier und die häufig wechselnden Gastdozenten bisweilen Kuriositäten aus der Fremde mit, deren GefahrenPotenzial nicht immer gleich erkannt wird. So hat etwa Finja Sommerwind keine Ahnung, dass die selbst auf eine oberflächliche magische Analyse hin vermeintlich unmagische Dschinnenstatuette, die sie aus den Tulamidenlanden heimbrachte, ein Geheimnis birgt: Tatsächlich ist darin ein bösartiger, dämonisch befleckter Luftgeist gefangen, im Zaum gehalten durch infinite Bannzauber, verborgen durch einen machtvollen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, der unbedarfte Zauberer davon abhalten soll, den gefallenen Dschinn für die drei Wünsche der Märchen frei zu lassen. Dass eines Tages unbedarfte Halbelfenkinder im hohen Norden die Statuette im wilden Spiel zerbrechen könnten, scheint man bei aller Zauberkunst weniger bedacht zu haben.

Bewusst unter Verschluss gehalten wird eine Truhe im Besitz der Spektabilität. Anastasius Silberhaar verwahrt die verdorbenen Artefakte jenes Koboldbalges, das der Akademie vor vielen Jahren als Scholar zugeführt wurde. Diese Hinterlassenschaften – ein kurzer Magierstab, eine schlanke Robe und ein Paar Stiefel – sind nicht bösartig oder lebensgefährlich, aber samt und sonders mit Schelmenzaubern (AUFGEBLASEN, BEWEGUNGEN STÖREN, HOLTERDIPOLTER, LOCKRUF) versehen, die nach dem Zufallsprinzip auf Träger oder Umstehende wirken und dabei durchaus lästig werden können. Es könnte für großes Durcheinander sorgen, wenn der zunehmend seniler werdende Anastasius versehentlich den Koboldstab statt seines eigenen Stabes zum Unterricht mitbringt.

Geheimnisse der Akademie

Das größte Mysterium Gerasims, das *Vermächtnis der Völker*, ist als solches kein Geheimnis. Im Gegenteil verbreitet sich die Kunde des Portals und seiner verständigungs- und verständnisfördernden Eigenschaften langsam aber stetig in der Region. Die Schule des direkten Weges, allen voran Mondglanz Eichenfeld, ist allerdings sehr darum bemüht, das Mysterium als Geschenk anzunehmen und nicht zum Gegenstand ausufernder magietheoretischer Forschungen zu machen. Wer das *Vermächtnis* seinem Sinn nach nutzen möchte, ist dazu eingeladen. Wer es metamagisch sezieren, in Theorien pressen und der Gier nach Wissen unterwerfen will, wird dabei auf Widerstand stoßen.

Ebenfalls kein Geheimnis im engeren Sinne, sondern vielmehr eines der wenigen echten Forschungsprojekte der Akademie jenseits der Auslotung der Elfenmagie stellt der OBJECTO OBSCURO dar. In Anlehnung an die berühmten altelfischen Tarnkappen versucht man hier (wie allerdings auch an mehreren anderen Akademien), der Urformel der Unsichtbarkeit auf den Grund zu gehen, die nicht zwischen Lebewesen und toten Objekten unterscheidet. Bislang jedoch scheinen bestimmte waldelfische Jagd- und Tarnzauber diesem Ziel bedeutend näher zu sein als die Gildenmagie es für die nächste Zeit in Aussicht stellen könnte.

Mit einer gewissen Diskretion untersucht vor allem Magistra Jylani eine Reihe verlassener waldelfischer Wohnbäume, die in *Feyagala*, dem Elfenherbst, gefangen scheinen: Vor wenigen Jahren verließen mehrere Elfen, teilweise ganze Familien, Gerasim, um sich endgültig von den Menschen ab- und dem Licht der Inneren Elfenwälder zuzuwenden. Ihre Wohnbäume sind seitdem dauerhaft in trockenes Herbstlaub gekleidet und tragen weder Frucht noch Blüte. Ob die Bäume durch beständige elfische Verzauberungen genährt wurden und nunmehr dieses besonderen Düngers umso mehr entbehren, ob sie eine Art Bewusstsein entwickelt haben und um ihre weggegangenen Bewohner trauern, oder ob sie gar von den magischen Energien der Salamandersteine, den Träumen der Lichtelfe Madaya, in





das Mahnmal eines schwindenden Volkes verwandelt wurden, ist Gegenstand magietheoretischer und philosophischer Spekulationen. Die verbliebenen Elfen schweigen sich über *Feyagala* aus und meiden das Thema, wie es nunmal all zu oft die Art ihres Volkes ist.

Von allen Gerasimer Zauberern ahnt allein Spektabilität Anastasius, dass die Schule seit langer Zeit mindestens unter gelegentlicher Beobachtung durch andere Zauberer steht – ein Verdacht, der von Spektabilität zu Spektabilität weitergegeben wird. Der Diebstahl einer elfischen Tarnkappe vor nicht ganz zweihundert Jahren ist lediglich das offensichtlichste Zusammentreffen mit den Unbekannten gewesen, hinter denen sich der Orden der *Menacoriten* (**WdZ 412**) verbirgt. Dieser sucht in unregelmäßigen Abständen zum einen (wie auch anderswo) nach geeigneten Zaubermitteln und Kandidaten unter den Bewegungs-Magiern. Zum anderen fragt sich der Orden schon lange, wie die elfische Traum- und Lichtwelt zu den Sphären steht, und erhofft sich von der hiesigen Zusammenarbeit der Völker einige Erkenntnisse, die man abschöpfen kann. Anastasius steht vor dem Problem, dass er den rechten Zeitpunkt, einen möglichen Nachfolger über die Beobachter zu informieren, wohl verpasst hat: man würde es als Altersverrücktheit abtun und damit den ins Wanken gekommenen Akademieleiter umso schneller zu Fall bringen können.

Szenarioideen

Erbschleicher der Völker

Der Elfenvampir *Arantalwa Lässt-Himmel-kreischen* (siehe auch die Spielhilfe **Aus Licht und Traum 111**) hat vom *Vermächtnis der Völker* erfahren und will es für das Namenlose verderben. Er begibt sich in Gestalt eines elfischen Zauberwebers nach Gerasim und initiiert, angeblich zur Bekräftigung dieses Bundes zwischen den Völkern, ein erneutes gemeinsames Salasandra von Menschen und Elfen in der *Salanur tala'a'feya*. Tatsächlich aber verwandelt er den Geistesbund, an dem nahezu die gesamte Akademie teilnimmt, in eine scheinbar ausweglose Falle, eine Traumwelt, in der er seine Opfer in wechselnden Gestalten über aufgezwungene Erinnerungen namenlosen Schreckens, des Hungers nach Leben und der dunklen Lust des Mordens korrumpieren oder aber vernichten will.

Dem Hilferuf der gewissermaßen ausgesperrten Wächterin Nianalyndir folgend, müssen die Helden (sofern sie nicht von Anfang an Teil des Salasandra sind) ihrerseits als Traumgänger in die Täuschung eindringen und den Feylamia in die Flucht schlagen, bevor er nicht wieder gutzumachenden Schaden anrichten kann. Dabei kann die selbst Traum gewordene Calaya Nebellied auf Seiten der Helden eingreifen, indem sie ihnen etwa vom *Salanur tala'a'feya* aus einen Weg in die korrumpierte Traumwelt öffnet oder ihnen dort in den Schreckensvisionen Arantalwas beisteht.

Über Stock und über Stein

Die Akademie ruft, um erneut aufkeimende Streitereien unter einigen Gerasimern und ihren Nachbarn in andere Bahnen zu lenken, einen besonderen Wettkampf ins Leben: eine mehrtägige Schnitzeljagd durch Teile der Grünen Ebene und der Elfenwälder. Ziel ist es, unterwegs ausgelegte Hinweise zu finden und Aufgaben zu bestehen. Dem Gewinner winke ein besonderer, nicht näher genannter Preis. Was als Konkurrenzkampf beginnt, bei dem sich die Teilnehmer zunächst mit Bewegungsmagie und sogar einigen Gemeinheiten und sogar (insgesamt harmlosen) Fallen auszustechen versuchen, wird rasch zu einer Lektion in Kooperation und Verständigung, denn die Rätsel und Wegstationen erschließen sich nur dem vollständig, der wie Mensch und Elf gleichermaßen zu denken versteht, und einige der vorbereiteten Hindernisse lassen sich nur mit gegenseitiger Hilfestellung überwinden. In dieser wiedergefundenen Kooperation liegt nach Auffassung der Schule übrigens auch der eigentliche Preis, der den Siegern dieses Rennens zuteil wird.

Die Herausforderungen des letztlich also kameradschaftlichen Wettkampfes werden jedoch größer und um einiges ernster, als eine Gruppe goblinischer Wildschweinreiter sich dem seltsamen Treiben mit nur geringem Sportsgeist anschließt und kurzerhand die Jagd auf einige der astral verausgabten Läufer eröffnet. Bald laufen die Teilnehmer nicht nur gegeneinander um die Wette, sondern ums blanke Überleben.



Die Akademie der Erscheinungen in Grangor

Vollständiger Name: Accademia Mysteria Arkana Illusiones Phantasmagorique
Standort: Grangor, Liebliches Feld
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Angewandte Illusionsmagie und Erforschung von Geistererscheinungen (Merkmal *Illusion*)
Größe: klein
Spektabilität: Jikhbar al Kharechem
Personen der Historie: Denderan Gilindor, erster Akademieleiter (889–992 BF)
Bedeutende Abgänger: Prishya Garlischgrötz, ehemalige Convocata Prima der Grauen Gilde (*955 BF); Yehodan Gilindor, emeritierte Spektabilität (*959 BF); Methelessa ya Comari, Spektabilität zu Zorgan (*966 BF); Mattilda Smuitters, ehemalige Spektabilität (*999 BF); Deredan Bergenoor, Provost von Vinsalt (*1003)



Fachliche Reputation: Wenig angesehene Schule, deren Abgänger darunter leiden, als reine Hof-Zauberer verschrien zu sein. Im Bereich der Erforschung von Geistererscheinungen ist man führend im Horasreich, was sich unter Eingeweihten langsam herumspricht.
Einfluss: hinlänglich in Magierkreisen, gering in Grangor
Finanzkraft: minimal
Ausstattung: ansehnlich (anfänglich sehr große Ausstattung, die seit dem Entzug der Fördergelder rapide sinkt)
Bibliotheksbestand: groß

»Noch ärmer als die Bettler in Grangor sind allein die Magier am Schinderwaat. Aber da sie ja Illusionsmagier sind, sieht man es nicht, wenn der Putz von den Wänden fällt.«
—Torvon Sandfort, spöttisch über den Zustand der Akademie

Trotz des Reichtums von Grangor ist die Akademie der Erscheinungen die mit Abstand mittelloseste Magierschule des Horasreichs. Erschüttert von einen Streit über die Ausrichtung der Akademie, entzogen die Patrizier Grangors den Magiern sämtliche Fördermittel, so dass die Schule auf sich gestellt ist. Der heutige Akademieleiter *Jikhbar al Kharechem* übernahm gegen den Willen der Patrizier die Leitung der Schule und beharrt halsstarrig darauf, sich niemals wieder in die Abhängigkeit der "Pfeffersäcke" zu begeben.
Die Erforschung der Illusionsmagie sowie Grundlagen in der Beschwörung von Geister- und Elementarerscheinungen gehören zum Lehrplan. Langsam wandelt sich der schlechte Ruf der Grangorer Schule. Mehr und mehr setzt sich durch, dass Grangor auf dem Gebiet der Geistererscheinungen führend im Horasreich ist. Ironie dieses Wandels ist aber auch, dass die Magier und Scholaren auf Grund der finanziellen Notlage der Akademie gezwungen sind, durch Illusionsschauspiele auf den Feiern der Kaufleute Geld für die Schule zu verdienen.

Die Geschichte der Akademie der Erscheinungen

Obwohl Grangor zu den ältesten Städten des Horasreiches gehört, zählt die Akademie der Erscheinungen zu den jüngsten Magierschulen des Landes. Auf Initiative der Familie *Fröhling* schlossen sich die Patrizier Grangors im Jahr **932 BF** zusammen und besiegelten die Erbauung einer eigenen Akademie. Die Gründungsurkunde kann bis heute im Stadtarchiv eingesehen werden und nennt als Motivation der Kaufleute die Ausbildung von Illusionsmagiern für den Grangorer Karneval und den Wunsch, einen repräsentativen Hesinde-Schrein in Grangor zu errichten.
Die Akademie sollte dem Prestige der Bürger dienen und weniger der magischen Bildung. Gleichwohl sollten vornehmlich Kinder aus den Grangorer Familien ausgebildet werden. Nachdem die Altvorderen Grangors ihre Kontakte nach Bethana nutzten und so *Denderan Gilindor* als ersten Akademieleiter gewinnen konnten, wurde der Grundstein der Akademie im Jahr **937 BF** gelegt. Direkt am *Schinderwaat*, unweit des Stadthauses, errichteten die Grangorer den gewaltigen Akademiebau, dessen Herzstück ein großer Hesinde-Schrein werden sollte. Die feierliche Eröffnung der Akademie fand schließlich am 1. Hesinde **941 BF** statt. In der nun beginnenden 51 Jahre dauernden Ägide Denderan Gilindors etablierte sich Grangor nur langsam unter den Magierschulen des Lieblichen Feldes. Der wohl größte Verdienst Denderans war der im Jahre **963 BF** geschlossene Pakt mit einer in Grangor beheimateten Koboldsippe.
Im Jahr **992 BF** übernahm *Yehodan Gilindor* die Leitung der Akademie von seinem entfernten Vetter, der im hohen Alter von 103 Jahren friedlich entschlief. Unter Yehodan, der sich vornehmlich seinen eigenen Forschungen widmete, erlangte Grangor den zweifelhaften Ruf einer Hofzauberer-Schule, deren Abgänger zwar an den Höfen des Lieblichen Feldes, nicht aber in der Magierzunft geschätzt waren. Insbesondere in den letzten Jahren des immer weniger an der Akademieleitung interessierten Yehodan schalteten und walteten die Patrizier Grangors nach Belieben.
Nach 20 Jahren an der Spitze der Akademie zog sich der viel gerühmte Illusionist vollends von der Verwaltung zurück und **1012 BF** wurde mit der entgegen aller Gildenregularien erst 25jährigen *Mattilda Smuitters* eine Tochter der Stadt an die Spitze der Akademie gewählt. Ganz im Sinne ihrer Förderer begann Mattilda, den Lehrplan gänzlich auf die Bedürfnisse



der Grangorer Patrizier umzustellen, um so reine Lohnmagier für die Grangorer Kaufmannschaft auszubilden. Der Unmut über den einseitigen Kurs der Schule gipfelte darin, dass die Magister im Jahr **1014 BF** Mattilda aussperrten und dem zufällig in Grangor forschenden *Jikhbar al Kharechem,* einer hoch angesehenen Koryphäe der Illusions- und Beschwörungsmagie, die Leitung der Schule antrugen.

Dieser Wechsel an der Spitze der Akademie führte zum Bruch mit den Grangorer Patriziern, die der Schule sämtliche Gelder entzogen. Der Tulamide al Kharechem reformierte die Ausrichtung der Akademie und stärkte vor allem die Lehren der Elementar- und Geistererscheinungen und machte Grangor innerhalb der nächsten Jahre zu einem führenden Haus auf diesem Gebiet.

Leben an der Akademie

Die Schüler der Grangorer Akademie erfahren gleich zu Beginn ihrer Ausbildung, dass ein prachtvolles Bauwerk kein Garant für ein fürstliches Leben hinter den Mauern bedeuten muss, und erleben hautnah, wie sehr eine Akademie vom Wohlwollen ihrer Förderer abhängig ist. Denn in jedem Jahrgang finden sich Eleven, die anderenorts auf Grund ihrer geringen magischen Begabung abgelehnt worden wären, in Grangor aber durch eine großzügige Spende der Eltern aufgenommen werden. Regelmäßig kommt es zu Rivalitäten zwischen den begabten Schülern und den Förderer-Kindern, die den gesamten Unterricht aufhalten, aber immer die beste Ausrüstung und die schönste Gewandung haben. Fallen diese minderbegabten Kinder in den ersten Jahren auf Grund des sehr allgemeinen Unterrichtsstoffs wenig auf, gelingt einigen selbst im dritten Novizenjahr kaum ein fehlerloser MANIFESTO. Auf Grund des Bruchs mit den Patriziern kann sich die Schule jedoch nicht leisten, die Schüler der wohlhabenden Eltern abzulehnen.

Jedes Jahr werden genau drei Eleven aufgenommen, von denen mindestens einer oder zwei auf Grund der Zuwendungen ihrer Eltern aufgenommen worden sind. Einige weniger begüterten Schüler gingen bis vor einigen Jahren noch bei Handwerksmeistern in die Lehre, um so ihr Studium finanzieren zu können. Da sich diese Praxis aber für beide Seiten als nicht förderlich erwies, stellte man sie schließlich ein.

Die Anzahl der Schüler ist für den Akademieleiter Jikhbar al Kharechem von entscheidender Bedeutung, da der tulamidische Zahlenmystiker in der perfekten Abstimmung der Schüler und Lehrpläne auf die Magie der Zahlen einen wesentlichen Erfolg für das Lernen und Lehren der Magie sieht. Als vor einigen Jahren ein Schüler im zweiten Elevenjahr bei einem tragischen Unfall ums Leben kam, ruhte der gesamte magische Unterricht, bis ein Ersatzschüler gefunden werden konnte, der in Vinsalt kurz vor dem Rauswurf stand. Dass sich aus diesem vermeintlich unbegabten Jungen später einer der besten Absolventen entwickelte, ist für al Kharechem der beste Beweis für seine Theorie, dass sich Magie in Zahlen manifestiert. Die praktischen Probleme, die diese zwingende Vorgabe mit sich bringt, löst die Schule durch die Zulassung von Zweitstudenten und die Übernahme von Schülern privater Lehrmeister. Die passenden Ersatzschüler zu finden bleibt jedoch eine Herausforderung für die Magister, die dabei jede Unterstützung annehmen.

Typische Unterrichtsstunden: Magische Meditation I: Kontrolle des Geistes; Metamagische Methodologie II: Geometrie der Thesis; Konjunktionen und Konstellationen – Der Lauf der Sterne; Curriculum phantasmagorica ordinarius II: Sinnestäuschungen; Cursus maior phantasmagorica: AURIS NASUS; Cursus minor invocatio phasma: GEISTERBANN

Höchstes Lob eines Magisters: "Der Wasserdrache ist zurück! Seht Euch diesen Drachen von Studiosa Fröhling an, ich kann sogar den Schwefel riechen! Bravourös!"

Größte Furcht der Scholaren: "Das war das letzte Mal, dass so etwas vorgefallen ist. Da ich offensichtlich keinerlei Respekt mehr erwarten darf, kannst du heute Abend die Geistertreppe erklimmen (Am Ende der Treppe liegen die Räume des Akademieleiters)."

Redewendung: "Arm wie ein Grangorer Magier."

Der Zahlenmystizismus findet sich selbstverständlich auch im Stundenplan wieder, der strikt von der ersten (5.00 Uhr) bis zum Ende der zweiten Hesinde-Stunde (17.00 Uhr) geht und nur durch eine Mußestunde unterbrochen ist, so dass genau zweimal sechs Stunden unterrichtet werden. Der Praiostag ist der einzige Ruhetag, so dass auch hier wieder eine hälftige Teilung des Unterrichts in zwei gleiche Wochenhälften erfolgt.

Okkultisten, Theatermagier und Exorzisten

Nach der Ausbildung in Grangor verschlägt es nur die wenigsten Jungmagier in die weite Welt, denn in ihrer Heimat gibt es genügend Tätigkeitsfelder, in denen ein Absolvent aus Grangor erfolgreich sein kann: Zunächst sind hier die klassischen *Hofzauberer* zu nennen, die an den Höfen der Patrizier zu unterhalten wissen. Weitaus gefragter sind die Spezialisten, die als *Theatermagier* an der König-Khadan-Halle oder gar bei den Theaterfestspielen in der Vinsalter Oper für ihr Können gerühmt werden. Nicht weniger gefragt sind *Exorzisten* und *Geisterjäger*, deren Fähigkeiten an mancher Ausgrabungsstelle nötig werden, wenn Wesenheiten aus der Vergangenheit auftauchen, von anderen Menschen Besitz ergreifen oder ganze Expeditionen in den Wahnsinn treiben (mehr zu Lohnmagiern siehe auch die Spielhilfe **Reich des Horas** auf Seite 67).

Nicht selten gelingt es einem Magier aus Grangor, einige reiche Gönner um sich zu scharen, die er mit komplexen Horoskopen oder der angeblichen Einweihung in arkane Geheimnisse an sich binden kann. Nicht immer werden dabei die magischen Künste offenbart und manch ein Schulabbrecher kommt so als *Scharlatan* mehr als gut über die Runden. Als Anführer einer esoterischen Loge, als Gehilfe eines geheimen Zirkels oder als Medium zum Jenseits ist ein Magier aus Grangor vorstellbar (zu solchen Okkultisten siehe auch **Reich des Horas** auf Seite 68).



Die Unterrichtseinheiten folgen einem ausgeklügelten Schema, so dass der Stundenplan ein komplexes Meisterwerk ist, bei dem eine Verschiebung einzelner Stunden gleich zu einer Neuaufstellung des gesamten Planes führt.

Außerhalb des Unterrichts sind Schüler und Lehrer nicht nur für den Haushalt der Schule zuständig, die sich Personal kaum leisten kann, sondern vor allem für die Aufrechterhaltung der Illusionen im Hesinde-Schrein. Hier gilt es den Nachthimmel auf das Sternengewölbe zu projizieren und vor allem den Stand der Mada unter der großen Kuppel zu erschaffen. Der Grangorer Hesinde-Schrein ist weit über die Grenzen der Stadt für seinen wirklichkeitsgetreuen Sternenhimmel berühmt und bringt der Akademie einen Teil der Spenden der Pilger ein.

Zumeist in den Abendstunden führt es einige der Schüler, entweder in Begleitung eines Magisters oder eines Studiosus' im zweiten Jahr, hinaus aus der Akademie in die Stadt, wo sie auf Festen und Feiern der Kaufmannschaft, gelegentlich sogar am Hof des Herzogs, Illusions- und Lichtzauber aufführen, um so Gelder für die Schule einzunehmen. Was für manche der Lehrer demütigend ist, gilt unter den Schülern als großer Spaß, die so die Gelegenheit haben, die vornehmen Häuser Grangors kennen zu lernen.

Die Akademie im Jahresverlauf

Im Jahresverlauf: Projektion des Mada-Laufs und des Sternenhimmels im Hesinde-Schrein mittels Illusionsmagie.

Erster Vollmond des Jahres: Große Andacht im Hesinde-Schrein, strahlende Projektion des Mondes im Mada-Gewölbe des Hesinde-Schreins.

27. Rondra, Drachentag: Vor dem Stadthaus erschaffen die Magister das Abbild des Ewigen Drachens von Phecadien, der dann von einem Geron-Darsteller erschlagen wird; abends ausgelassene Feiern in der ganzen Stadt.

1. Efferd, Tag des Wassers: Feierlicher Beginn des Prüfungsmonats mit einer Andacht in der Halle der Mada.

Ab 2. Efferd: Schriftliche und praktische Prüfungen in den wichtigsten Fächern für alle Scholaren; die Candidati stellen zudem die Beherrschung der Hauszauber unter Beweis.

30. Efferd, Prüfungsfest: Letzte Prüfungen der Candidati vor einem Prüfungskomitee mit abschließendem feierlichem Empfang des Akademiesiegels und des Stabes in der Aula; anschließend großes Festbankett.

1. Travia, Tag der Heimkehr: Die Scholaren kehren zu Beginn der Ferien zu ihren Familien zurück.

2. Travia bis 30. Boron: Akademieferien.

1. Hesinde, Nandus-Tag: Beginn des Schuljahres, Rückkehr der Scholaren; feierliche Aufnahme neuer Scholaren und festliches Bankett in der Aula.

2. Hesinde, Canyzeth-Tag: Gedenken der Patronin der Akademie und des Hesinde-Schreins.

7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Großes Illusionsspektakel rings um die Akademie, Magister und Studiosi unterhalten mit Illusionen und elementarem Feuerwerk die Bürger; abends findet eine Aufführung für Eltern und Gäste statt.

30. Hesinde, Erleuchtungsfest: Endgültige Entscheidung über die Aufnahme der Scholaren in die Akademie (seit der Zahlenmystiker al Kharechem der Akademie vorsteht, ein eher formeller Akt).

Mummenschanz und Lichtertanz

Höhepunkt des Jahres in Grangor ist der große Karneval während der Warenschau. Tausende Besucher strömen in die Stadt, und neben bunten Kostümen und bizarren Masken sind es vor allem die Künste der Grangorer Magier, die den Nachthimmel mit allerlei Lichtspektakeln erhellen. Während dieser fünf Tage ruht der Unterricht und Magister und Studiosi zaubern im Auftrag der Stadt und in den Häusern der Patrizier bunte Illusions-, Lichter- und elementare Feuerwerkserscheinungen. Selbst Novizen im dritten Jahr ist es gestattet, kleine Zauber zur Belustigung der Besucher aufzuführen. Die jüngeren Scholari ziehen in einer bunten Prozession hinter dem Träger der *Larve des Vogelmannes* hinterher, der umgeben von Singvögeln durch die Straßen Grangors zieht.

30. Phex, Versenkungsfest: Meditative Einkehr und Sammlung der Scholaren, Fasten- und Schweigegebot bis Sonnenuntergang.

8. – 12. Rahja, Warenschau und Karneval in Grangor.

30. Rahja, Reinigungsfest: Ritueller Geisterbann im Stadthaus durch den Akademieleiter (einziger offizieller Zauberakt, den al Kharechem wahrnimmt); rituelle Reinigung des Akademiegebäudes, Bann sämtlicher ungewollter Geister der Akademie.

Tages des Namenlosen: Verschluss der Akademie, absolutes Zaubereiverbot; der nicht magische Unterricht wird jedoch fortgesetzt.

Das Kuratorium

Mit Gründung der Akademie richteten die Patrizier ein Kuratorium ein, das den Leiter der Schule wählen und ansonsten

Die Akademie der Erscheinungen in den Augen der/des …

… **Gilden**: "Die Akademie in Grangor ist ein Hort von Illusionsgauklern und Beschwörungsscharlatanen, deren Absolventen kaum einen FLIM FLAM beherrschen."

…**Schule des Seienden Scheins** "Eine Schule, die Methelessa ya Comari hervorbringt, kann so schlecht nicht sein."

… **Patrizier von Grangor**: "Sie wollen keine Hofmagier sein, weswegen sie auf unser Geld verzichteten. Um zu überleben, müssen sie nun an unseren Höfen auftreten. Das soll einer verstehen."

… **Volkes:** "Die Magier? Die können so tolle bunte Lichter machen, richtig hübsch!"

Was man in der Akademie der Erscheinungen über … denkt.

... die Graue Gilde: "Seit Jahren kämpfen wir gegen unseren schlechten Ruf, und obwohl Prishya Garlischgrötz hier ihre Ausbildung begann, hält sich das Vorurteil hartnäckig."

... die Patrizier von Grangor: "Wann verstehen die Pfeffersäcke, dass ihnen eine anerkannte Schule mehr nützt als ein Dutzend Hofgaukler?"

... Mattilda Smuitters: "Eine begabte Illusionistin, die sich sogar selbst vormachen kann, die beste Spektabilität Deres zu sein."



für die finanzielle Ausstattung sorgen sollte. Nach der Wahl der willfährigen Mattilda Smuitters und dem Aufstand des Magister-Kollegiums gegen den sich darin gipfelnden immer größer werdenden Einfluss der Kaufleute herrschte lange Jahre eisiges Schweigen zwischen beiden Seiten. Zunächst wollten die Patrizier den Magiern das Gebäude entziehen und nur durch massiven Druck der Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, *Prishya Garlischgrötz*, die über ihren Bruder, den Herzog von Grangor, sogar die Unterstützung Kaiserin Amenes gewinnen konnte, fand man zu einem Status quo, der bis heute gilt: Die Magier nutzen das Gebäude und im Gegenzug erneuern sie regelmäßig die Sternenillusionen im Schrein der Mada und stellen ihre Künste unentgeltlich für offizielle Anlässe beim Karneval oder am Drachentag zur Verfügung. Alles weitere muss zwischen der Akademie und dem Kuratorium einzeln verhandelt werden.

Die neun Kuratoren treffen sich seither halbjährlich im *Argelion-Saal* der Akademie unter ihrem Vorsitzenden *Darius Fröhling,* und lehnen mit stoischer Regelmäßigkeit die meisten Finanzierungsanfragen der Akademie ab. Im Laufe der letzten Jahre hat sich so ein gewisser Umgang eingespielt, mit dem beide Seiten anscheinend leben können. Für die Akademie nimmt üblicherweise *Alandra saba Onaron* an den Sitzungen teil, die sich gut mit Darius Fröhling versteht, der insgeheim erkannt hat, dass die Entscheidung der Schule, Kharechem als Leiter einzustellen, den Ruf des Hauses erheblich verbessert hat, dies jedoch nicht öffentlich zugeben darf. So strebt das Kuratorium durch finanzielle Anreize weiterhin die Kontrolle über die Akademie an, während die Magier versuchen, durch kleine Tricks den Kuratoriumsmitgliedern jeden Silbertaler abzuringen. Seit der Wahl *Mattilda Smuitters* ins Kuratorium ist der Ton allerdings wieder rauer geworden und es kommt regelmäßig zu heftigen Wortgefechten und Vorhaltungen, wenn die alte und die neue Spektabilität aufeinander treffen.

Ein Rundgang durch die Akademie der Erscheinungen

Das Gebäude der Akademie gehört zu den größten der Stadt und beeindruckt vor allem durch seine prunkvolle Gestaltung ganz im Stil eines Grangorer Stadtpalastes. Über hohen mächtigen Arkaden erstreckt sich eine Loggia mit allerlei verzierten Säulen und Rundbögen über die gesamte Frontseite. Während im Erdgeschoss neben schmalen vergitterten Fenstern vor allem dunkle abweisende Mauern das Bild prägen, öffnen sich an der West- und Ostseite des Bauwerks hohe schlanke Fenster. Das Obergeschoss ist von zahlreichen säulenumrahmten, verglasten Fenstern durchbrochen. An den Simsen und Ecken dominieren Drachenskulpturen ebenso wie zahlreiche Verzierungen und Ornamente aus der Symbolik der Hesinde-Kirche, beherbergt die Akademie doch neben der Schule noch einen großen Hesinde-Schrein.

Erdgeschoss

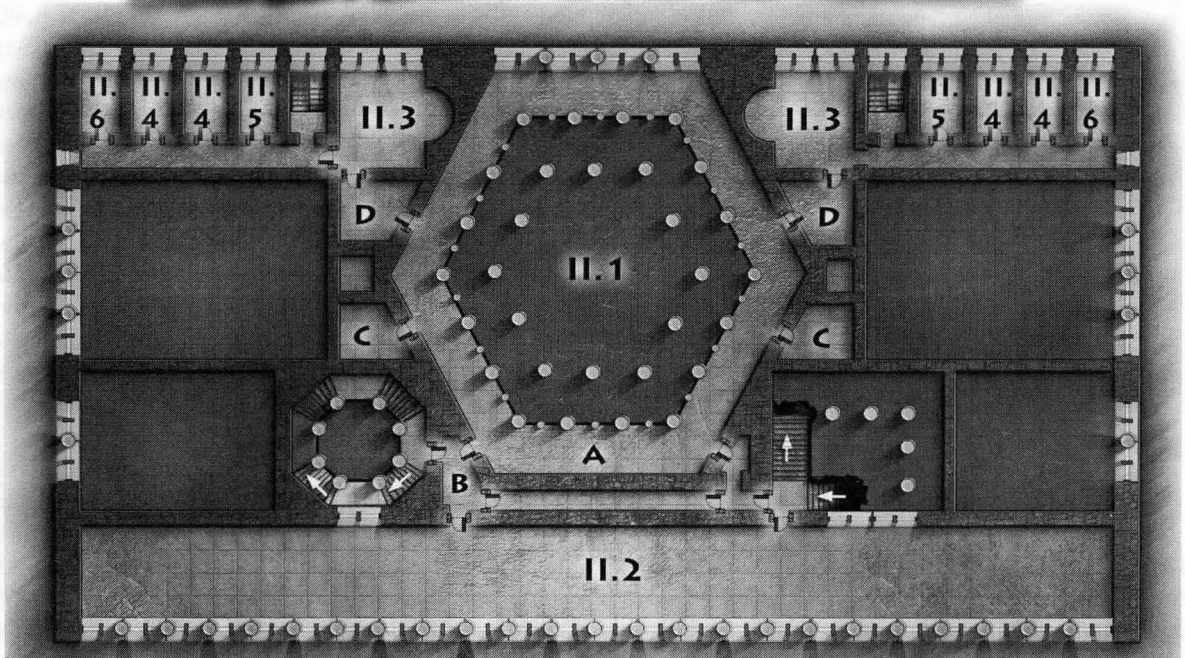
Hinter den **Arkaden (I.1)** führen drei Portale ins Innere des Bauwerks. Während die linke Tür mit zahlreichen magischen Symbolen verziert ist und keinerlei Türöffner erkennen lässt, sind die Kassetten der rechten Tür mit den Bildern der Akademiegründung durch die Grangorer Kaufleute verziert. Beide Pforten werden jedoch durch das gewaltige Eingangsportal des Hesinde-Schreins in den Schatten gestellt. Vier Säulen aus grünem Marmor, deren Kapitelle aus gewundenen Schlangen bestehen, führen in ein schmales **Vestibül (I.2)**. Rechts und links des hohen Tores zeugen bunte Friese vom Kampf der Grangorer mit dem Wasserdrachen. Das bronzene Portal zeigt zwei sich gegenseitig in den Schwanz beißende Schlangen, die sich beim Betätigen des Türknaufs lösen und den Weg in die dahinter liegende Halle frei geben. Die beiden Schlangen sind eine Illusion, die täglich von den Schülern der Akademie erneuert werden muss und nicht selten kommt es vor, dass Scherzbolde andere Effekte hinzufügen, was regelmäßig schwere Strafen nach sich zieht.

Der hinter dem Bronzeportal liegende **Schrein der Weisheit (I.3)** hätte keine Illusionen nötig, um den Besucher in Staunen zu versetzen: Über die gesamte Höhe des Gebäudes (I.3 / II.1 / III.1) erstreckt sich die gewaltige sechseckige Halle, die mit zahlreichen Säulen, Altarnischen und Malereien verziert ist. Der äußere Säulenkranz wird von großen Pfeilern aus grünem Marmor und kleinen vergoldeten Säulen gebildet, die ein kunstvolles Gewölbe tragen, auf dem Bilder aller Planeten und ihrer verschiedenen Allegorien gemalt sind. Neben einer **Kapelle der Mada (I.3.a)** und des **Nandus (I.3.b)** gibt es auch **Kapellen des Rohal (I.3.c)** und der **Canyzeth (I.3.d)**, die hier als Hüterin der Weisheit und Patronin des Schreins verehrt wird.

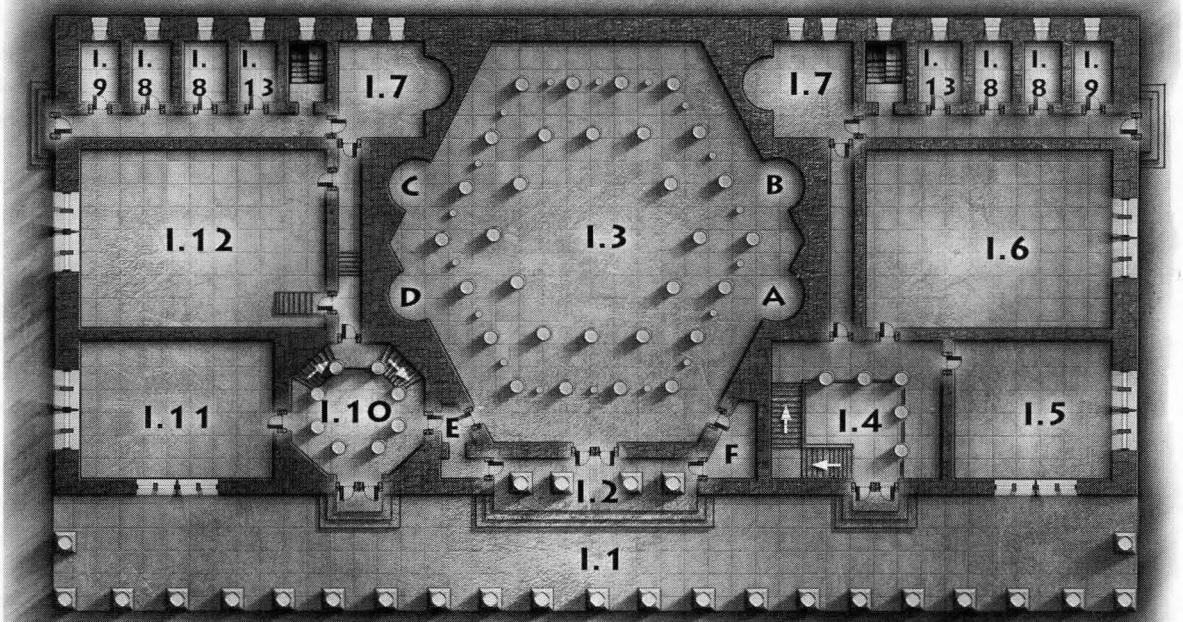
Der innere Ring des Hexagons aus 12 weißen Säulen trägt ein nach Innen ansteigendes Gewölbe, auf dessen blauem Untergrund golden die Sternbilder durch Illusionsmagie funkeln. Die Säulen tragen das **Gewölbe der Mada (III.1),** das tagsüber durch hohe Buntglasfenster erhellt wird. Nachts erstrahlt hier eine Illusion der Mada vom Gewölbe, ganz so, wie sie am Himmel steht, und leuchtet auf eine marmorne Statue der Hesinde, die sich im Zentrum des Hexagons erhebt und die Göttin zeigt, wie sie in ein vergoldetes Buch – bei genauer Betrachtung erkennt man, dass es sich um das Buch der Canyzeth handelt – vertieft ist. Der Hesinde-Schrein ist allen Bürgern der Stadt von Sonnenaufgang bis zum Ende der zweiten Hesinde-Stunde geöffnet.

Die eigentlichen Akademieräume betritt man durch das rechte Portal, hinter dem eine **Eingangshalle (I.4)** liegt, die von einer großen Treppe dominiert wird, die vom Keller bis ins oberste Stockwerk führt. Diese Halle dient vornehmlich Besuchern, aber auch den Magistern und Scholaren der Akademie als Eingang ins Gebäude. Über einen schmalen düsteren Korridor gelangt man in den hinteren Teil des Bauwerks, wo die Schlafräume der Eleven liegen. Eine vergoldete Tür führt in den **Argelion-Saal (I.5),** dessen hohes Sternengewölbe ebenso reich verziert ist wie die Seitenwände, die Stationen im Leben des Heiligen zeigen. Der Saal wird als Hörsaal genutzt, dient aber vor allem als Empfangsraum für Besucher der Akademie. Voll Ungeduld und Ungewissheit warten hier Eltern mit ihren Kindern, in der Hoffnung, in die Schule aufgenommen zu werden. Nicht selten wird es nicht das letzte Mal sein, dass

Akademie der Erscheinungen zu Grangor



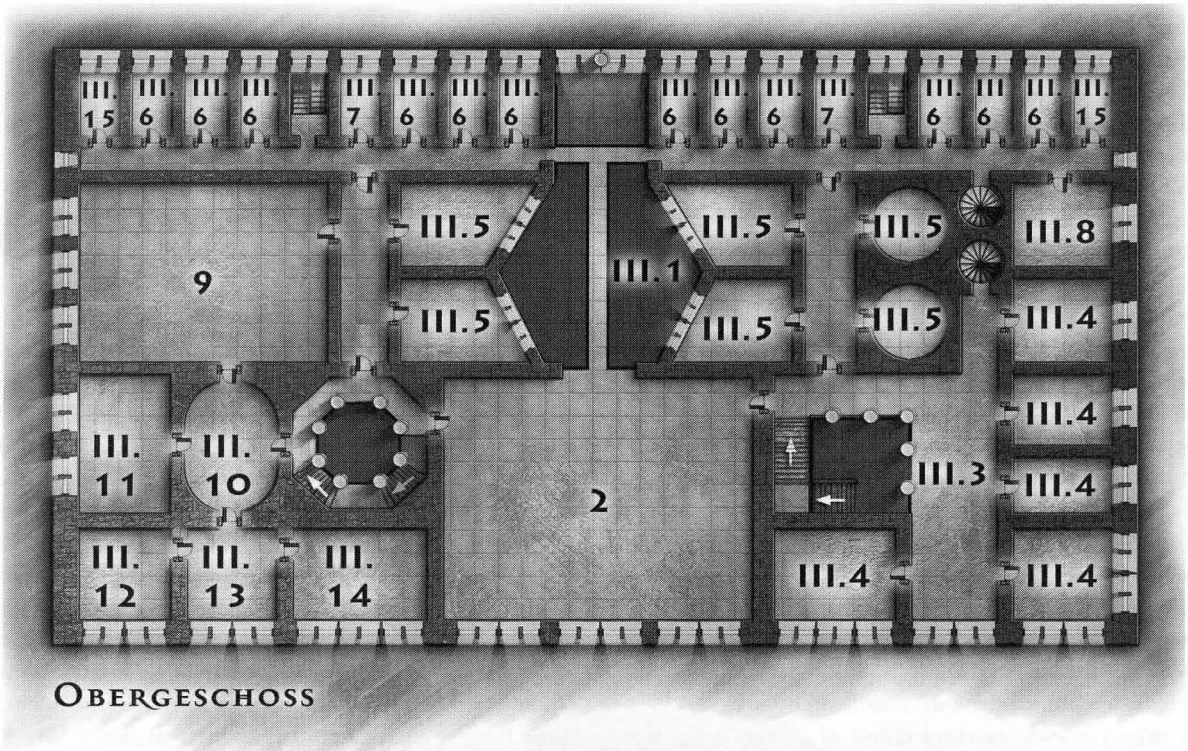
Zwischengeschoss

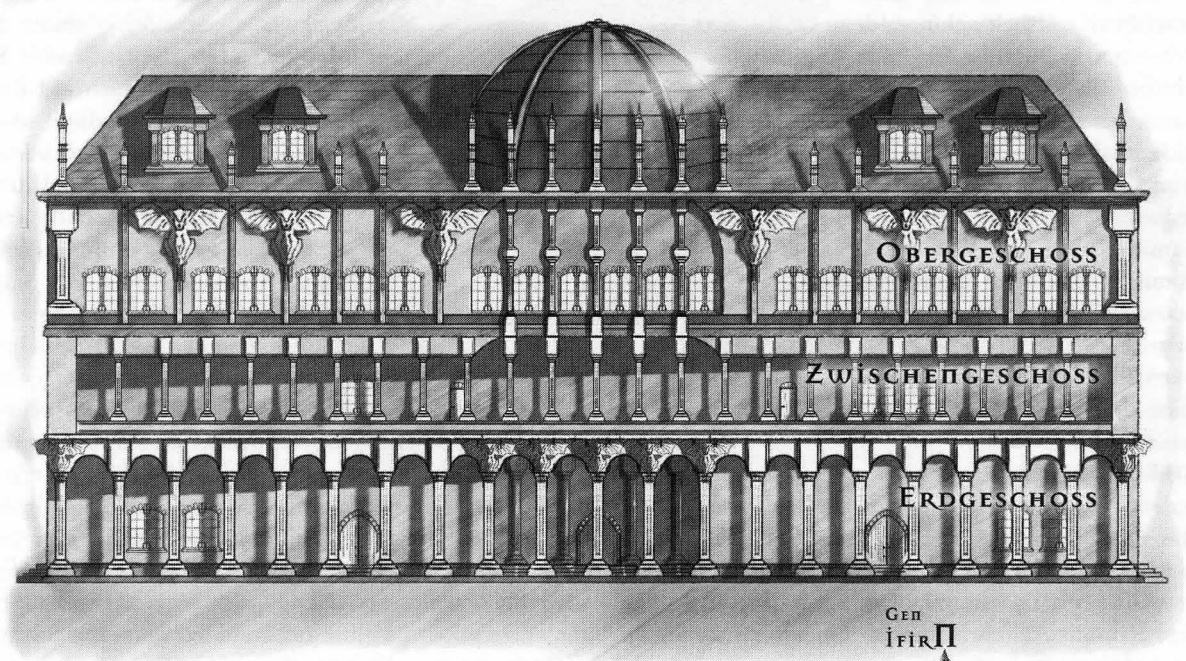


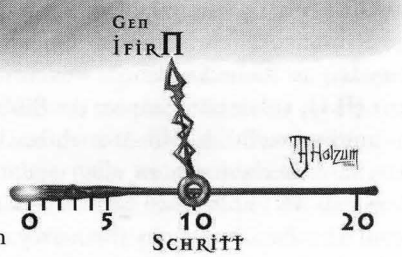
Erdgeschoss

Erdgeschoss
I.1 – Arkaden
I.2 – Vestibül
I.3 – Schrein der Weisheit
I.3a – Kapelle der Mada
I.3b – Kapelle des Rohal
I.3c – Kapelle des Nandus
I.3d – Kapelle der Canyzeth
I.3e – Wachstube
I.3f – Sakristei
I.4 – Eingangshalle
I.5 – Argelion-Saal
I.6 – Saal der Illusionen
I.7 – Aufenthaltsräume
I.8 – Schlafräume der Eleven (2er- und 3er-Zimmer)
I.9 – Adepten-Schlafräume
I.10 – Geisterstiege
I.11 – Saal der Mada
I.12 – Mensa
I.13 – Waschräume









Zwischengeschoss

II.1 – Schrein der Weisheit
II.1a – Bibliothek
II.1b – Seitenhalle
II.1c – Asservatenkammern
II.1d – Studierstuben
II.2 – Loggia
II.3 – Aufenthaltsräume
II.4 – Schlafräume der Novizen (2er- und 3er-Zimmer)
II.5 – Schlafräume der Tutoren
II.6 – Waschräume

Obergeschoss

III.1 – Gewölbe der Mada
III.2 – Aula/Auditorium Maximum
III.3 – Salon der Magister
III.4 – Räume der Magister
III.5 – Zauberkammern
III.6 – Schlafräume der Studiosi und Gästekammern (Einzelzimmer)
III.7 – Adepten-Schlafräume
III.8 – Salon der Studiosi
III.9 – Saal der Geister
III.10-14 – Gemächer der Spektabilität
III.10 – Salon
III.11 – Gästezimmer
III.12 – Waschraum
III.13 – Studierzimmer
III.14 – Schlafzimmer
III.15 – Waschräume



magisch begabte Schüler in diesem Raum voller Nervosität warten, denn im Saal des Argelion wird Recht über die kleinen und großen Vergehen der Schüler gesprochen. Hier im Argelion-Saal tagt zwei Mal im Jahr das Kuratorium der Schule.

Der **Saal der Illusionen (I.6)** dient nicht nur als Hörsaal, sondern wird auch für Vorstellungen der Schule genutzt. Hier finden die kleinen Aufführungen an *Rohals Verhüllung* statt, zu denen neben den Eltern der Schüler auch ausgewählte Gäste eingeladen werden. Die Halle ist über und über mit Ornamenten bemalt, die die Schüler beim Zaubern ablenken sollen, wenn sie ihre Illusionen erschaffen. Im hinteren Teil des Gebäudes liegen an einem langen Korridor die **Aufenthaltsräume (I.7)** und die mit mehreren Schülern belegten **Schlafräume der Eleven (I.8)**, an dessen Ende jeweils ein **Schlafraum eines Adepten (II.9)** liegt, der die Aufsicht über die Schüler führt und gleichzeitig auch abends die Seitentüren im Auge behalten soll.

In der Westseite des Gebäudes windet sich die **Geisterstiege (I.10)** empor, die der Spektabilität vorbehalten ist. Zwar dürfen auch die Magister die Stiegen in dem achteckigen Treppenhaus benutzen, sie tun dies jedoch nur selten, so dass *"außer den Geistern"* kaum jemand die Treppe benutzt. Neben der spöttischen Bezeichnung der menschenleeren Treppe sollten Besucher seit dem Amtsantritt Jikhbar al Kharechems den Namen am besten wörtlich nehmen, denn der begnadete Beschwörer hat zum Schutz des Eingangs und vor allem seiner Ruhe mehrere Geister im Treppenhaus gebunden.

Von der Geisterstiege führt der einzige Zugang in den **Saal der Mada (I.11)**, in dem ausschließlich Jikhbar al Kharechem seine Vorlesungen hält und der als Konventsraum des Lehrkörpers der Akademie dient.

Dreimal am Tag treffen sich Schüler, Lehrer und Bedienstete der Akademie in der großen **Mensa (I.12)**, um gemeinsam die Mahlzeiten einzunehmen, die in der darunter liegenden Küche zubereitet und über kleine Aufzüge bereitgestellt werden. Die Lehrer sitzen dabei auf einem leicht erhöhten Podest, das sie über eine kleine Treppe erreichen können.

Zwischengeschoss

Wie bei den allermeisten Grangorer Stadtpalästen üblich, verfügt das Akademiegebäude über ein niedriges Zwischengeschoss, das *Mezzanin*. Die großen Säle des Erdgeschosses erstrecken sich über die gesamte Höhe des Mezzanins, so dass nur wenige Räumlichkeiten in diesem Stockwerk zu finden sind. Der wichtigste Raum ist dabei zweifelsfrei der **Schrein der Weisheit (II.1)**, auf dessen Empore die **Bibliothek (II.1.a)** der Schule untergebracht ist. Mit Ausnahme der Türen und der Fensterseite erstrecken sich an allen anderen fünf Wänden des Hexagons mit zahlreichen Schnitzereien von Sternen, Planeten und Drachen verzierten Bücherregale vom Boden bis zur Decke. An den mit kleinen Säulen verzierten Balustraden stehen zahlreiche Tische, über denen magisch beleuchtete Lampen hängen – echtes Feuer ist in der Bibliothek strengstens verboten. In zwei **Asservatenkammern (II.1.c)** lagern verschiedenste magische Gegenstände und Zauberutensilien. Beide Kammern verfügen über extra gesicherte und verschlossene Räume, in deren mit Blei verkleideten Wänden gefährliche Gegenstände untergebracht sind.

An den warmen Tagen ist die große luftige **Loggia (II.2)**, die nach Süden ausgerichtet ist und einen herrlichen Blick auf den *Schinderwaat* und das dahinter liegende Süd-Grangor bietet, ein beliebter Treffpunkt der Scholaren. Die weitläufige Loggia bietet Platz für allerlei Freizeitbeschäftigungen und wird vor allem für magische Duelle genutzt, die nur unter Aufsicht erlaubt sind, aber regelmäßig mitten in der Nacht stattfinden und deren Leuchtblitze auf den Vorplatz scheinen.

Obergeschoss

Der größte Raum der Akademie ist die **Aula (III.2)** oder auch das *Auditorium Maximum*. Der Saal wird nur zu besonderen Anlässen benutzt, wie die Eröffnung eines Schuljahres, den verschiedenen Festen des Jahres und den Abschlussprüfungen.

Am Ende des großen Treppenhauses liegt der **Salon der Magister (III.3)**, der mit schweren Ledersesseln und einladenden Sofas ausgestattet ist. Hier können sich die Lehrer der Schule entspannen und miteinander ins Gespräch kommen. Die **Räume der Magister (III.4)** liegen an diesem lang gezogenen Salon, der über eine Treppe mit dem Dachgeschoss verbunden ist.

Im Obergeschoss liegen sechs **Zauberkammern (III.5)**, in denen die Schüler ihr theoretisch erlerntes Wissen anwenden sollen. Neben vier normalen Räumen gibt es zwei kreisrunde und fensterlose Räume für Geister- und Elementar-Beschwörungen.

Im hinteren Teil des Stockwerks liegen **Schlafräume der Studiosi (III.6)** und der **Adepten (III.7),** die die Studiosi auf ihre Prüfungen vorbereiten sollen. Seitdem Jikhbar al Kharechem die Schule leitet, gibt es nur noch neun Studiosi, so dass einige der Schlafräume für Gäste frei sind. Die beiden Flügel des obersten Stockwerks sind durch eine schmale Brücke miteinander verbunden, die durch die **Gewölbehalle der Mada (III.1)** führt. Von dieser Stelle aus werden die Illusionen des Mada-Abbildes geschaffen.

Einer der schönsten Hörsäle ist der **Saal der Geister (III.9)**, dessen prunkvolle Gewölbedecke mit allerlei magischen Mustern und Symbolen verziert ist. Seinen Namen trägt der Saal, da hier die Geisterbeschwörungen geübt werden, wenn ausreichend Magister zur Kontrolle der Schüler anwesend sind.

Die **Spektabilität** hat ihre **Gemächer (III.10-14)** direkt nebenan. Ein fensterloser ovaler Raum, der durch magische Lampen erhellt wird, dient als **Empfangssalon (III.10)**. Jeweils eine Tür des Salons führt in den Saal der Geister, die Geisterstiege, ein **Gästezimmer (III.11)**, das hochrangigen Gastdozenten vorbehalten ist, und das Studierzimmer **der Spektabilität (III.13)**, in dem die besonders wertvollen Abschriften aufbewahrt werden.

Weitere Geschosse

Im Keller sind die Wirtschaftsräume der Akademie wie etwa die Küche, Vorratskammern und ähnliche Einrichtungen untergebracht, aber auch die alchimistischen Laboratorien. Im Dachgeschoss befinden sich weitere enge (und häufig unbenutzte) Schlafkammern sowie die Waschräume der Magister.

Personen der Akademie

An der Akademie der Erscheinungen gibt es immer genau neun Lehrmeister, darunter einige Adepten. Spektabilität al Kharechem ist ein tulamidischer Zahlenmystiker, der keine

Ausnahme von dieser Regel zulässt. Sofern Gastdozenten an der Schule unterrichten, wird im Gegenzug ein Magister für weitergehende Studien freigestellt.

Jikhbar al Kharechem, Magister magnus phantasmagoricus et invocativus, Spektabilität

Seit mittlerweile 20 Jahren steht der Tulamide Jikhbar al Kharechem (*961, klein und gebeugt, väterlich-streng, weißer Vollbart, Zahlenmystiker) der Akademie vor – bei Amtsantritt hätte ihm wohl kaum einer mehr als 20 Tage gegeben. Kharechem war zu diesem Zeitpunkt lediglich zu Forschungszwecken in Grangor und wurde von seiner ehemaligen Schülerin Alandra saba Onaron mit der Bitte, die Schule zu führen, mehr als überrumpelt. Letztlich reizte den Tulamiden aus Thalusa die Herausforderung, den Patriziern Grangors die Stirn zu bieten. Bis heute halten beide Seiten diese Fassade aufrecht, obwohl nach 20 Jahren längst keiner mehr ohne den anderen auskommt. Denn al Kharechem hat es allen Widrigkeiten zum Trotz geschafft, aus der Akademie mit dem schlechtesten Ruf im Lieblichen Feld einen Hort verborgenen Wissens zu machen, der auf dem Gebiet der Geistererforschung im Horasreich seines Gleichen sucht und sogar über die Grenzen hinweg in Fachkreisen Respekt genießt. In Zorgan lässt man nichts auf die Schwesterschule am anderen Ende des Kontinents kommen und es gibt einen regen Austausch an Lehrern und Forschungsergebnissen, was nicht auch zuletzt al Kharechems Verdienst ist, der in seiner Aufgabe als Lehrmeister, wohl am meisten zu seiner eigenen Überraschung, aufgeht. Dennoch nutzt Jikhbar jede sich bietende Gelegenheit, an seinen Forschungen zu arbeiten, sucht er doch den perfekten Illusionszauber.



Alandra saba Onaron, Magistra ordinaria phantasmagorica, Ephora magicae, Vize-Spektabilität

»Manchmal ist es das Schicksal, das einem den rechten Weg weist«, lautet die Devise der ergrauten tulamidischen Schönheit Alandra saba Onaron (*982, schlank und großgewachsen, dunkle Haut, goldene Augen, durchsetzungsstark, aber zunehmend dünnhäutig), die seinerzeit den Wechsel an der Spitze der Akademie erzwang und damit die eigentliche Mutter der heutigen Magierschule ist. Alandra ist nicht nur die Stellvertreterin der Spektabilität, sondern auch die treue Seele der Akademie. Während der Schulleiter forscht und doziert, kümmert sich Alandra darum, die Akademie am Leben und Laufen zu halten. Ihr ist es gelungen, ein stillschweigendes Einvernehmen mit Darius Fröhling herzustellen, das die Schule vor dem finanziellen Zusammenbruch bewahrt. Ausgerechnet die Anführerin der Revolte gegen die Kaufmannschaft ist heute der Garant für die Patrizier, ein geringes Maß an Einfluss in der Schule zu besitzen. Diese Gratwanderung zehrt nun aber schon seit Jahren an den Nerven der schönen Tulamidin, die nicht nur frühzeitig ergraut ist, was sich durch Alchimie und Zauberei korrigieren lässt, sondern im Laufe der Jahre auch reizbarer und launischer wurde, weswegen sie unter den Schülern gefürchtet ist. So setzt es schon mal Schläge mit dem Stock für zufällig dann aufsässige Scholaren, wenn Alandra mühsam einen Kompromiss ausgehandelt hat und dafür am Ende auch noch vom Schulleiter getadelt wird.

Weitere Magister

Die *'Melancholische Myria'* nennen ihre Schüler sie hinter ihrem Rücken, ist doch das Wesen der jungen Magistra minor elementaria und Regenta **Myria Damano** (*998, blond, blauäugig, niedliche Nase, ruhig und verschlossen) von einer unbekannten Nachdenklichkeit umwölkt. Die junge Frau aus einem reichen Patriziergeschlecht Grangors brach nach ihrer Ausbildung an der Akademie der Erscheinungen mit der Familie und begab sich mit zwielichtigen Gesellen auf Wanderschaft. In der Nähe von Bethana geriet sie dann mit dem Tod des berühmten Musikers *Dorgando Paquamon* in Verbindung und konnte nur durch die Beziehungen ihrer Familie unbeschadet aus der zwielichtigen Angelegenheit herauskommen. Seit diesen Tagen hat sie sich der Erforschung der elementaren Magie verschrieben, studierte in Zorgan und Khunchom und vertritt die abwegige These, man könne allein mit Musik Geister und Elementare herbeirufen oder gar Zugänge zum Limbus schaffen.

Magistra ordinaria mutanda **Larissa von Albenhus** (*984, klein, dürr, verhärmt, näselnde Stimme) ist eine angesehene Theoretikerin auf dem Gebiet der Verwandlungen und hat bereits zwei Bücher über morphologische Manipulation veröffentlicht, auf die sie sehr stolz ist und die sie regelmäßig zur Sprache bringt. Die altjüngferliche Celebrantia ist ausgesprochen streng, lässt sich allerdings mit Süßigkeiten erweichen.

Die junge Magistra minor invocatia **Madaya Zalahan** (*1007, mager, sehr blass, meist geschminkt, Nasen- und Lippenringe) hat es nach dem Studium in Brabak nach Grangor verschlagen, wo sie ihre Fähigkeit der Geisterbeschwörung vervollkommnen will. Die Ankunft der ehemaligen Schwarzmagierin Madaya hat in Grangor zu erheblichen Diskussionen und sogar zu einer Untersuchung der Inquisition geführt. Letztlich konnte man der unnahbaren Magierin, die zuvor



einen Gildenwechsel vollzogen hatte, keinerlei borbaradianischen Verbindungen nachweisen, so dass die spröde Schönheit aus Hôt-Alem weiterhin ihren Lieblingsschülern mehr als nur Beschwörungszauber beibringen kann.

Das Personal der Akademie

Zahlreiche Arbeiten in der Akademie müssen von den Schülern selbst ausgeführt werden, dennoch gibt es eine Handvoll Bediensteter: Zunächst ist da **Travine, die Köchin** (*987, groß und hager, grauhaarig, fleißig, penibel) zu nennen, deren Küchendienst ebenso gefürchtet ist, wie ihre Nachspeisen legendär sind. An ihrer Seite sorgt **Alricia, die Magd** (*1015, stupsnasig, viele Sommersprossen, lässt sich mit Kleinigkeiten bestechen) für das tägliche Chaos, denn das etwas begriffsstutzige, naive Mädchen ist nicht nur oft wirr gekleidet (z.B. verschiedenfarbige Strümpfe), sondern sehr vergesslich, weswegen sie oft Schelte von Travine bekommt. Hausmeister des weitläufigen Gebäudes ist **Brobosch, Sohn des Brambosch** (*945, Glatze, gezwirbelter Schnurrbart), ein grummeliger Brillantzwerg, der seit Jahren mit Travine verfeindet ist. Seit undenklichen Zeiten gehört **Peridian** (helle blaue Augen, schütteres aschblondes Haar, lange Finger) als Faktotum des Hauses zum Inventar der Akademie. Der knochige Mann ist unbestimmbaren Alters und ebenso wortkarg wie unscheinbar. Lautlos wie ein Geist bewegt er sich durch die Flure und Hallen des Hauses und manch ein Schüler hat schon vergeblich einen Geisterbann an ihm versucht.

Die Helden an der Akademie der Erscheinungen

Der Ruf der Akademie ist trotz jahrelanger guter Ausbildung und Forschung immer noch so schlecht, dass Helden vermutlich nur auf Empfehlung anderer Magier oder mangels Alternativen den Weg nach Grangor finden. Bethana, Vinsalt und Kuslik überstrahlen das nördliche Horasreich und selbst wer direkt in Grangor weilt, denkt eher über eine Reise zu den genannten Zauberschulen nach, als in Grangor selbst eine Akademie zu vermuten. Doch wenn die Helden spezielle Fragen zu Geistererscheinungen und elementaren Manifestationen haben, wird man sie von Kuslik oder Vinsalt aus zurück nach Grangor schicken, denn die Kompetenz der Schule ist in Fachkreisen unbestritten.

Dienstleistungen

Keine Akademie des Horasreiches steht der profanen Anwendung der Magie so aufgeschlossen gegenüber wie die Schule der Erscheinungen, kann die Akademie doch überhaupt nur durch den Verkauf ihrer Dienstleistungen überleben. Manche Arbeiten sind daher recht günstig zu erstehen, da man sich in Grangor ein Fernbleiben der Auftraggeber nicht leisten kann.
Besonders gefragt und beliebt sind in Grangor vor allem Illusionszauber, die an den Höfen der Patrizier für Glanz sorgen. Allein bei der Austreibung von Geistern kann man es sich leisten, teurer als der Rest der Akademien zu sein, führt doch kaum ein Weg an Grangor vorbei.

Die Bibliothek

Als Grangors Stadtväter die Akademie planten, errichteten sie nicht nur ein gewaltiges Gebäude, sondern statteten die Bibliothek auch mit einem ordentlichen Bestand an Büchern aus. Neben den magischen Werken gibt es auch zahlreiche Bücher über Sternkunde, andere Völker, insbesondere über Schifffahrts- und Götterkunde, sowie Sprachen und Pflanzen. Viele Bücher gibt es gleich in der Anzahl ganzer Jahrgänge, da Grangors Druckerei *Stührmann & Mezzani* für die eigene Akademie zum Materialkostenpreis gedruckt hat.
Da jedoch seit 20 Jahren die Unterstützung der Patrizier fehlt, ist die Bibliothek nicht mehr auf dem neuesten Stand, da das Geld für teure Neuanschaffungen fehlt. Man behilft sich zwar damit, einige besondere Werke auszuleihen und zu kopieren, aber selbst die Lehrbücher der Scholaren sind auf dem Stand von vor 20 Jahren und die Neuerungen müssen per Hand in kleine Oktavbände nachgetragen werden.
Die Bibliothek selbst ist im Zwischengeschoss des großen He-

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Illusion)	4	6	16
Beratung in magischen Belangen	6	5	13
Beschwörung (Geist)	8	8	16
Entzauberung (Illusionen)	9	8	18
Entzauberung (andere verbreitete)	4	5	10
Exorzismus (Geister)	10	8	18
Herstellung von Alchimika	4	3	10
Magische Heilung (Wunden)	5	4	12
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	4	8
Prüfung des magischen Potenzials	5	5	12
Sterndeutung und Horoskoperstellung	7	6	14
Verzauberung (Illusion)	10	8	20
Verzauberung (andere gelehrte)	4	5	14



xagons des Hesinde-Schreins untergebracht. Neben Druckwerken und kopierten Büchern lagern hier in verschlossenen Schränken zahlreiche Pergamentrollen mit einzelnen Sprüchen und Anwendungshilfen.

Neben zahlreichen älteren Standardwerken oder mehreren Drucken des *Liber Methelessae* finden sich auch Abschriften seltener Werke, wie *Zauberstern und Silberhaar*, eine Kopie der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* aus dem Jahr 950 BF und vier ältere Versionen des *Großen Elementariums* in den Regalen.

Neben der für alle Schüler zugänglichen Bibliothek gibt es jedoch auch noch eine Büchersammlung in den Räumen des Schulleiters, die nicht nur Werke einiger Lehrmeister der Akademie beinhaltet, sondern vor allem eines der fünf Originale des von Methelessa ya Comaris geschriebenen Standardwerks auf dem Gebiet der Illusionsmagie.

Immens: –
Sehr groß: Geographie, Magica phantasmagorica, Magiekunde
Groß: Götter/Kulte, Magica clarobservantia, Magica invocatio, Magica mutanda, Magica theoretica, Sternenkunde
Ansehnlich: Magica combattiva, Magica contraria, Magica invocatio elementarii, Pflanzenkunde, Tierkunde, Völkerkunde
Hinlänglich: Alchimie, Magica controllaria, Rechtskunde
Gering: Thaumaturgie
Minimal: diverse

Zweitstudium

Ein gewöhnlicher Platz als Zweitstudent ist in Grangor sehr schwierig zu erlangen. Man muss schon das Glück haben, dass zuvor ein Schüler auf Grund absoluter Unfähigkeit oder Krankheit die Schule verlassen musste und so einer der 27 Plätze frei geworden ist. Dann wird man jedoch mit offenen Armen begrüßt und geradezu hofiert, steht doch bis zur Vervollständigung der vorgegebenen Zahlenarithmetik der magische Lehrbetrieb still. Etwas einfacher ist es, ein Zweitstudium zu beginnen, wenn man im Gegenzug als Gastdozent die Aufgaben eines Lehrers übernimmt, der dann seinerseits die Schule zu Forschungszwecken verlassen kann.

Abenteuer an der Akademie der Erscheinungen

Da die Akademie unter ständiger Geldnot leidet, lassen sich Magister und Scholaren viel zu schnell auf jeden Auftraggeber ein, ohne dessen Motive genau zu hinterfragen. So kommt es nicht selten vor, dass die Magier in zwielichtige Ereignisse verstrickt werden, deren Auswirkungen dann mühsam korrigiert oder vertuscht werden müssen. Da das Ansehen der Akademie ohnehin schon nicht das Beste ist, sucht die Schulleitung regelmäßig nach versierten Helfern. Andererseits haben die Magier häufig Zugang zu den Häusern der Patrizier, die deren Künste als Unterhaltung anfordern. Als Diener der Zauberer öffnen sich so Türen, die sonst verschlossen blieben. Letztlich ist die Magierakademie Anlaufstelle für die kleinen und großen Geistererscheinungen, die nicht nur in einer Stadt wie Grangor keine Seltenheit sind.

Der Giftschrank

In zwei Asservatenkammern (A) neben der Bibliotheks-Empore (II.1c) werden getrennt nach den Gebieten Illusion und Geisterkunde (I/G) Artefakte, Bücher und Schriften aufbewahrt. Beide Räume verfügen jeweils über kleine Bleikammern (B), in denen die gefährlichen Gegenstände verschlossen werden. Seitdem die Akademie ihren Ruf als Geisterschule gefestigt hat, werden regelmäßig Spukobjekte abgegeben. Einige ausgewählte Exponate werden im Folgenden genauer beschrieben:

Die *Larve des Vogelmanns* (A/I) wird eine typisch Grangorer Karnevalsmaske genannt, die eine spitze Nasenausbuchtung und einen bunten Federkopfschmuck auszeichnet. In dem Artefakt sind ein permanenter VOGELZWITSCHERN sowie ein AURIS, NASUS gebunden, die den Träger der Maske mit einem Schwarm fröhlich zwitschernder Singvögel umgibt. Die Maske wird alljährlich zum Grangorer Mummenschanz herausgeholt und erfreut Bürger und Besucher Grangors gleichermaßen.

Eines der gefährlichsten Objekte im Giftschrank der Akademie ist ein falsches *Schwarzes Auge* (B/I), das den Nutzer nicht nur glauben lässt, er blicke in ein echtes Schwarzes Auge, sondern ihn nur das sehen lässt, was er auch sehen will. Das Objekt war ein Geschenk an Khadan Garlischgrötz, der es nach einigen fatalen Entscheidungen an die Akademie weitergab. Die ursprüngliche Herkunft ist ebenso unbekannt wie die genaue Funktionsweise. Bekannt ist mittlerweile jedoch, dass das Artefakt sich aus der Lebensenergie seines Betrachters speist.

Eines der am besten gehüteten Geheimnisse sind die *Aufzeichnungen der jungen Methelessa ya Comari* (B/I), die diese als 14jährige Schülerin in Grangor gefertigt und in denen sie bereits damals kühne und bahnbrechende Thesen aufgestellt hatte. Methelessa selbst geht bis heute davon aus, dass ihre Aufzeichnungen von Kobolden gestohlen worden sind, nicht ahnend, dass dieser Diebstahl vom damaligen Akademieleiter angestiftet worden war, der das Potenzial Methelessas erkannte und für sich nutzen wollte. Wie brauchbar oder wegweisend die Aufzeichnungen des jungen Illusionsgenies bis heute sind, zeigt sich daran, dass einige Passagen bislang nicht entziffert werden konnten, da eine MENETEKEL-Adaption die Schrift unlesbar in Flammen aufgehen lässt.

Neben zahlreichen *Götter- und Dämonenstatuetten aus der Gründerzeit* (A/G), in denen Geister und Spuke gefangen sind, befindet sich eine uralte ledergebundene *Ausgabe der Horas-Apokryphen* (A/G) in der Asservatenkammer. In dem uralten Buch aus der Zeit von Asmodena-Horas ist ein Geist gefangen, der sämtliche Textstellen des Buches in einem altertümlichen Aurelani-Dialekt blasphemisch kommentiert.

Ein Artefakt unbekannter Herkunft ist der *Geisterkreisel* (A/G), der durch eine goldene Schnur aufgezogen wird und sich anschließend zielgenau von einem gefangenen Geist in einem Raum zum nächsten dreht.

Noch weitestgehend unerforscht ist die *Göttin der Seelen* (B/G). Die doppelspanngroße silberne Statuette einer dreiäugigen Frau, die eingebettet in einer mit Samt ausgeschlagenen Kiste liegt, beginnt bei Berührung zu singen. Der Gesang wird immer eindringlicher und steigert sich zu einem unerträglichen Kreischen, das einem markerschütternd in die Glieder fährt und dabei versucht, den Geist vom Körper zu trennen. Wie viele Seelen die Statue auf diese Weise bereits aufgesogen hat und welchem Zweck das gefährliche Artefakt dient, ist bis heute ein Rätsel.



Magisterin Myria brachte vor einigen Jahren eine *Sphärenharfe* (B/G) aus Bethana nach Grangor, die sie aus einem Anwesen der damaligen Gräfin Udora Aralzin entwendet hatte. Das Instrument ruft bei langsamen Stücken kleine Elementare herbei und reißt bei wilden Klängen Spalte in den Limbus.

Geheimnisse der Akademie

Bis heute gilt der erste Akademieleiter *Denderan Gilindor* als guter Geist der Schule und dies nicht nur im übertragenen Sinne. Als Denderans Körper im Alter von 103 Jahren nach zahlreichen lebensverlängernden Maßnahmen und Zaubern seine Funktionen einstellte, hatte die greise Spektabilität längst alle Vorkehrungen getroffen, um weiter in seiner geliebten Akademie verbleiben zu können. Als Geist spukt er in den Räumen der ihm nachfolgenden Spektabilitäten und mischt sich stetig in die Leitung der Akademie ein. Sein Nachfolger Yehodan gab entnervt im Jahr 1012 BF die Führung der Schule auf. Auch Jikhbar al Kharechem gelang es nicht, den Besserwisser Denderan zu bannen, und hat letztlich ein Übereinkommen mit dem Geist geschlossen: In Vollmondnächten ermöglicht es ihm Jikhbar, im Geistersaal eine Vorlesung zu halten, und im Gegenzug beschränkt sich Denderans Herumspuken auf das Arbeitszimmer der Spektabilität.

Der Pakt mit den Kobolden

Als Denderan Gilindor durch Zufall dem Kobold *Ipsinatschurian*, seiner Frau *Doradaranelliopa* und ihren Kindern *Narutellemianara* und *Nerentinellovin* das Leben rettete, legte er damit den Grundstein für den *Pakt mit den Kobolden*. Als Dank verrieten sie ihm ihre Namen und ließen sich unter der Akademie nieder. Obwohl völlig unüblich für Kobolde, begann die kleine Siedlung unter der Akademie zu wachsen und in den Hochzeiten stand gut ein Dutzend Kobolde im Dienst der Akademie. Die Kobolde halfen nicht nur in der Küche aus und zauberten allerlei Mahlzeiten auf die Tische, sondern lehrten die Magier die Zaubersprüche SCHELMENMASKE und BLENDWERK. Die Sprüche werden von Magister zu Magister weitergegeben, da eine gildenmagische Fixierung der jeweiligen Thesis bislang scheiterte. Heute beherrscht vor allem Magisterin Alandra beide Sprüche bis zur Perfektion und kann sie als Einzige lehren. Die Weitergabe dieser Zauber außerhalb der Schule ist bei Strafe verboten und steht keinem akademiefremden Magier zu Studienzwecken zur Verfügung.

Die Magier der Akademie behandelten die Kobolde nicht nur mit Respekt, sondern führten ihnen auch im Geheimen Waisenkinder zu und halfen Koboldkinder an die Höfe der Mächtigen zu bringen. Als Yehodan Gilindor von dieser Praxis seines Vetters erfuhr, war er entsetzt und löste die Vereinbarung auf. Der Koboldpakt brach entzwei und aus den freundlichen Hausgeistern wurden Quälgeister, die erst Jahre später offiziell aus der Akademie verbannt werden konnten. Die kleine goldene Tür in der Eingangshalle (I.4) wurde zugemauert und magisch verschlossen. Hinter ihr befinden sich zahlreiche Gänge und Gewölbe der vierköpfigen Koboldfamilie, die dort noch immer lebt und über eine *Koboldtreppe* in der Akademie ein und ausgehen kann und regelmäßig Unheil stiftet.

Als Yehodan Gilindor aus Bethana die Leitung der Akademie übernahm, brachte er die *Schildkröte Basravan* mit nach Grangor, die ihm bei einer Reise nach Festum im wahrsten Sinne des Wortes über die Füße gelaufen war. Die sprechende Schildkröte ist ein verwandelter Schelm aus Festum, der vor etwa 60 Jahren mit einem verpatzten TRANSVERSALIS in Nahemas Badezuber auftauchte und zur Strafe verwandelt wurde. Nahemas Verwandlungszauber widersteht bislang sämtlichen Entzauberungsversuchen und so ist Basravan seit fast vier Jahrzehnten das Maskottchen der Akademie.

Der Aufstand der Magister

Als im Jahr 1014 Mattilda Smuitters recht geräuschlos gestürzt wurde, sah dies nach einer zufälligen Aktion des verärgerten Kollegiums aus. Tatsächlich war der Unmut über den Einfluss der Kaufmannschaft in den letzten Jahren stetig gewachsen und bereits unter Yehodan gab es erste Bestrebungen, die Befugnisse der Bürger zu beschneiden. Vor allem der Geist Denderans sah mit Entsetzen, wie sein Vetter die Kontrolle über die Magierschule immer mehr in die Hände der Patrizier gab. Gemeinsam mit Alandra saba Onaron ersonn er einen Plan und entsandte sie zu *Prishya Garlischgrötz* in Punin, die schon mehrfach die Eigenständigkeit der Schule in Briefen angemahnt hatte, aber kein Gehör fand und ihre Hilfe zusicherte. Als mit dem Weggang Yehodans schließlich der Patrizierzögling Mattilda die Akademie übernahm, stand mit Jikhbar al Kharechem ein geeigneter Prätendent zur Verfügung, der von Alandra zuvor nach Grangor gelotst worden war. Als die Altvorderen den Affront gegen ihre Spektabilität ahnden wollten, drohte Prishya Grangors Patriziern mit dem Rauswurf der Schule aus der Grauen Gilde, und als sich Kaiserin Amene, die rechtzeitig durch Cusimo Garlischgrötz' Depeschen ins rechte Bild gesetzt worden war, für al Kharechem einsetzte, fiel der Widerstand der Grangorer Altvorderen in sich zusammen. Der lang geplante Aufstand war geglückt.

Die im Jahr 1014 BF geschasste *Mattilda Smuitters* (*987, elfengleiche Haut, schwarzes Haar, verhärmte Schönheit) arbeitete seit nunmehr fast 20 Jahren verbissen an dem Ziel, die Leitung der Akademie zurückzugewinnen. Entsetzt von dem Einlenken der Patrizier im Streit mit der Akademieleitung zog sich Mattilda zunächst zurück. Während der ersten Jahre des Selbstzweifels fand sie Anschluss zu dem in Grangor noch immer starken Kult des Namenlosen, mit dessen Hilfe es ihr gelungen ist, Patronin des Hauses Smuitters zu werden. Heute ist sie unter den Patriziern hoch angesehen und als Mitglied des Kuratoriums hat sie wieder Zugang zu "ihrer" Akademie erhalten. Beharrlich wartet sie nun auf die Gunst der Stunde, um die Leitung der Schule zurückzugewinnen.

Die *Geistertreppe* macht ihrem Namen alle Ehre, denn sie wird durch drei Geister vor unbefugtem Betreten geschützt. Die Geister bewachen jeweils einen Treppenabschnitt je Stockwerk. Im Erdgeschoss spukt der im Schinderwaat hingerichtete Mörder *Torvon Hettfort* (+852, aufgedunsene Wasserleiche eines jungen Mannes, heimtückisch, aber leicht auszutricksen), im Mezzanin haust die an der Blauen Keuche verstorbene *Mia Vanderzee* (+914, ausgemergeltes kleines Mädchen, melancho-

lisch, boshaft) und im Obergeschoss wacht der Schelm *Orin Oistergaart* (+952, wackeliger Kopf, freundlich, tollpatschig), der sich beim Versuch, die Koboldtreppe zu benutzen, den Hals gebrochen hat. Diese *Koboldtreppe* führt auf der Unterseite der Geistertreppe zu einigen Abstellräumen der Akademie, die heute in Vergessenheit geraten sind. Hinter einem schweren Steineichenschrank mit allerlei Dämonenfratzen findet sich ein schmaler Durchgang zu den Koboldhallen.

Trotz zahlreicher Bannversuche ist es selbst Jikhbar al Kharechem nicht gelungen, den Geist von *Amaldo Veranesco* (+17. ING 1020, durchschnitte Kehle, klagend und abwesend) zu exorzieren. Für die Akademie der Erscheinungen hatte er einst am Allaventurischen Konvent teilgenommen und war von Borbaradianern ermordet worden (**Invasion der Verdammten, S. 189**), weil er sich für das Sammeln von Onyxfragmenten stark gemacht hatte. Nach seiner Ermordung hat er den Konvent nichtsahnend verlassen und ist zurück nach Grangor gereist, wo sein Auftauchen Bestürzung hervorrief. Amaldo schlurft klagend durch die Akademie und ist auf der Suche nach Onyxsplittern. Sollte er an seinem Todestag neun Splitter finden, ist er erlöst.



Szenarioideen

Eine Elevenkampagne

Die Elevenkampagne lässt sich einmal mit Schülern an der Akademie der Erscheinungen spielen, die dort auf ihr Zaubererleben vorbereitet werden. Einzelne Ideen lassen sich aber auch losgelöst als Teil eines eigenständigen Szenarios oder als Randnotiz anderer Szenarien verwenden.

An der Akademie gibt es zwei Geheimbünde von Zauberlehrlingen, die *Vantasmagoria* (bewusst mit "V" geschrieben!) und die *Dschinnologen*. Beide haben geheime Räume, Erkennungszeichen, etc. Den Raum der Vantasmagoria kann man nur über die Koboldtreppe betreten. Die beiden Bünde repräsentieren die verschiedenen Lehrstile an der Akademie. Die Vantasmagoria steht den Hofzauberern näher und die Dschinnologen den Forschern unter den Magiern. Nicht selten kommt es zu Zankereien, Duellen und kleinen Machtspielen.

Beim Aufräumen (Strafarbeit...) auf dem Speicher finden Eleven bemalte Glasplatten, deren Bilder mit einer Art Laterna magica an die Wand projiziert werden können. Die Bilder wurden einst für den Unterricht in Dämonologie verwendet, aber aus irgendeinem Grund verlegt. Sie eignen sich wunderbar für gruselige Abende oder zum Erschrecken von Kommilitonen. Manche der Scheiben zaubern auch mehr als nur einen Schattenriss an die Wand.

Die Grangorer Akademie benutzt einen alten Leuchtturm ein Stück außerhalb von Grangor für den Sternkundeunterricht. Im Rahmen einer mehrtätigen (oder -nächtigen) Exkursion halten sich die Eleven mit einem Lehrmeister dort auf. Dabei beobachten sie, wie ein Meteor ganz in der Nähe auf dem Festland einschlägt. Begierig, ein Stück Meteoreisen zu ergattern, macht man sich in Richtung des Kraters auf. Leider sind auch ein paar Grolme aus der Gegend hinter diesem wertvollen Schatz her ...

Am Schinderwaat

Die Grangorer Akademie liegt am *Schinderwaat*, der seit vielen Jahren als Hinrichtungsstätte dient. Dort kommt es immer wieder zu Geistererscheinungen, meist in Nächten mit besonderer Sternkonstellation oder am Todestag der Delinquenten. Besonders gefährlich ist der Geist einer schönen Frau mit langen Haaren, die mit sanfter, verführerischer Stimme spricht; sie gibt sich als *Sefira Maradin* aus und erzählt eine todtraurige Geschichte, wie sie vor ein paar Jahren fälschlicherweise als Mörderin ihres Geliebten, eines Patriziers, verurteilt wurde. Es sei aber möglich, ihre Seele zu erlösen, wenn man ihre Unschuld beweise. Dazu müsse man nur aus ihrem alten Häuschen, das noch immer leer stehe, einen bestimmten Gegenstand beschaffen.

Tatsächlich ist die Geschichte gelogen: die Frau hieß *Vidiane Tießbeck* und war eine Kindermörderin. Mit ihrer Geschichte versucht sie, junge Eleven der Akademie (die besonders neugierig sind) oder andere Kinder in ihr Versteck zu locken, wo sie ihnen nach Nachtalbenart die Lebenskraft aussaugen will.

Vidianes Geist kann als schrecklicher Gegner im Rahmen einer Elevenkampagne auftreten; vielleicht sind aber auch Jungmagier spurlos verschwunden, und die Akademie bittet Helden um Unterstützung bei der Suche.

Jung-Dämonologen

Inspiriert durch die Lektüre einschlägiger Romane (*»Der endlose Heerwurm«, »Im Banne des Dämonenmeisters«*) aus der Feder eines Schwarztobrien-Veteranen, kamen einige Jugendliche auf die Idee, in einer entlegenen Ruine einmal "*Dämonenpaktierer*" zu spielen. Das Opfer von Kaninchen oder Ratten, an die Wände gekritzelte Penta-, Hexa- und Heptagramme, die mehrmalige Anrufung von Dämonennamen aus dem Buch und – das ist das Entscheidende – eine höchst seltene Sphärenkonstellation führen dazu, dass tatsächlich ein Dämon ("nur" ein Braggu) erscheint. Zu Tode erschrocken flüchten die Kinder; aber es bleiben ein Tor und ein Dämon zurück. Die Suche nach den Schwarzmagiern beginnt. Aber selbst ein Scholar im Grundstudium wird herausfinden, dass die vermeintlichen Beschwörer unglaubliche Stümper gewesen sein müssen.



Die Drachenei-Akademie zu Khunchom

Vollständiger Name: Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie und zum immerwährenden Schutz des Tulamidenlandes im Geiste Bastrabuns (tulamidisch: *Magach Ma'had wa Medresa ay al'Kâ'drakor ay Yash'hualay dar Khunchom lil Abrhass Magia wa Mah'deh*)
Standort: Stadt Khunchom im Großfürstentum Khunchom
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Erforschung, Herstellung und Verkauf von magischen Artefakten und alchimistischen Produkten (Merkmale *Objekt* und *Telekinese*)
Größe: sehr groß
Spektabilität: Khadil Okharim al'Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Kunvuqatush ibn Zakhaban Okharim al'Amulsahib
Personen der Historie: Bastrabun ibn Rashtul, legendärer Akademiegründer (um 1750 vor BF); Sulman al'Nassori, erster Diamantener Sultan (um 1325 vor BF); Tuleyman ibn Dunchaban, Erzmagier und Neuerrichter der Akademie (433 bis 523 BF); Shaykal von Khunchom, Held der Magierkriege (568 bis 646 BF); Galhey ay Marhisch, Artefaktmagier und Schriftsteller (703 bis 771 BF); Tarsaf Okharim, Convocatus Primus der Grauen Gilde (920 bis 990 BF)



Fachliche Reputation: stark vom Phex-Glauben beeinflusste und einflussreiche Akademie der Grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen gut bezahlen lässt.
Einfluss: sehr groß (insbesondere zum Großfürsten, in Händlerkreisen, nach Aranien und auf die Graue Gilde)
Finanzkraft: immens
Ausstattung: immens
Bibliotheksbestand: sehr groß

Die Drachenei-Akademie ist eine der traditionsreichsten Zauberschulen des Kontinents und eine Wiege der Gildenmagie. Besonders berühmt ist sie für ihre Artefakte und Elixiere, die mit wahrhaft phexischem Geschäftssinn an zahlungskräftige Interessenten aus ganz Aventurien verkauft werden. Das Hauptgebäude wurde zur Rohalszeit angeblich binnen eines Tages von Dschinnen errichtet, doch in den tieferen Kellergewölben finden sich vielerlei weitaus ältere Objekte voller Geheimnisse, neben deren Wert und Macht die Truhen voll "gewöhnlichem" Gold fast verblassen.

Die Geschichte der Drachenei-Akademie

Die Akademie ist so alt wie das menschliche Khunchom selbst. Vor über zweieinhalb Jahrtausenden vertrieb Bastrabun ibn Rashtul, einer der größten Helden der tulamidischen Geschichte, die Echsenwesen aus ihrer Stadt *Yash'Hualay*. Auf den Ruinen ließ er dann im Jahr **1757 v.BF** die Stadt Khunchom und (als Vorläufer der heutigen Akademie) die Schule der *Mudramulim* errichten, um echsische Artefakte zu analysieren und nachzubauen. Diese Mudramulim beherrschten die Schutz-, Bann-, Amulett- und Objektmagie, die sie unter anderem durch so genannte Arkanoglyphen an Orte oder Gegenstände binden konnten.
Als Sultan des von ihm gegründeten Khunchom war Bastrabun gleichzeitig auch Spektabilität der Akademie, denn zu jener Zeit war in den Tulamidenlanden magische und weltliche Macht vereint.
Während des von Sulman al'Nassori **1324 v.BF** begründeten Diamantenen Sultanats geboten die Spektabilitäten der Akademie zeitweilig über ein Großreich, das vom Meer bis an die Khôm und von Aranien bis Al'Anfa reichte. Der Titel 'Diamantener Sultan' bezog sich auf einen riesenhaften Edelstein, der als ebenso prachtvoll und unzerstörbar galt.
Auf den Freitod des letzten Diamantenen Sultans Najara ibn Bheraimi nach der Niederlage gegen die Bospraner **17 v.BF** unterjochte Hela-Horas die Zauberschule. In ihrem blinden Hass auf das Volk, das ihren Vater getötet hatte, ließ die Horas viele der uralten Archive zerstören und wollte die ganze Institution dem Erdboden gleichmachen. Doch Sahib Rashid Omar, bisherige Vize-Spektabilität und nunmehr versklavter Oberster Hofmagier, konnte sogar als unfreier Diener die Horaskaiserin vom Wert der Zauberschule überzeugen. Als Resultat entgingent viele Geheimnisse der Akademie der Vernichtung, wurden jedoch der Schule entrissen und manch ein Artefakt nach Bosparan verschleppt. Deshalb gelten die sorgsam gehüteten Mysterien der Mudramulim heute größtenteils als verloren; auch wenn vor allem in den letzten Jahrzehnten erhebliches Wissen über die Arkanoglyphen zurückgewonnen werden konnte.
In den folgenden Jahrhunderten erholte sich die Akademie nur langsam von diesem Verlust und musste sich eine neue Rolle suchen. Als wichtigste Spektabilität seither gilt der Erzmagus Tuleyman ibn Dunchaban, welcher der Akademie zur Rohalszeit vorstand. Mit Rohal dem Weisen führte er tiefgehende und scharfe Dispute. Als im Jahr **492 BF** Bibliothek und Akademie ein Raub der Flammen wurden, ließ Tuleyman das Gebäude durch Dschinnenkraft angeblich binnen eines Tages neu errichten, prachtvoller und gewaltiger als zuvor.
Längst vergessene Keller, Gänge und Gewölbe unter der Akademie wurden dadurch wiederentdeckt. Dabei stieß Tuleyman



auch auf das verschollene Juwel al'Nassoris, welches dazu beitrug, dass Rohal eine Gesandtschaft zum Alten Drachen Fuldigor schickte. Im Jahre **512 BF** kehrte die Delegation zurück und in der Folge wurden die *Ritter des Immerwährenden Kampfes* gegründet.

Glücklicherweise wähnte der nach Rohals Verhüllung in den Tulamidenlanden sein Unwesen treibende Assarbad das Wissen der Khunchomer Akademie durch den Brand verloren, und so blieb die Schule vor Überfällen und Raubzügen seiner Gefolgsleute verschont. Als im Jahre **595 BF** die Fürstin Araniens (der auch Khunchom unterstand) nach den Erfahrungen der Magierkriege die meisten Magierschulen ihrer Provinz auflöste, musste die Drachenei-Akademie ihre Aktivitäten deutlich einschränken, um nicht allzu sehr aufzufallen. Vier Jahrhunderte lang betonte man daher vor allem die Rolle als Schule der Alchimie.

Seit über einem Jahrhundert nun stellen die Okharims die Akademieleiter. Tarsaf Okharim brachte es sogar zum *Convocatus Primus*, dem Vorsteher der Grauen Gilde, sicher nicht zuletzt wegen der von ihm zuerst publizierten Thesis des APPLICATUS.

Sein Sohn Khadil erwarb sich nicht minder große Anerkennung, als er seit **1019 BF** gemeinsam mit Rakorium Muntagonus, Dschelef ibn Jassafer und den Sieben Gezeichneten versuchte, den legendären Bann Bastrabuns zu erneuern. Ein Nebeneffekt dieser Bemühung war die Wiederentdeckung alten Wissens, das zu einer Reaktivierung der Arkanoglyphenforschung führte, ein Gebiet, auf dem die Khunchomer seither führend sind.

Leben an der Akademie

An der Akademie unterrichten Spektabilität Khadil Okharim, die Dekane von sechs der sieben Fakultäten und fast ein Dutzend weitere Lehrmeister (die Magister des Schulfschiffes *Sulman al'Nassori* nicht mitgezählt). Das phexnahe Wesen der gesamten Akademie und die starke Begrenzung der Forschungsgelder haben dazu geführt, dass nahezu alle Magister einem Bakschisch gegenüber nicht abgeneigt sind, was die wohlhabenderen Schüler gerne für sich nutzen, um sich allerlei Vorteile zu sichern. So werden ihnen mit weniger eintöniger Fleißarbeit verbundene Hausaufgaben zugewiesen, Sonderstunden und Spezialunterricht erteilt und vieles mehr. Zwar achtet die Akademie darauf, dass keine inkompetenten Schüler die *examinatio* bestehen, doch manche können sich eben im Vorfeld eine weitaus gründlichere Vorbereitung und persönliche Betreuung leisten.

Ausbildung

Die Akademie hat insgesamt über hundert Scholaren (einschließlich der Schüler der Alchimistischen Fakultät), wobei ein Jahrgang ungefähr fünfzehn Köpfe zählt. Wie an allen Akademien der Tulamidenlande studieren auch in Khunchom deutlich mehr Männer als Frauen und mehr Tulamiden als Mittelländer, wobei letztere häufig aus Einwandererfamilien stammen. Novadis und Schüler aus entfernteren Teilen des Kontinents stellen nur einen geringen Anteil der Scholaren.

Die Ausbildung an der Traditionsakademie ist sehr fordernd. Obwohl Khadil Okharim unter einer umfassenden Ausbildung auch die Bekanntschaft mit den Freuden des Lebens versteht, bleibt den meisten Schülern neben der Arbeit und dem häuslichen Lernen kaum Zeit dafür. Insofern muss auch die Anekdote, seine Spektabilität habe einmal einer Studentin das Gildensiegel verwehrt, weil sie ihm nicht sechs Weine der nächstgelegenen Kneipe aufzählen konnte, eher zu den Märchen aus 1001 Rausch gezählt werden. Zu seinem Bedauern entwickeln sich sogar viele seiner Schüler zu regelrechten Stubenhockern.

Schon auf den Jüngsten lastet ein enormer Druck. Zum Unterricht in Lesen, Schreiben, Rechnen, Geometrie und Geschichte kommen Putzdienste in Bibliothek und Laboren sowie das Besorgen von Zutaten und Werkmaterialien oder das Schleppen der vielgehassten Koschbasaltplatten aus dem Keller. Ergänzt wird die Elevenzeit durch Lehrstunden bei einem Khunchomer Handwerksmeister. Dort erwerben die Schüler sowohl die jeweiligen Fachkenntnisse als auch erste Erfahrungen im Feilschen, wenn sie Waren aus diesen Werkstätten auf dem Basar verkaufen.

Während des Noviziats erhalten die Studenten erstmalig Alchimie-Unterricht und in der Zauberei werden die Grundlagen für ARCANOVI, APPLICATUS und Analysezauber gelegt; ebenso werden erste Versuche der Artefakterstellung unternommen.

Die jahrgangsbesten Schüler haben nach ihrem Noviziat die Möglichkeit, ihre Zeit als Studiosi auf der *Sulman al'Nassori** zu verbringen.

Für die in Khunchom verbleibenden Studiosi steht die Herstellung magischer Gegenstände schließlich ganz im Mittelpunkt. Schwerpunkt der Abschlussprüfung ist die Erschaffung eines funktionierenden Artefakts. Dabei bekommt der Candidatus drei Monate Zeit, um ein Objekt mit einer von den Prüfern vorgegebenen Wirkung zu erschaffen. Der Schüler muss das Artefakt handwerklich anfertigen, sich mit Hilfe seiner Magiekunde eine Thesis herleiten und die gewünschten Zauber (ausnahmslos Hauszauber der Akademie) applizieren. Nach bestandener Prüfung verbleibt das Meisterstück als eine Art Prüfungsgebühr in der Akademie, während der neue Adept mit einem riesigen Schuldenberg entlassen wird: Die Materialkosten, die während seiner Ausbildung angefallen sind, werden ihm in Rechnung gestellt.

Animositäten unter den Schülern, die sich in kleinen Streichen und zuweilen einer harmlosen Rauferei äußern, werden von manchen Magistern nicht gern gesehen, von anderen hingegen geduldet, da sich ein gewisser Wettbewerb leistungssteigernd auswirkt. Durch die enge Bindung der Schüler an einen Tutor (meist einen Studiosus), die untereinander ebenfalls diverse Meinungsverschiedenheiten haben, wird diese Situation an einigen Stellen noch verschärft. Besonders hoch ist die Konkurrenz um die wenigen Teil- und Vollstipendien: Gerade die Schüler aus ärmlichen Verhältnissen kämpfen umso verbissener um die Anerkennung ihrer Lehrmeister und außer-akademischer Mäzene wie des Khunchomer Großfürsten.

**) Eine ausführlichere Beschreibung des Schulschiffes der Akademie finden sie im Anschluss an die Beschreibung der Akademie auf Seite 85.*



Die Kritische Essenz und die Okharim-Skala

Nicht allein beim Zaubern auf einer Kraftlinie kann lokal die verträgliche Konzentration magischer Kraft überschritten werden (**WdZ 368**), sondern auch durch eine übermäßige Nähe mächtiger Zauberer und Artefakte. Der letzte dokumentierte Fall war das *Desaster von Punin* **590 BF**, als nach Rohals Verhüllung mehr Magiekundige als jemals zuvor zu einem Allaventurischen Konvent zusammen kamen. Viele Opfer wurden wahnsinnig, lösten sich auf oder verschwanden im Limbus.

Nicht zuletzt, da in Khunchom so viele magische Artefakte wie in kaum einer anderen aventurischen Stadt zu finden sind, fürchten hiesige Magier eine ähnliche Katastrophe. Auf Grund einer eher scherzhaften Anmerkung der Spektabilität wurde die so genannte *Okharim-Skala* entwickelt, um die Astralintensität von Artefakten zu definieren: Die einzelnen Stufen sind benannt nach Edelsteinen (aufsteigend): *Bernstein, Türkis, Onyx, Smaragd, Rubin, Diamant, Karfunkel.*

Die Fakultäten

Die Akademie ist seit Beginn 1034 BF in sieben Fakultäten (*Chamibûn*) aufgeteilt, denen jeweils ein Dekan (tulamidisch *Sahib*) vorsteht. Sie sind gemeinsam für den Lehrplan der Schüler zuständig. Lediglich die Fakultäten für Alchimie und Seefahrt nehmen Sonderrollen ein.

Die frühere Angewandte Fakultät, traditionell die größte Abteilung, wurde aufgespalten, als ihre zwei traditionellen Zweige eigenständig wurden:

Die **Analytische Fakultät** (*Chamib al'Abrhass*) befasst sich primär mit der Analyse und Rekonstruktion von thaumaturgischen Objekten jeglicher Art und Herkunft. Sie schickt immer wieder Expeditionen aus und treibt (zusammen mit den Theoretikern) die Erforschung der Arkanoglyphen voran. Die Entdeckung der Tontafelarchive im Zuge der Forschungen um Bastrabuns Bann entfachte erneut das Interesse an den größtenteils vergessenen Gewölben unter der Akademie.

Die **Praktische Fakultät** (*Chamib al'Arifir*) widmet sich dem Erschaffen neuer Artefakte und der Kombination bekannter Sprüche. Ebenso forscht man hier daran, wie sich bestehende Zauber (wie der ACCURATUM oder der PECTETONDO, aber auch einige Arkanoglyphen) einsetzen lassen, um Handwerk und Handel zu erleichtern. Zudem leistet die Fakultät einen großen Teil des Lehrbetriebs und erwirtschaftet mit ihren Artefakten den Löwenanteil des Einkommens. In akademischer Hinsicht dadurch weniger glamourös, ist sie dennoch der Grundstein für die Existenz der ganzen Akademie.

Die **Theoretische Fakultät** (*Chamib al'Tariqa*) verfolgt Aufgaben mathematischer Natur: Aus praktischen Gründen erforschen die Magier hier das Phänomen der Kritischen Essenz, ebenso versucht man eine *Al'Gebra* der Magie zu erstellen, in welcher tulamidisches Wissen um die Kababyloth (Zahlenmystik) und ein tieferes Verständnis des Magieflusses in Artefakten zusammengeführt werden.

Die **Fakultät für Materialkunde** (*Chamib al'Cahbir*), vom Akademieleiter auch gerne als 'Dukatengrab' bezeichnet, erforscht die magischen Eigenschaften diverser Materialien. Schon häufig konnten sie so in Zusammenarbeit mit der Praktischen Fakultät erstaunliche Ergebnisse liefern – doch oft genug zerfallen die von ihnen geprüften Materialien, deren Wert Tausende von Dukaten umfassen kann, unter der Einwirkung kraftvoller Magie zu Staub, was alles haarklein schriftlich dokumentiert wird. Durch ihren Fleiß und ihre systematische Vorgehensweise sind sie unter den Gildenmagiern heute führend im Bereich der Edelsteinmagie. Ein besonders teures und auch gefährliches Forschungsinteresse wird zudem in der Sammlung drachischer Artefakte sichtbar.

Die **Alchimistische Fakultät** (*Chamib al'Chimie*) ist weit über die Mauern der Akademie hinaus bekannt. Ihre Schüler sind häufig keine Vollzauberer, d.h. sie verfügen über deutlich weniger astrale Kraft. Die Auswahl ist dadurch jedoch umso härter, und kaum jemand an der Akademie käme auf die Idee, die Alchimisten als minderwertig zu betrachten. Nur unter den Schülern kommt es hin und wieder zu gelegentlich aufflammender Rivalität. Wer nach sieben (statt der bei Alchimisten üblichen sechs) Schuljahren die schwere Prüfung besteht, erhält eine Variante des üblichen Akademiesiegels und wird auch von der Grauen Gilde als vollwertiges Mitglied akzeptiert. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt in der Trankbereitung und deren Veredelung durch Zauber und astrale Energie.

Die Drachenei-Akademie in den Augen der/des ...

Grauen Gilde: "Krämerseelen, die aber gute Ware liefern. Würden sie statt des raschen Profits mehr auf langfristigen Wissensgewinn setzen und nicht ihr magisches Erbe als Ware behandeln, wer weiß, was sie alles zustande brächten."

Großfürstenhauses: "Bedauernswert widerspenstig. Im Diamantenen Sultanat waren Akademieleitung und weltliche Herrschaft über Khunchom auch immer in einer Hand vereint, und ist Prinz Stipen nicht ebenfalls ein fähiger Magier?"

Volkes: "Hervorragende Zauberwerker, die den Ruf unser Stadt mehren und viele Gäste anlocken. Auch ich gehe immer gern zum Basar der Zauberdinge am 30. Hesinde."

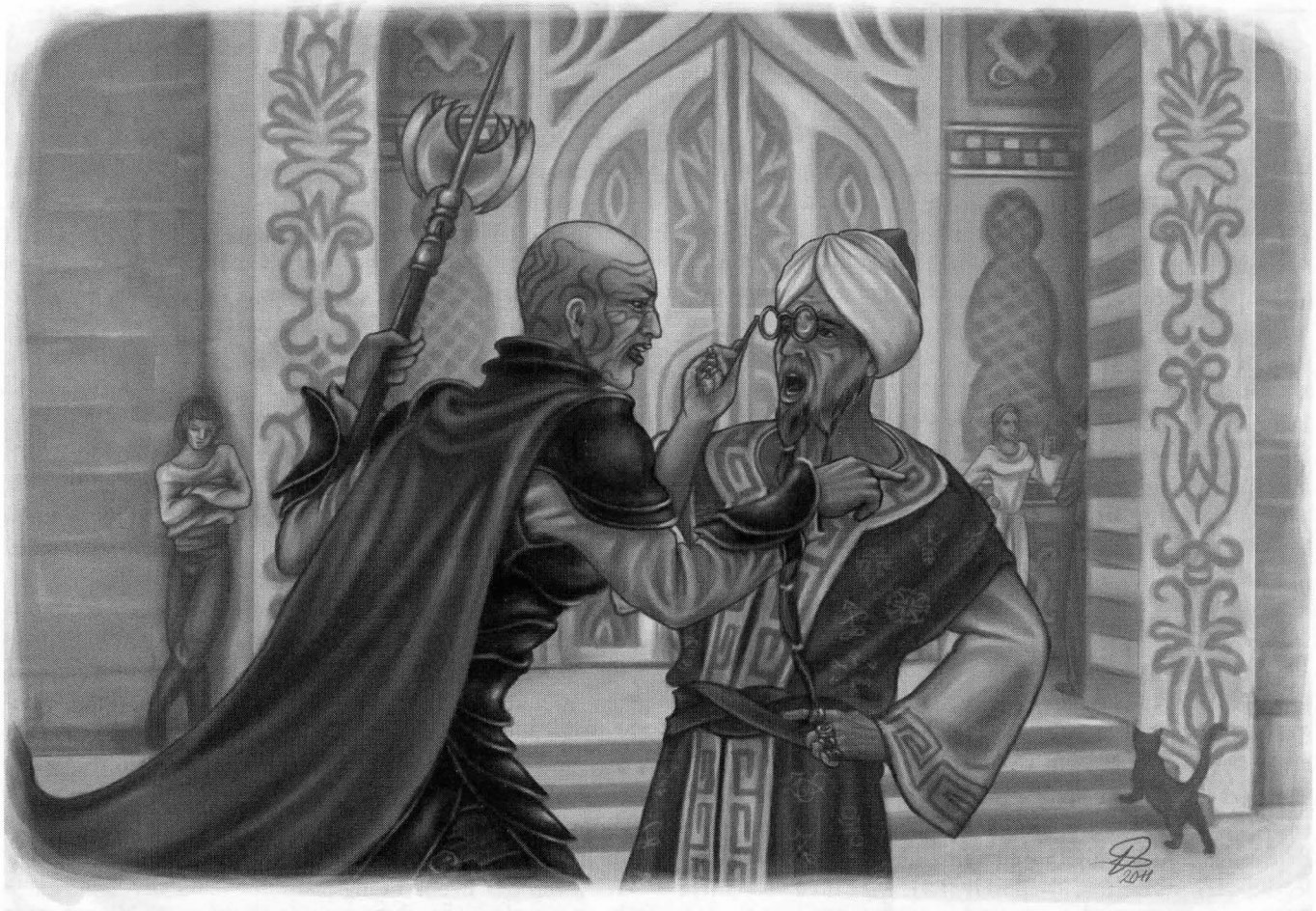
Was man an der Drachenei-Akademie über ... denkt.

... die übrige Magierschaft: "Manche bilden sich ungemein viel auf ihre abstrakte Gelehrsamkeit ein, als wäre es eine Tugend, besonders weltfremd zu sein. Doch dann sollen sie nicht an denen herumkritteln, die einen Sinn für praktische Seiten des Lebens haben."

... weltliche Herrscher: "Ob Garether, Aranier oder jetzt die Kulibins: Warum wollen immer die Profanen über unser Schicksal bestimmen? Andersherum sähe es schon ganz anders aus ..."

... die Kirche des Phex: "Eine Glaubensgemeinschaft, die uns viel zu sagen hat. Zum Glück spricht sie mit so vielen Zungen, dass immer irgendetwas Richtiges dabei ist."





Die Ritter des immerwährenden Kampfes

Die um 512 BF auf eine Anregung Rohals gegründete Söldnereinheit mit ihren geschwärzten Rüstungen und den blutroten Umhängen mit neunfach schwarz geschachtem Feld ist die Schutztruppe der Schule. An einer Kette um den Hals tragen die Kämpfer sichtbar das Siegel der Akademie, der sie zu Treue verpflichtet sind und von der sie Sold und Quartier im Gebäude der Schule erhalten. Man sieht sie oft schwer bewaffnet durch das Gebäude patrouillieren.

Die **Fakultät für Kampfmagie** (*Chamib al'Aya*) wurde seit den Magierkriegen stark vernachlässigt und konnte nur auf ungewohnt ausdrücklichen Wunsch des Großfürstenhauses weiterbestehen. Seit neuestem wieder bessergestellt, widmet sie sich nicht nur der klassischen Schadensmagie, sondern vor allem kreativ genutzter Zauber wie des MOTORICUS, die im Gefecht als effizienter gelten.

Die **Nautische Fakultät** wurde erst vor kurzem mit dem Stapellauf der *Sulman al'Nassori* im Firun 1022 BF gegründet. Ihr Dekan ist zugleich der Kapitän, denn Schiff und Fakultät sind untrennbar miteinander verbunden (siehe Seite 85ff.).

Die **Geheime Kammer** ist dem Akademieleiter direkt verantwortlich und dafür zuständig, über Ausgaben und Einnahmen penibel Buch zu führen. Viele Magier verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, Forschungsentwürfe und Versuchsprotokolle zu verfassen, um die notwendigen Gelder bewilligt zu bekommen, denn die regulären Haushalte sind immer viel zu schnell erschöpft. So kommt es innerhalb des Lehrkörpers gelegentlich zu handfesten Auseinandersetzungen um die Wichtigkeit ihrer Forschungen. Um kein Risiko bezüglich der *Kritischen Essenz* einzugehen, müssen aber auch Artefakterschaffungen und -analysen ebenso beantragt und genehmigt werden wie das Entnehmen eines Artefakts aus den abgeschirmten Koschbasaltkammern. Dass allerdings kaum ein Magier diese Vorschriften genau befolgt, steht auf einem anderen Blatt.



Ein Rundgang durch die Drachenei-Akademie

Die Akademie liegt in der Altstadt Al'Barrah (wörtlich: "die Ursprüngliche") nahe dem Grünen Mhanadi. Wie ganz Al'Barrah ist auch die Akademie direkt über den Ausläufern der Ruinen Yash'Hualays errichtet und nicht weit vom alten Sultanspalast und vom Tsa-Tempel entfernt. Es heißt, dass aus beiden Anlagen – und manch weiterem Gebäude – Gänge in die legendären Keller unter der Akademie führen sollen. Viele Bedienstete schlafen in der Stadt, die Speisekammern sind nicht groß, und auf dem Innenhof wird nichts Essbares angebaut.

Die Akademie besteht aus mehreren Gebäuden, die den im Südteil mit einer Mauer umfriedeten **Drachenei-Platz (A)** nach Norden begrenzen. Die hohe Mauer ist mit Tonscherben gespickt, die zum Teil mit Abwehrzaubern aufgeladen sind. Am **Hauptportal (B)** aus schwarzem Gusseisen, das nur nachts geschlossen ist, hält ein *Ritter des Immerwährenden Kampfes* Wache.

Das Hauptgebäude (C)

Das Hauptgebäude ist ein hohes Bauwerk aus grüngeädertem Marmor und wirkt mit seinen zahllosen Türmchen und Erkern, als entstamme es den märchenhaften Geschichten aus 1001 Rausch. Es ist gänzlich fugenlos und scheint aus einem einzigen großen Marmorblock entstanden zu sein.

Betritt man das Hauptgebäude durch das mit goldenen Einlegearbeiten verzierte **Gästeportal (I.1)**, wird man von einem weiß gewandeten Diener empfangen. Links und rechts des Portals befinden sich kleine Sitzbänke, daneben Schalen frischen Wassers mit sauberen Tüchern. Von Besuchern wird erwartet, dass sie sich den Straßenstaub von den Füßen waschen und innerhalb der Akademieräumlichkeiten Hauspantoffeln tragen. Sollte sich jemand weigern, sein Schuhwerk abzulegen, wird dies vom Diener mit bewegungsloser Miene zur Kenntnis genommen; die Luftdjinni *Nasieh* wird hingegen lauthals über den barbarischen Schmutzfinken klagen.

Im Anschluss an die Waschung werden Besucher in den mehrere Räume umfassenden **Audienztrakt (I.2)** geführt, wo sie einer der Magister empfängt. Übertreten sie die Schwelle in den ersten holzvertäfelten Raum erklingt ein sanftes "Ahlan wasahlan bikum!" (Seid herzlich willkommen!) aus dem Nichts.

Die Audienzräume präsentieren dem Gast die Überlegenheit der tulamidischen Kultur und Magie in Vollendung. Die Okharim-Skala scheint hier genauso ignoriert worden zu sein wie die unglaublichen Kosten der zur Schau gestellten Exponate. Es geht vorbei an prunkvollen Wandmosaiken und hinweg über kunstvoll gewebte aranische Teppiche, in denen man bis zu den Knöcheln versinkt. Feinstes Unauer Porzellan steht hier neben antiken Tontafeln.

Auf drei oberirdischen Stockwerken bietet das Hauptgebäude Platz für zahlreiche Empfangsräume und die üppig mit bunter Seide ausgestatteten Wohnungen der Magister, jeweils mit Schlaf- und Studierzimmer, wo viele von ihnen auch ihre persönlichen Bücher und wichtige Arbeitsmaterialien aufbewahren.

Die sich über zwei Stockwerke erstreckende **Vorlesungshalle (I.6)** in Form eines Pentagons verfügt über sieben Zugänge und bietet Platz für rund 100 Scholaren. Der meiste Unterricht für kleinere Gruppen findet hingegen im Nebengebäude statt – oder gleich in den Artefaktlaboren in den oberen Stockwerken.

In der **Bibliothek (I.15)** wacht der greise Bibliothekar *Temudjin al'Mhanach* darüber, dass nur Befugte Zutritt zu diesem gewaltigen Hort des Wissens erhalten. In den Lesesälen herrscht stets betriebsame Stille, während die Scholaren und Magister an zahlreichen Steh- und Sitzpulten arbeiten.

Die **Räumlichkeiten des Akademieleiters (I.7)** befinden sich in unmittelbarer Nähe des Kellerzugangs und sind äußerst großzügig bemessen: Ein eigener Empfangsraum führt durch zwei Türen einerseits zu den Studienräumen, andererseits zu den Privatgemächern der Spektabilität.

Eine **Geheimkammer (I.7e)** ist vom **Schlafzimmer (I.7f)** aus zu erreichen, die Tür hierhin mit einem WIDERWILLE (8 ZfP*) belegt und zusätzlich gut versteckt – um sie zu sehen, muss man ausdrücklich nach ihr suchen und eine erfolgreiche Probe auf *Sinnenschärfe* +12 ablegen. Hier bewahrt Khadil Okharim Kostbarkeiten aus seinem Privatbesitz auf.

Das **Observatorium (I.12)** (*bab al'ashtranim,* "Tor der Sterne") ist im südwestlichen Turm untergebracht und erhebt sich mit seinen fünf Stockwerken weit über die kleineren Türme der Akademie. Von der Beobachtungsplattform unter der halboffenen Kuppel im Obergeschoss hat man einen großartigen Blick über die Stadt und natürlich auf die Gestirne am Nachthimmel.

In einer kleinen **Geheimkammer (II.5)** ruht die *Obsidiansphäre*, ein funktionierendes (ladungsbasiertes) Schwarzes Auge. Der märchenhaften Überlieferung nach hat es einst als fallender Stern einen mittelländischen Akademieleiter erschlagen, der auf Geheiß eines Priesterkaisers die Verehrung des Phex an der Schule bekämpfen wollte.

Die mit bunten Laternen illuminierte **Dachterrasse (IV.1)**, die gern auch als Teppichlandeplatz genutzt wird, dient hingegen der Erholung und dem Müßiggang. Hier kann man auch spätabends noch Magister bei Wasserpfeife und gesüßtem Tee antreffen.

Besonderer Beliebtheit erfreut sich beim Lehrkörper auch das mittels CALDOFRIGO betriebene **Dampfbad (IV.3)** im dritten Obergeschoss.

Auch die Dekane und einige Adepten haben Räumlichkeiten in den oberen Stockwerken, die meisten Magister (und auch einige Dekane) besitzen jedoch standesgemäße Wohnungen außerhalb der Akademie.

Noch sagenhafter als das hohe Akademiegebäude sind seine **unterirdischen Gewölbe**, die über die Treppe im Hauptgebäude zu erreichen sind. Nur zwei Meisterdieben soll es in den letzten fünf Jahrhunderten gelungen sein, hier einzudringen. Einer, der so genannte 'Lehrer der Diebe', habe dabei sein Augenlicht verloren, die andere hingegen sei niemand Geringeres als Nahema gewesen. So wissen es zumindest die Haimamudim zu erzählen.



Die für die Sicherheit der Gewölbe verantwortlichen *Ritter des Immerwährenden Kampfes* haben ihre **Wachstube (I.9)** neben dem Zugang.

Im Keller befinden sich neben weiteren Räumlichkeiten der Ritter zuerst Vorratsräume für magische Verbrauchsgüter wie Kohle, Kreide und Papier sowie alchimistische Zutaten. Dahinter befinden sich in mehreren kleinen Kammern die wertvolleren Grundzutaten für magische Artefakte (z.B. Metalle wie Silber und Mindorium, Edelsteine wie Achate und Bergkristalle) und auch eine Reihe von kleineren magischen Artefakten.

Tief unter der Erde streifen in uralten labyrinthischen Gängen wachsame Elementare umher, die alle angreifen, die kein Drachenei-Akademiesiegel tragen. Hier befinden sich auch die eigentlichen Artefaktkammern der Akademie. In Stein gehauen, verschlossen durch dicke Eisenpforten aus der Puniner Fertigung der berühmten zwergischen Tresorkonstrukteure Argasch und Irgasch und verkleidet mit dicken Koschbasalt-Platten sowie geschützt durch eine große Zahl magischer Fallen sind sie der Aufbewahrungsort für Hunderte Artefakte. Auf drei Stockwerken lagern in Alkoven, Kammern und Regalen die skurrilsten Objekte unterschiedlicher Größe, Machart und Herkunft. Jedes von ihnen ist mit einer Signatur versehen, aber nur die wenigsten wurden einer genauen magischen Analyse unterzogen. Oft kennt man nur den Auslöser und die ungefähre Wirkung.

Das Nebengebäude (D)

Das zweistöckige Nebengebäude im Osten hebt sich mit seiner weiß gekalkten Fassade deutlich vom nur wenige Schritt entfernten Hauptgebäude ab. Neben den Schlafkammern der Studierenden befinden sich in diesem Trakt auch die Wohnräume einiger Bediensteter, die nicht in der Stadt leben.

Im Norden liegen die Räumlichkeiten der berühmten **Adamanten-Presse (I.1)**, neben der in Punin die bekannteste Akademie-Druckerei Aventuriens. Ihr Name entstammt den Versuchen der Fakultät für Materialkunde, Meisterformeln mit Hilfe von Edelsteinen und anderen (magischen) Materialien zu drucken. Als einzige Druckerei des Kontinents verfügt sie über einen vollständigen Satz der 300 Zeichen der Yalaiadeh-Druckschrift und kann so Texte in Ur-Tulamidya drucken.

Die **Küche (I.5)** samt streng bewachter Vorratskammer befindet sich im Westen, in direkter Nachbarschaft zu den **Speisesälen (I.9)**. Küchenmeisterin *Aisha Dschelefsunni* tischt zumeist scharf gewürzte tulamidische Hausmannskost auf. In ihrer spärlichen Freizeit kann man die Scholaren oft in einem der **Aufenthaltsräume (I.7)** antreffen. Auch der liebevoll begrünte **Innenhof (I.10)** mit seinem plätschernden, kristallklaren Brunnen und der mit bunten Mosaiksteinen verzierten Brücke ist ein beliebter Ort für Gäste und Studiosi gleichermaßen.

Die **Schlafsäle (I.8)** der Magierlehrlinge sind für tulamidische Verhältnisse einfach gehalten. Studierenden manch anderer Akademien gelten sie jedoch als purer Luxus; jeder Raum ist mindestens mit einem Teppich einfacher Machart ausgelegt. Die Lagerstätten sind bequem und mit verzierten Kissen bestückt. Es gibt Drei-, Vier- oder Fünfbettzimmer. Erstere sind den höheren Jahrgängen oder besonders privilegierten Schülern vorbehalten.

Im Obergeschoss befinden sich die **Gästezimmer (II.5)** der Akademie. Hier beziehen reisende Collegae Quartier, aber auch Magier, die ein Zweitstudium absolvieren. Die Zimmer sind, je nach Investitionsfreude und finanziellen Mitteln des Bewohners, unterschiedlich ausgestattet. Ein eigener Speisesaal für Gäste und Baderäumlichkeiten finden sich auf demselben Stockwerk.

Im Nordflügel liegen kleinere **Seminarräume (II.4)**, ebenso wie weitere kleine **Zauberkammern, Lehrlabore und Werkstätten (II.1, II.2, II.3)**, die entweder von Magistern der Akademie genutzt, für den Unterricht in Beschlag genommen oder an Gastdozenten vermietet werden.

Das Gebäude ist nicht unterkellert, und entgegen guter alter tulamidischer Tradition führen keine geheimen Gänge aus dem Nebengebäude in die unterirdischen Gewölbe oder zum Hauptgebäude.

Weitere Gebäude

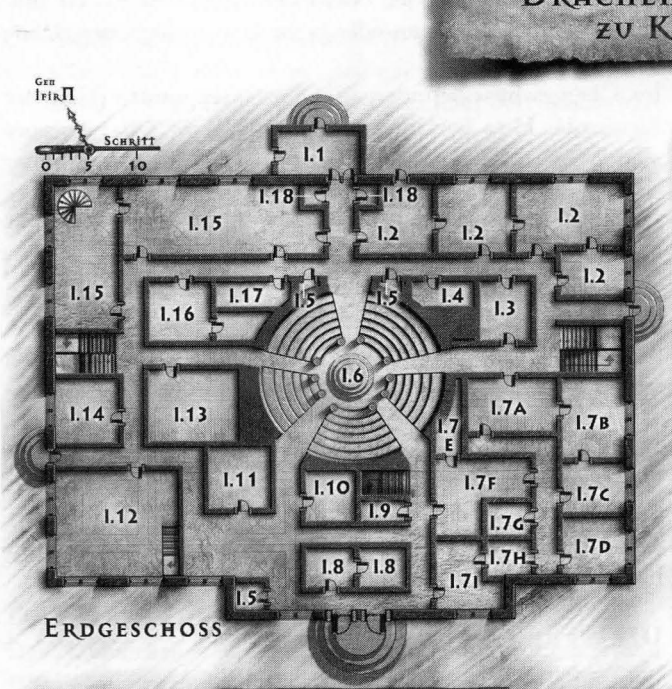
Im Westen des Hauptgebäudes liegen die akademieeigenen **Stallungen (H)**. Hier stehen nicht nur die Reittiere der Magister und Gäste, sondern sie bieten auch Platz für drei Pardel: *Shaya*, *Ayla* und *Assaf*. Schüler der Akademie werden auf Wunsch in Umgang und Jagd mit den Raubkatzen geschult. Stallmeister *Farukh ibn Haschabnah* wacht mit Adleraugen über seine Tiere, seit sie vor einigen Jahren von betrunkenen Schülern aus dem Abschlussjahrgang freigelassen wurden und die Stadt unsicher machten.

An den Stall angebaut ist eine **Voliere**, in der Falknerin *Isha saba Ruban* einige Jagdfalken hält, um die Scholaren in der Kunst der Beizjagd zu unterrichten. Gerade den älteren männlichen Schülern fällt es jedoch oft schwer, sich auf die Worte der rassigen Aranierin zu konzentrieren. Nach einer gescheiterten Liebschaft mit einem Rashduler Elementaristen lehnt es die ehemalige Abenteurerin jedoch vehement ab, sich erneut mit einem Magier einzulassen.

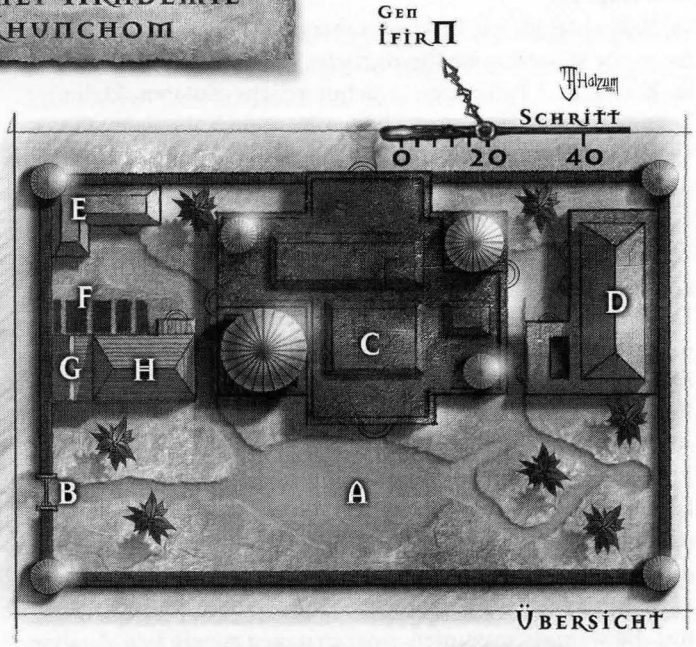
In direkter Nachbarschaft liegt das **Gewächshaus (G)** nebst einem **Kräutergarten (F)**. Die Alchimisten bauen hier Zutaten für ihre Elixiere an. Jeder Scholar der Alchimistischen Fakultät ist während seiner Studienzeit für eine bestimmte Anzahl Rechtschritt Boden zuständig, die er selbstständig pflegt.

In das Nebengebäude im Westen wurden erst vor drei Jahren die Studienräume und Labore der **Alchimistischen Fakultät (E)** ausgelagert. Aus den zahlreichen Lüftungsschächten sind häufig vielfarbige Rauchschwaden zu sehen. Auf dem Akademiegelände wird wohl kaum ein Bauwerk häufiger renoviert, kommt es doch des Öfteren zu unschönen Rußablagerungen an den Außenwänden.

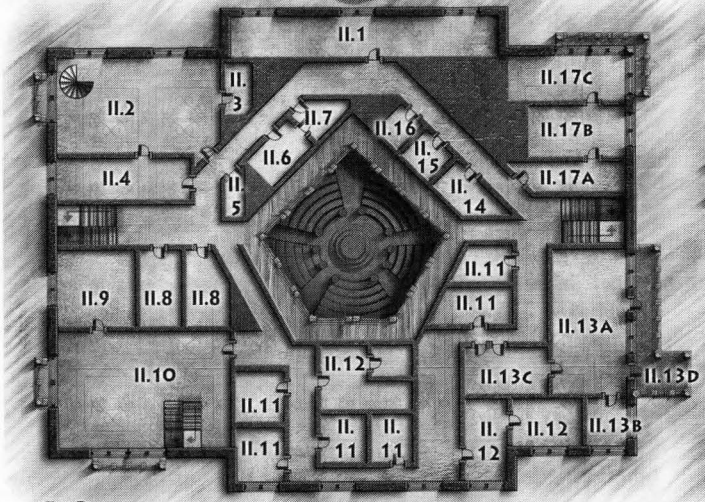
Drachenei-Akademie zu Khunchom



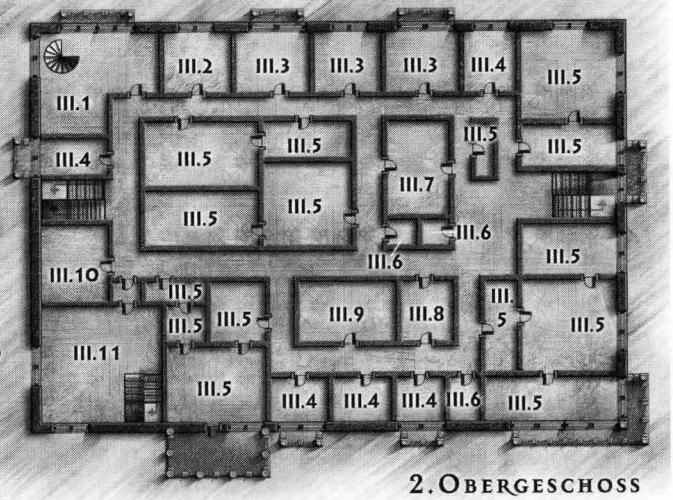
Erdgeschoss



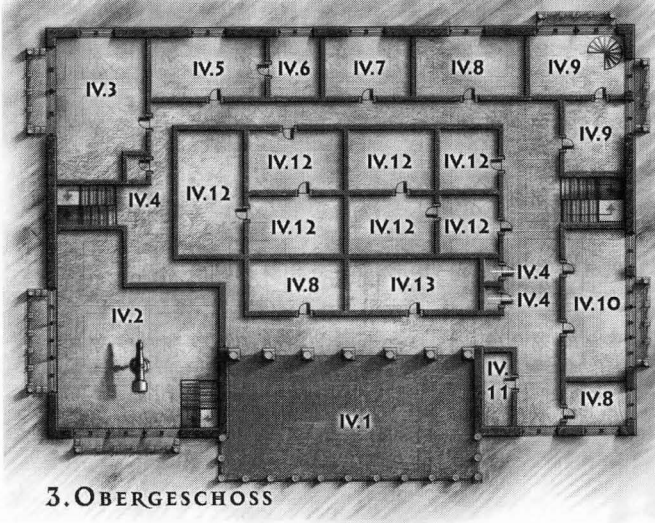
Übersicht



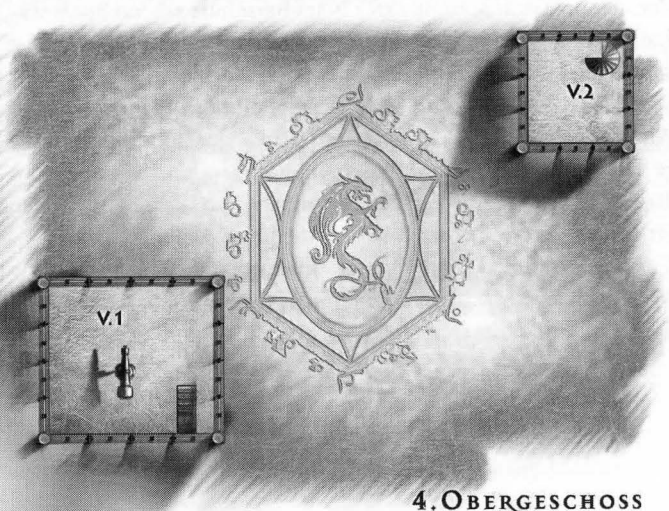
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss

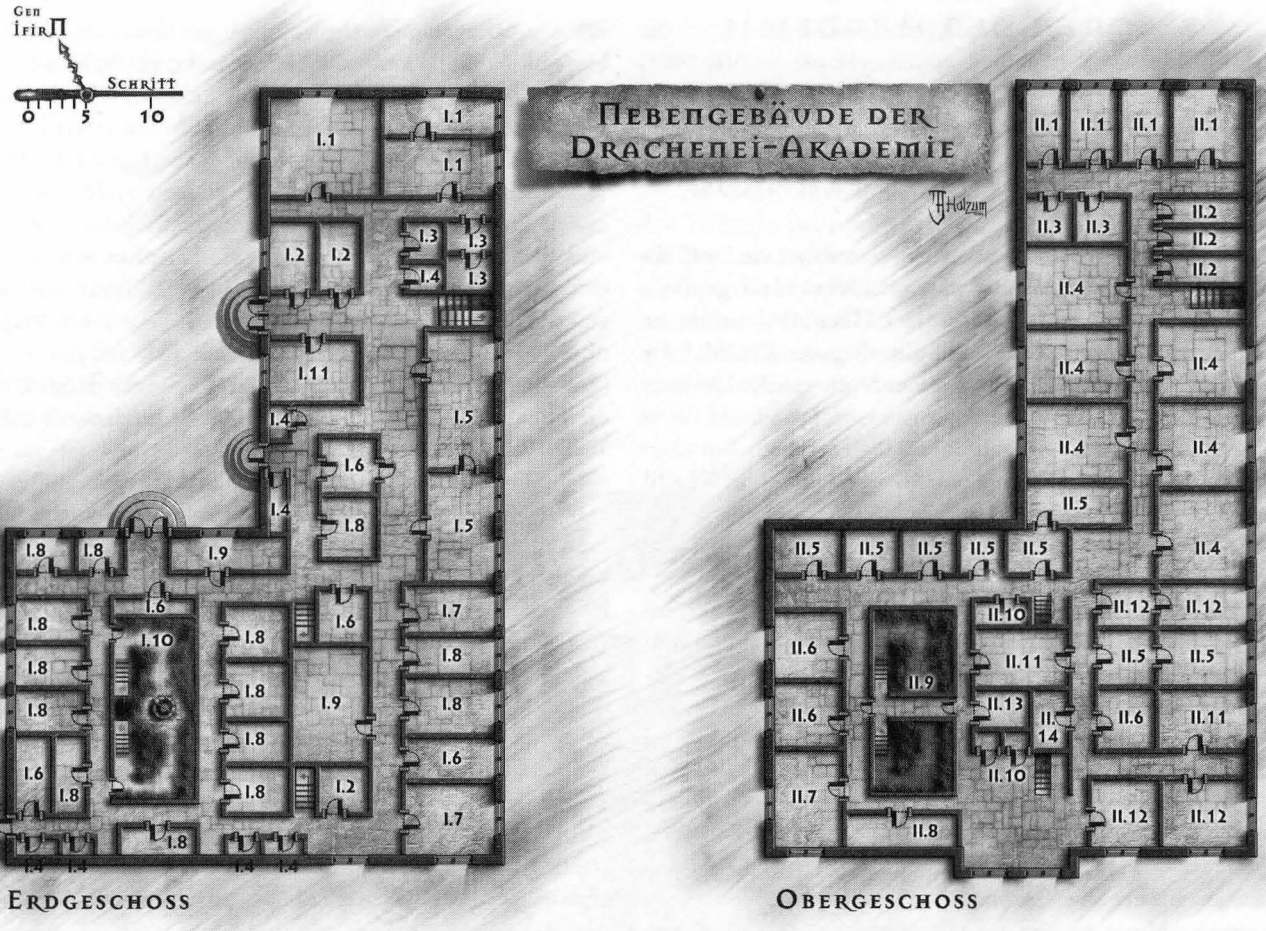


3. Obergeschoss



4. Obergeschoss





Umgebungsplan

A – Drachenei-Platz
B – Hauptportal
C – Hauptgebäude
D – Nebengebäude
E – Alchimistische Fakultät
F – Kräutergarten
G – Gewächshaus
H – Stall

Hauptgebäude (C)

Erdgeschoss
I.1 – Hauptportal
I.2 – Audienztrakt
I.3 – Schreibstube
I.4 – Dienerkammer
I.5 – Aborte
I.6 – Vorlesungshalle
I.7 – Räumlichkeiten der Spektabilität
I.7a – Empfangsraum
I.7b – Bibliothek
I.7c – Labor
I.7d – Speisezimmer
I.7e – Geheimkammer
I.7f – Schlafzimmer
I.7g – Waschraum
I.7h – Aufenthaltsraum
I.7i – Salon
I.8 – Räume der Ritter des Immerwährenden Kampfes
I.9 – Wachstube
I.10 – Raum des Neunten Streichs
I.11 – Sekretariat
I.12 – Observatorium
I.13 – Kleiner Salon
I.14 – Analysekammer
I.15 – Bibliothek
I.16 – Rauchstube und Massagekammer
I.17 – Abstellkammer
I.18 – Wachkammern

1. Obergeschoss
II.1 – Spiegelsaal
II.2 – Bibliothek
II.3 – Kammer der gefährlichen Schriften
II.4 – Scriptorium
II.5 – Kammer der Obsidiansphäre
II.6 – Schreibstube des Bibliothekars
II.7 – Schreibstube des Famulus Primus
II.8 – Meditationskammern
II.9 – Archiv der Sternkarten
II.10 – Observatorium
II.11 – Artefaktlabore
II.12 – Zutatenlager
II.13 – Große Artefaktschmiede
II.13a – Hauptlabor
II.13b – Lager gefährlicher Zutaten
II.13c – Vorkammer
II.13d – Freiluftlabor
II.14 – Testkammer
II.15 – Waschraum
II.16 – Abort
II.17 – Kleine Artefaktschmiede
II.17a – Vorraum
II.17b – Lehrlabor
II.17c – Hauptlabor

2. Obergeschoss
III.1 – Bibliothek
III.2 – Meditationskammer der Adepten
III.3 – Lesesäle der Magister
III.4 – Adeptenräume
III.5 – Dekan-Wohnungen
III.6 – Aborte
III.7 – Waschraum der Adepten
III.8 – Abstellkammer
III.9 – Schreibstube des Legaten
III.10 – Schreibstube der Geheimen Kammer
III.11 – Observatorium

3. Obergeschoss
IV.1 – Dachterrasse
IV.2 – Sternwarte
IV.3 – Dampfbad
IV.4 – Aborte
IV.5 – Lager magischer Zutaten
IV.6 – Lager magischer Metalle
IV.7 – Artefaktlabor der Dekane
IV.8 – Zauberkammern der Magister
IV.9 – Elementarien
IV.10 – Konferenzraum
IV.11 – Abstellkammer
IV.12 – Dekan-Wohnungen
IV.13 – Archiv der Geheimen Kammer

4. Obergeschoss
V.1 – Sternwarte
V.2 – Elementarion

Nebengebäude (D)

Erdgeschoss
I.1 – Adamant-Presse
I.2 – Werkstuben
I.3 – Dienerkammern
I.4 – Aborte
I.5 – Küche und Vorratskammer
I.6 – Waschräume
I.7 – Aufenthaltsräume
I.8 – Schlafräume der Scholaren
I.9 – Speisesäle
I.10 – Innenhof
I.11 – Kammer des Regens

Obergeschoss
II.1 – Werkstuben
II.2 – Lehrlabore
II.3 – Zauberkammern
II.4 – Seminarräume
II.5 – Gästezimmer
II.6 – Adeptenkammern
II.7 – Gäste- und Adeptensalon
II.8 – Gästewaschraum
II.9 – Brücke
II.10 – Aborte
II.11 – Speisesäle
II.12 – Dienerkammern
II.13 – Adeptenwaschraum
II.14 – Dienerwaschraum



Personen der Akademie

Khadil Okharim al'Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Kunvuqatush ibn Zakhaban Okharim al'Amulsahib, Magister magnus tranformatoricus, Spektabilität

Der Vorsteher der Khunchomer Magierschule ist ein wohlbeleibter Mann (*962 BF) mit schwarz gefärbtem Haar, gepflegtem Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, auf die er dezent Schminke aufträgt. Khadil gilt als guter Erzähler. Er liebt Anekdoten und Klatsch, die er in blumigen Redeweisen mit weitschweifigen Randbemerkungen vorträgt.

Als Spross einer alten tulamidischen Magierdynastie – und in der vierten Generation Khunchomer Spektabilität – ist Khadil ein eingefleischter Lebemann und brillanter Händler, der sich keinen Gewinn entgehen lässt und stets auf seinen Vorteil bedacht ist. Dank seiner unerschütterlich guten Laune und seiner jovialen Art hat er damit bisher kaum jemanden ernsthaft verärgert. Der vollendete Artefaktmagier ist bei seinen Studiosi äußerst beliebt, denn er versteht es, auch komplizierte Vorgänge der Verzauberung anschaulich zu erklären. Seine Fähigkeit, ungewohnte Zauber in Artefakte zu binden, hat ihn in Fachkreisen berühmt gemacht. Seine Angewohnheit, sich seine Dienste teuer bezahlen zu lassen, führt dagegen häufig zu abschätzigem Kopfschütteln unter seinen Kollegen. Sein fortgeschrittenes Alter, das er bislang durch den Einsatz zahlreicher magischer sowie profaner Mittelchen und Tinkturen erfolgreich verbirgt, hat ihn dazu bewegt, verstärkt die Karriere einiger seiner magiebegabten Kinder zu fördern.

Die Dekane der sieben Fakultäten

Magistra magna transformatorica **Ashtarra Okharim** (*985 BF) ist vermutlich das talentierteste Kind des Akademieleiters; doch als Mädchen stand sie immer vor besonders hohen Hürden. Lange Zeit studierte die dunkelhäutige, etwas rundliche Magierin daher im stillen Kämmerlein die Mysterien der Arkanoglyphen, bis ihr Khadil die Leitung der wichtigen Analytische Fakultät anvertraute. Noch ist sie von dieser großen Rolle eingeschüchtert, obgleich sie keineswegs weltfremd ist: So legt sie besonderen Wert auf die weitere Erforschung des *Fallensiegels*, des *Leuchtenden Zeichen* und des *Zeichens der Zauberschmiede* wegen ihren großen praktischen Nutzen. Ihr schon vorher ausgeübtes Amt der Legata hat Ashtarra beibehalten.

Magister magnus transformatoricus **Yarubman ibn Nasreddin** (*1001 BF) von der Praktischen Fakultät ist der Erfinder der berühmten Yarubman-Wunschringe, die nicht nur einen Dschinn herbeirufen, sondern auch gleichzeitig den Träger seinen Wunsch mit Bedacht wählen lassen. Nachdem ihm die Verbindung eines Wunschrings mit einem KL-ATTRIBUTO gelungen ist, hofft er darauf, dass ihm dasselbe auch irgendwann mit einem CH-ATTRIBUTO gelingt. Obwohl auch ein sehr talentierter Analytiker, steht er meist an der Werkbank und produziert Wunschring für Wunschring – was er sich fürstlich bezahlen lässt. Zu seinen Aufgaben gehört als Custos auch die Leitung des Magazins für Verbrauchsgüter.

Magister magnus theoreticus und Celebrans **Omar ibn Hayduk** (*969 BF) von der Theoretischen Fakultät ist ein unverbesserlicher Nostalgiker, der sich wehmütig die Epoche der Diamantenen Sultane zurücksehnt. Auf nicht magisch begabte Personen blickt Omar herab wie auf Menschen zweiter Klasse. Schon vor Jahren hat er sich, um tieferes Verständnis für magische Strukturen zu erlangen, der theoretischen Forschung und der Metamagie zugewandt. Er bewohnt am Stadtrand einen regelrechten Palast, gegen den die Villen seiner Kollegen wie Bauernkaten wirken, und herrscht wie ein Magokrat über Familie und Sklaven. Omar hat sich auf das Erstellen kosmetischer Artefakte spezialisiert, die er für teures Geld an die Fürstenhöfe des Kontinents verkauft, durch die er sich aber auch manche Gunst der Spektabilität erworben hat.

Magistra magna clarobservantia **Rokia al'Jazeel** (*990 BF) von der Fakultät für Materialkunde ist eine kleingewachsene Frau mit strengem Blick und straff nach hinten gebundenem rotem Haar. Sowohl ihren Schülern als auch sich selbst verlangt sie außerordentlichen Fleiß und Disziplin ab. *Al Sayida khora* (die erzerne Herrin), wie sie hinter vorgehaltener Hand genannt wird, ist die einzige Lehrperson, die als absolut unbestechlich gilt. Die resolute Magierin besitzt kein eigenes Anwesen außerhalb der Akademie, sondern begnügt sich mit bescheiden eingerichteten Räumlichkeiten auf dem Institutsgelände. Ihre große Leidenschaft ist die Drachenforschung.

Magister magnus alchemicus **Haschan ibn Dunchaban** (*943 BF) von der Alchimistischen Fakultät ist ein brillanter Greis, der bereits unter Khadils Großvater lehrte. Sein wahres Alter ist niemandem bekannt und bietet regelmäßig Anlass zu Spekulationen. Dies, seine Kenntnis jeder bekannten Rezeptur und die oft rätselhafte Art zu reden haben ihm unter den Schülern große Bewunderung und den ehrfürchtigen Beinamen *Rohal* eingebracht, obwohl er seine Lehrveranstaltungen oft zugunsten eigener Forschung ausfallen lässt. Zu seinen Aufgaben zählt auch die Leitung des Akademie-Laboratoriums.

Magister ordinarius moventius et combattivus **Nabatil Okharim** (*990 BF) von der Kampfmagie-Fakultät ist ein jüngeres Abbild seines Vaters Khadil, auch wenn er mehr auf seine Figur achtet und regelmäßig eine bewaffnete Form des Tanzes der Mada praktiziert. Als anerkannter Meister der Bewegungsmagie ist er vor allem ein Experte des MOTORICUS und hat eine Monographie verfasst, wie er die Kontrolle des schwebenden Flammenschwertes mit diesem Zauber optimieren konnte. Magister Nabatil ist recht launisch und wird eher respektiert als geliebt, zumal er anderen gern kleine telekinetische Streiche spielt.

Rafik ibn Dhachmani, der Vorsteher der Nautischen Fakultät wird zusammen mit der *Sulman al'Nassori* beschrieben (siehe im Anschluss an diese Akademie-Beschreibung).

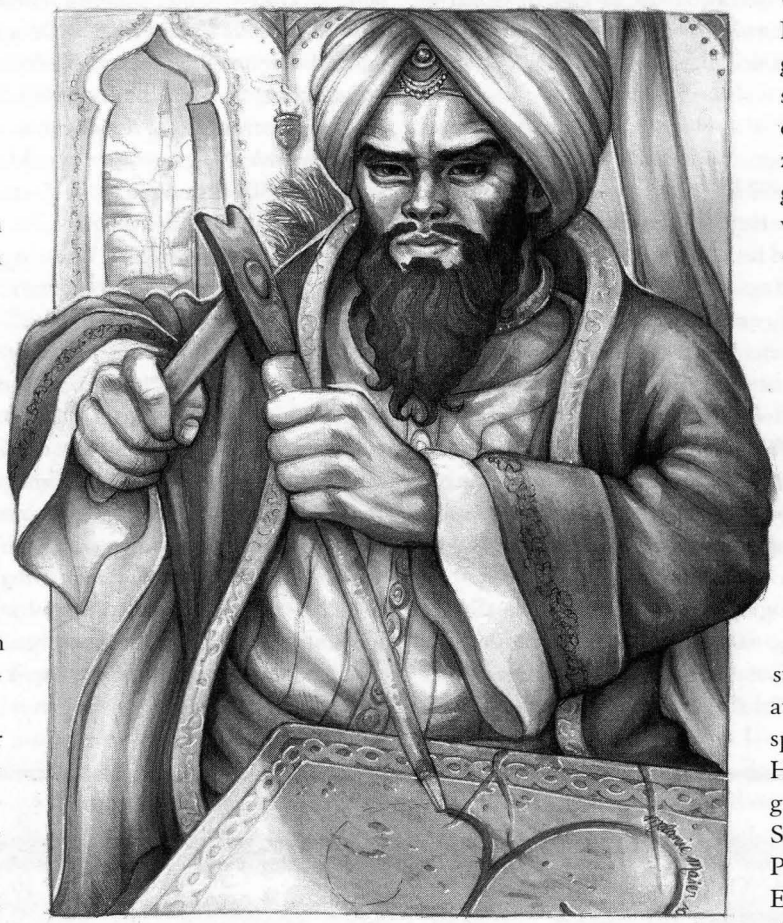
Dhamara al'Fahd, Neunter Streich der Ritter des Immerwährenden Kampfes, Armata Maxima

Dhamara (*987 BF) ist eine hagere und muskulöse Kor-Geweihte und Söldnerführerin. Mit ihrem kahlen Schädel, den vielen Narben und der mehrfach gebrochenen Nase kann sie

nicht als Schönheit gelten, doch ihre ganze Ausstrahlung zeigt, dass sie zu befehlen gewohnt ist. Eng dem Hohen Drachen Famerlor verbunden, ist sie eine berechnende, kalte Frau, die genau weiß, wann sie zuschlagen muss und wann Einschüchterung reicht. Häufig trägt die brillante Taktikerin und meisterliche Kämpferin blutrote Hennatätowierungen im Gesicht und frische Narben an den Händen. Sie ist selten ohne ihre archaisch-traditionelle Ausrüstung anzutreffen: geschwärzter Spiegelpanzer, blutroter Umhang mit neunfach geschachtem Feld, schwarzer Helm mit rotem Rosshaarbusch und Korspieß.

Weitere Personen

Der Erzmagier **Rakorium Muntagonus** (*943 BF) ist ein hagerer Greis mit langem, grauem Haar und einem noch längeren Vollbart. Der brillante Saurologe an der Grenze zum Wahnsinn ist nach einem Leben voller epischer Ereignisse als Gastdozent nach Khunchom gekommen, um näher am Brennpunkt der von ihm angenommenen echsischen Weltverschwörung zu sein, die für ihn hinter allem Bösen in Aventurien steht. Er mahnt unablässig vor dieser Gefahr und debattiert kompetent über Einzelfragen, wobei er seine Sätze häufig unvollendet lässt und von einem Aspekt zum anderen springt.



Der ergraute Magister **Qadir Munjid al'Thamir** (*977 BF) der von seinen Schülern ehrfürchtig al'Qutaybah ('der Reizbare') genannt wird, ist ein Wissenschaftler, der von einer bahnbrechenden Entdeckung träumt. Doch die Wissenschaft verlangt einen langen Atem und der in die Jahre gekommene Qadir weiß nur zu gut, dass seine Zeit begrenzt ist. Daher hat er sich in den weitläufigen Gewölben unterhalb der Akademie heimlich ein Labor eingerichtet, um dem zeitraubenden Papierkrieg Khadil Okharims zu entgehen. Der ehrenamtliche Archivar der Artefaktkammern finanziert sich mit dem Erlös verkaufter Artefakte, die er unbemerkt von den Inventarlisten verschwinden lässt.

Der greise, asketische Bibliothecarius **Temudjin al'Mhanach** (*951 BF) ist ein Mysterium. Halbtaub und mit schwindender Sehkraft bewegt er sich mit traumwandlerischer Sicherheit zwischen den Regalen 'seiner' Bibliothek. Zwar mag es etwas wunderlich anmuten, dass er mit Büchern und Schriftrollen spricht, dennoch versteht er es stets, unschätzbares Wissen aus den Tiefen seines Archivs hervorzuzaubern.

Die Luftdschinni **Wolkenflug** ist von makelloser Schönheit und katzenhafter Geschmeidigkeit. Die persönliche Schreiberin seiner Spektabilität weht mal übermütig wie ein Wirbelwind, meistens jedoch vergnügt wie eine warme Sommerbrise durch die Gänge der Akademie. Ein exotisch-betörender Duft ist ihr ständiger Begleiter. Meist ist sie von kindlicher Unbekümmertheit und Neugier ergriffen. Fremden gegenüber fasst Wolkenflug schnell Vertrauen. Sie liebt es, Besuchern die Akademie zu zeigen, und hört ebenso gern aufregende Berichte von fernen Orten.

Der rot-gold-geschuppte Meckerdrache **Hamilkor** ist seit ein paar Jahren Forschungsobjekt und spöttischer Freund von Rokia al'Jazeel. Lange Zeit führte er als angeblicher Nachfahre Pyrdacors ein fürstliches Leben als selbsternannter Maharaja von Yash'Hualay und Herrscher eines Achaz-Stamms der Mhanadisümpfe, bis sein Schwindel aufflog. Von seinen Gesprächspartnern erwartet Hamilkor eine tiefe Verbeugung und die angenehmsten Schmeicheleien. Er führt eine Privatfehde mit dem greisen Erzmagus Rakorium, der ihn als Späher einer drachischen Weltverschwörung sieht.

Über die Jahrzehnte ihres Dienstes hat die Luftdschinni **Nasieh**, entgegen aller Erwartungen ihres ersten Beschwörers, eine regelrechte Leidenschaft für das Putzen entwickelt. Nicht zuletzt, da das neugierige Elementarwesen auf diese Weise überall hingelangt und vieles mitbekommt, was in der Akademie geschieht. Sie weiß stets, was geredet wird, und ist immer an neuen Gerüchten interessiert. Oft kann man ihr geschäftiges Flüstern hören, während sie durch die Gänge streift, um nach dem Rechten zu sehen.



Die Helden an der Drachenei-Akademie

Die Schule ist bekannt für ihre Weltoffenheit und Gastfreiheit: Im Grunde hat hier jeder Zutritt, der nicht in feindseliger Absicht kommt. In vieler Hinsicht gleicht die Akademie einem Basar, und wer eine Ware oder Dienstleitung erwerben will und bezahlen kann, ist hochwillkommen. Doch auch der heruntergekommenste Abenteurer wird nicht abgewiesen, denn vielleicht hat er ja ein interessantes Fundstück aus irgendeiner Katakombe bei sich, das er veräußern will.

Dienstleistungen

Auch wenn die Akademie für alchimistische Analysen und Artefakterstellung aventurienweit bekannt ist, bietet man auch andere Dienste an – "dem Marawedi ist es gleich, wofür er bezahlt wird". Die Kompetenz ist hoch, die Preise allerdings noch höher: Hier muss man bei allem den Ruf der Akademie mit bezahlen.

Die Bibliothek

Obwohl die alte Bibliothek 492 BF niederbrannte, hat sich die neue Büchersammlung den Ruf als gewaltig und ehrwürdig verdient. Der Präsenzbestand ist auf den Kanon beschränkt, alle weiteren Werke sind im Magazin im Keller gelagert, auf das Außenstehende und auch eigene Scholaren nur mit Dispens eines Magisters zugreifen dürfen. Die letzten Mysterien des Archivs scheint jedoch nur der altehrwürdige halb taube und fast blinde *Hüter der Schrift* Temudjin al'Mhanach zu kennen.

Die Lesesäle im zweiten Obergeschoss stehen ausschließlich dem Lehrkörper der Akademie offen, schon allein damit ein seltenes Werk über Nacht am Arbeitsplatz verbleiben kann.

Zu den besonderen Originalen und im Besitz der Akademie gehören:

- das recht verblasste Original von *Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan*, dazu drei Originalfassungen in Ur-Tulamidya
- eine Urschrift und zwei Erstabschriften des *Codex Emeraldus*
- eine alte Abschrift von *Das Große Elementarium*
- acht Erstdrucke der Tulamidya-Version von *Der Grosze Paramanthus – Lexikon der Alchimie*
- fünf Abschriften des *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*
- eine reich illuminierte Urfassung von *Niobaras Sternkundlichen Tafeln*
- sieben Erstdrucke des *Tractatus Septelementaricum* als Belegexemplare der hauseigenen Druckerei.

Immens: Alchimie, Magica transformatorica
Sehr groß: Geschichtswissen, Magica clarobservantia, Magica moventia, Materialkunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Sternkunde
Groß: Götter/Kulte, Magica combattiva, Magica curativa, Magica invocatio elementarii, Magica phantasmagorica, Magica theoretica, Magiekunde, Mathematik
Ansehnlich: Magica communicatia, Magica invocatio, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst
Hinlänglich: Magica contraria, Magica controllaria, Magica mutanda, Tierkunde
Gering: Magica sphairologia
Minimal: diverse obskure Wissensgebiete

Zweitstudium

In Khunchom kennt man nicht viele Bedenken, was die Zulassung eine Magiers zum Zweitstudium angeht, solange er seine gewöhnlichen Gebühren entrichtet: Graumagier werden ohnehin akzeptiert, von Weißmagiern werden gerne weitere Gebühren für die Korrespondenz mit Gareth eingefordert und bei manchen Schwarzmagiern (vor allem denen aus Fasar und Mirham) ist man etwas vorsichtig, weil man Diebstahl befürchtet. Jeder Zweitstudent hat in der Regel Kenntnisse zu bieten, die in Khunchom regulär nicht sonderlich betont werden, so dass eine unbezahlte Tätigkeit als *Magister minor* praktisch dazugehört.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (APPLICATUS, gelehrte Zauber)	10	10	16
Artefakterstellung (ARCANOVI, gelehrte Zauber)	10	10	16
Artefakterstellung (Arkanoglyphen erstellen)	8	10	8
Artefakterstellung (Arkanoglyphen aufladen)	8	8	12
Beratung in magischen Belangen	7	9	18
Beschwörung (Dschinn)	5	10	8
Entzauberung (Artefakte)	8	10	12
Entzauberung (andere verbreitete Formeln)	5	8	8
Exorzismus (Dämonen)	5	8	6
Herstellung von Alchimika	10	10	16
Magische Heilung (Wunden)	5	8	6
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	8	10	18
Prüfung des magischen Potenzials	9	10	15
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	8	12
Verzauberung (Objekt, Telekinese)	9	10	10
Verzauberung (andere gelehrte Formeln)	6	9	6



Es wird allgemein versucht, beim Gast den Glauben an Phex zu stärken, bis er erkennt, wie sehr man ihn bei seinem Eintreffen über den Tisch gezogen hat: Es ist allgemein üblich, für viele weltliche Gefälligkeiten wie die Vermittlung einer Wohnung teils horrende Gebühren zu fordern.

Abenteuer an der Drachenei-Akademie

In den allermeisten Szenarien rund um die Akademie wird ein magisches Artefakt oder ein alchimistisches Elixier im Zentrum stehen: Die Helden wollen es erwerben oder veräußern, seinen materiellen Wert schätzen oder es grundlegend analysieren lassen.

Ebenso können Helden in Auseinandersetzungen zwischen den Fakultäten um die zu verteilenden Mittel verwickelt werden. Gerade wehrhafte Nichtzauberer werden vielleicht zu einer Expedition in die Katakomben herangezogen. Andere naheliegende Ansätze befassen sich mit den Einsätzen der *Sulman al'Nassori* oder dem unterschwelligen Widerstand gegen die Machtansprüche Sultan Hasrabals von Gorien. Für die Akademie eignet sich auch sehr gut das Szenario "Kontrollverlust" aus **HaM 49**.

Eine sehr ausführliche Darstellung der Drachenei-Akademie finden Sie in dem an der Zauberschule spielenden Abenteuer **24 Stunden in Khunchom** im zur *Drachenchronik* gehörenden Kampagnenband **Drachenschatten**.

Der Giftschrank

In erzählerischer Hinsicht sind die im Keller gelegenen Artefaktkammern der Drachenei-Akademie schier unerschöpflich. Hier stellen wir Ihnen einige Objekte vor, die dem Spielleiter zur weiteren Ausgestaltung überlassen sind und nicht weiter in offiziellen Publikationen verwendet werden.

Das Licht des Zaubersultans: Die rußgeschwärzte, verbeulte Öllampe, die geradewegs einem tulamidischen Märchen entsprungen sein könnte, ist in Wahrheit eines der legendären Rohalsgefäße (**WdZ 411**) und beheimatet keinen Dschinn, sondern einen Azzitai (**WdZ 209**). Auf der Lampe ist mit Nandus-Schrift in Tulamidya eine Warnung eingraviert: *Hüte dich, Sohn der Neugier, vor dem bösen Geist des Feuers!*

Phecadirs Diadem der Feilschkunst: Der schlichte Stirnreif aus Bronze ist ein mächtiges Artefakt, das einmal im Monat eingesetzt werden kann. Das zweimalige Tippen gegen den Reif aktiviert einen BANNBALADIN und einen SEIDENZUNGE (jeweils 10 ZfP*) und macht (fast) jeden Gesprächspartner gewogen. Unglücklicherweise ist es von einem Yel'Arizel (**WdZ 225**) besessen, der den Träger des Artefakts auf ähnliche Weise von seinen Ansichten überzeugen will. Aus einem anfänglich guten Ratgeber wird bald der Sämann der Zwietracht.

Fadims weißer Hüter der Erinnerungen: Diese kokosnussgroße Kugel aus Weißsilber ist in der Lage, Geschehnisse aufzunehmen und wiederzugeben, jedoch leider ohne Geräusche. Der Überlieferung zufolge ist sie das erste Weiße Auge (siehe **WdA 131**), das an der Akademie hergestellt wurde.

Al'Madas silbernes Antlitz: Eine mondsilberne Scheibe, die das Madamal zeigt, und von der immer jener Teil schimmert, der der aktuellen Mondphase entspricht.

Ekurzakirs Grab: Ein kleiner goldener Skorpion, der, wenn das Sternbild Rubine am Himmel steht, stets zum Grabhügel eines Magiermoguls weist, dessen Namens-Kalligramm in die Unterseite eingraviert ist. Bislang als misslungener Nordweiser interpretiert.

Nimrods kleiner Schwarm: Tontafeln, die zerbrochen kleine Heuschreckenschwärme herbeirufen.

Feyarias Sternenklinge: Zweihänder aus schwarzem Meteoreisen mit alt-elfischen Symbolen verziert, der im Nordwesten der Khôm im Schädel eines Leviathan gefunden wurde (in dem er nach wie vor steckt). Die Magier glauben, dass seine Magie nur von Angehörigen des Elfenvolkes nutzbar ist und den Kampf gegen Echsenwesen erleichtert.

Geheimnisse der Akademie

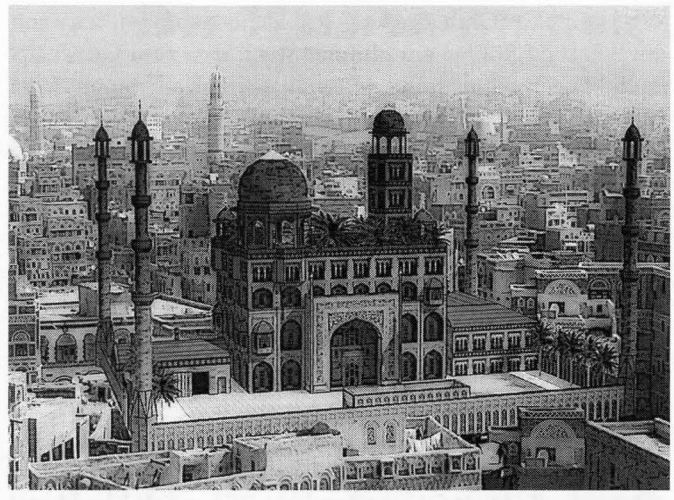
Nach allerlei Ärger im Jahre 1033 BF hat sich Khadil entschieden, den politischen Ränken und Plänen in der Nachbarschaft mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Insbesondere betrachtet er den Machtzuwachs Sultan Hasrabals mit ebenso großer Sorge wie die Bemühungen des Hauses Kulibin, die Schule unter großfürstliche Vorherrschaft zu stellen. Inzwischen ist er sehr daran interessiert, mehr über die Umtriebe beider Parteien zu erfahren, und bedient sich dabei gerne auch solcher Agenten, die nicht sofort mit der Akademie in Verbindung gebracht werden können.

Eine in der Öffentlichkeit kaum bekannte Rivalität besteht mit der Al-Achami-Akademie in Fasar: Während man dort alles Echsische ablehnt und am Erbe der Kophtanim forscht, herrscht in Khunchom große Wissbegierde, was die Geheimnisse der Achaz-Kristallomanten und der Mudramulim angeht. Diese Feindschaft ist nicht so groß wie in den Skorpionkriegen, doch immer zu spüren, wenn sich Expeditionen der beiden Schulen 'im Feld' begegnen.

Zum Geheimwissen der Dekane der Schule gehört die Thesis des UNSICHTBARE GLUT in mudramulischer Repräsentation. Dieser heute vergessene Spruch erlaubt es, Objekte mit Gluthitze aufzuladen, die erst bei Berührung bemerkt wird, wenn es für den Unwissenden schon zu spät ist. Unter denen, die von diesem Zauber wissen, hält sich die Legende, der verheerende Brand der Akademie im Jahre 492 BF, der selbst von Dschinnen nicht aufgehalten werden konnte, hänge irgendwie mit einem desaströs gescheiterten Versuch zusammen, den Zauber zu meistern.

An der Akademie sucht man fieberhaft nach einer besonders sagenumwobenen Arkanoglyphe, dem *Zeichen gegen Satinav*, das angeblich demjenigen ewige Jugend verleihen soll, der sich in seinem Umkreis aufhält. Wer von dieser Forschung weiß, für den ist es ein offenes Geheimnis, dass der alternde Khadil Okharim so hofft, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Es wurden schon Expeditionen in die Sümpfe des Mhanadideltas und in die verschwundene Stadt Yasra am Ongalo mit ihrer Schule der Zeitzauberer ausgeschickt, bislang ohne jeden Erfolg.

In den tiefen Gewölben gibt es der Überlieferung nach gleich drei runde Hallen mit jeweils drei reich verzierte Portalbögen, die anstelle eines Durchgangs nur eine auf Hochglanz polierte Steinoberfläche aufweisen. Dies sind die Dunklen Pforten, die an andere Orte des tulamidischen Großreichs



führten: In der einzigen bekannten Halle sind die Wege nach Rashdul und Fasar intakt und der nach Elem schnell tödlich, über die Ziele der anderen Pforten kann nur spekuliert werden. Nebachot, Anchopal und Elburum werden ebenso genannt wie Mirham, Beilunk und sogar das Riesland.

Ebenfalls tief unter der eigentlichen Akademie liegt die Karfunkelkammer, deren Name nur wenigen bekannt ist, und ihre Natur noch weniger. Betreten darf sie nur der Akademieleiter persönlich, wofür schon der Todesmut der Ritter des Immerwährenden Kampfes sorgt. Hier ruhen über zweihundert Drachenseelen in ihren Karfunkeln, angeordnet in einem komplexen Muster. Das Herzstück der Sammlung ist das Drachenei, ein kindskopfgroßes Juwel von unheimlich machtvoller Ausstrahlung, dessen wahre Natur keinem an der Akademie bekannt ist. Es gibt weniger als ein Dutzend Lebewesen in ganz Aventurien, die diese Kammer gesehen haben. Und nur ein einziger heute noch lebender Mensch ahnt, von wem dieser Stein stammt: Rakorium Muntagonus. Doch er hat bisher mit niemandem diese Vermutung geteilt, und wird es auch nicht tun – dies ist der Karfunkelstein Pyrdacors.

Zwar hat die Publikation des APPLICATUS der Akademie und der damaligen Spektabilität Tarsaf Okharim Ruhm gebracht, doch halten sich hartnäckig Gerüchte, dass der Spruch eigentlich von Rhayodan di Porcupino aus Mirham anderenorts entwickelt und die fertige Thesis von Khunchomer Beauftragten entwendet wurde. Noch heute streitet man sich um die Urheberschaft.

Nur vordergründig sind die Ritter des Immerwährenden Kampfes mit dem Schutz der Akademie betraut. Tatsächlich agiert die Ritterschaft, die auf eine Anregung Rohals gegründet wurde und sich Kor und Famerlor verpflichtet fühlt, völlig unabhängig. Die Aufgabe des Ordens besteht nur nach außen in der Verteidigung der Zauberschule, in Wahrheit sind die Ritter die Behüter und Beschützer der Karfunkel – wie es schon Rohal bei der Schaffung des Ordens beabsichtigt hatte. Sollten sich die Magier jemals an den Karfunkeln vergreifen wollen, würde sich der Orden sofort gegen die vermeintlichen Herren richten. Dieser Umstand ist einzig der Spektabilität bekannt und das Wissen darum wird stets an den Nachfolger weitergegeben.

Szenarioideen

Der Mann mit dem feuerroten Turban

Eine Delegation einer auch weltlich einflussreichen 'Nachbar'-Akademie (etwa aus Mherwed oder aus Rashdul) ist zu Gast, als ein Mordanschlag auf sie verübt wird. Beim Verhör überlebender Angreifer oder Nachfragen in der Khunchomer Unterwelt ergibt sich, dass das Auffallendste am Auftraggeber für die Attacke sein feuerroter Turban war. Diese Beschreibung weist geradezu überdeutlich auf einen hin: Magister magnus emeritus Mahmud ibn Sayid, den früheren Dekan der Fakultät für Kampfmagie, der von Khadil Okharim wegen Illoyalität aus dem Amt entfernt wurde.

Als Drahtzieher eines unüberlegten Racheaktes gegen die Akademie ist er extrem naheliegend – vermutlich zu naheliegend. Ist Magister Mahmud nur ein unwissender Sündenbock für die eigentlichen Hintermänner, die die Drachenei-Akademie in Unruhe stürzen wollen?

Die Frau mit der rußschwarzen Rüstung

Die Ritter des Immerwährenden Kampfes haben im Namen Famerlors gelobt, die Karfunkelkammer zu beschützen, und sind zugleich als Söldner ihrem Dienstherrn, der Akademie, verpflichtet. Bislang hat diese zweifache Verbindlichkeit noch keine größeren Probleme erzeugt, doch es käme zur Krise, wenn etwa das Soldverhältnis endete.

Genau das wollen nun Feinde der Akademie herbeiführen, indem sie die alljährliche Zeremonie vor dem Hüter des Khunchomer Kodex verhindern, bei der Spektabilität und "Neunter Streich" je neun Tropfen ihres Blutes mischen. Zu diesem Zweck soll ein eigens angeheuerter Schwertsöldner Dhamara al'Fahd auf dem Weg zum Kortempel beleidigen, herausfordern und töten.

Wenn Khadil Okharim von einem derartigen Plan erfährt, benötigt er Leute, die den Söldling aufspüren und seinerseits abfangen, ohne dass die stolze Kor-Geweihte irgendetwas davon mitbekommt.

Die Mumie mit der Bronzetafel

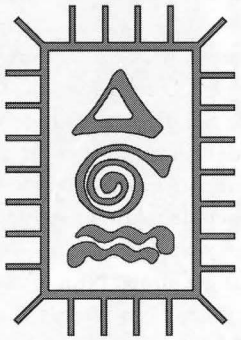
Ein Vorstoß in die Katakomben fördert im Grab eines ranghohen Zauberers eine in Amulashtra-Glyphen gravierte Bronzetafel zu Tage, von der in mudramulischer Repräsentation der HEXAGRAMMA DSCHINNENBANN rekonstruiert werden könnte: Mit ihm können nicht nur störende Mindergeister entfernt, sondern auch Elementare Diener, Dschinne und sogar Elementare Meister gebannt werden. Im Falle eine Auseinandersetzung mit Sultan Hasrabal wäre dieser Spruch von unschätzbarem Wert, und selbstverständlich lassen Diebe aus Gorien nicht lange auf sich warten, sobald Hasrabals Spione von dem Fund erfahren haben.

Doch das ist nicht annähernd so unheimlich wie die Mumie des uralten Mudramul, die sich – durch die Grabschändung geweckt – auf die Suche nach ihren Schrifttafeln macht. Wehe denen, die sich ihr in den Weg stellen – denn diese Mumie ist magisch und fast unzerstörbar.



Die *Sulman al'Nassori*, das Schulschiff der Khunchomer Magier

Heimathafen: Khunchom, 1022 BF Stapellauf
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: einzigartiges magisches Forschungs- und Kampfschiff, das bemüht ist, die Gefahren der Blutigen See zurückzudrängen; schwimmende Magierakademie (Merkmale *Elementar, Objekt*, *Telekinese*, und *Umwelt*)
Größe: klein
Kapitän: Rafik ibn Dhachmani
Fachliche Reputation: gleichzeitig geheimnisumwobenes Meisterwerk und Schule der Elementar- und Artefaktmagie
Einfluss: sehr groß (in Magierkreisen)
Finanzkraft: groß (Handelshaus Dhachmani, Beute)
Ausstattung: ansehnlich
Bibliotheksbestand: hinlänglich



Die *Sulman al'Nassori* ist eine Besonderheit der Khunchomer Akademie, denn hier werden Magier für den Kampf auf hoher See gegen die Finsternis ausgebildet. Dabei ist sie jedoch nicht nur ein Lehr- und Forschungsschiff, sondern gleichzeitig die derzeitig mächtigste Waffe Khunchoms im Kampf gegen die Schrecken der Blutigen See. Nicht wenige Scholaren mussten ihr Leben schon ehrenvoll im Dienst der Akademie lassen.
Das Schiff untersteht vollständig der Drachenei-Akademie zu Khunchom und bezieht sein (häufig nur temporär auf dem Schiff dienendes) Lehrpersonal und seine Scholaren hauptsächlich von dort. In der Realität agiert die *Sulman* jedoch sehr unabhängig, da sie sich sowieso den Großteil des Jahres auf hoher See befindet. Ein Absolvent der *Sulman al'Nassori* trägt das Akademiesiegel der Khunchomer Schule, das Zeichen des Schiffes führen sie hingegen oft stolz auf ihrer Kleidung oder lassen sich es gar nach Sitte der Seeleute in ihren Oberarm stechen.

Überblick

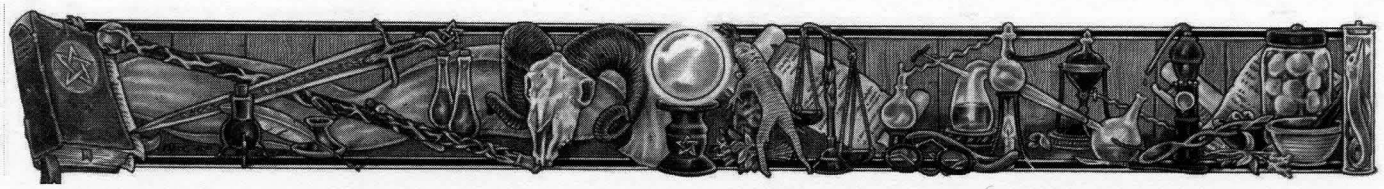
Takelage: III (H1, H1, H1)
Breite: 9 Schritt **Länge:** 40,8 Schritt
Tiefgang: 3 Schritt
Schiffsraum: 551 Quader
Frachtraum: 368 Quader
Besatzung: 40 Seefahrer und Matrosen, 60 Seekrieger und Richtschützen, 50 Magier und Scholaren, 20 Bedienstete
Beweglichkeit: hoch
Struktur: –
Preis: ca. 20.000 Dukaten ("Wie soll ich denn dieses Schiff fahren?") / unbezahlbar
Geschwindigkeiten:
vor dem Wind: 22 Meilen/Stunde
mit raumem Wind: 18 Meilen/Stunde
am Wind: 8 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 6 leichte Rotzen, 3 schwere Rotzen, 6 Draglossas, 4 Katapulte

Die Geschichte der *Sulman al'Nassori*

Das Schiff wurde nach dem zaubermächtigen urtulamidischen Sultan benannt, der das Diamantene Sultanat begründete. Ursprünglich ein nach der Etablierung der Blutigen See beschlossenes gemeinsames Projekt des Handelshauses Dhachmani, der Drachenei-Akademie und des Zaubersultans *Hasrabal ben Yakuban,* wurde letzterer schließlich aus dem Projekt ausgeschlossen, da man eine zu große Einflussnahme befürchtete.
Der Dreimaster mit flachen Aufbauten im tulamidischen Stil wurde in einer Khunchomer Werft erbaut und lief im Firun **1022 BF** vom Stapel. Der erste Jahrgang schloss **1029 BF** ab, jedoch blieben die meisten Adepten als Forscher auf dem Schiff. Bis heute ist es das Ziel, nicht nur Schiffsmagier auszubilden, sondern auch den Gefahren der Blutigen See die Stirn zu bieten und die Küsten und Weiten des Perlenmeeres zu erkunden.

Leben an Bord

Es versteht sich von selbst, dass sich die Unterbringung auf einem Schiff auf den Lehrplan und den Ausbildungsalltag der Scholaren auswirkt: So ist es nur natürlich, dass jeder Abgänger der *Sulman* die Grundzüge der Seefahrt erlernt, denn im Notfall muss jeder auf dem Schiff mit anpacken.
Da die *Sulman* fast rund um die Uhr in Bewegung ist, wird der Dienst der Mannschaft in zwei Gruppen verrichtet, die einander in sechsstündigem Rhythmus abwechseln. Nachts sind immer einige Magister und Scholaren wach, die sich um die zahlreichen magischen Artefakte und die Steuerung des Schiffes kümmern.
Für die Eleven, die jüngsten Akademiemitglieder an Bord, beginnt der Tag schon lange vor Sonnenaufgang, wenn sie dem Smutje und den Seeleuten zur Hand gehen. Erst die Novizen erhalten das Privileg, etwas länger schlafen zu dürfen. Verstöße gegen die Disziplin und Störungen des Unterrichts führen jedoch nicht selten dazu, dass auch Schüler älterer Jahrgänge wieder früher aufstehen und eine Woche lang beim



Deckschrubben helfen müssen – oder gar rigoros am nächsten Hafen von Bord geworfen werden! Denn Disziplin wird auf der *Sulman* wie auf jedem Schiff groß geschrieben.
Bei Sonnenaufgang folgt die Bordmesse, die vom Schiffskaplan gehalten wird. Die Teilnahme an der Messe ist Pflicht und wird genau überprüft. Erst danach folgt das Frühstück, das weit opulenter ausfällt, als man es sonst von Kriegsschiffen gewohnt ist, und von allen Magiern gemeinsam eingenommen wird. Im Anschluss zieht sich der Kapitän mit den Magistern zur morgendlichen Besprechung zurück. Nachdem Neuigkeiten oder der geplante Kurs des Tages kundgetan wurden, beginnt für die Schülerinnen und Schüler der Unterrichtsalltag. Wie an jeder Akademie gehört auch die theoretische Unterweisung in den magischen Standardwerken zum Lernstoff.
Nach dem kurzen Mittagessen wird der Unterricht fortgesetzt, der sich nachmittags den praktischeren Dingen der Ausbildung widmet: Nun wechseln die Scholaren von einem Teil des Schiffes zum nächsten und gehen dabei den Magistern und Candidati zur Hand. Die möglichen Aufgaben reichen von der Pflege der Bibliothek, dem Aufräumen der Labore bis hin zur Unterstützung bei der Herstellung von Artefakten, der Überwachung und Lagerung der Munition und der Steuerung des Schiffes. Letztere erfolgt durch den Kapitän selbst; ihm dürfen dabei nur solche Scholaren zur Seite stehen, die für einen späteren Dienst auf der *Sulman* in Frage kommen.
Den Abschluss des Tages läutet das gemeinschaftliche Abendessen ein.

Die *Sulman al'Nassori* in den Augen …
… der übrigen Seemächte: "Beeindruckend. Wenn wir nur Zugang zu ihren Geheimnissen hätten…"
… **des Volkes:** "Ein prächtiges Schiff, wie zur Zeit der Diamantenen Sultane. Damit kann uns nichts geschehen."

Was man auf der *Sulman al'Nassori* über … denkt.
… die Schwarzen Lande: "Der Kampf gegen die Blutige See und das verfluchte Marustan sind der Grund für all unser Tun – sie müssen besiegt werden."
… die übrigen Seemächte: "Oftmals nützliche Verbündete – aber unerträglich neugierig."

Ein Rundgang über die *Sulman al'Nassori*

Die Trutzen der *Sulman* sind bis hin zu den Zwiebeltürmen verspielt-tulamidisch geschmückt. Die Dreieckssegel mit den Symbolen der Elemente Wasser, Luft und Feuer dienen wie bei Galeeren nur als Hilfsbetakelung. Auffällig sind die vielen magischen Zauberzeichen, die man überall auf Deck erspähen kann. Hinzu kommt das Gleißen von regenbogenfarbenem, silbrigem und sogar tiefschwarzem magischem Metall. Zahllose Edelsteine, farbig funkelnd oder verbraucht und blass, zieren das ganze Schiff.
Die al'Nassori gleitet majestätisch und mit seltsam rhythmischem Geräusch über die Fluten: Selbst bei Windstille sind die Segel dank Dschinnenzauber prall gespannt. Doch der eigentliche Grund, weshalb die *Sulman* nicht auf den Wind als Antrieb angewiesen ist, liegt unter der Wasseroberfläche: Am Heck des Schiffes befinden sich zwei parallele Wasserschrauben in Röhren, die mittels ANIMATIO rotieren und die *Sulman al'Nassori* antreiben. Während der Fahrt schützt eine auf den Rumpf ausgedehnte Kombination aus IGNORANTIA und WIDERWILLE das Schiff vor den Angriffen von Wasserwesen und Seeungeheuern, für die die *Sulman* nahezu unsichtbar ist. Sowohl zur Verteidigung als auch für den Kampf ist die *Sulman* bestens gewappnet: Mittels APPLICATUS- oder ARCANOVI-Artefakten werden zur Verteidigung FORTIFEX, NEBELWAND, GARDIANUM und für die Offensive IGNISPHAERO-Breitseiten aktiviert.
Die Achtertrutz bildet gewissermaßen die Akademie und darf nur von Magiern, Besatzungsmitgliedern und eingeladenen Gästen betreten werden. Sie hat einen Kern aus Steineiche und gleicht einem wahren Sultanspalast. Das Innere des Schiffs wird ebenso wie das Deck nachts vom sanften Schein der FLIM FLAM-Lampen erhellt, die auf ein Kommando des Deckoffiziers hin sofort erlöschen.
Auf Höhe des Hauptdecks findet man die **Schlafsäle der Novizen (A1)** und **Studiosi (A2)**, vor allem aber die mit erlesenen Teppichen ausgelegte **Messe (A3)**, wo die Magier ihre Mahlzeiten einnehmen.
Ein Stockwerk höher liegen das **Übungslaboratorium (A4)** der Scholaren, das **Magister-Labor (A5)**, zwei **Seminarräume (A6)** und die (eher kleine) **Schiffsbibliothek (A7)**.
In obersten Geschoss liegen die acht **Kajüten der Magister und Adepten (A8)**, die nicht allzu groß sind, dafür aber üppig ausgestattet. Die **Kapitänskajüte (A9)** nimmt den Bereich am Heck ein und ist mit allerlei Kartentischen und erbeuteten Trophäen der bisherigen Fahrten vollgestellt.
Auf dem offenen Dach trägt die Achtertrutz ein Prunkzelt für weitere Lehrmeister und Adepten, das OCULUS ASTRALIS-Fernrohr und in den Ecken vier feuerschleudernde Draglossas.
Die Vordertrutz am Bug mit dem HARTES SCHMELZE-Rammsporn birgt den **Efferdschrein samt Sakristei (V1)** und diverse Werkstätten und Lagerräume. Oben auf der Vordertrutz sind drei **Schwere Rotzen (V8)** und zwei **Draglossas (V9)** stationiert.
Auf dem Hauptdeck zwischen den Trutzen spielt sich ein Gutteil des nautischen Treibens ab, hier sind aber auch pro Seite drei **Leichte Rotzen (H1)** und zwei **Katapulte (H1)** untergebracht. Eine große **Ladeklappe (H3)** führt unter Deck.
Das Unterdeck wird von der seefahrenden Besatzung bewohnt, aber auch die Eleven schlafen hier unter den raubeinigen Männern und Frauen. Die Mahlzeiten nehmen die meisten an Deck oder in ihren Unterkünften ein.
Noch tiefer liegt auf der ganzen Länge des Schiffes der **Laderaum** für weitere Vorräte und Beute von gekaperten Feindschiffen.
Zahlreiche mit dem ARCANOVI erschaffene Artefakte warten nur auf ihren Einsatz: die MAHLSTROM- und DESIN-





TEGRATUS-Geschosse, die CALDOFRIGO-Kühlung für das Hylailer Feuer und die PENTAGRAMMA-Fangnetze, um nur einige zu nennen. Durch einen bisher unbekannten Zauber ist die *Sulman* in der Lage, schockwellenartige Impulse nach unten auszustoßen, um sich gegen Unterwasserfeinde zur Wehr zu setzen. Die zahlreichen Dschinne der Luft schaffen im Notfall für Feinde ungünstige Winde und fangen gegnerische Geschosse ab, während Dschinne des Feuers die Geschütze unterstützen.

Personen der Akademie

Rafik ibn Dhachmani, Magister magnus invocatio elementarii, Kapitän-Dekan der Nautischen Fakultät der Drachenei-Akademie

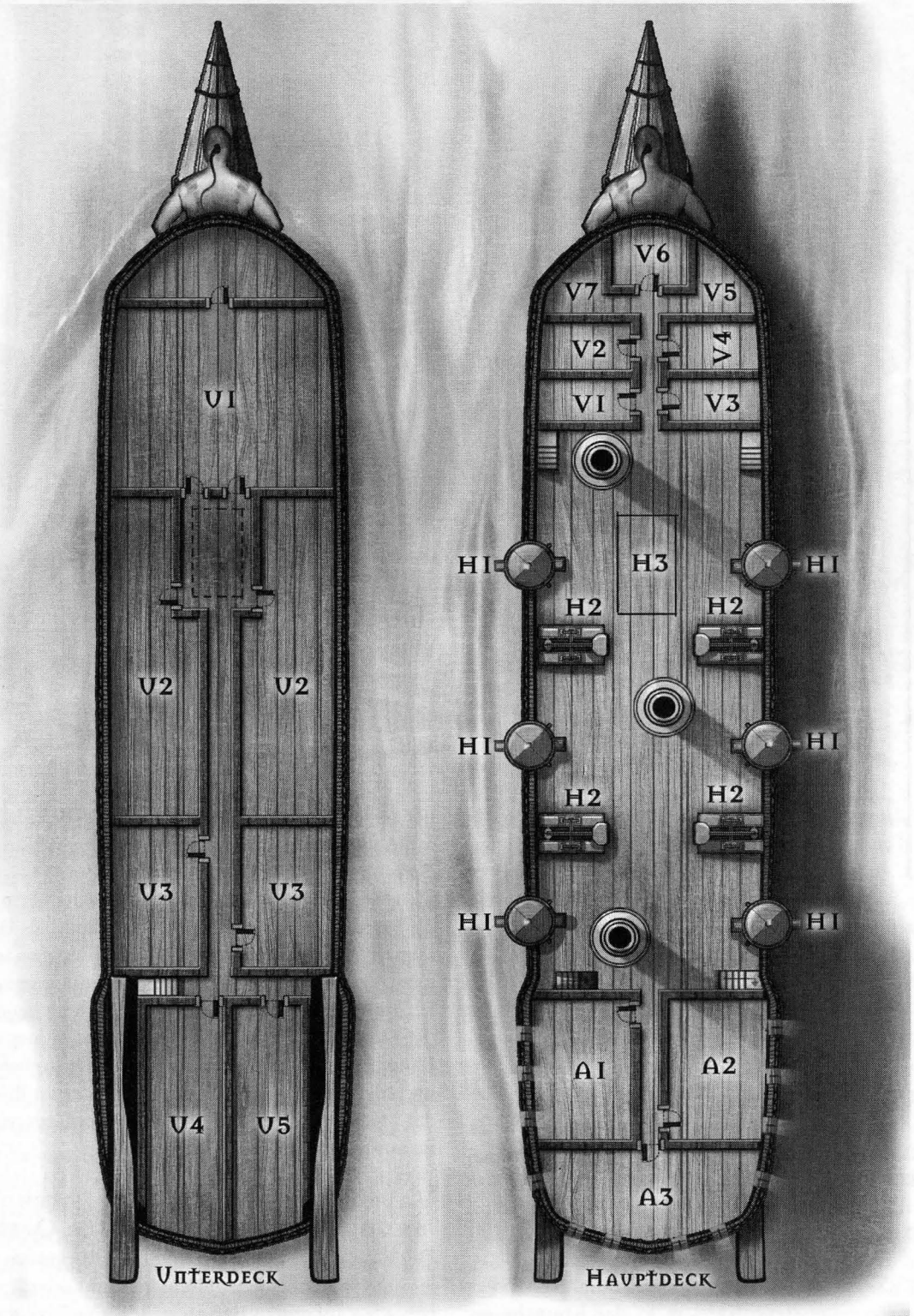
Der Sohn (*995 BF) des berühmten Rieslandfahrers *Ruban Dhachmani* erlebte eine steile Karriere in der Khunchomer Flotte und wurde schließlich Kapitän des magischen Kriegsschiffs. Böse Zungen behaupteten zunächst, er habe dies nur familiären Beziehungen zu verdanken, doch seine Erfolge in der Blutigen See ließen diese Gerüchte schnell verstummen – oder wurden, so hört man, zum Verstummen gebracht. Denn der ansonsten gutmütige Rafik soll jede Beleidigung seiner Familie oder seiner selbst mit unnachgiebiger Härte und eiskalter Berechnung ahnden.

Der Mann mit dem schwarzen Rauschebart und dem blauen Turban hat sich bei seiner Mannschaft als fähiger Stratege schnell Respekt verschafft. Rafik ibn Dhachmani gewährt genau so viel Landurlaub, wie für die Instandsetzung des Schiffes und das Laden neuer Fracht unbedingt benötigt wird, was die Mannschaft trotz seiner Beliebtheit immer wieder an den Rand einer Meuterei treibt. Eine stille, unbefriedigte Sucht nach der hohen See treibt den Mann, dessen Blick häufig über das Meer schweift. Seine lockere Art verbirgt seine Melancholie nur unzureichend.

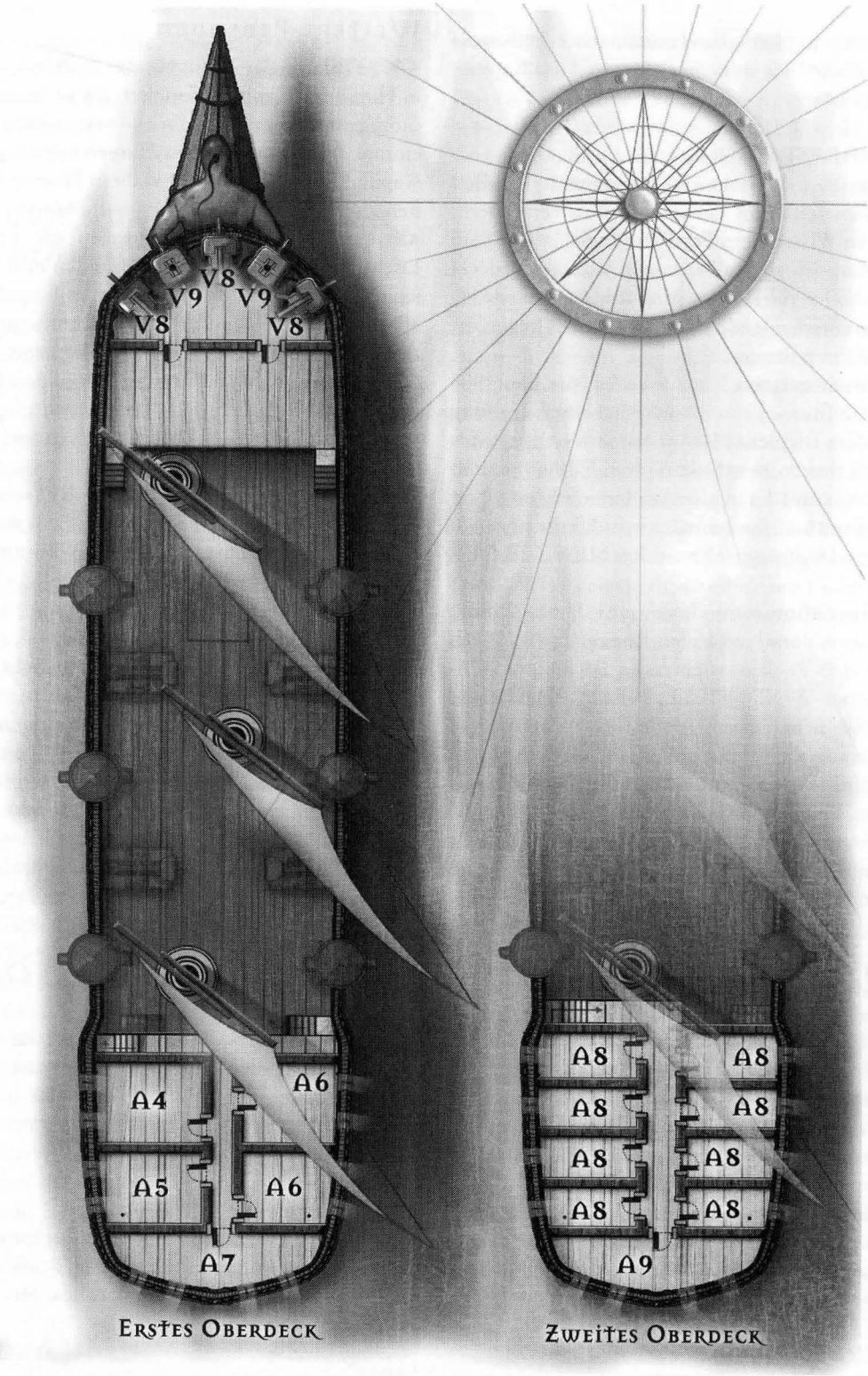
Valpo Manzanares, Magister magnus moventius, Erster Offizier

Der umgängliche Albino (*998) mit der großen Bernsteinbrille schließt schnell Freundschaften und schafft es, mit eigentlich allen auf gutem Fuß zu stehen. Obgleich ein stolzer Sohn Belhankas, ist Valpo ein echter Kosmopolit, der davon träumt, die ganze Welt zu sehen. Er ist stets in Bewegung und schreitet oft das ganze Schiff der Länge nach ab, wenn er wieder über einem Forschungsprojekt grübelt. Von allen Magistern ist er am eifrigsten, in jedem neuen Hafen die Stadt und ihre

Die Sulman al'Nassori







Unterdeck

U1 Quartier der Seekrieger mit den Zellen für Gefangene
U2 Räume der Matrosen
U3 Räume der Bediensteten und Eleven
U4 Kombüse
U5 Proviantkammer

Hauptdeck

H1 Leichte Rotze
H2 Katapulte
H3 Ladeklappe

Vordertrutz

V1 Efferdschrein samt Sakristei
V2 Werkstatt der Segelmacher
V3 Werkstatt des Zimmermanns
V4 Werkstatt des Schmiedes
V5 Kabelgatt
V6 Waffenkammer
V7 Munitionslager
V8 Schwere Rotze
V9 Draglossas

Achtertrutz

A1 Schlafsäle der Novitzen
A2 Schlafsäle der Scholaren
A3 Schiffsmesse
A4 Übungslaboratorium
A5 Magister-Labor
A6 Seminarräume
A7 Schiffsbibliothek
A8 Kajüten der MAgister
A9 Kapitänskajüte



Freuden(häuser) kennenzulernen und musste schon mehrmals mittels Magie auf die *Sulman* zurückkehren, weil der Kapitän schon hatte ablegen lassen.

Weiteres Lehrpersonal

Zwischen den Magistern herrscht eine permanente Rivalität und Geheimniskrämerei. Zum einen will man verhindern, dass das entwickelte Wissen dem Feind zugespielt wird, zum anderen möchte man sich gegenüber seinen Collegae bedeckt halten. Insgeheim hoffen die meisten Magister, dass gerade ihre Forschungen die entscheidende Wende im Kampf gegen die Blutige See herbeiführen werden.

Magistra ordinaria curativa Kharima saba Meriban (*993 BF, zierlich, stets mit Blumen geschmückt) hat eine Begabung für alles, was mit dem Element Humus zusammenhängt. Sie musste aus Rashdul fliehen, weil Sultan Hasrabal sie verdächtigte, ihn zum Magierduell um die Akademieführung herausfordern zu wollen, und fand zunächst in Khunchom ein neues Heim. Neben Heilmagie lehrt sie den MEISTER DER ELEMENTE.

Magistra ordinaria invocatio elementarii Thura Olrafsdottir (* 997 BF, strohblond, mit vielen Runentätowierungen auf Armen, Brust und Rücken, wieherndes Lachen) aus Olport lehrt die Zauber WINDSTILLE, NEBELWAND und MAHLSTROM. Sie sieht sich als loyale Graumagierin und verabscheut ihre horasischen und alanfanischen Collegen.

Magister magnus clarobservatius Mondino ya Montazzi (* 999 BF, Perücke, Spitzbart, Magierflorett) kommt aus Methumis und ist die Autorität für den OCULUS ASTRALIS. Er neigt dazu, stets die Überlegenheit des bosparanischen Erbes gegenüber allem tulamidischen zu betonen.

Weitere Personen

Al'Rik ist der Rufname des Luftdschinns, der als rechte Hand des Kapitäns fungiert. Er ist besonders aufgeweckt, quirlig und gesprächig, aber so vergesslich, dass er sich nicht einmal an seinen richtigen Namen erinnern kann. Allein der Kapitän soll nun noch den Wahren Namen des Dschinns kennen, dieses Wissen aber eifersüchtig hüten.

der Wasserdschinn **Lamashtu** gilt unter den anderen Dschinnen, die an das Schiff gebunden sind, als der älteste und weiseste; ihm bringt man besonderen Respekt entgegen.

Efferdane Hiligon (*980 BF, kurze graue Haare, drahtig, starker bornischer Akzent) ist die strenge Kommandantin der Seekrieger und trägt auch an Bord den Titel einer Armata maxima. Sie hat auch schon manchen tulamidischen Magister zur Schnecke gemacht, der sich ihr gegenüber allzu respektlos verhalten.

Fedesco ya Triffinion (*1000 BF, semmelblond, parfümiert, liebt Würfel und Kartenspiele) ist der Bootsmann und damit der Ranghöchste der Seeleute. Bis zu seinem Ausscheiden wegen eines verbotenen Ehrenduells gehörte er der horaskaiserlichen Flotte an – und verschweigt dabei, dass er noch heute in seiner alten Heimat gesucht wird.

Omar al-Alam, (*991, kahlköpfig, schnauzbärtig, Gwen-Petryl-Ohrringe) sorgt als Sacerdos für den geistlichen Beistand an Bord und ist für einen Efferd-Geweihten sehr umgänglich. Er betrachtet es als seine persönliche Queste, die *Sulman* im Kampf gegen die Blutige See zu unterstützen. Im Angesicht dämonischer Feinde verliert er oft jegliche Mäßigung, verlor er doch seine gesamte Familie bei der Versenkung eines Khunchomer Handelsschiffs durch eine Dämonenarche.

Die Helden auf der *Sulman al'Nassori*

Es ist vermutlich leichter, im Perlenmeer durch Zufall auf die *Sulman al'Nassori* zu stoßen, als sie gezielt aufzuspüren, weil man ein bestimmtes Anliegen hat. Es empfiehlt sich, dass auch Sie als Spielleiter zum Mysterium dieses Schiffes beitragen, indem Sie einen Besuch nicht im Vorbeigehen abhandeln, sondern ihn zum Kern eines Abenteuers machen.

Die Leitung des Schiffes ist aus Angst vor Spionage stets darum bemüht, Außenstehenden nur das Allernötigste zu zeigen und sie nicht zu sehr in die Geheimnisse der *Sulman* einzuweihen.

Dienstleistungen

Es ist absolut unüblich, Dienste für Außenstehende zu leisten. Wenn es einmal dazu kommt, können Sie sich an den entsprechenden Angaben zur Drachenei-Akademie orientieren, aber bedenken, dass man mit Alchimika und astraler Energie deutlich stärker haushalten muss.

Die Bibliothek

Die Büchersammlung der *Sulman al'Nassori* ist klein und beschränkt sich auf die nötigsten Standardwerke, denn Khadil Okharim hat entschieden, keine unersetzlichen Texte den Gefahren der Blutigen See auszusetzen. Dennoch *können* mitunter seltene Bücher aus Privatbesitz der Magister oder der Bibliothek der Drachenei-Akademie an Bord gebracht worden sein.

Immens: –
Sehr groß: –
Groß: –
Ansehnlich: Geographie (vor allem Seekarten), Magica invocatio elementarii, Magica moventia, Seefahrt
Hinlänglich: Magica transformatorica, Mechanik, Sagen/Legenden (das Meer betreffend)
Gering: diverse
Minimal: diverse

Zweitstudium

Nicht nur auf Grund der beengten Verhältnisse sind Zweitstudenten auf der *Sulman al'Nassori* selten: Das Schiff ist noch zu jung, um bereits einen attraktiven Ruf als Ausbildungsstätte zu haben. Auch der Kampf gegen die Blutige See und die damit verbundenen Gefahren schrecken einen Großteil der Interessenten ab. Zudem ist die Akademieleitung darauf bedacht, die Geheimnisse der *Sulman* zu wahren, so dass man Außenste-



henden mit Skepsis begegnet. Die wenigen Gastdozenten und -schüler, die bereits an Bord des Schiffes waren, mussten sich zuvor einer eingehenden magischen Begutachtung unterziehen und außerdem schwören, die Geheimnisse der schwimmenden Akademie nicht zu verraten.

Abenteuer auf und mit der Sulman al'Nassori

Die *Sulman al'Nassori* ist ein fahrendes Wunder: Sie können sie als schwimmende Magierakademie, als hochmagisches Forschungsschiff in den Weiten der Meere oder als letzte Rettung in der Blutigen See einsetzen. Sie können sich bei der Darstellung des Schiffs hinsichtlich Stil, Wissenschaftlichkeit, Geheimnissen und ewigem Kampf z.B. von Jules Vernes *Nautilus* inspirieren lassen.

Der Giftschrank

Natürlich besitzt das Schiff nur wenige uralte Objekte, denn jedes einzelne musste bewusst an Bord gebracht werden. Neben den unten genannten ist jedoch zu erwähnen, dass die *Sulman al'Nassori* immer wieder Schiffe der Heptarchien entert und dann über die Beutestücke durchaus Gegenstände von unbekannter, potenziell gefährlicher Magie an Bord gelangen können. Diese werden jedoch spätestens beim nächsten Aufenthalt in Khunchom in die Obhut der Drachenei-Akademie übergeben.

Sharnaars Spiegel: ein urtümliches Artefakt aus der Zeit des Elemer Großsultanats. Der verhüllte Meister *Tubalkain von Selem* spielte das Artefakt in die Hände der Khunchomer Spektabilität – was er damit bezweckte, ist nach wie vor unbekannt. Der Spiegel ist heute das Herzstück der *Sulman al'Nassori* und ermöglicht, dass das Schiff trotz der unzähligen Artefakte frei von magischen Nebeneffekten ist. Erführe ein Saboteur von den Fähigkeiten dieses Spiegels, wäre es ihm ein Leichtes, das Schiff außer Gefecht zu setzen.

Ymash'bahr, das Geheimnis der Meere: ein Buch aus Perlmutt, das ein Khunchomer Magister in der Halle der letzten Geheimnisse zu Selem fand. Nach Jahren der Forschung gelang es ihm, die Amulashtra-Zeichen zu entschlüsseln, und so erschuf er das Beiboot der *Sulman*, in dem vier Personen Platz finden und mit dem man problemlos in die Tiefen der Meere tauchen kann. Leider waren dem Erschaffer nicht alle Zeichen des Buches geläufig, und so ist davon auszugehen, dass die Zaubermatrix des Bootartefakts den einen oder anderen Fehler besitzt.

Geheimnisse an Bord

Es ist die Sorge und Sehnsucht um die maraskanische Kapitänin Sunajida von Sinoda, die **Rafik ibn Dhachmani** immer wieder hinaus auf See treibt. Während eines Gefechts wurde ihre Dschunke versenkt und Sunajida geriet in die Fänge der Gegner. Seitdem muss sie ihr Dasein als Steuerfrau der jungen Dämonenarche *Seuchenbringer* fristen, mit der sie auf grässlichste Weise verwachsen ist. Rafik hat geschworen, bis in Charyptoroths nachtblauen Ozean vorzustoßen, um seine Geliebte den Fängen des Dämons zu entreißen.

Szenarioideen

Die wandernden Bäume der Khom

In einer Hafenstadt am Perlenmeer werden die Helden von einem Matrosen angesprochen, der ihnen ein Geheimnis verkaufen oder aber einen Auftrag geben will – doch sobald es konkret wird, erzählt er von Eichen, die durch die Wüste wandern, von Schafen, die auf Elfen reiten und Kaiserpalästen aus Rübenkraut und Speck. Denn Kornelio ist eigentlich ein Spitzel Al'Anfas, der an Bord der *Sulman* enttarnt über die Planke geschickt wurde. Durch das geschluckte Salzwasser ist er halb wahnsinnig, gelangte aber wieder an Land. Wird er geheilt, kann er die Helden in einen abenteuerlichen Wettlauf um versteckte Konstruktionspläne des ANIMATIO-Antriebs verwickeln.

Schiffbrüchig!

Bei einer Seefahrt in den unsicheren Weiten des Perlenmeers wird das Handelsschiff mit den Helden mitten in der Nacht von einem aus heiterem Himmel aufziehenden Sturm versenkt – und im Zucken der Blitze konnte man vage die Gestalt einer kleinen, aber wendigen Dämonenarche erkennen. Die Helden haben die Möglichkeit, sich in einem Beiboot zu retten und werden nach einiger Zeit von der *Sulman al'Nassori* aufgelesen. Hier stößt ihr Bericht auf großes Interesse und Kapitän Rafik beschließt, den Feind zu stellen. Ja nach Macht und Erfahrung der Helden kann dies Szenario sogar im Angriff auf die Arche mit anschließendem Enterkampf in den schleimigen Hängen des dämonischen Objekts führen.

Krakonier-Laich

Immer öfter werden an den Küsten rund um Khunchom Menschen entführt und auch die Berichte von krötengestaltigen Monstern aus den Tiefen des Meeres häufen sich. Die Khunchomer Akademie ist besorgt und heuert einige Abenteuer an, die schließlich einer Ansiedlung der Krakonier auf die Schliche kommen können, die sich langsam an die Ruinen von Yash'Hualay herantasten und für den Aufbau einer Siedlung Menschen zur Einpflanzung ihres Laichs benötigen. Die Akademie ruft sofort die *Sulman al'Nassori* zur Hilfe, mit deren Hilfe (und unter Einsatz des tauchfähigen Beiboots) die Helden die kleine Siedlung der Krakonier angreifen und die Laichgründe zerstören sollen.



Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik

Vollständiger Name: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde
Standort: Kuslik, Liebliches Feld
Gildenzugehörigkeit: gildenübergreifend
Spezialgebiet: Erforschung, Sammlung und Dokumentation magischer Phänomene sowie magietheoretische Studien (Merkmal *Metamagie*)
Größe: klein
Spektabilitäten: Praiowine Westfar; Robak von Punin; Rhayodan de Porcupino
Personen der Historie: Orchit von Hirschfurten, ehemaliger Institutsleiter (*985, verschollen)
Fachliche Reputation: höchst exklusiver Forscherkreis, dessen ambitionierte Projekte ihresgleichen suchen und von den meisten Gildenmagiern nicht annähernd verstanden werden – und auch oft keinen direkten praktischen Nutzen haben
Einfluss: sehr groß (in Magierkreisen)
Finanzkraft: sehr groß
Ausstattung: immens
Bibliotheksbestand: hinlänglich (sehr gute Auswahl magischer Spitzenwerke, ergänzt durch Privatbibliotheken der Magister; unter Einbeziehung des Hesinde-Tempels: immens)

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik ist aus mehreren Gründen ein Sonderfall unter den Magierakademien Aventuriens. Zum einen bildet es im Gegensatz zu allen anderen Akademien keinerlei Scholaren aus, sondern widmet sich einzig der Forschung und der Weiterbildung erfahrener Magier. Zum anderen ist das IAA, wie es auch genannt wird, ein Gemeinschaftsprojekt aller drei Gilden, die über alle weltanschaulichen Grenzen hinweg dieses gemeinsame Prestigeprojekt als Aushängeschild für die gesamte Magierzunft geschaffen haben. Darüber hinaus gibt es wohl kaum eine magische Institution, die eine solche Masse an brillanten magischen Köpfen auf so engem Raum zusammenbringt, hocherfahrene Magietheoretiker und Spezialisten auf den verschiedensten Gebieten, die an den Grenzen des Wissens forschen – und oftmals darüber hinaus.

Allerdings ist das Institut nicht unumstritten: die ständige Anwesenheit von mächtigen Schwarzmagiern ruft sowohl in der Stadt Kuslik als auch in der Weißen Gilde Unmut und Misstrauen hervor, die einflussreiche Akademie Punin sieht im Institut einen unliebsamen Konkurrenten im Wettbewerb um die spektakulärsten Forschungsergebnisse und in der Bruderschaft der Wissenden beobachtet man den Einfluss der Hesinde-Kirche auf die Forschung am IAA höchst argwöhnisch. Die Magier der Tulamidenlande hingegen sind zumeist so auf die Wahrung ihrer persönlichen Macht bedacht, dass sie eine Zusammenarbeit verweigern und ihre geheimen Forschungen für sich behalten.

Und auch wenn am Institut selbst der Fortschritt der magischen Forschung für alle im Vordergrund steht, ist man dennoch nicht über Konkurrenzdenken und Eifersüchteleien erhaben. Vor allem werkeln die Magier emsig und verbissen an ihren jeweils eigenen hochmagischen Projekten und parlieren beim Tee in einem derart abgehobenen Magier-Bosparano, dass selbst gestandene Magister anderer Akademien kein Wort verstehen würden.

Die Geschichte des Instituts der Arkanen Analysen

Das Forschungsinstitut blickt nur auf eine sehr kurze Geschichte zurück, zählt es doch zu den jüngsten Akademien Aventuriens. Zwar einigten sich die drei Magiergilden bereits **1005 BF** während des Allaventurischen Magierkonvents auf die Gründung einer gemeinsamen Forschungseinrichtung, doch philosophische Differenzen und gildenpolitische Streitigkeiten – etwa über einen geeigneten Standort – verzögerten die tatsächliche Etablierung des Instituts um Jahre, so dass es erst **1013 BF** seinen regulären Betrieb aufnehmen konnte.

Im Jahr **1018 BF** unternahm das Institut gemeinsam mit der Rondra-Kirche eine Expedition auf die Insel Altoum, um die Zerstörung des Orakels von Altaïa zu untersuchen. Ein Ereignis, das sich als Prolog zur Borbarad-Krise entpuppte, während der viele ungekannte magische Phänomene die Aufmerksamkeit der Kusliker Forscher erweckten.

Ein starker Einschnitt in der Geschichte des Instituts war der Weggang *Orchits von Hirschfurten* im Jahre **1023 BF**. Orchit hatte die Akademie bislang als *Primar-Spektabilität* geleitet, sollte nun aber die Expedition der Kapitänin Harika ins Güldenland begleiten, wo er auch sein Schicksal fand. Man einigte sich darauf, dass keine neue Primar-Spektabilität ernannt werden sollte. Stattdessen wird das Institut seither von den drei übrigen Spektabilitäten gemeinsam geführt – schon allein daher, weil man sich nicht einigen konnte welche Gilde eine neue übergeordnete Leitung stellen sollte.

In jüngster Zeit machte das IAA in Magierkreisen von sich reden, als beschlossen wurde, dass die *Fremmelshof-Relikte*, Überreste einer zurückgekehrten Minderglobule aus den Magierkriegen, hier unter der Federführung ihrer Entdeckerin *Prishya von Garlischgrötz* untersucht werden sollten. Dieser Entscheidung war ein langes Kompetenzgerangel der Gilden und Reiche vorangegangen.



Im Jahr **1034 BF** hatte das Institut die Ehre, als Gastgeber für den *Allaventurischen Konvent der Magier* zu fungieren. Bei dieser Großveranstaltung, die das IAA nur durch Kooperation mit den anderen Kusliker Akademien stemmen konnte, kam es neben der Vorstellung zahlreicher bahnbrechender magischer Neuerungen beinahe zu einer Katastrophe, als ein schurkischer Magier die anberaumte Basiliusprüfung für seine sinistren Pläne missbrauchen wollte.

Leben an der Akademie

Das Leben am Institut der Arkanen Analysen unterscheidet sich eklatant von dem an anderen Akademien, denn wo dort Heranwachsende unterrichtet werden, widmen sich hier gestandene Magier allein der Forschung. Wo andernorts die Akademie auch Lebensmittelpunkt der dort Lehrenden und Lernenden ist, haben die hiesigen renommierten Magier fast ausnahmslos gemütliche Wohnungen oder Häuser in der Stadt.

Neben einem halben Dutzend Magistern, die fest am Institut arbeiten und forschen, hält sich stets mindestens dieselbe Zahl an Magiern hier nur temporär auf. Entweder weil sie in ein größeres Forschungsprojekt des IAA involviert sind oder schlicht zu Weiterbildungszwecken – wobei sich hier keine scharfe Grenze ziehen lässt, denn auch die Zweit- und Drittstudenten gehören zu den herausragenden Vertretern ihrer Zunft und sind stets in die Forschungen am Institut eingebunden. Die Verweildauern am Institut sind dabei höchst unterschiedlich und reichen von einigen Monaten für ein kleineres Projekt über ein Jahr, der üblichen Dauer für ein Zweitstudium, bis hin zu vielen Jahren. Manche alternde Magier verbringen gar ihren Lebensabend hier und nehmen die Früchte ihrer unvollendeten Forschungen teilweise mit ins Grab.

Spannungen zwischen den Angehörigen der verschiedenen Gilden existieren natürlich, äußern sich jedoch überwiegend in philosophischen Streitgesprächen über den richtigen Umgang mit der magischen Gabe oder die zutreffende Strukturhypothese über die Auswirkungen einer spontanen Spruchmodifikation auf den Astralkörper der Umgebung.

Meteoreisen und Drachentränen – die Zulieferer des Instituts

Da das IAA einen ständigen Bedarf an exotischen Zutaten und Materialien hat, welche in den vielgestaltigen Experimenten und Projekten der Forscher Verwendung finden, haben sich einige findige Geschäftsleute in Kuslik auf die Besorgung dieser seltenen Güter spezialisiert.

Das kleine, aber exklusive Handelshaus *Certezza & Caroso* beschäftigt eigens für diesen außergewöhnlichen Geschäftszweig eine Handvoll Agenten, die in ganz Aventurien nach den exotischen Substanzen suchen und sie häufig unter Gefahr des eigenen Lebens bergen. Der alteingesessene *Zauberladen* von Maestro *Bartolo Tripalda* **(Reich des Horas 138)** sowie sein junger und skrupelloser Konkurrent *Horasio ya Colpa* beschäftigen für den selben Zweck hingegen freischaffende Abenteurer, die für ihre gefährlichen Aufträge fürstlich entlohnt werden.

Vor allem unter den jüngeren Forschern nehmen jedoch Gildenintrigen und das Ringen um Einfluss und Fördermittel viel Raum ein. Die erfahreneren Forscher und allen voran die drei Spektabilitäten sind solchen Konflikten meist schon lange entrückt. Als verschrobene Eigenbrötler kämpfen sie ständig um den nächsten wissenschaftlichen Durchbruch und raufen sich ab und zu zusammen, um in seltenem kollegialem Einverständnis ihre Kräfte zu bündeln.

In jedem Fall ist das IAA eine wichtige Kontaktbörse für die Spitzenvertreter der Magischen Zunft, denn ein längerer Aufenthalt am Institut ist eine starke Empfehlung bei der Besetzung eines Akademielehrstuhls. Das Vorantreiben der akademischen Karriere braucht dabei noch nicht einmal vor Gildengrenzen halt machen, denn von Zeit zu Zeit ist der Aufenthalt am Institut Ausgangspunkt für einen Gildenwechsel, was gerade bei Spitzenforschern größere gildenpolitische Komplikationen mit sich bringt.

Finanzierung und Organisation

Obgleich das Institut der Arkanen Analysen ein Prestigeprojekt der Gilden ist, reißen sich alle drei nicht gerade darum, große Geldmengen in das Institut zu stecken – vor allem angesichts der immensen Kosten, die in den Anfangsjahren für die Ausstattung des Instituts aufgebracht werden mussten. Die Gründe dafür reichen von knappen Kassen über Vorbehalte gegenüber den 'Extremisten' der anderen Gilden bis zu Angst vor Konkurrenz zu den eigenen Akademien, so dass die regelmäßigen Zahlungen nicht über einen Grundstock herausgehen, mit dem gerade so die meisten laufenden Kosten gedeckt werden können. Darüber hinaus vergeben die einzelnen Gilden jeweils auf Antrag größere Summen, die jedoch nur gebunden an das beantragte Forschungsprojekt verwendet werden dürfen.

Dass das Institut dennoch recht großzügig über Finanzmittel verfügen kann, verdankt es Spenden von wohlhabenden Patriziern, aber auch den Einnahmen aus hochspezialisierten Dienstleistungen: zwar ist man weit entfernt vom Krämergebaren der Khunchomer, doch es ist selbstverständlich, dass man sich die magische Expertise eines *Robak von Punin* oder ein hochspezielles Artefakt, angefertigt von der Arbeitsgruppe des *Rhayodan de Porcupino*, teuer bezahlen lässt. Da hierbei oft auch andere Akademien zu den Kunden gehören, tragen auf diesem Weg doch wieder die Gilden den maßgeblichen Anteil an der Finanzierung des IAA.

Auch wenn auf diese Weise beträchtliche Ressourcen zur Verfügung stehen, muss die Verteilung auf die einzelnen Forschungsprojekte und Aktivitäten gut koordiniert sein. Zudem verlangen die Gilden eine penible Dokumentation über die Verwendung ihrer Gelder. Der damit verbundene bürokratische Aufwand stellt Magister Tagenion, der als *Legat* für alle Gildenangelegenheiten fungiert, immer wieder vor große Herausforderungen, bemühen sich doch die Spitzenforscher allesamt, den Papierkram nach Möglichkeit komplett auf ihn abzuwälzen. Und so kompliziert und umständlich sein System auch sein mag, es funktioniert: wenn man sich durch das Materialbestellungsformular samt Effektivitätsprognose gequält hat und es in zweifacher Ausfertigung abgegeben hat, kann man davon ausgehen, dass die vier Unzen *Orichalcum* und das Klafter Holz vom *Baum des Reisenden* innerhalb weniger Tage zur Verfügung stehen.



Übergreifende Entscheidungen, die für das ganze Institut von Bedeutung sind, werden von den Spektabilitäten getroffen, wobei stets ein einstimmiger Beschluss vonnöten ist. Obgleich alle Gilden ihre widersprüchlichen Wünsche und Erwartungen an ihre Vertreter herantragen und unter den Spektabilitäten durchaus unterschiedliche Vorstellungen über die Führung des Instituts existieren, schaffen es die drei langjährigen *Collegae* meist, sich schnell zu einigen. Gelingt dies nicht auf Anhieb, versucht die Akademiegeweihte *Meliodane Espenhain*, die allen Sitzungen als Beobachterin beiwohnt, zu moderieren und vermitteln.

Magische Spitzenforschung

Die wichtigste Aufgabe des IAA liegt in der magischen Grundlagenforschung und der steten Fortentwicklung bei der Theoriebildung über magische Phänomene. Es ist jedoch nicht so, dass stets das gesamte Institut gemeinsam am selben Thema arbeitet. Die Forschungsvorhaben sind vielmehr in Projekten organisiert, die jeweils von einer Arbeitsgruppe betreut werden. Eine solche Forschergruppe umfasst meist zwischen zwei und fünf Magiern und wird von einem sogenannten *Rector* geleitet, der auch zumindest auf dem Papier für die unliebsamen bürokratischen Aufgaben zuständig ist.

Aktuelle und vergangene Forschungsprojekte

Im Folgenden sind einige Forschungsprojekte vorgestellt, die am Institut der Arkanen Analysen durchgeführt werden oder wurden. Bei Projekten, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, ist es dem Spielleiter freigestellt, ob dieses Projekt aktuell bearbeitet wird oder abgeschlossen ist, ob es ein Fehlschlag war oder signifikante Erfolge erzielen konnte. Ein (st.) hingegen kennzeichnet ein ständig durchgeführtes Projekt, ein (a.) ein bereits final abgeschlossenes Unternehmen.

- **Explorative Limbologie:** Erforschung und Kartographierung des Limbus; Verifizierung von Sphärenmodellen; Entwicklung von Schutzmöglichkeiten gegen die lebensfeindlichen Umweltbedingungen im Limbus; dabei verstärkte Zusammenarbeit mit der Akademie Belhanka, die vor allem empirische Daten liefert (st.)
- **Deskriptive Heptasphairistik:** Klassifizierung und Ordnung von Dämonen und ihrer Eigenschaften; Eigenschaftsmodifikationen bei der Beschwörung; Theorie der zwölf Magna Opera (st.)
- **Synthetische Invisibilitätsforschung:** Versuch, einen universellen Unsichtbarkeitszauber durch die Kombination von VISIBILI und OBJECTO OBSCURO zu schaffen (*)
- **Originäre Spruchtransition**: Überführung von Zaubern in Fremdrepräsentation in die gildenmagische; regelmäßige Erfolge, jedoch seit Jahren fruchtlose Bemühungen beim druidischen BLICK IN DIE VERGANGENHEIT (st.)
- **Theorie der syntaktischen Thesisprägung:** Übertragung von Spruchvarianten auf Zaubersprüche ähnlicher Wirkung; Entwicklung von metamagischen Sprüchen, die ähnlich wie der REVERSALIS die Wirkung eines Spruchs verändern, beispielsweise in seiner Wirkungsdauer (*)
- **Mathematische Magietheorie:** Geometrie von Thesis-Matrizen; Entwicklung einer Formel für den Zusammenhang von Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer und Kraftbedarf einer Zauberformel; Quantifizierung der Astralkraft (st.; Privatprojekt von Robak von Punin)
- **Cyclographische Contraria:** Entwicklung von neuen Bann- und Schutzkreisen; behindert durch mangelnde Kooperationsbereitschaft der tulamidischen Akademien (*)
- **Thaumaturgische Extremalforschung:** Experimentelle Erforschung des maximalen Fassungsvermögens eines Artefakts; Kombination verschiedener Artefakttypen; Minimierung der eingesetzten Ressourcen; bewusste Wirkungseinschränkungen (*)
- **Astralessenzielle Derographie:** Kartographierung des aventurischen Kraftliniennetzes; Versuch, verschobene Kraftlinien zu harmonisieren (st.)
- **Aktive Cantussynthese:** Vereinigung zweier Formeln während des Zauberns durch Einsatz metamagischer Techniken; bislang nur erste Erfolge bei der Bindung in ein Artefakt (*)
- **Curativa Morborum:** Untersuchung des magischen Ursprungs der *Roten Keuche*, Entwicklung von magischen Heilmöglichkeiten für Krankheiten; REVERSALIS-Ansatz bei einem entdämonisierten FLUCH DER PESTILENZ scheitert bislang an unzureichenden Formelkenntnissen; die ehemalige Leiterin der Arbeitsgruppe *Theria von Methumis* wechselte jüngst nach Vinsalt (*)
- **Derivate der Merkmalslehre:** Metaphorische Transitionen von Antimagie; Entwicklung der Formeln LIMBUS VERSIEGELN, BESCHWÖRUNG VEREITELN und METAMAGIE NEUTRALISIEREN (a.)
- **Astralaffine Architektonik:** Auswirkung von Bauformen auf den Astralfluss; Planung einer idealen Magierakademie – Umsetzung bislang unbezahlbar, sowohl in finanzieller als auch astraler Hinsicht (*)
- **Experimentelle Sphaironautik:** Entwicklung und Bau eines Schiffes für Limbus- und Sphärenreisen; Rekonstruktion und Verbesserung der Durthanischen Sphären (geplantes Geheimprojekt)
- **Astralcorporale Kontrolle:** Erforschung von magischen Fähigkeiten, die weder Spruch- noch Ritualgebunden sind; Weiterentwicklung bestehender Meditations- und Konzentrationstechniken (*)
- **Derostationäre Aeternomquellen:** alternative Kraftquellen für Artefakte; Nutzbarmachung von Kraftlinien (*)
- **Merkmalsaffine Vestitorik:** Grundlagenforschung zu Auswirkungen geeigneter Kleidung beim Zaubern; Entwicklung von geeigneten Gewandtypen für Hellsicht-, Illusions- und Metagmagie (*)

Das Institut der Arkanen Analysen in den Augen der/des …

… Weißen Gilde: "Ja, *collega*, eure Assistentin sollte ihr Zweitstudium auf jeden Fall dort ablegen. Es kann doch nicht sein, dass wir diesen Wissenshort allein schändlichen Schwarzkünstlern und gefährlichen Freigeistern überlassen."

… manche Schwarzmagier: "Es war eine nützliche Idee, die mühsame Grundlagenforschung dorthin auszugliedern, wo es hauptsächlich andere bezahlen. Die kniffligen Gebiete wie Nekromantie oder Chimärologie hingegen kann man getrost uns überlassen."

… Akademie Punin: "Wir verstehen bis heute nicht, warum dieses Kusliker Institut nötig war. Wir hätten dessen Aufgabe doch so gut hier am Haus erfüllen können."

… Hesindekirche: "Es ist eine Wonne zu sehen, wie einträchtig die Magier dort im Geist der Herrin zusammen forschen und wirken. Und gut, dass wir sie so nahe bei uns haben, um freundlich lenkend auf ihre Bemühungen einzuwirken."

… Volkes: "Keine Ahnung, was die dort machen, aber mein Vetter kennt jemanden, dessen Nichte angeblich von einem der dortigen Schwarzmagier entführt wurde."

Was man am Institut der Arkanen Analysen über … denkt.

... die Weiße Gilde: "Ihre Disziplin und Geschlossenheit ist bewundernswert, doch sie beschneiden sich selbst so vieler Möglichkeiten auf dem Weg zur Erkenntnis."

... die Schwarze Gilde: "Ein riesiges Potenzial und so viele geniale Köpfe. Wenn sie es schaffen würden, am selben Strang zu ziehen, wären epochale Durchbrüche möglich."

... die Graue Gilde: "Sie haben es verstanden! Nur leider haben sie es alle anders verstanden..."

... andere Magietraditionen: "Wir müssen ihnen helfen, damit ihr verborgenes Wissen nicht der Vergessenheit anheim fällt."

... alles Profane: "Lasst mich in Frieden, gleich ist es vollbracht! Nein, ich weiß nicht, ob ich in den letzten beiden Tagen gegessen oder geschlafen habe! Und jetzt lass mich los!"



In der Regel stammt der Rector aus den Reihen der fest am IAA beschäftigten Forscher und rekrutiert seine Arbeitsgruppe aus Zweitstudenten und eigens ans Institut berufenen Spitzenkräften. Es kommt jedoch auch vor, dass ein erfahrener externer Magus den Antrag stellt, ein größeres Vorhaben am Institut der Arkanen Analysen durchzuführen, um Zugriff auf dessen Ressourcen und Expertise zu haben. In diesem Fall muss jedoch stets ein fester Mitarbeiter des Instituts Teil der Arbeitsgruppe sein.

Die Ergebnisse der Forschungsbemühungen am Institut werden regelmäßig auf den *Kusliker Kolloquien* der Fachwelt präsentiert. Diese mehrtägigen Veranstaltungen, die turnusgemäß einmal pro Quartal stattfinden, dienen darüber hinaus als Podium für gelehrte Dispute der führenden Magietheoretiker



und gebären nicht selten neue Ideen, die sofort in das nächste Forschungsprojekt münden.
Neben diesen Veranstaltungen, die grundsätzlich jedem Interessierten offen stehen, findet einmal im Jahr das *Konklave der Arkanen Analytiker* am Institut statt. Hier kommen die Mitglieder des gleichnamigen akademischen Zirkels (**HaM 37**) zusammen, um zwei Wochen lang Kontakte zu pflegen und zu knüpfen, aber auch um gemeinsam Hypothesen zu überprüfen und gewagte magische Experimente durchzuführen.
Trotz all dieser Bemühungen ist das IAA weit davon entfernt, sein ehrgeizigstes Ziel zu erreichen: der Versuch, die gesamte gildenmagische Forschung zu koordinieren und ihre Ergebnisse zentral zu sammeln, katalogisieren und archivieren. Angesichts des schieren Ausmaßes dieses Vorhabens, der Tatsache, dass viele Magier ihre Erkenntnisse eifersüchtig hüten, und schließlich der erbitterten Rivalität und dem Konkurrenzdenken in der Magierschaft, scheint dieses Vorhaben auch langfristig zum Scheitern verurteilt zu sein.

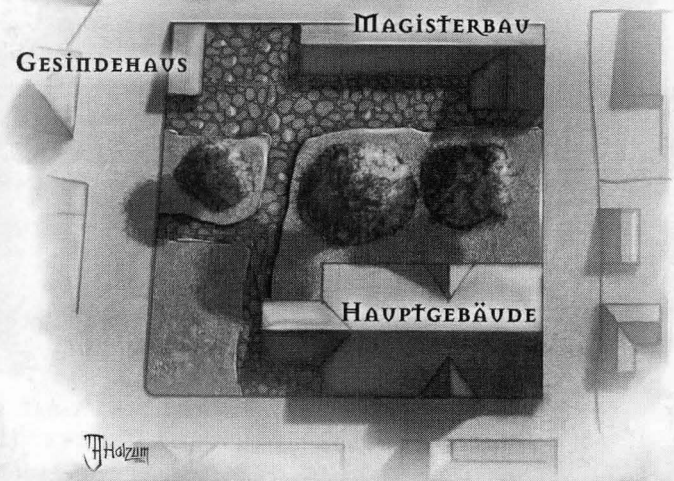
Ein Rundgang durch das Institut der Arkanen Analysen

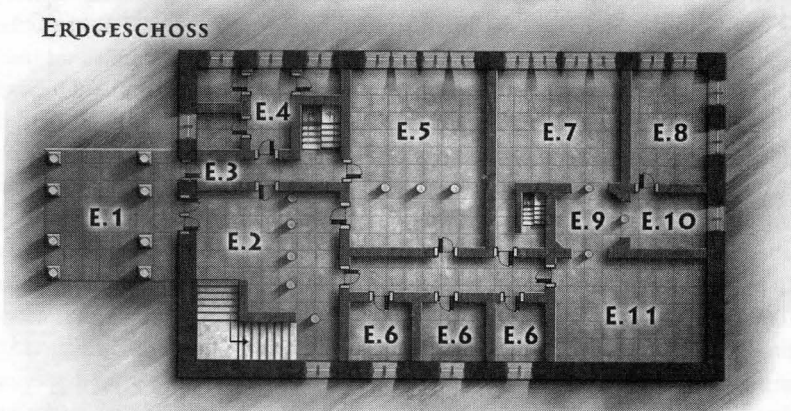
Das Institut der Arkanen Analysen ist in einem dreistöckigen Patrizierhaus in der Kusliker Innenstadt untergebracht. Kein Schild und kein Zeichen weisen auf die Bedeutung des Gebäudes hin, und der bronzene Türklopfer in Form einer sich windenden Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt, könnte genauso gut auf einen Verehrer der Hesinde hinweisen, was auf Grund der Nähe zum Hesinde-Tempel auch durchaus glaubhaft erscheinen mag.
Als die Gilden sich auf die Einrichtung des IAA in Kuslik geeinigt hatten, kauften sie kurzerhand einen leer stehenden Palazzo, dessen voriger Besitzer unter ungeklärten Umständen verstorben war. Sie veranlassten nur einige wenige nötige Umbaumaßnahmen, so dass viele architektonische Details wie mehrstöckigen Säle, das bescheidene Zwischengeschoss und das prachtvolle Obergeschoss immer noch Zeugnis von der vorigen Nutzung ablegen.

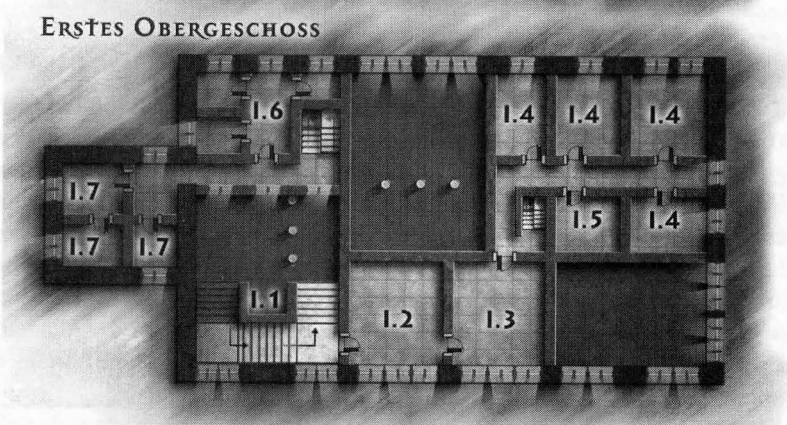
Das Hauptgebäude

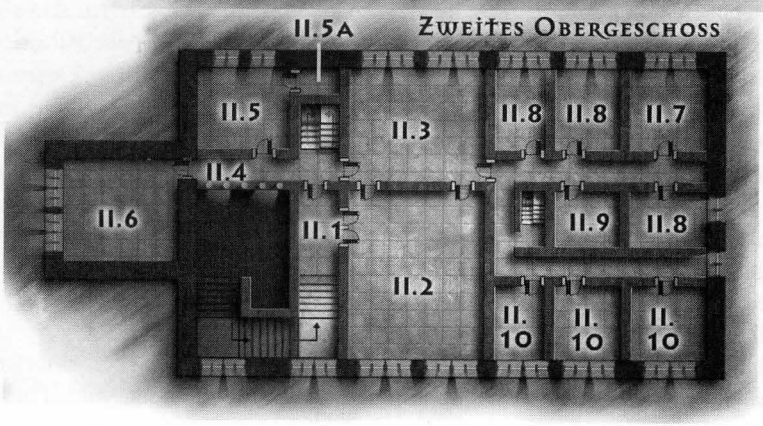
Nachdem er das Haus durch den **Portikus (E.1)** betreten hat, findet sich der Besucher in einer **Eingangshalle (E.2)** wieder, die sich über alle Stockwerke des Gebäudes erstreckt. Linkerhand befindet sich der **Gesindetrakt (E.4)** mit diversen Wirtschaftsräumen, der auch über einen **Dienstboteneingang (E.3)** betreten werden kann. Gegenüber dem Haupteingang liegt die große **Aula (E.5),** die zwei Etagen umfasst und von großen Fenstern erhellt wird. Hier finden die großen Plenarveranstaltungen der Kusliker Kolloquien und andere öffentliche Veranstaltungen statt. Für die vornehmen Förderer des Instituts gibt man hier sogar ab und zu Empfänge, die jedoch auf Grund ihres berüchtigt staubtrockenen Charakters stets miserabel besucht sind.
Auf dem Gang vor den **Studierstuben (E.6)** der verschiedenen Arbeitsgruppen sieht man häufig heftig die Forscher in wissenschaftliche Dispute vertieft, während sie den *Collegae* ihre neuesten Ideen auf den an der Wand angebrachten Tafelns skizzieren.
Im Zentrum des hinteren Gebäudetrakts liegt der kleine **Hesindeschrein (E.9)**, dessen Altar nur von magischen Fackeln erhellt wird. Während die säulengeschmückten Durchgänge zum **Speisesaal (E.7)** und zum **Basilius-Salon (E.11)** schwere Vorhänge aufweisen, ist der Durchgang zum **Vorzimmer (E.10)** offen, um den Wartenden stets mit der Präsenz der Allweisen Herrin zu konfrontieren.
Der zweigeschossige Basilius-Salon dient neben dem Empfang von Bittstellern, Kunden und hohen Gästen auch dem geselligen Beisammensein der Spektabilitäten und Magister. Er ist daher mit gemütlichen Polstermöbeln und niedrigen Tischen ausgestattet, während die Wände mit dunklem Holz vertäfelt sind. Der ähnlich gestaltete **Konferenzraum (E.8)** wird von einem schweren Eichenholztisch mit hohen Lehnsesseln dominiert und fast ausschließlich für offizielle Sitzungen der Spektabilitäten oder wichtige Konferenzen des gesamten Kollegiums genutzt.
Das erste Obergeschoss ist als niedriges Zwischengeschoss gebaut, wodurch nicht alle Räume miteinander verbunden sind. Direkt über dem Hauptportal befinden sich die **Wohnräume des Majordomus (I.7)** und seiner Frau, an die auch eine Werkstatt für die im Haus anfallenden Arbeiten angeschlossen ist. Im Flur vor dieser Wohnung mündet ein Klingelzug im Portikus, über den man auch zu später Stunde um Einlass ersuchen kann.
Über die Freitreppe der Eingangshalle gelangt man hingegen in den großen von FLIM FLAM-Immerlichtern erhellten **Lesesaal (I.2)** und das angrenzende **Scriptorium (I.3)**. Im hinteren Teil des Stockwerks befinden sich die privaten **Räumlichkeiten der Spektabilitäten und der Akademiegeweihten (I.4)** Meliodane.
Von der offenen **Galerie (II.4)** aus erreicht man die kleine hauseigene **Bibliothek (II.6)** und die **Artefaktwerkstatt (II.5).** Letztere ist das Reich von Spektabilität Porcupino und mit allen Gerätschaften und Werkzeugen ausgestattet, die das Thaumaturgenherz begehrt, wie etwa astral verbesserten Werkbänken, einer umfangreichen Bibliothek von Artefaktthesen sowie einem gemütlichen Polstersessel, um entspannt die nötigen Zauber sprechen zu können.
Im angrenzenden **Magazin (II.5a)** lagern gut gesichert durch mächtige Schutzzauber neben ganzen Barren von Arkanium, Exotika wie schwarzem Elfenbein und federndem Zerrharz aus dem Güldenland noch viele weitere wertvolle Materialien zur Artefaktherstellung.
Der große **Drachensaal (II.2)** wird für aufwändige Gemeinschaftsrituale, vor allem aber für Beschwörungen genutzt. Aus magischen Metallen gefertigt und im Boden eingelassen sind Schutzkreise verschiedenster Art, in den Schränken sind eine Vielzahl von Paraphernalia und Donaria gelagert.
Im angrenzenden **Nandussaal (II.3)** steht einer der größten Schätze des Instituts: der *Arkanalytische Matrixvisualisator*, der zu Analysezwecken räumliche Darstellungen von Zaubermatrizen erzeugen kann. Beide Räume geben mit ihrem Mohagoni-Parkettboden und der aufwändig gestalteten Stuckdecke

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik









Legende

Erdgeschoss

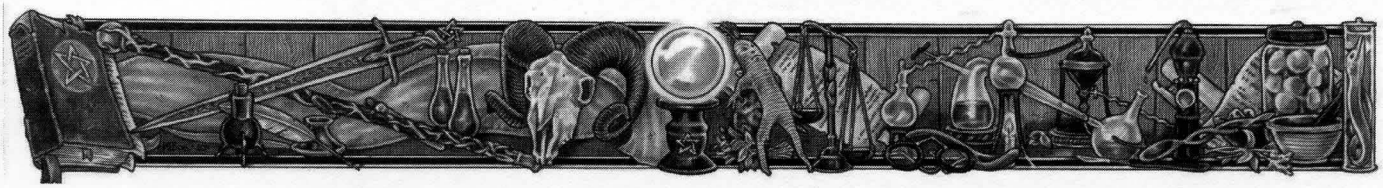
E.1 Portikus
E.2 Eingangshalle
E.3 Dienstboteneingang
E.4 Gesindetrakt
E.5 Aula
E.6 Studierstuben
E.7 Speisesaal
E.8 Konferenzraum
E.9 Hesindeschrein
E.10 Vorzimmer
E.11 Basilius-Salon

Erstes Obergeschoss

I.1 Freitreppe
I.2 Lesesaal
I.3 Scriptorium
I.4 Privaträume der Spektabilitäten und der Akademiegeweihten
I.5 Waschraum und Abort
I.6 Gesindetrakt
I.7 Wohnung des Majordomus und Werkstatt

Zweites Obergeschoss

II.1 Empore
II.2 Drachensaal
II.3 Nandussaal
II.4 Galerie
II.5 Artefaktwerkstatt
II.5a Magazin
II.6 Bibliothek
II.7 Meditationsraum
II.8 Studiolos der Spektabilitäten
II.9 Waschraum und Abort
II.10 Studierstuben



Der Arkananalytische Matrixvisualisator

Dieses wundersame Artefakt war eines der ersten großen Gemeinschaftsprojekte, das von den Magiern des IAA erfolgreich beendet wurde. Die Erschaffung dieser bizarr aussehenden Gerätschaft soll Unsummen an finanziellen Ressourcen verschlungen haben und macht es möglich, die Matrix jedes beliebigen Zauberspruchs mehrere Schritt groß im Raum darzustellen. Das feine Geflecht der astralen Fäden besteht dabei aus illusionärem Licht, dem ein AURIS NASUS-Cantus zugrunde liegt.

Zur Benutzung des Arkanalytischen Matrixvisualisators sind stets drei Magier erforderlich: Der *creator* spricht den zu untersuchenden Spruch auf eine große metallisch glänzende Sphäre, die als Zielobjekt für jedwede Art von Zauberspruch dienen kann und diesen in ihrem Inneren für einige Zeit aufrechterhält. Der *demonstrator* sitzt in einem Lehnsessel aus einer Arkanium-Legierung, stellt dem gewaltigen Matrixgeber-Artefakt seine astralen Kräfte zur Verfügung und kontrolliert die Darstellung, die von ihm gedreht, verschoben und in der Größe verändert werden kann. Der *examinator* – nach Möglichkeit ein begabter Hellseher – kanalisiert einen ANALYS durch eine an der Speichersphäre befestigte Kristallbrille und gibt somit gewissermaßen vor, was das Artefakt zeigt. All diese Schritte müssen dabei zum richtigen Zeitpunkt durchgeführt werden und erlauben keine Wiederholung.

Nach der Durchführung des diffizilen Initialisierungsvorgangs bleibt das Bild solange bestehen, wie der *demonstrator* es aufrecht erhält, so dass die anderen beiden und etwaige weitere Anwesende die Struktur der Matrix eingehend begutachten können.

eindrucksvoll Zeugnis über den wohlhabenden Vorbesitzer des Palazzo.

Im hinteren Gebäudetrakt befinden sich die persönlichen **Studiolos der Spektabilitäten (II.8)** sowie weitere **Studierstuben (II.10)** für die übrigen Magier. Die größte von ihnen wird von Magister Tagenion für alle anfallenden Verwaltungstätigkeiten beansprucht und gleicht für den Uneingeweihten der *Kaiserlichen Central-Registratur* zu Gareth kurz nach dem Jahr des Feuers. Die östlichste Ecke des Stockwerks beherbergt den **Meditationsraum (II.7)**, in dem sich die Forscher nach kraftintensiven Zauberhandlungen bemühen, schnellstmöglich ihre Astralmacht zu regenerieren. Dabei sollen ihnen obskure Gerätschaften helfen, die aus einem frühen Forschungsprojekt des Instituts hervorgingen.

Der **Dachboden** dient vor allem als Abstellraum für nichtmagische Gegenstände aller Art, wird vom Gesinde aber auch als Trockenraum für die anfallende Wäsche benutzt. Erzmagus Robak von Punin zieht sich häufig hierher zurück und wandert ruhelos zwischen nassen Tischdecken, eingelagerten Stühlen und mäßig gelungenen HARTES-SCHMELZE-Kunstwerken umher, wenn er über ein schwieriges magietheoretisches Problem grübelt.

Das gut ausgestattete **Alchimistische Laboratorium** befindet sich im **Keller** des Gebäudes, ebenso wie gut abgeschirmte **Zauberkammern** für gefährliche und experimentelle Zaubersprüche. Außerdem beherbergt der Keller die **Asservatenkammern**, die mit vielen untersuchten oder noch zu untersuchenden Artefakten aus ganz Aventurien gut gefüllt sind, aber auch gefährlich missglückte Experimente aus den eigenen Werkstätten enthalten.

Man munkelt von einem verborgenen zweiten Kellergeschoss, das von beschworenen Elementaren ins Erdreich gegraben und befestigt wurde und für Projekte strengster Geheimhaltung genutzt werden soll.

Die Nebengebäude

Das Grundstück des Instituts der Arkanen Analysen beinhaltet noch zwei weitere Gebäude, die zum IAA gehören. Der **Magisterbau,** eine ehemalige umgebaute Remise, dient als Gästehaus und bietet auf zwei Stockwerken großzügigen Wohnraum für nur temporär hier forschende Magier. Aber auch die festen Mitarbeiter des Instituts nächtigen von Zeit zu Zeit hier, wenn ein wichtiges Projekt sie bis tief in die Nacht fesselt und ihnen der Weg in ihre Heime in der Stadt zu mühsam ist. Die dann oft tagelang leer stehenden Stadtwohnungen sind ein begehrtes Einbruchsziel für die Unterwelt Kusliks.

Im **Gesindehaus** sind neben dem Personal auch noch weitere Wirtschaftsräume untergebracht, die keinen Platz mehr im Haupthaus fanden. So findet sich hier etwa die hauseigene Schneiderei und eine kleine Werkstatt für Reparaturen am Gebäude.

Personen der Akademie

Robak von Punin, Erzmagier, Magister magnus theoreticus, Spektabilität

Als der Sohn eines Koscher Schafhirten geboren wurde, konnte noch niemand ahnen, dass aus ihm einst Robak von Punin (*952, unauffällig, Haare und Zottelbart weiß und ungekämmt; weltfremder Gelehrter), der fähigste Arkanologe und Magietheoretiker seiner Zeit, werden würde. Es kommt einem absoluten Glücksfall gleich, dass man seine Gabe bereits früh entdeckte und er durch ein Stipendium an der Akademie der Hohen Magie zu Punin von Koryphäen wie Erzmagierin *Ghilianda de Nemiros* oder *Taphîrel'ar Ralahan* ausgebildet werden konnte. Der frischgebackene Adept schlug zielstrebig eine akademische Laufbahn ein und bekam bereits vier Jahre später gegen jeden akademischen Brauch seinen ersten eigenen Lehrstuhl.

Die Krönung seiner regelmäßigen publizierten Schriften zu Metamagie, Magietheorie und Magischer Arithmetik war die Veröffentlichung des Traktats *De quantum minimum astralis – Hypothetische Strukturen der magischen Materie*, die ihn letztlich 996 BF für die Teilnahme an der Basilius-Prüfung qualifizierte, in der er seinen Erzmagier-Titel errang.

Die Entsendung ans neugegründete Institut der Arkanen Analysen durch die graue Gilde war ein Segen für ihn, denn endlich konnte er befreit von allen Lehrpflichten seine Thesen

experimentell überprüfen und neue Forschungen vertieft vorantreiben.

Der alte Erzmagier zeichnet sich neben seiner unangefochtenen fachlichen Brillanz und seinen enormen Kenntnissen alter Sprachen durch ein eklatantes Unverständnis gegenüber profanen Vorgängen und gesellschaftlichen Konventionen aus und neigt ebenfalls dazu, mögliche Folgen seiner wissenschaftlichen Durchbrüche auszublenden. So kommt es ihm nicht in den Sinn, dass seine dämonologische Eigenschaftsforschung es skrupellosen Beschwörern ermöglicht, mit immer effizienteren Kampfmaschinen aus der Domäne Belhalars Angst und Schrecken über die Menschen zu bringen. Wenn seine Kollegen ihn auf solche Risiken hinweisen, reagiert er bestürzt über seine eigene Naivität und wendet sich einem neuen Forschungsgegenstand zu.



Praiowine Westfar zu Methumis, Erzmagierin, Magistra magna clarobservantia, Spektabilität

Praiowine (*965 BF, braunhaarig mit grauen Strähnen, blind, zierlich; häufig ungeduldig) stammt aus dem altehrwürdigen liebfeldischen Haus Westfar. Bei einem Unfall in frühester Kindheit verlor sie ihr Augenlicht, doch hatte offenbar Hesinde Mitleid mit ihr, denn sie schenkte dem Kind die Gabe der magischen Sicht. Ihre Ausbildung absolvierte sie an der Akademie des magischen Wissens zu Methumis, wo besonders der berüchtigte *Firlionel Nachtschatten* als Lehrer ihre beinahe freizauberische Beherrschung der *Clarobservantia* zur größten Entfaltung brachte. Schon bald war ihr Ruf als Kapazität auf dem Gebiet der magischen Analyse so beeindruckend, dass bei der Besetzung des weißmagischen Spektabilitätspostens am IAA kein Weg an ihr vorbeiführte.

Praiowines angeborene Gabe ähnelt einem ständig aktiven, schwachen OCULUS ASTRALIS, den sie durch Einsatz von Astralenergie in seiner Intensität verstärken und verfeinern kann. Auch traditionelle Hellsichtformeln beherrscht sie meisterlich, während die Blindheit sie beim Einsatz vieler anderer Zaubersprüche stark behindert.

In den letzten Jahren hat sich Praiowine vor allem um die Untersuchung des aventurischen Kraftliniennetzes verdient gemacht. Die kleine energische Frau leitet das ehrgeizige Essenzlinien-Kartographierungsprojekt des Instituts und reist daher für ihr Alter sehr viel in Aventurien herum. Vor einiger Zeit wurde die tiefgläubige Hesinde-Anhängerin ins *Collegium Canonicum* berufen und wirbt dort als mäßigende Stimme für die Zusammenarbeit mit den anderen Gilden.

Das Institut nach 1034 BF

Im Jahre 1034 BF schließt Prishya von Garlischgrötz die Forschungsarbeiten an den Fremmelshof-Relikten ab. In diesem Zusammenhang kommt es zu einigen wichtigen Ereignissen, die das Institut der Arkanen Analysen in starkem Maße prägen: das Yrando-Emblem wird wiedergefunden, ein allaventurischer Magierkonvent wird in Kuslik abgehalten, Praiowine wird nach bestandener Basilius-Prüfung zur Erzmagierin ernannt, Prishya zieht sich vom Institut zurück und überlässt dem IAA die übrigen Fremmelshof-Relikte. Das Yrando-Emblem wird schließlich sicher in der Asservatenkammer des Instituts verwahrt, bis die Zeit reif für seine öffentliche Enthüllung ist.

Rhayodan de Porcupino, Magister magnus transformatoricus, Spektabilität

Bevor Salpikon Savertin in Mirham erschien, war Rhayodan (*954 BF; Ziegenbart, südländischer Akzent; eitel) unangefochtener Herrscher über die Akademie der Vier Türme. Nach seiner Ablösung war er jahrelang als Privatgelehrter tätig, häufte als exklusiver Artefaktschmied immense Reichtümer an und war federführend an der Wiederentdeckung des APPLICATUS beteiligt – ein Verdienst, um deren Ruhm ihn seiner Ansicht nach die Khunchomer Akademie betrogen hat.

Die Berufung ans Institut der Arkanen Analysen eröffnete ihm neue Forschungsmöglichkeiten und ließ den eingefleischten Junggesellen die Bekanntschaft von Meliodane Espenhain machen, mit der er gegen alle Erwartungen auf seine alten Tage hin den Traviabund einging.

Rhayodan gehört zu den fähigsten Thaumaturgen seiner Zeit und zu den wenigen, denen es gelungen ist, ein Schwarzes Auge zu erschaffen. Seine Angewohnheit, nächtelang im Artefaktlabor oder der Alchimistenküche zu stehen, hat ihm die Schlafkrankheit eingebracht, so dass er häufig mitten in einem Gespräch einnickt oder ganze Tage verschläft. Als Anhänger des *Analytischen Subjektivismus* liefert er sich regelmäßig hitzige Streitgespräche mit Robak von Punin, doch meist sieht



man sie bereits kurze Zeit später wieder einträchtig beim Tee zusammensitzen. Seitdem er 1019 BF seinen Sitz im Gildenrat niedergelegt hat, hält sich der einst gewiefte Intrigant weitgehend aus den Ränken der Schwarzen Gilde heraus, nutzt seine alten Verbindungen jedoch, um finanzielle Förderung für das Institut zu akquirieren.

Meliodane Espenhain, Erzmagistra, Sacerda

Die Hesinde-Geweihte Meliodane (*969 BF, kurze graue Haare, elegant; höflich distanziert) ist Abgesandte der Magisterin der Magister ans Institut – böse Zungen sagen auch: Aufpasserin. Es ist vor allem ihr zu verdanken, dass den Magistern am Institut die Nutzung der Bibliothek der Hallen der Weisheit ermöglicht wird, indem sie die Göttergefälligkeit der dortigen Forschungen überprüft.
Obgleich selbst nicht magiebegabt, ist Meliodane eine kompetente Magietheoretikerin, die durchaus einen aktiven Part in den Forschungsprojekten des Instituts einnimmt. Innerkirchlich setzt sie sich für eine verstärkte Zusammenarbeit mit den Magiergilden ein und gerät dadurch immer wieder mit der konservativen Strömung der *pastori* aneinander. Wie viele andere Angehörige des Instituts bewohnt sie keine Kammer im Gebäude, sondern lebt mit ihrem Gatten Rhayodan in einem schmucken Stadthaus im noblen Viertel *Ayreth*.

Weitere Gelehrte

Taranion Tagenion, Magister magnus sphairologius, Legat (*985 BF, schwarzer Zopf mit silbernen Strähnen; arrogant) kam als Assistent Robaks ans Institut und wurde schnell zu einem der begeistertsten Verfechter des IAA. Er hält sich für den Einzigen, der im Stande ist, die enorme Bürokratie am Institut in den Griff zu bekommen, was ihn jedoch nicht davon abhält, sich stets über die Mühsal zu beschweren. Außerdem sagt man dem erfahrenden Limbus-Forscher Kontakte zu den Menacoriten nach.

Anoushka Undomiel, Licentiata alchimicae (*981 BF, braune Locken; mürrisch) ist für die alchimistischen Laboratorien zuständig und obendrein eine exzellente Verwandlungsmagierin. Die resolute Weißmagierin ist eine der größten institutsinternen Skeptikerinnen gegenüber der Zusammenarbeit mit Schwarzmagiern, weswegen es sie besonders wurmt, in ihrem Arbeitsbereich häufig von Spektabilität Rhayodan überflügelt zu werden.

Jorgan zu Birkenheim, Magister ordinarius historicus, Bibliothecarius (*998 BF, beleibt, kontaktfreudig) ist ein brillanter Magiehistoriker und glänzt auch auf vielen weiteren Wissensgebieten, die nur peripher etwas mit Magie zu tun haben. Daher nennen ihn die anderen Magister auch "die wandelnde Encyclopaedie" und wenden sich an ihn, wenn sie Fragen haben, die über ihr Fachgebiet hinausgehen. Man trifft den trinkfesten Jorgan häufig in den Schänken von *Brigonis* in hitzigen Diskussionen mit anderen Gelehrten des Stadtviertels.

Bedienstete

Jost Zertel (*983 BF, Halbglatze, maulfaul) und seine Gemahlin **Feria** (*991 BF, kräftig, geschwätzig) sind die guten Seelen des Instituts und dienten bereits dem Vorbesitzer des Palazzo. Jost ist als Koch und Majordomus für das leibliche Wohl der Magister und die gesamte Dienerschaft verantwortlich, Feria hingegen kümmert sich um anfallende Reparaturen und die Instandhaltung des Gebäudes.

Die Helden am Institut der Arkanen Analysen

Es müssen schon außergewöhnliche Umstände sein, die die Helden ans Institut der Arkanen Analysen verschlagen. Wenn sie jedoch mit einem magischen Phänomen aufwarten können, bei dem keine andere Akademie oder sonstige magische Autorität Rat weiß, wird das IAA die richtige Anlaufstelle sein – allerdings nur, sofern die Helden eine schriftliche Empfehlung einer anderen Akademie oder der Hesinde-Kirche vorweisen können. Ohne eine solche wird man sonst bereits an der Pforte wieder abgewiesen, denn Spezialisten wie Robak von Punin setzen sich nicht mit trivialen Problemen auseinander, für welche die Expertise gewöhnlicher Lohnmagier vollkommen ausreicht.
Es kann zu einem eigenen Abenteuer werden, einen Magister des Instituts außerhalb des Gebäudes abzupassen, um ihm das eigene Anliegen vorzutragen, wenn er nicht ausweichen oder sich hinter Bediensteten verstecken kann.
Ansonsten finden sich am Institut natürlich Lehrmeister für exotische Zaubersprüche oder (Sonder-)Fertigkeiten, von denen andernorts möglicherweise noch nie jemand gehört hat. Auch hier gilt es jedoch, den jeweiligen Magister von der eigenen Eignung und Befähigung zu überzeugen, denn keiner der Forscher verschwendet gerne seine Zeit mit mühsamen Lektionen.

Dienstleistungen

»Sie können gerne die Experten in Khunchom, Mirham oder Punin fragen: die Herstellung solch eines Artefaktes ist nach aktuellem Kenntnisstand schlichtweg unmöglich. – Halt warten Sie! Das heißt nicht, dass wir ihren Auftrag ablehnen! Natürlich können wir am Institut so etwas anfertigen, aber es wird eben ein Weilchen dauern und wohl auch ein ordentliches Sümmchen kosten. «
—Rhayodan de Porcupino zu einem Klienten des Instituts

Wie der Name der Akademie nahelegt, ist das Institut auf die Analyse von magischen Phänomenen, Verzauberungen und Artefakten spezialisiert und bietet dies auch wohlhabenden Kunden an. Abgesehen davon lassen sich die meisten Magister nur äußerst ungern durch lästige Dienstleistungen von ihren Forschungen abhalten.
Einzig Rhayodan de Porcupino und seine engsten Mitarbeiter verfolgen hier einen andern Kurs: sie bieten auch andere exklusive magische Dienstleistungen an, verlangen dafür jedoch horrende Preise – schließlich sind hier ausnahmslos Meister ihres Faches am Werk.
Hervorzuheben ist dabei besonders die Anfertigung von hochspezialisierten Artefakten, die selbst mit den Meisterstücken der Khunchomer Artefaktschmieden mithalten können.



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	10	10	8
Beratung in magischen Belangen	10	10	8
Entzauberung (Artefakt)	7	10	6
Entzauberung (andere)	7	9	8
Exorzismus (Dämonen)	6	8	6
Herstellung von Alchimika	8	10	10
Magische Hellsicht (analysieren)	10	10	14
Magische Hellsicht (sonstige)	8	10	10
Magischer Transport (Gegenstand, durch Limbus)	9	10	4

Die Bibliothek

Angesichts des Forschergeistes am Institut und der Gelehrsamkeit seiner Bewohner ist die Bibliothek, die von den Magistern auch bescheiden die 'Fachbuchsammlung' genannt wird, überraschend klein.

Neben dem Kanon von Standardwerken finden sich hier nur äußerst anspruchsvolle Werke der Magietheorie wie die *Offenbarung des Nayrakis* oder gar eine Erstabschrift der *Systemata Magica*, aber auch *Artefakte und Alchemica* oder der *Codex Dimensionis.*

Dieser sehr spezialisierte Bestand der Bibliothek erklärt sich dadurch, dass die meisten Magier des IAA – allen voran natürlich die Spektabilitäten – über ansehnliche eigene Sammlungen für die tägliche Arbeit verfügen, so dass sie nur selten auf die Bibliothek zurückgreifen müssen. Außerdem bestehen Absprachen mit der *Halle der Metamorphosen* und der *Halle der Antimagie* über die Einsicht in seltene Bücher.

Darüber hinaus haben die Magister auf Grund eines Abkommens mit der Hesinde-Kirche über Meliodane Zugriff auf die *Gelehrsame Stube*, die gigantische Bibliothek der nahegelegenen *Hallen der Weisheit*, so dass der geringe Umfang der hauseigenen Bibliothek nur selten ins Gewicht fällt.

Immens: Magica theoretica
Sehr groß: –
Groß: Geschichtswissen (Magiehistorie), Magiekunde
Ansehnlich: –
Hinlänglich: Magica clarobservantia, Magica sphairologica, Rechtskunde (Magierecht), Sprachenkunde
Gering: Alchimie, Magica invocatio, Magica transformatorica, Sternkunde, Thaumaturgie
Minimal: diverse, darunter Magica temporalia

Zweit- und Drittstudium

Um für die akademische Weiterbildung am Institut der Arkanen Analysen zugelassen zu werden, benötigte man neben der Erfüllung der üblichen Voraussetzungen eine schriftliche Empfehlung des eigenen Gildenoberhaupts und muss exzellente Sprachfähigkeiten aufweisen. Außerdem müssen die Kandidaten eine schriftliche Aufnahmeprüfung bestehen. Nur Eingeweihte wissen, dass dieser Test eine reine Farce ist, der einzig dem Amüsement der Magister dient. Kein Außenstehender versteht den eigenwilligen Humor, die sich durch alle Prüfungsfragen zieht – wer außer magischen Spitzenforschern kann schon über ein die Unmöglichkeit eines *semipermanenten Kadunom* lachen oder darüber, dass die Zhayad-Glyphe für Herrscher dem Chrmk-Zeichen für Marukot zum Verwechseln ähnelt.

Wie oben erwähnt sind die Zweit- und Drittstudenten – hier wird am Institut grundsätzlich kein Unterschied gemacht – stark in die Forschungsarbeit am Institut eingebunden. Die eigene Weiterbildung muss daher vollkommen selbstständig erfolgen, wenn sie sich nicht ohnehin vor allem auf die Inhalte des bearbeiteten Forschungsprojekts beschränkt. Nicht selten kommt es vor, dass ein erfahrener Magier im Rahmen seines

Das Institut und die Hesinde-Kirche

Die Hesinde-Kirches stand dem Institut der Arkanen Analysen von Beginn an sehr wohlwollend gegenüber und hatte einen nicht unerheblichen Anteil an der Entscheidung für den Standort Kuslik. Gerade in den ersten Jahren nach seiner Gründung unterstützte die Kirche den Aufbau der Institution, um Austausch und Zusammenarbeit der Gilden zu fördern – aber auch um selbst Einfluss nehmen zu können.

Denn auch wenn das Institut vehement die Freiheit der Forschung verteidigt, ganz ohne Folgen auf das Geschehen am IAA bleibt die direkte Nachbarschaft des wichtigsten Hesinde-Tempels Aventuriens nicht. So werden zwar etwa Anhänger der Magierphilosophie am Institut toleriert, doch Paktierern und Borbaradianern wird der Zutritt konsequent verweigert, selbst wenn sie nachgewiesenermaßen brillante Forscher und Magietheoretiker sind.

Und wo die Unterstützung für gelehrte Weiß- und Graumagier von Seiten der Hesindianer häufig sehr großzügig ausfällt, ist man bei zwielichtigen Schwarzmagiern hier deutlich zurückhaltender: ein finsterer Chimärologe, der seine Forschungen am IAA vertiefen will, wird es schwer haben die Hesinde-Kirche davon zu überzeugen, ihm Zutritt zur *Gelehrsamen Stube* zu gewähren.

Auch viele grundsätzliche Regelungen und Vereinbarungen am Institut gehen auf den Einfluss der Hesindianer zurück: so besitzt das Institut zwar einen Dispens für die Dämonenbeschwörung zu Forschungszwecken, doch die Opferung intelligenter Zweibeiner ist ebenso wie etwa Nekromantie oder andere finsterste Zweige der Magie verboten.

Zweitstudiums hier auch die Magus-Prüfung ablegt, denn 'seinen Magus' in Kuslik gemacht zu haben, zeugt von besonderer Kompetenz und magietheoretischer Brillanz.

Abenteuer am Institut der Arkanen Analysen

Die Helden werden in erster Linie ans IAA kommen, um den Rat der dortigen Experten bei einem besonders kniffligen magischen Problem einzuholen. Infolge dessen kann es sein, dass die Gruppe in der Schuld der Magister steht und in ihrem Auftrag eine scheinbar einfache Aufgabe zu erfüllen hat, die sich dann als deutlich vertrackter herausstellt. Auch sonst kann es passieren, dass die nicht gerade weltgewandten und wildniserfahrenen Forscher des Instituts die Helden anheuern, um sie auf einer Forschungsreise zu begleiten oder auch in fremden Landen über die lokalen Sitten zu beraten. Auch die Besorgung exotischer Materialien, die für wichtige Experimente benötigt werden, kann die Helden mit dem IAA in Kontakt bringen.

Der Giftschrank

Die Asservatenkammern im Keller des Instituts enthalten viele Artefakte oder mysteriöse Fundstücke, die für die Forscher ihren Reiz verloren haben, da sie bereits ausführlich analysiert und entschlüsselt wurden. Mit ausführlichen Beschriftungen versehen ruhen sie feinsäuberlich in den Regalen der gut gesicherten Kammern. Die magischen Fallen, die diebische Eindringlinge abhalten sollen, werden von Magister de Porcupino regelmäßig erneuert und verbessert. Für ihn ein unterhaltsamer Zeitvertreib, den er mit großem Enthusiasmus und grausamer Kreativität betreibt. Unter anderem ruhen hier:

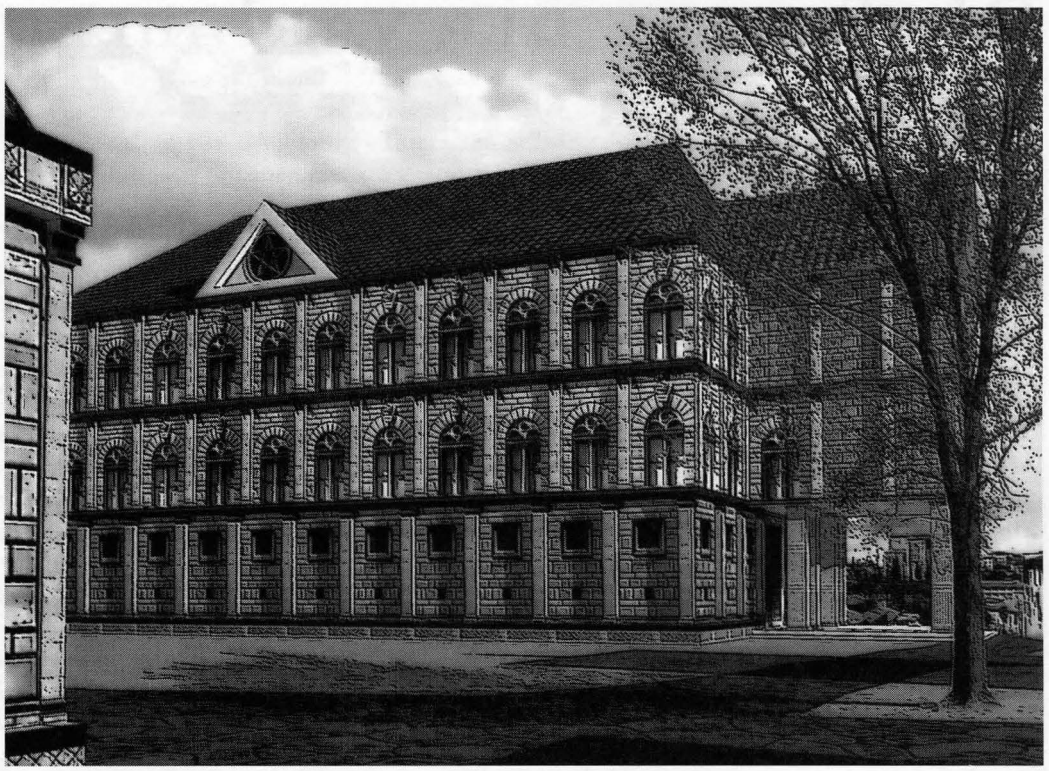
- »Prisma Astrale, auch: Xeledonisches Periapt. Ein Arcanum der M. Contraria, ein fluchbrechender Kristall unbekannter Machart. Magiepertubationen im Umfeld dokumentiert, Artefaktthesis verschollen.« *(aus* Encyclopaedia Magica, Argelion-Edition, 807 BF). Der unzerstörbare, etwa spannlange Kristall wurde vor einigen Jahren auf Betreiben der Hesinde-Kirche aus dem Hort Shafirs zurückgefordert und dem Institut zur Analyse übergeben. In den Wirren des horasischen Thronfolgekriegs, die auch für die Kirche der Allweisen große Veränderungen brachte, geriet dies in Vergessenheit. Da sich das antimagische Kristallprisma auch stärkster Hellsichtmagie widersetzte, verloren die Magier irgendwann das Interesse und lagerten das Artefakt ein. Noch ist der Grund verborgen, warum die Hesinde-Geweihtenschaft das Artefakt gerade in unserer Zeit von Shafir zurückforderte.
- Seit der Expedition im Jahr 1018 BF ruhen im Keller des Instituts einige Fundstücke aus dem zerstörten Altaia, unter anderem auch einige Jadesteine, in die sich eine fremdartige astrale Signatur unauslöschlich eingegraben hat: die der Bestie *Amargant*, einer monströsen Chimäre aus einem Purpurwurm, einem Krakenmolch, einer Nebelspinne und einem Azzitai, die von den Handlangern Borbarads eigens zur Zerstörung des Orakels von Altaia geschaffen wurde. Bislang kamen die Forscher noch zu keiner eingehenden Analyse, aber es wird vermutet, dass sich mit Hilfe der Funde der Geist des Monstrums rufen lässt oder zumindest eine ähnlich schändliche Chimäre leichter erschaffen lässt.
- Während die meisten Bücher – selbst wertvolle Einzelstücke – recht ungesichert in der Fachbuchsammlung stehen, hält man den Besitz eines Werkes streng geheim: *Die Astralebene* des Limbusforschers *Durthan von Erkenstein*. Es liefert eine der detailliertesten Beschreibungen des Limbus und gilt in der Fachwelt als verschollen, was nach Meinung der Spektabilitäten des IAA vorerst auch so bleiben sollte.
- In einer eigens mit Koschbasalt abgeschirmten Kammer stehen drei magische Kraftspeicher. Sie wurden mit einem experimentellen Verfahren aus verschiedensten hochmagischen Materialien hergestellt, haben etwa die Größe von Weinfässern und können eine Astralkraft aufnehmen, die in etwa der von sieben erfahrenen Magiern entspricht. Auf Grund ihrer Instabilität und Empfindlichkeit werden die unermesslich teuren Artefakte nur bei äußerst bedeutsamen und kraftintensiven Experimenten eingesetzt.
- Teile der *Fremmelshof-Relikte* harren nach wie vor ihrer Enträtselung. Die unterschiedlich gut erhaltenen Fundstücke bergen noch viel vergessenes Wissen aus der Zeit der Magierkriege und werden die Forscher des Instituts noch einige Jahre beschäftigen.



Geheimnisse der Akademie

- Bei allen Bemühungen des Instituts, eine bessere Zusammenarbeit der Gilden und all ihrer Akademien in Forschungsangelegenheiten zu fördern, ist das Verhältnis zur Akademie Punin sehr angespannt. Die Aufnahme Prishyas am IAA hat die Konkurrenz der beiden Spitzenforschungszentren angeheizt und auf eine neue Stufe gehoben. Besonders Magister Tagenion hat mittlerweile einen regelrechten Hass auf seine alte Akademie entwickelt, die sich seiner Meinung nach allen konzentrierten Forschungsbemühungen entgegenstellt, und versucht gezielt, vielversprechende Forscher abzuwerben und





Projekte Punins mit gildenpolitischen Mitteln zu behindern.

Die Zusammenarbeit der tulamidischen Akademien mit denen eher güldenländischer Prägung ist traditionell nicht besonders gut. Auch die Gründung des IAA konnte daran nichts ändern. Um Zugriff auf gut gehütete Geheimnisse wie magische Glyphen oder sinistres Wissen der alten Kophtanim zu bekommen, wirbt Rhayodan de Porcupino immer wieder Spione an, die sich in seinem Auftrag in Fasar, Rashdul, Mherwed oder Khunchom einschleichen und dort diese Kenntnisse erwerben sollen. Gerade die Khunchomer Spektabilität Khadil Okharim zählt nicht erst seit der APPLICATUS-Affäre zu seinen Intimfeinden. Die anderen Magister des Instituts wissen nichts von diesen Aktivitäten, seine Gemahlin Meliodane hingegen ist eingeweiht und hält ihm den Rücken frei.

Das sagenumwobene zweite Kellergeschoss existiert tatsächlich, allerdings wissen nur die Spektabilitäten, wie man den geheimen Zugang öffnen kann. Neben einem leeren Hangar für das in ferner Zukunft geplante Limbus-Schiff findet sich hier tief unter der Erde ein großer Saal, in dem im Geheimen an den Dunklen Pforten geforscht wird. Während an anderen Akademien 'nur' alte Pforten instand gehalten werden, träumt man in Kuslik davon, ein neues Netz von *Sphärentunneln* zu schaffen und so alle Magierakademien Aventuriens zu verbinden. Ein erster Erfolg ist hierbei eine experimentelle Dunkle Pforte, bei der man das gewünschte Ziel – eine der Akademien mit alten Pforten – durch richtige Ausrichtung von magischen Steinen am Portal wählen kann. Das Portal funktioniert derzeit bei etwa jeder zweiten Anwendung und nicht nur einmal mussten bereits Rettungsmissionen für im Limbus gestrandete Magier gestartet werden.

Der Vorbesitzer des Palazzo, Comto *Helophin Trabbacantes*, kam in den namenlosen Tagen des Jahres 1012 BF unter mysteriösen Umständen ums Leben. Dies war auch der Grund, warum das prachtvolle Anwesen für die Gilden günstig zu erwerben war. Bis heute hält sich hartnäckig das Gerücht, dass die Schwarzmagier etwas mit diesem für die Gilden so günstigen Todesfall zu tun hatten. Jost und Feria Zertel müssten etwas über die Vorkommnisse wissen, doch offenbar klafft gerade diese Nacht betreffend eine eklatante Erinnerungslücke in ihrem Gedächtnis.

Der kinderlose Comto hingegen geht seither als *Gefesselte Seele* im Haus um, und da der Geist ein interessantes Studienobjekt darstellt, haben es die Magister bislang nicht für nötig gehalten, den Geist auszutreiben oder von seinem Leiden zu erlösen. Die Boron-Kirche hat bislang noch nichts davon erfahren, wäre jedoch sicherlich nicht gerade entzückt.

Szenarioideen

Der Mörder ist immer der Gärtner

Ein Druide hat sich als Gärtner am Institut eingeschlichen, um das Treiben der Magier genauer zu beobachten. Bislang ist es ihm als Meister des SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT auch stets gelungen, sich vor den Magiern zu verbergen. Der skrupellose Mehrer der Macht will die letzten Geheimnisse der Druidenschaft vor dem ungezügelten Forschungsdrang der Magier beobachten und sabotiert alle diesbezüglichen Bemühungen nach Kräften. Als die Übertragungsversuche des BLICK IN DIE VERGANGENHEIT in die gildenmagische Repräsentation Früchte zu tragen beginnen, intensiviert er seine Bemühungen und schreckt selbst vor Mord nicht zurück.

Denn sie wissen nicht, was sie tun

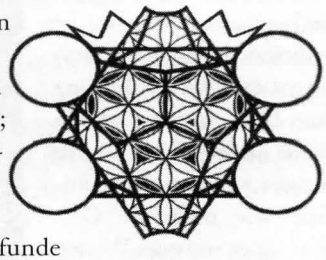
Ein neues Projekt fesselt die Forscher am IAA: einer Arbeitsgruppe ist es kürzlich gelungen, eine labile Minderglobule kontrolliert kollabieren zu lassen und die dabei entstehende Astralenergie nutzbar zu machen. Nun machen sich viele Magister des Instituts mit Feuereifer daran, dieses hochpotente Verfahren zu perfektionieren und zu erweitern.

Bei ihren letzten Versuchen sind die Magier den Feenwelten bereits gefährlich nahe gekommen, so dass die dort beheimateten Feenwesen alarmiert einen Gegenangriff vorbereiten.

Ein Auftraggeber mit guten Kontakten ins Feenreich – etwa Seekönig Palamydas von den Zyklopeninseln – erteilt den Helden nun die Aufgabe, die begeistert experimentierenden Magier von ihrem Tun abzuhalten, bevor die Situation eskaliert.

Die Schule der variablen Form zu Mirham

Vollständiger Name: Akademie der Vier Türme zu Mirham / Schule der variablen Form der Unbelebten Materie
Standort: Mirham, Alanfanisches Imperium
Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden
Spezialgebiet: Magische Verformungen, Golembau und Erforschung echsischer Magie (Merkmale *Objekt* und *Umwelt*)
Größe: klein
Spektabilität: Salpikon Savertin
Personen der Historie: Al'Gorton, Hofmagier des Königs zu Mirham und Akademiegründer (ca. 710 – 774 BF); Janana Irsgrim, Akademiegründerin (732 – 781 BF); Zurbaran von Frigorn, vollendeter Chimärenmeister (ca. 933 – 999 BF); Vespertilio Organo, Chimärenerschaffer (945 – vmtl. 1023 BF); Vermis Gulmaktar, Golembauer (951 BF – vmtl. 1023 BF)
Bedeutende Abgänger: Arachnor von Shoy'Rina, Herrscher über die Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe* (*971 BF); Domaris von A'Tall, Privatgelehrte im Kosch (*977 BF); Rhayodan de Porcupino, Spektabilität von 994 bis 997 BF, heute Spektabilität am Institut der Arkanan Analysen zu Kuslik (*957 BF); Meisterin Yolande, Golembauerin in Altzoll (*998 BF)



Fachliche Reputation: Mirham gilt als kleine, aber profunde Forschungsstätte von Freigeistern. Bei älteren Semestern in der Gelehrtenschaft hält sich ein aus früherer Zeit rührender Ruf als Brutstätte für Borbaradianer und Chimärenschöpfer.
Einfluss: groß (vor allem in schwarzmagischen Kreisen)
Finanzkraft: groß
Ausstattung: sehr groß für Forschung, ansehnlich bis groß für Lehre
Bibliotheksbestand: groß

»Kein König, kein Gott, kein Erzdämon herrscht über den freien Geist. Eingebung, Kühnheit, Vernunft und Zweifel sind die vier Türme, auf denen das Genie sein Werk errichtet.«
—Inschrift über dem Bibliotheksportal der Schule der variablen Form, Übersetzung aus dem Zhayad

An der Mirhamer Magierakademie widmet man sich der Umformung und Nutzbarmachung von leblosem Material in vielerlei Gestalt: Zaubersprüche verflüssigen oder verfestigen Stoffe. Alchimie veredelt exotische Zutaten zu potenten Elixieren, Rauschmitteln oder Giften. Der schöpferische Geist verwandelt eine Holzstatue mittels angerufener Mächte in eine vom Lebensfunken entflammte Kreatur. Seit einigen Jahrzehnten sind die Mirhamer von den Möglichkeiten fasziniert, Magie in Edelsteine zu binden und Zauber durch die Kristallstruktur zu wirken. Die Freiheit des Geistes und der Wissenschaft wird hier in der Theorie groß geschrieben, in der Praxis bleiben aber pragmatische und politische Zwänge spürbar.
Spektabilität Salpikon Savertin ist Gildensprecher der Schwarzen Gilde und legt Wert darauf, dass die Schule keine Dämonenpaktierer als Gäste oder Mitwirkende duldet. Die Regularien des *Codex Albyricus* werden nicht zu offen verletzt, um Gegnern der Gilde nicht in die Hände zu spielen.
Formell gehört die Schule zum Palast des Mirhamer Königs und Ihre Spektabilität trägt den Titel des Ersten Hofmagiers. Dessen Aufgaben nimmt tatsächlich ein Stellvertreter wahr. Die Akademie besitzt umfangreiche Ländereien und mehrt ihren Reichtum mit dem Verkauf von Rauschkraut, Giften und Golems.

Die Geschichte der Schule der variablen Form

763 BF: Der Mirhamer Hofmagier Al'Gorton rettet König Alvaro von Shoy'Rina vor einem mittels einer Giftschlange durchgeführten Anschlag. Ihm wird die Bitte gewährt, die Akademie der Vier Türme (so der Gründungsname) zu errichten. Janana Irsgrim, eine Kennerin borbaradianischer Veränderungsmagie, verleiht dem gewagten Bauwerk mittels einer Ritualform des METAMORPHO FELSENFORM sein heutiges Aussehen.
Efferd 774 BF: Al'Gorton verschwindet während eines heftigen Unwetters von der Plattform des Konzilienturms. Irsgrim folgt ihm als Spektabilität nach.
964 BF: Magister Zurbaran, Kustos der Bibliothek, stiehlt der Akademie wertvolle chimärologische Schriften, größtenteils von der Hand Al'Gortons. Er setzt sich nach Nordaventurien ab. Seitdem hat die Schule viel Wissen um den CHIMAEROFORM verloren.
994 BF: Salpikon Savertin erscheint an der Akademie und gibt an, ein Forschungsreisender "aus dem Osten" zu sein. Er wird nach schwierigen Prüfungen als Magister für Echsisch und Arkanogenese sowie Kustos der Bibliothek aufgenommen. Bereits **997 BF** wird er Spektabilität der Schule, **1003 BF** Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden.
1017 BF: Savertin gründet den *Bund der Schatten*, eine ihm ergebene Gruppe von Schwarzmagiern, die heimlich die Anhänger des zurückgekehrten Dämonenmeisters Borbarad verfolgen. Die Akademie dient als Sitz des Bundes. Im **Efferd 1017** zerstören die Schatten das *Kloster Unseres Heiligen Herrn Borbarad von Gorien* bei Mirham.



10. Hesinde 1019 BF: In Mirham zerbricht der Gildenrat der Bruderschaft der Wissenden an der Frage, ob man Borbarad unterstützen oder verdammen soll. Er bleibt für Jahre aufgelöst.
8. Tsa 1019 BF: Die Schatten laufen in eine Falle Borbarads und werden in der *Seeschlacht von Andalkan* von der Flotte des Dämonenmeisters geschlagen, der Bund der Schatten fast vernichtet. Der Verlust vieler Schulangehöriger schwächt die Akademie auf Jahre.
1020 BF: Abschluss der jahrelangen Entwicklung von gildenmagischen Versionen der sieben klassischen Borbaradianerformeln (ohne blutmagische und dämonische Komponente) unter der Leitung des Mirhamer Magisters Karjunon Silberbraue. Veröffentlichung der 'de-borbaradianisierten' Zauber.
1034 BF: Die Schatten siedeln in eine neue Niederlassung in Fasar um.

Leben an der Akademie

An der Mirhamer Schule sind Arbeits- und Wohnräume kostspielig ausgestattet, erlesene Speisen und berauschende Mittel stets zur Verfügung, ein Leibsklave immer einen Wink entfernt. Die Magier sehen in der Vereinigung von Luxus und einem für die Forschung brennenden Geist die bestmöglichen Voraussetzungen für exquisite wissenschaftliche Arbeit. "Aus Diamanten lodert das hellste Feuer", sagt man hier. Dass sich die Magier auch angesichts vieler Verlockungen nur selten im Müßiggang verlieren, ist dem Konkurrenzdruck geschuldet: Ein Fehler im Labor oder dem Invokationsraum mag jedem mal passieren, koste er auch das ein oder andere Menschenleben. Aber wer – umnebelt von Genüssen oder beeinträchtigt durch die Intrige eines Rivalen – dauerhaft keine ausreichende Leistung mehr zeigt, wird bald der Schule verwiesen. Andere Gelehrte und Lehrmeister warten nur darauf, an die Akademie berufen zu werden. Manchen Schwarzmagiern gilt es als prestigeträchtig, einige Jahre an "den vier Türmen" gewirkt zu haben. Andere erhoffen sich großzügige Mittel für ihre eigenen Forschungen oder wollen wertvolle Kontakte zu Granden und Königshof knüpfen.

Ausbildung

Zwar hängen in der Akademie Unterrichtspläne aus, doch mit der Praxis haben sie nur wenig gemein. Die Ausbildung baut von Anfang an auf die Selbstorganisation und -einschätzung der Schüler: Sie entscheiden größtenteils selbst, wann sie sich welchem Fach widmen und ob sie ihre Kenntnisse in Einzelarbeit, in der Gruppe oder mit Hilfe eines Meisters erwerben. Die Magister der Schule lassen Lehrstunden oft zugunsten ihrer Wissenschaften ausfallen und rufen mitunter nach wochenlanger Abwesenheit von jedem Unterrichtsraum plötzlich zu einem dreitägigen Seminar auf, um die Lehrinhalte nachzuholen. Mittelchen gegen Erschöpfung sind höchst beliebt. In diesem "benbukkulischen Durcheinander" (so Spektabilität Khadil Okharim aus Khunchom bei einer Höflichkeitsvisite) haben vor allem Neulinge Probleme. Die Eleven sind ihren Tutoren auf Gedeih und Verderb ausgeliefert.
Der Gedanke, dass sich ein freier Geist nur entwickeln kann, wenn man ihn nicht einschränkt, geht so weit, dass kaum Verbote für die Scholaren existieren: Sie dürfen die Stadt aufsuchen, außerhalb des Geländes Magie wirken, Rauschmittel konsumieren und kennen keine Pflicht zur Anwesenheit oder zur Nachtruhe. Letztendlich zählt nur das Bestehen der Prüfungen. Und wer sich nicht schon früh die Ratschläge seiner Tutoren zu Selbstdisziplin zu eigen macht, bereut es bald.
Es wird Wert auf Kenntnisse in Zhayad, Bosparano, Ur-Tulamidya und – unter den Magierakademien einzigartig – in der zungenzerfetzenden Konsonantik des Rssahh gelegt. Bedeutende Fächer sind neben den gildenmagischen Klassikern die Transformation von Unbelebtem (sowohl mit profanen als auch mit arkanen Mitteln), die Niedere und Hohe Alchimie und die Botanik (insbesondere Lotospflanzen). Einige Spezialgebiete sind traditionell unterrepräsentiert, weil entweder die Lehrkräfte fehlen oder sie als zweitrangig eingeordnet werden: So etwa Nekromantie (die man lieber den "Leichenbuddlern" aus Brabak überlässt), Elementarismus, religiöse Unterweisung und Dämonenbeschwörung jenseits der Golemerhebung.
Jedes Fachgebiet wird auf zwei verschiedene Arten geprüft: Bei der *probabor ad libitum* kann der Scholar die Umstände nach seinem Gusto wählen. Ihr folgt bald die *probabor iussu magistro*, welche dieselben Fähigkeiten unter Anspannung prüft, ohne dass sich der Scholar vorbereiten kann. So wird bei der *Arkanatio* der Novize aus dem Bett geholt und in verdunkelte Kellerräume gesperrt, in denen auch ein aggresiver, lichtscheuer Daimonide entfesselt wurde – nie ist der Schüler froher, den FLIM FLAM vollbracht zu haben. Beim ABVENENUM, ebenfalls ein Novizenzauber in Mirham, wird dem Prüfling mitgeteilt, dass eine seiner Mahlzeiten der nächsten drei Tage vergiftet sein wird. Oft kommen die Scholaren an die Grenzen ihres Astralreservoirs. Die Studiosi lernen früh, die Verbotenen Pforten zu öffnen. Wer in den vielen Prüfungen scheitert, lernt durch Schrecken, Schmerz und Demütigung – oder zerbricht daran.
Jährlich erhalten zwei oder drei Studiosi aus den eigenen vier Türmen das Akademiesiegel. Doppelt so viele erhalten die Adeptenwürde gegen hohe Prüfungsgebühren und entstammen den Stuben unabhängiger Lehrmeister, zu denen Savertin gute Kontakte pflegt.

Typische Unterrichtsstunden: Lectio: Die Lebensmagie im Urteil der spätelemitischen Denker (fällt aus); Übung: Hartes Schmelze für Fortgeschrittene (Block); Zeichenübung: Extraktion einer Kristallthesis (fällt aus); Übung an Sklaven: Tierische Gifte und ihre Abvenetion (Block); Syntax des Rssahh; Feinheiten der Lehmmodellierung: Gliedmaßen II ~~(fällt aus)~~ ~~(findet statt!)~~ (fällt def. aus!!!); Exkursion: Lotos und Orchideen im Tal von T'Shant, 16.-22. HES
Höchstes Lob eines Magisters: "Meine Hochachtung, Studiosus. Es ist offensichtlich, wie sehr du dem Boronwein und nächtlichen Palastorgien in der vergangenen Zeit zugetan warst. Und dennoch hast du einen veritablen DESINTEGRATUS zum Abschluss gebracht. Weiter so!"
Größte Furcht der Scholaren: "Novize, ich denke, es tut dir gut, wenn wir eine weitere *probabor iussu magistro* ansetzen."
Redewendung: "Eine Viper sehen." (Eine große Chance ergreifen. Spielt auf den Akademiegründer Al'Gorton an, der den König vor einer Giftschlange bewahrte.)



Die Akademie im Jahreslauf

Namenlose Tage: intensive Arbeiten, oft Kulminationspunkt für lange vorbereitete Tränke und Golemerhebungen
Praios: Ferienzeit, denn "im Mond des Sonnengottes zaubert es sich ohnehin wie in thorwalschem Rübenbrei" (Medicus Ilsur).
Rondra/Efferd: Regenzeit, keine Expeditionen, intensive Prüfungszeit für Scholaren
30. Efferd, Prüfungsfest: Wichtigste Abschlussprüfung der Candidati
7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Tag der offenen Tür für Höflinge Mirhams und zahlungskräftige Besucher; Feuerwerk und alchimistische Spielereien. Einige Novizen verkleiden sich als Golems, um die von der Schwarzkunst angenehm gegruselten Besucher zu erschrecken.
30. Hesinde, Erleuchtungsfest: Schuljahresende, Erleuchtung der Akademie durch Kerzen und Laternen, Abschlussfeier der neuen Adepten
Tsa/Phex: Regenzeit
Ende Peraine: *Thaumaturgisches Bankett* am Königshof zu Mirham, wo Magier aus ganz Südaventurien ihre besten arkane Werke vorführen und sich vom dekadenten Hof beklatschen lassen: Illusionen, Elixiere, Golems, Chimären und Dämonen. Der beste Beitrag wird mit dem hochdotierten *Arkanium-Pokal* prämiert.

Akademie und Umfeld

Im **Königspalast** von Mirham findet die Schule unter den Höflingen Gönner, Geldgeber und um Verschwiegenheit bedachte Auftraggeber für ausgefallene Gifte, Fallen und magische Wächter. Die Zauberer sind gern gesehene Gäste und Unterhalter auf Feiern. Manchmal erbittet sich eine gelangweilte Grandessa von Seiner Spektabilität einen "wohlgewachsenen und geistreichen Novizen" als Gesellschaft für einige Tage. Mitunter verstrickt sich ein Magier in den ewigen Intrigen des Hofes. Zu den größten Unterbrechungen des Akademiebetriebes kommt es, wenn der König einen ausländischen Gast beeindrucken will, indem er "seine Zauberer" vollzählig antreten lässt, damit diese "eine bescheidene Kostprobe ihrer Künste" zeigen. Die Akademie steht dann für einige Stunden fast leer.
Mit der magischen Fakultät der **Universität von Al'Anfa** arbeitet man gut zusammen. Es findet ein Austausch von Gastdozenten statt. Savertin lehrt einmal im Mond für eine Woche Theorie der echsischen Magie in Al'Anfa. Die unterschiedliche Ausrichtung beider Schulen erzeugt nur wenige Konkurrenzbereiche. Savertin hat die Magische Fakultät gefördert und ihre Anerkennung als Akademie der schwarzen Gilde 1013 BF ermöglicht.
Die dämonischen Praktiken in Alchimie und Lebensmagie werden – wie bei vielen anderen Schwarzkünstlern auch – von der **Al'Anfaner Boron-Kirche** geduldet. Vorzeigbar sind schriftliche Dispense "zu Studienzwecken". Unausgesprochene Bedingung ist, dass sich die Akademie jeder nekromantischen Betätigung enthält. Im Gegenzug sind die Mirhamer dazu angehalten, die *Hand Borons* mit ihren Erzeugnissen auszustatten.
Mit der **Dunklen Halle der Geister zu Brabak** steht man traditionell in wissenschaftlicher Fehde, die sich nur wenig aus der politischen Rivalität Al'Anfas und Brabaks speist. Die Animositäten sollen 868 BF begonnen haben, als der Tod der Brabaker Akademieleiterin nach dem Kontrollverlust über eine Chimäre ausführlich von der Mirhamer Spektabilität kommentiert wurde, inklusive der Auflistung aller begangenen Ritualfehler. Üblicherweise verspottet man die Gegenseite. Seltener geraten einzelne Akademiemitglieder mit Zauberei aneinander.

Sprachrohr der Schwarzen Gilde

Die Bruderschaft der Wissenden ist nur ein loser Verbund von Akademien, Zirkeln und Lehrmeistern. Gildenrat und Convocatus Primus haben kaum Kompetenzen, um in Werk und Lehre der Mitglieder einzugreifen. Wichtig ist die Bruderschaft

Die Schule der variablen Form in den Augen der/des …
… Weißen Gilde: "Ich weiß nicht, was mir diese wortreichen offenen Briefe aus Mirham sagen sollen. Gute Schwarzmagier, böse Schwarzmagier? Es sind immer noch verdammte Schwarzmagier! Auch die Mirhamer können nicht unter den Tisch kehren, dass sie sich dämonischer Zauberei bedienen."
… Grauen Gilde: "Wir sind hier nicht im Magierpalast von Mirham." (Magister zu einem Scholar, der sich über Unterbringung, Essen oder strenge Regeln beklagt.)
… **Volkes**: "Sie können Zauberdinge bauen, Steine wie Butter formen und totem Holz Leben einhauchen. Aber bezahlen können das nur die Reichen. Dreckige Hungerleider bekommen von den Magiern ein paar Oreal und dienen dann für Versuche mit Rauschmittel, Gift und weiß der Namenlose was. Aber wir normalen Leute haben nichts mit der Akademie zu schaffen."

Was man in der Schule der variablen Form über … denkt.
… Weiße Gilde: "Man sehe sich nur ihre Akademien an: Kalt, ungemütlich, keine Leibsklaven, überall verkniffene Regeln. Kein Wunder dass ihr Geist verdorrt ist. Sie wissen es nicht besser, als sich an überkommene Ideologien und heuchlerische Kulte zu halten. Wusstet Ihr, dass im Mittelreich schon jedes vierte magiebegabte Kind auf eine weißmagische Schule geht? Einfach schrecklich."
… Graue Gilde: "Dort hat man große Leistungen erzielt, aber Forschung ist kein Selbstzweck, sondern muss dir neue Fähigkeiten, neue Mächte eröffnen. Ich habe in Punin ein Zweitstudium absolviert und Collega Smeraldo hier hat einige Zeit in Festum spioniert. Erheiternd, wie sie sich dort immerwährend im Kreis drehen."
… Kirchen: "Brillantes Konzept: Man etabliere im Volk den Glauben an etwas nicht Nachprüfbares – nennen wir es Seele –, das jeder mit seinem Handlungen zu pflegen habe. Nun erkläre man sich selbst zum Hüter über die Regeln für das Heil der Menschen. Schon kann man Respekt, Abgaben und Opfer einfordern. Der größte Betrug aller Zeiten – nur wahre Freigeister fallen nicht darauf herein."
… Dämonenpaktierer: "Ungeduldige und zu kurz Denkende. Nüchtern betrachtet zieht man aus dem Pakt über längere Zeit mehr Schwäche als Stärke: das eigene Werk wird verdorben, der freie Wille untergraben. Für den Akademiebetrieb recht ungeeignet, denn wer will schon einem potenziellen Erzdämonenknecht Verantwortung übertragen? Und wenn man von der Existenz einer Geistseele überzeugt ist, sieht die Bilanz noch schlechter aus."



insbesondere zur Repräsentation und Legitimation nach außen, gegenüber anderen Gilden, Kirchen und Reichen. Savertin bemüht sich, die Reputation der Schwarzmagier zu verbessern.
Der Verwaltungsaufwand ist gering. Wo Saldor Foslarin in Gareth drei Dutzend Archivare und Scriptoren in Gildenangelegenheiten beschäftigt, sind es in Mirham nur zwei Schreiber. Sie verschicken mittels magischer NUNTIOVOLO-Botenfledermäuse Einladungen zu Konventen, Ergebenheitsadressen an Machthaber und die üblichen Dementis nach aufgebauschten angeblich schwarzmagischen Vorfällen. Sonst ist nicht viel zu tun. Mitglieder der Bruderschaft der Wissenden tragen ihre Zwiste untereinander selten vor dem Gildengericht aus: Sie verhöhnen den Feind im *Salamander* oder dem *Spiegel der Schwarzmagie* und lassen Flüche, Dämonen und gedungene Attentäter sprechen.

Wissen ist Macht, Forschung ist Wissen

Wissenschaftliche Ziele der Akademie kommen und gehen mit einzelnen Lehrmeistern. Hier einige Vorhaben, die längerfristig von Bedeutung sind:

- Die Umsetzung von weiteren Borbaradianerzaubern in die gildenmagische Repräsentation stockt: Manch einer sieht nach Borbarads Entrückung keine übermäßige Gefahr mehr in den Borbaradianerzaubern. Magister Silberbraue will seine Schlüsseltechniken aus der Zauberwerkstatt nicht preisgeben, so lange er nicht besser an den Lizenzeinnahmen neuer Formeln beteiligt wird. Zudem müssten seltene borbaradianische Zauber erst erlernt und gemeistert werden. Die Akademie sucht halbherzig nach der Thesis für HERZSCHLAG RUHE und PANIK ÜBERKOMME EUCH.
- Spektabilität Savertin hat die Saurologie zu einem Spezialgebiet der Schule gemacht – und anders als ein Rakorium erforscht er die Echsen nicht, weil er sie fürchtet, sondern weil er sich ihre uralten Künste aneignen will. Expeditionen führen zu Pyramiden im Regenwald und den Echsensümpfen. Die Bibliothek sammelt Papyri und Schlangenpergament mit Schriftzeichen in Zelemja, Chrmk und kaum entschlüsseltem Chuchas. Besonders fasziniert die Magier die Kristallomantie mit ihren Möglichkeiten der Matrixspeicherung und des geringen Verbrauchs von Kraft. Magister kaufen in Al'Anfa und Fasar Smaragde, Aventurine, Obsidiane, Zirkone und Rauchquarze von besonderer Größe und Reinheit. Sangurit-Kristalle aus dem Regengebirge nutzt man als Kraftspeicher nach echsischem Vorbild. Savertin und Magistra K'Hestofer beherrschen nach Exerzitien und jahrelangem Studium die kristallomantische Repräsentation. Ihr Ziel ist dabei weniger, einzelne Formeln der Achaz in das Korsett der gildenmagischen Repräsentation zu pressen. Vielmehr wollen sie die Kristallomantie als neue Kunst an den menschlichen Magierakademien etablieren, die insbesondere bei zeit- und astralintensiven Zaubermanipulationen der Gildenmagie überlegen sei. Die Übersetzung von DESINTEGRATUS und STEIN WANDLE in die kristallomantische Repräsentation zu Demonstrations- und Forschungszwecken steckt noch in den Anfängen.
- Der Großteil des Wissens über die Erschaffung von Golems geht noch auf Al'Gorton zurück. Für die Mirhamer ist die Schöpfung von neuem Leben (hier sagt niemand "künstliches" oder gar "unheiliges Leben") Naturrecht und Ausdruck eines freien Geistes. Die Golemwerkstatt versteht sich auf die Anwendung des STEIN WANDLE auf Holz, Lehm und Wachs – Materialien, die Asfaloth gefällig sind. Die Berichte von Stein-, Eisen-, und Rauchgolems aus Yol-Ghurmak in den Schwarzen Landen treibt den Mirhamern den Neid ins Gesicht. Sie experimentieren bislang erfolglos mit weiteren Werkstoffen und würden für die STEIN WANDLE-Varianten anderer Erzdämonen gutes Gold zahlen. Die Suche nach einer Golemerschaffung ohne dämonische Komponente hat man schon vor über 100 Jahren nach vielen Versuchsreihen aufgegeben und ist überzeugt: Die dämonische Belebung ist die effektivste Form. Berichte von mächtigen elementaren Golemiden aus Gorien werden als Übertreibungen belächelt.

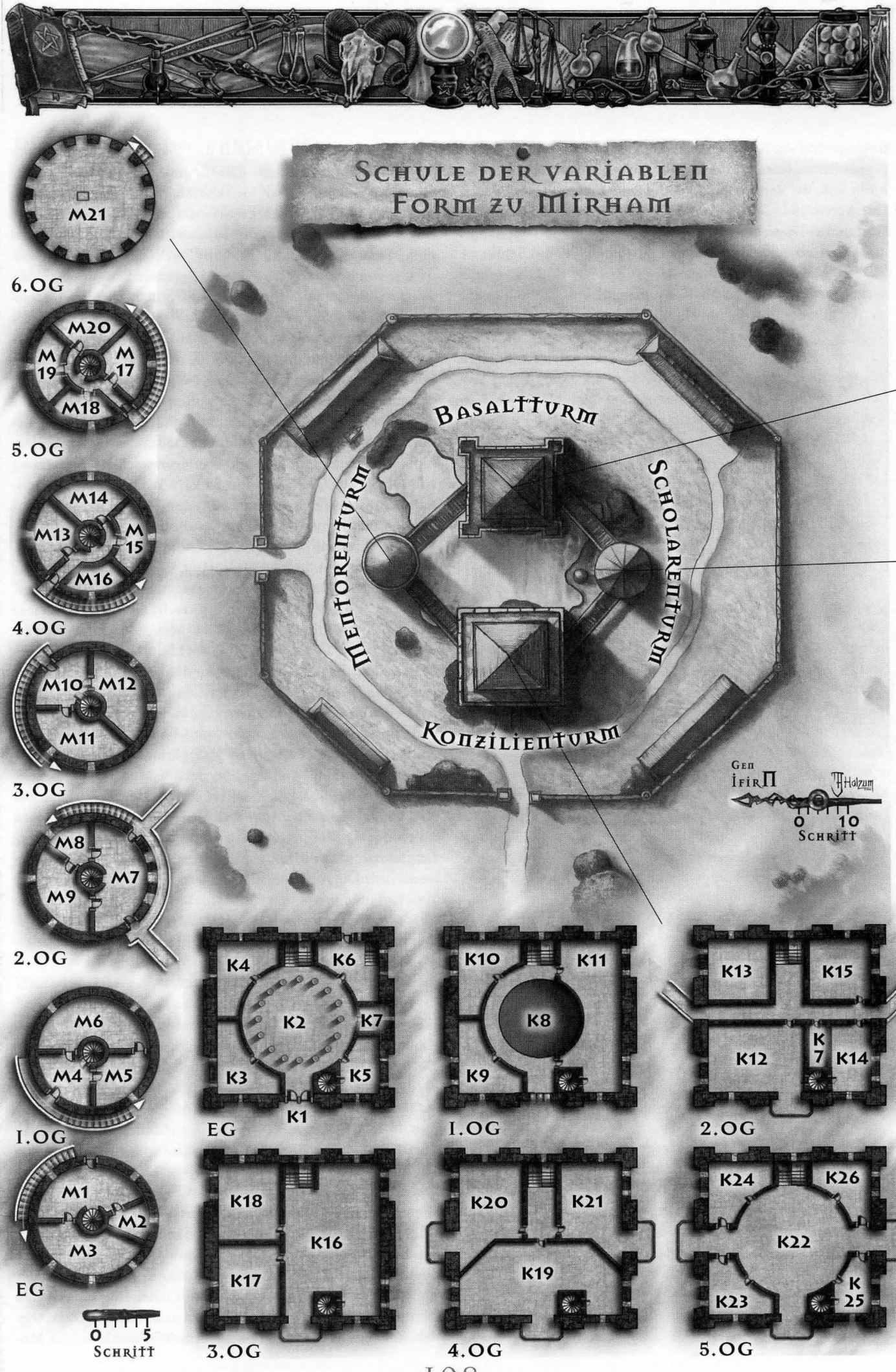
Ein Rundgang durch die Schule der variablen Form

Umgebung und Anlage

Die dunkelgrauen und schwarzen Türme der Akademie erheben sich am Südrand Mirhams aus dem Dschungel und sind über einen gepflasterten Weg zu erreichen. Weiter westlich werden auf einer der akademieeigenen **Plantagen** Zithabar und Vragieswurzel angebaut. Dahinter erstreckt sich bereits der ewige Dschungel mit den schneebedeckten Gipfeln des Regengebirges am Horizont.
Eine **Mauer** umgibt das Gelände der Akademie. Gedungene Maru-Söldner, gerüstet mit Krummschwert und Platte, bewachen die Zugänge. An die Mauer drängen sich vier **Rohrhütten**, die als Stall, Remise, Wurzelpresse zur Boronweinherstellung und Unterkünfte für über 50 Waldmenschen-Sklaven genutzt werden.
Die vier mit Objektmagie geformten Turmgebäude sind in acht Schritt Höhe untereinander durch geschwungene Steinbrücken verbunden. Zwischen den Bauwerken erstreckt sich ein flacher **Lotosteich**, in dem einige misslungene Morfu-Huhn-Chimären und Katze-Kröte-Hybriden ihr Dasein fristen.

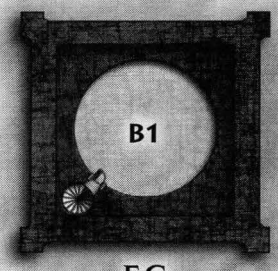
Konzilienturm

Der 45 Schritt hohe Hauptturm dient Studium, Lehre und dem Empfang von Besuchern. An der grauen Außenmauer mit Kragsteinen wächst Blutblatt. Zwei Lehmgolems namens *Iltapeth* und *Istapher* bewachen das **Eingangsportal (K1)**, neben dem eine Glocke hängt. Gäste treten zuerst in die prachtvolle **Säulenhalle (K2)** aus grünem Marmor, in der ein (wenig beachteter) Boron-Altar steht. Deckenmalereien ehren frühere Spektabilitäten und Großtaten der Arkanologie.
Neben der Haupttreppe führt eine Geheimtreppe von den Zimmern der Spektabilität (**K31**) bis zum Keller und ermöglicht unbemerkten Zugang zu jedem Stockwerk. In der **Mo-**

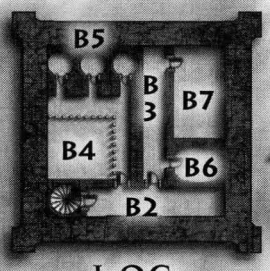

Schule der variablen Form zu Mirham
Basaltturm
Scholarenturm
Konzilienturm
Mentorenturm
M21
6.OG
M20
M19
M17
M18
5.OG
M14
M13
M15
M16
4.OG
M10
M12
M11
3.OG
M8
M7
M9
2.OG
M6
M4
M5
1.OG
M1
M2
M3
EG
0 5
Schritt
Gen Ifirn
Holzum
0 10
Schritt
K4
K6
K2
K7
K3
K5
K1
EG
K10
K11
K8
K9
1.OG
K13
K15
K12
K7
K14
2.OG
K18
K16
K17
3.OG
K20
K21
K19
4.OG
K24
K26
K22
K23
K25
5.OG



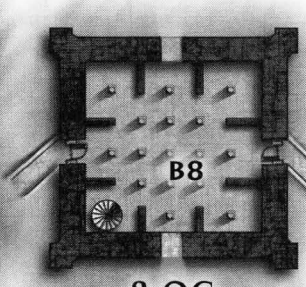




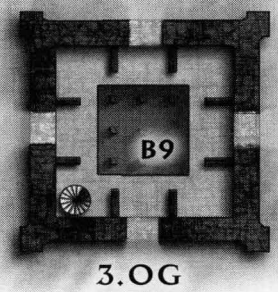
EG



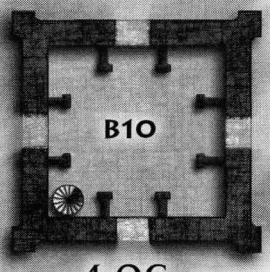
1.OG



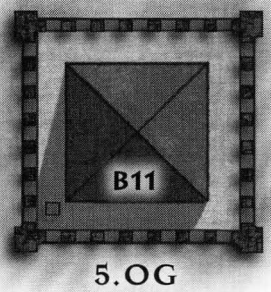
2.OG



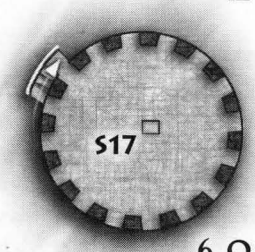
3.OG



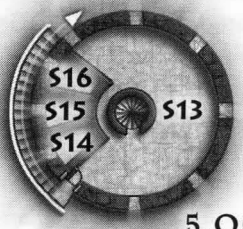
4.OG



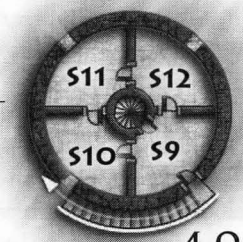
5.OG



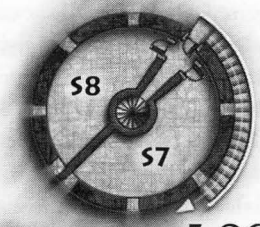
6.OG



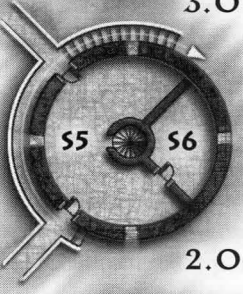
5.OG



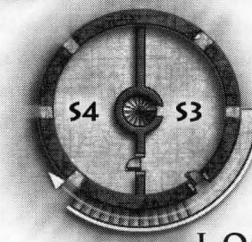
4.OG



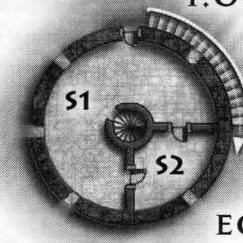
3.OG



2.OG



1.OG



EG



Konzilienturm

K1 Hauptportal
K2 Säulenhalle
K3 Empfangsraum
K4 Schreibstube
K5 Zimmer der Heilung
K6 Arsenal (mit Zugang zum Untergeschoss)
K7 Abtritt
K8 Galerie
K9-K11 Seminarräume
K12 Kleines Laboratorium
K13 Versiegelte Kammer
K14 Mohaccahöhle
K15 Raum der Versenkung
K16 Großes Laboratorium
K17 Lotoslabor
K18 Lager
K19 Invokationsraum
K20 Skulptorium
K21 Vivisektionsraum
K22 Symposium
K23 Kabinett
K24 Labyrinth
K25 Examinationsstube
K26 Studierstube
K27 Dachterasse
K28 Gästezimmer
K29 Dienerkammer
K30 Tziktzals Kammer
K31-K32 Gemächer des Akademieleiters

Mentorenturm

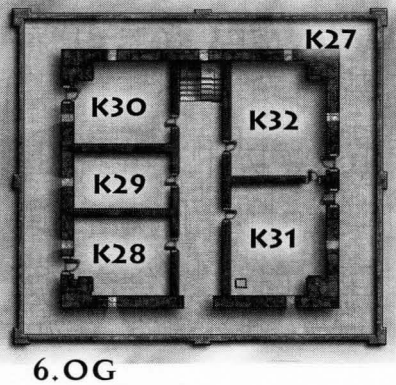
M1 Küche
M2 Vorratsraum
M3 Dienerkammer
M4-M6 Magisterwohnräume
M7 Salon
M9 Abtritt
M9 Caldarium
M10-M12 Magisterwohnräume
M13-M16 Adepten- und Maguswohnräume
M17-M20 Gästeräume
M21 Turmkrone

Scholarenturm

S1 Waschküche und Werkstatt
S2 Schneiderei
S3-S4 Elevenschlafsäle
S5 Speisesaal und Gemeinschaftsraum
S6 Waschraum und Abtritt
S7-S8 Novizen- und Studiosi-Schlafsäle
S9-S12 Adeptenwohnräume
S13 Sternwarte
S14-S16 Studierstuben
S17 Turmkrone

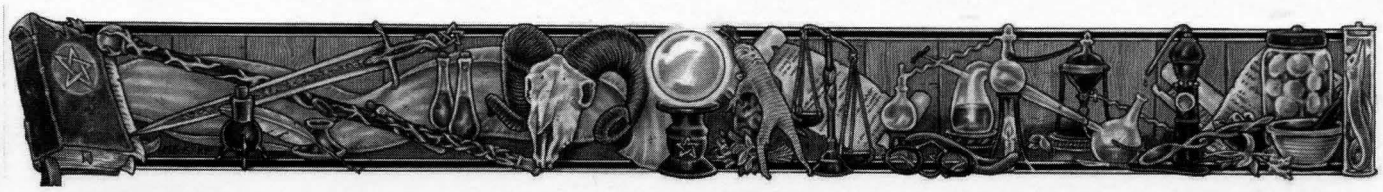
Basaltturm

B1 Al'Gortons Hort
B2 Korridor
B3 Korridor
B4 Basaltverlies
B5 Einzelzellen
B6 Schatzkammer
B7 Occultarium
B8 Bibliothek
B9 Bibliothek
B10 Scriptorium
B11 Turmkrone



6.OG





haccahöhle (K14) frönen Magier und Gäste dem Laster in Form von Alkoholika und Rauchwaren. Eine stets **Versiegelte Kammer (K13)** ist das Produkt einer alchimistischen Katastrophe, bei der vor einigen Jahrzehnten die Wände des Raums unnatürlich belebt wurden. Warnzeichen und Schutzsymbole in Zhayad und Nanduria warnen vor dem Zutritt. Die bedeutendsten Arbeiten der Alchimie und Artefaktmagie werden im **Kleinen (K12)** und **Großen Laboratorium (K16)** sowie dem **Lotoslabor (K17)** durchgeführt. Eine verzauberte Lade hält ihren Inhalt stets auf eisigen Temperaturen, während in einer kunstvollen Glaskonstruktion ständig farbige Flammen brennen und den Betrachter entzücken: die *Feuerfälle*. Häufige Rezepturen sind Elixiere wie Antidot, Prophylaktikum, Charismaelixier und Lotostrunk, Rauschmittel wie Boronwein, Marbos Odem und Samthauch sowie Gifte wie Schwarzer Lotosstaub, Purpurblitz und Kukris aus der Mirhamer Seidenliane. Im **Skulptorium (K20)** arbeiten Schüler an Formen aus Lehm, Alabaster und Mohagoni oder schleifen Jade und andere Gemmen. Hier entstehen in manchmal wochenlanger Arbeit die Leiber neuer Golems. Im **Vivisektionsraum (K21)** studiert Savertin die Anatomie von Kreaturen am toten wie lebenden Objekt und bannt wichtige Operationen in ein Weißes Auge. Der **Invokationsraum (K19)** mit verschiedenen Beschwörungssternen ist der von astralen Kräften geschwängerte Geburtssaal für neues Leben in Körpern aus Holz, Lehm oder Wachs. Das **Symposium (K22)** beherbergt ein Schwarzes Auge und dient als Konferenzort, der schon viele Beratungen des schwarzmagischen Gildenrats gesehen hat. Im **Kabinett (K23)** stellt Savertin allerlei Kuriositäten, zum Teil Fundstücke seiner eigenen Expeditionen, zur Schau: mehrere von ihrer Belebung verlassene Golems, die präparierte Schwinge eines Perldrachen, Achaz-Skelette und ein Hornechsenschädel, Dschungelgötzen aus Ebenholz, einen Monolithen von *Bastrabuns Bann* und eine Bronzestatue des Kr'Thon'Chh. Auf dem Dach des Turmes sitzen oft Harpyien.

Mentorenturm

Der 30 Schritt hohe Nordturm mit den Unterkünften der Magister ist von einem kleinen Kräutergarten umgeben. Gravierter Speckstein und Obsidiansand markieren Schutzkreise, die gegen niedere und gehörnte Dämonen gerichtet sind. Magier und Gäste benutzen die Treppe im Innern, die geländerlose (!) Außentreppe ist Dienern und Schülern bestimmt. An ihr zeigt sich wieder die Lehrphilosophie der Schule: Wer so berauscht, übermüdet oder abgelenkt ist, dass er an der Außentreppe hinabstürzt, hat sich selbst gerichtet. Das geschieht alle paar Jahre mit Todesfolge und erinnert die Überlebenden an ihre Eigenverantwortlichkeit.

Auf Höhe der verbindenden Turmbrücken liegen die Treffpunkte der Lehrmeister: Der getäfelte **Salon (M7)** mit einem selbstspielenden Garadan-Brett sowie Miolag Kordens Bild *Fuldigor und die Tausendjährige Eiche*. Zudem das **Caldarium (M9)**, ein großes Heißwasserbecken für Schwitz- und Badevergnügen.

Scholarenturm

Der Südturm mit den Unterkünften der Schüler und jüngeren Adepten ist ebenfalls von Schutzkreisen umgeben, die Scholaren und Diener dürfen nur die geländerlose Außentreppe benutzen. Häufig bauen Siralsschwalben Nester in den Mauerfugen.

Basaltturm

Während die übrigen Türme schiefergrau sind, glänzt der Ostturm der Akademie nachtschwarz. Er ist aus antimagischem Koschbasalt errichtet und findet als Hort für die Schätze der Akademie Verwendung. Es handelt sich um den wahrscheinlich größten Koschbasaltbau südlich des Yaquir. Für den Materialtransport mussten vier Potten zwei Jahre lang zwischen Havena und Al'Anfa pendeln.

Von Koschbasalt umschlossen
Zauber, die im Basaltturm gewirkt oder in ihn hineingewirkt werden, sind um 12 Punkte erschwert. Ausgelöste magische Artefakte verlieren 12 ZfP* von ihrer Wirkungsstärke und sind nicht aktivierbar, wenn die ZfP* dadurch unter 1 fallen. Dämonen und Geister haben Schwierigkeiten, durch den Koschbasalt zu dringen.

In den oberen Stockwerken liegen das **Scriptorium (B10)** und die umfangreiche **Bibliothek (B8, B9)** mit ächzenden Regalen voller Periodika, Schriftrollen, Octav-, Quart- und Folio-Bände: Beleuchtet wird sie durch ein Dutzend gelbleuchtender Kristalle aus einem echsischen Tempel (FLIM FLAM *Immerlicht*), die gleißend hell werden, wenn man sie aus dem Turm trägt. Im Zentrum der Bibliothek steht der baumartige Holzgolem *Schwarzborke*, der Bücher mit seinen langen Zweigen durch den halben Turm reichen kann. Wer sich daneben benimmt, bekommt von einem Zweig eine gewischt oder wird von kräftigen Ästen aus der Bibliothek geworfen. Seit Jahren wird man nicht der Bücherwurm-Plage Herr: Aus manchem geöffneten Buch flattern dem Leser Schattenschwärmer entgegen.

Das 1. Obergeschoss ist mit mechanischen Fallen gesichert. Hier haben nur Magister der Schule Zutritt: Im **Basaltverlies (B4)** kauern Gefangene, während unweit – in der **Schatzkammer (B6)** und dem **Occultarium (B7)** – große Reichtümer von Gold, Silber und Edelsteinen, wertvolle Paraphernalia und gefährliche Artefakte und Bücher lagern. Das tiefste Geschoss ist durch machtvolle Magie aus der Gründerzeit versiegelt und darf nur vom Akademieleiter betreten werden. Nur er weiß, welche alten Geheimnisse sich hinter der Tür mit dem dreiköpfigen Schlangensymbol verbergen. Manche sagen, hier befinde sich der **Hort (B1)** des einstigen Akademiegründers Al'Gorton samt einem schrecklichen Vermächtnis.

Tiefe Gewölbe (ohne Plan)

Das Untergeschoss der Akademie kann über den Konzilienturm (**K6** und die Geheimtreppe) und die Innentreppen von Mentoren- und Scholarenturm betreten werden. Scholaren haben keinen Zutritt. Dank der magisch errichteten und wie glasiert wirkenden Wände dringt das Grundwasser des Regenwalds nicht ein. Früher waren die Gewölbe das Domizil des *Bundes der Schatten*. Heute sammelt sich in **Weinkeller, Abstellräumen** und vielen leerstehenden Kammern der Staub. Nach Osten führten früher einige Gänge anscheinend un-

ter den Basaltturm, die jedoch von einer früheren Spektabilität kontrolliert zum Einsturz gebracht wurden. Eine große **Krypta** mit Gräbern der bisherigen Akademieleiter unter den Steinplatten dient manchmal als verschwiegener Treffpunkt intriganter Magier – und den Eleven als Mutprobe, bei der sie aufgetragen bekommen, eine bestimmte Grabinschrift abzupausen. In einer Kuppelhalle mit Mondsilberplatten und Brokatvorhängen befindet sich ein **Zugang zum Limbus**, der Gegenstand von Scholarengerüchten ist.

Personen der Akademie

Salpikon Savertin, Magister ordinarius transformatoricus et saurologicus, Convocatus Primus, Spektabilität

Ohne jedes gildenmagische Legitimationszeichen kam der hagere Mann (*944 BF, wirkt äußerlich wie ein 50jährgier, schwarzes oder bunt gefärbtes Haar, Pfeifenraucher) einst an die Mirhamer Akademie, absolvierte eine steile Karriere und lenkt die Schule seit nunmehr über 30 Jahren. Gerüchte besagen, er komme aus dem Riesland – oder immerhin von Maraskan. Dank großen rhetorischen Geschicks konnte der erfahrene Objekt- und Artefaktmagier sowie begnadete Linguist und Anatom die einzelgängerischen und egomanischen Magier der Bruderschaft immer wieder bündeln und als ihr Sprecher handeln. Mit Wissen ist er freigiebig, jedoch recht restriktiv, was Macht angeht. 1013 BF veröffentlichte er sein gesammeltes Wissen über Anatomie als *Buch der Leiber*. Bei Schülern wie Lehrern ist der distanziert und nüchtern agierende Akademieleiter hoch geachtet, aber kaum geliebt. Ausdauernd und ohne viel Skrupel verfolgt Savertin seine Forschungstätigkeiten: Es ist, als suche er etwas ganz Bestimmtes in den serienweise aufgeschnittenen und examinierten Körpern, in den komplexen Gebilden der alten Chuchas-Papyri und den überwucherten Ruinen aus der Zeit der Echsen. Hin und wieder ist ihm seine wissenschaftliche Neugier bei riskanten Zaubereien und Expeditionen in den Dschungel zum Verhängnis geworden. Das von Savertin propagierte Ideal der ungehinderten Forschung mag der Grund sein, warum er sich gegen Borbarad stellte (der den freien Geist an sich bedrohte) und für das Ansehen der Schwarzen Gilde einsetzt (denn wo Magier verfolgt werden, können sie keine neuen Erkenntnisse gewinnen).

Häufig unterrichtet Savaertin an der Universität Al'Anfa, reist in Gildenangelegenheiten oder bricht mal wieder in die Echsensümpfe auf. Oft begleitet ihn dabei seine Leibdienderin **Tziktzal** (*933 BF, kleine, schlanke Achaz, golden schillernde Augen), die Savertin einst vor Sklavenjägern rettete. Ihre verlorene linke Hand ersetzte er durch eine menschliche. Sie unterrichtet den Meister in Sprache und Mythen der Achaz. Kaum einer weiß, dass Tziktzal eine Ssad'Huar-Dienerin ist und Zauberkräfte besitzt, die denen von Hexen und Kristallomanten ähneln. Für die Bemerkung eines Novizen, dass die beiden schon die Gestalt irgendeines Tieres annehmen müssten, damit sie sich "näherkommen" könnten, hat Savertin diesen angeblich in ein Huhn verwandelt und auf dem Mirhamer Markt verkaufen lassen.



Weitere Magier

Baralbus G'Hliatan, Magister magnus transformatoricus, Vize-Spektabilität (*971 BF, langes graues Haar, eigenbrötlerisch) geht gerne auf arkanohistorische Expeditionen. Hierbei umgibt er sich mit dem Nimbus des zu meidenden Schwarzmagiers, da er erfahrungsgemäß so am ruhigsten arbeiten kann. Das Eintreten für verschiedene Theorien hat schon zu Wetten zwischen ihm und Savertin geführt, bei denen Questadores ausgesandt (oder als Versuchskaninchen benutzt) wurden, um den jeweiligen Beweis zu erbringen.

Korrassón K'Hestofer, Magistra ordinaria theoretica (*995 BF, unansehnlich, Selbstgespräche) stammt aus einer alanfanischen Zaubererdynastie und hat mit Meriten in Punin, Thorwal und Al'Anfa studiert und gelehrt. Ihre vordringliche Aufgabe, für die Savertin sie nach Mirham holte, ist die Analyse der echsischen Kristallomantie – die Geschuppten selbst kann sie hingegen kaum ausstehen.

Heptaphora, Magistra ordinaria advitaria*, Celebrantia (*1002 BF, schwarzgelockt, reizvolles Äußeres), setzt die Waffen einer Frau ein, um die Golemwerkstatt auszubauen und mehr Mittel für die Schaffung des perfekten Menschen zu erhalten. Die Daueraffären mit Ba-

*) *Die Mirhamer Magier bezeichnen die Golemerhebung als* Magica advitaria *(Lebensmagie) und sehen in ihr einen eigenständigen Zweig der Zauberei.*



Golems

Im Folgenden sind einige Golemkreationen beschrieben, die an der Akademie dienen oder zu den häufig in Auftrag gegebenen Klassikern der Schule gehören. Verkaufte Golems werden über ein Schlüsselwort oder -artefakt kontrolliert, das dem neuen Besitzer die Loyalität der Kreatur sichert. Mitunter reisen die Golembauer zum Kunden, da der Golem einer Reparatur bedarf oder aus unerfindlichen Gründen seine Belebung verloren hat.
Die Mirhamer empfehlen Kunden aus Regionen, in denen Golems als lästerlich gelten, die Schöpfung zu tarnen (als Mensch/Tier, Dschinn, Statue, mechanisches Werk) oder eine Erklärung für den Ursprung vorzuschieben (Gabe aus dem Feenreich, göttliches Wunder nach großzügiger Spende). Man weist auf die Schwächen des Geschöpfs hin und warnt vor geweihten Objekten und Tempeln.

Homunculus robustus (mittelgroß)
Gestalt: neun Spann groß, menschenähnlich, breitschultrig; zwei dieser Golems stehen als *Iltapeth* und *Istapher* am Hauptportal (**K1**)
Material: Lehm
Besonderheiten: Werte wie **WdZ 231**; beliebte mögliche Modifizierungen sind: RS+2, KL+3, AT+2, Regeneration II, Resistenz gegen profanen/magischen Schaden
Dienste: klassischer Wächter ohne Ermüdungserscheinung, auch gefragt für Arenakämpfe
Preis: 120 Dublonen, für jede der beliebten möglichen Modifizierungen steigt der Preis um jeweils 50%

Quarto sapiens (sehr klein)
Gestalt: Ein Quartband, aus dessen Umschlag Beine und Ärmchen ragen, trägt üblicherweise eine Feder oder ein Leselicht
Material: Leder, Pergamentseiten
Besonderheiten: KL 6, anfällig gegen Feuchtigkeit
Dienste: Körperliche Hilfe (Diktat auf eigenen Seiten aufschreiben), dazu Diebstahl (die Beute kann in einer Aussparung zwischen den Buchdeckeln versteckt werden) oder Spionage (Schriftstücke abschreiben)
Preis: 60 Dublonen

Baumsklave (sehr groß)
Gestalt: 4 bis 6 Schritt hoher baumartiger Golem mit Rindengesicht und einem halben Dutzend 5 Schritt langer Äste; ein 150 Jahre alter Baumsklave namens *Schwarzborke* dient als Bücherknecht in der Bibliothek (**B8/9**)
Material: Holz eines Laubbaums, zum Teil in natürlicher Form belassen
Besonderheiten: hohe LE und RS, nach Erhebung immobil, 2 Aktionen und eine Reaktion pro KR, Besonderer Angriff: Umklammern, Gift, Resistenz gegen Schadensmagie
Dienste: Wache, Körperliche Hilfe (auf Zweiglänge)
Preis: 300 Dublonen

Frostherz (groß)
Gestalt: über 2 Schritt große Eisstatue, massiger Körper, Eiszapfenbart
Material: Eis
Besonderheiten: Immunität gegen Eiszauber, Folgeschaden (Kälteschauer), Verwundbarkeit Humus (z.B. waffenlose Angriffe) und Feuer, Kritische Konsistenz (zerspringt in gefährliche Eissplitter), kühlt durch einen infinitiserten CALDOFRIGO seine nähere Umgebung auf Firunskälte
Dienste: Wache, Kampf
Hintergrund: Das Geschenk eines gewissen Tubalkain aus Selem an den Akademiegründer Al'Gorton. Die Zauberer postieren ihn gerne in einem Raum, der für Experimente oder zur Lagerung eisgekühlt sein soll.
Preis: nicht in Mirham herstellbar

Weitere Golems
Manche *Türgolems* (Holz) versperren die Zugänge zu wichtigen Räumen. Zwei *Laufende Truhen* (Holz, **WdZ 231**) transportieren Unterrichts- und Labormaterialien. Der *Wandelnde Sessel* (Holz, Leder) kann manchmal die Laufrichtung nicht halten, schwächelt bei schweren Personen und knarzt. Das Kommandowort für den mindestens 100 Jahre alten *Unermüdlichen Wasserkrug* (gebrannter Lehm) hat man vergessen. Er ist schon oft beim immerwährenden Gang vom und zum Brunnen zerbrochen – und setzte sich danach stets wieder zusammen (Regeneration I).

Die Krone der Schöpfung

Für die Mirhamer ist ein Golem ein Kunstwerk, dessen Gestalt vor der Verzauberung in die ideale Form gebracht werden muss. Das ersehnte Große Werk ist die Schaffung des *Homunculus optimus*, eines Golems, den man nicht mehr vom lebenden Menschen unterscheiden kann – bis hin zur Atmung, Körperwärme und Fortpflanzungsfähigkeit. Ein Schritt dorthin ist das aktuelle Prestige-Modell der Werkstatt:

Rahjodan/Rahjodane (mittelgroß)
Gestalt: weitgehend täuschend echter Mensch bis hin zu Mimik, Bartstoppeln und Kussmund
Material: Wachs, Haar, Elfenbein, Gerüst aus Mohagoni
Besonderheiten: KL 4, relativ schnell, hitzeanfällig (schmilzt), Regeneration I
Dienste: unauffälliger Leib- und Objektwächter, Suche, Spionage, sexuelle Handlungen
Preis: 400 Dublonen, für sprachfähige Varianten mit KL 8 und einem erhöhten TaW in spionage-relevanten Talenten (genannt *Rohal/Hesinde*) 800 Dublonen.

ralbus und einem Prinzen des Königspalasts sind da nur Mittel zum Zweck. Wahre Leidenschaft zeigt sie bei der akribischen Modellierung ihrer Geschöpfe, deren letzter Handgriff immer dem Schriftzug auf einer Fußsohle gilt: *Heptaphora fecit*.

Nestorio, Adeptus maior, Custos (*984 BF, kurzgewachsen, hektisch) hat seit 30 Jahren die vier Türme nicht verlassen und fürchtet das Draußen: "Hier habe ich doch alles, was ich brauche." Er hat Angst vor Nagetieren und vor Prüfungen – weswegen er nie Magus geworden ist. Dabei ist er ein formidabler Bibliothekar und einer der besten Artefaktschöpfer der Schule.

Karjunon Silberbraue, Dracomagus, Magister ordinarius theoreticus em. (*946 BF, lange Fingenägel, fast blind, schroff), ist einer der umstrittensten (noch) lebenden Schwarzmagier: Ausgebildet als Kusliker Weißmagier, nach zahllosen Verstößen gegen den *Codex Albyricus* an vielen Akademien verfemt und von Pfeilen des Lichts verfolgt, neu aufgenommen in der Bruderschaft der Wissenden, feierte er schließlich 1020 BF seinen wissenschaftlichen Triumph mit den de-borbaradianisierten Formeln. Dass dem Metamagier diese Großtat nur gelang, weil er selbst einst Borbaradianer war, übergeht er gerne. Er genießt seit Jahren den Ruhestand im Königspalast und hörte schon mehrfach Golgaris Schwingen nahen – aber die gerufenen Zeugen, die auf ein Vermächtnis am Sterbebett hofften, wurden jedes Mal wieder fortgeschickt. Ehe Silberbraue geht, will er die Lizenzen an seinen Zaubern, die Pflege seines Nachruhms und die Versorgung seiner Enkel und Urenkel im Lieblichen Feld geregelt wissen.

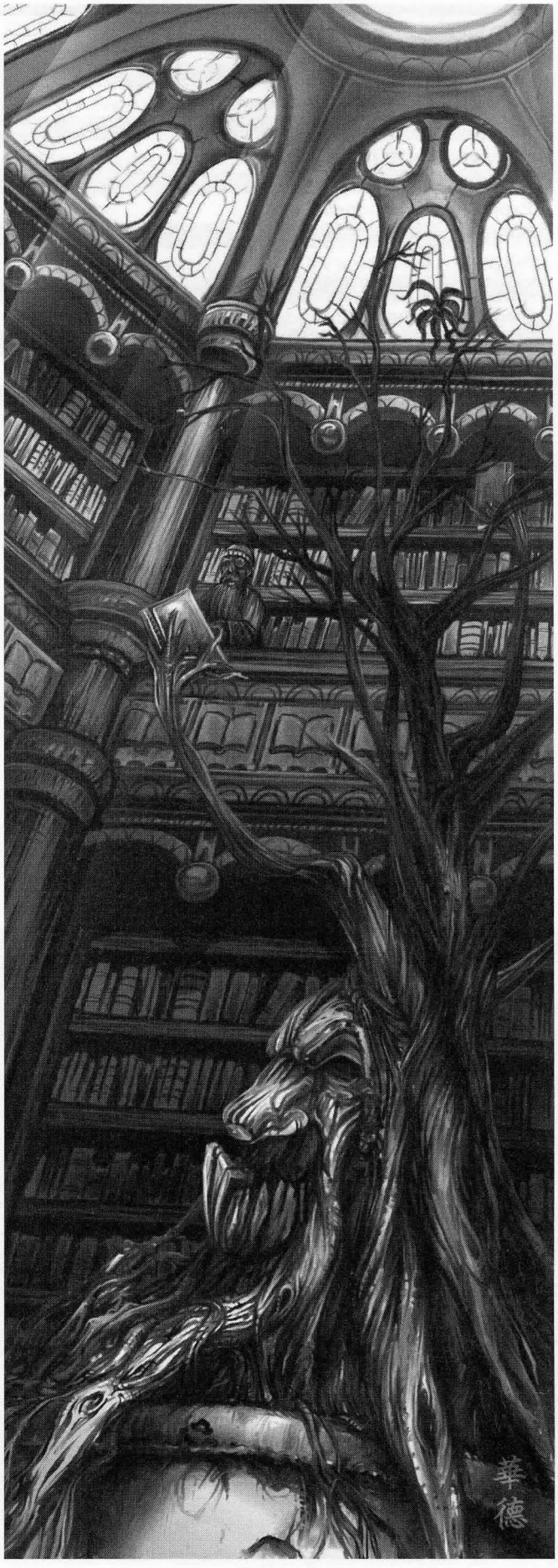
Bedienstete

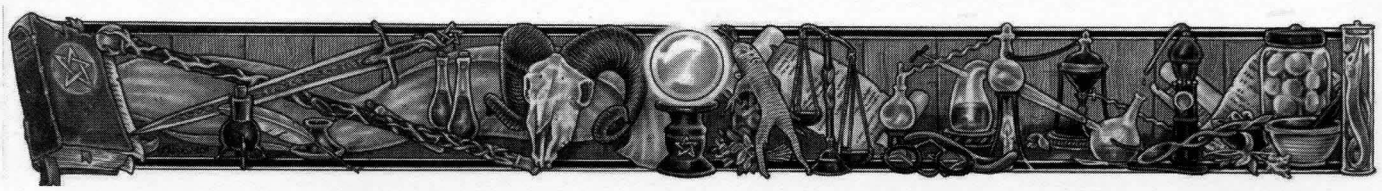
Pernevel Ilsur, Medicus (*983 BF, aschblond, redselig), pflanzte schon als Waise in der Havener Efferdschule Vragieswurzel an und verkaufte den dort verbotenen Boronwein. Nach drei Jahren Kerkerhaft in der Moorburg gelang dem Magiedilettanten die Flucht in den Süden. Der Kräuter- und Heilkundige der Akademie überwacht die Produktion von Rauschmitteln. Manche Boronwein-Lieferungen streckt er, um seinen Gewinn zu erhöhen.

Die Helden an der Schule der variablen Form

Die Akademie begrüßt Kunden, Forscher, Neider und Bewunderer jeder Couleur. Man hat auch schon Achaz, Schwarzoger und krakonische Priester im Kontakt mit Akademiemagiern gesehen. Geachtet wird, wer sich als reich an Geist oder reich an Gold erweist. Augenscheinliches Gesindel, Barbaren (etwa Thorwaler, die stets unter Piraterieverdacht stehen) oder Sklaven dürfen sich nur bei Benennung eines Herren oder Bürgen an der Akademie aufhalten. Geweihte müssen mitunter mit Zynismus rechnen.

Erkannte Anhänger Borbarads und Paktierer werden überwältigt, in das Verlies (**B4**) gesperrt und bevorzugt irgendwann vor das Gildengericht gestellt, das Savertin in solchen Fällen mit großer Öffentlichkeit abhält. Verdächtige Gäste werden offen und heimlich mit Hellsichtmagie überprüft und auf ein Bad ins Caldarium (**M4**) eingeladen (um Dämonenmale zu offenbaren).





Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	8	8	7
Beratung in magischen Belangen	7	6	13
Beschwörung (Dämon)	7	7	3
Entzauberung (Objekt, Umwelt)	6	7	10
Entzauberung (andere)	4	7	5
Exorzismus (Dämonen)	4	6	5
Herstellung von Alchimika	9	8	13
Magische Heilung	4	8	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	6	7	10
Nachrichtenübermittlung	5	5	8
Prüfung des magischen Potenzials	5	8	14
Sterndeutung und Horoskoperstellung	3	8	5
Verzauberung (Golembau)	9	siehe Golems	9
Verzauberung (Umwelt, Objekt)	8	9	10
Verzauberung (andere bekannte Formeln)	5	7	7

Dienstleistungen

In Mirham öffnen die Reichen die Dublonenkiste für magisch geformte Skulpturen, Rauschmittel, Gifte, Artefakte und Golems. Die Akademie bietet besonders misstrauischen Auftraggebern eine *Nihil memoria*-Klausel an: Nach der Arbeit tilgt ein weiterer Mirhamer per MEMORABIA alle Auftragseinzelheiten aus dem Gedächtnis des Collega (für 50% Aufpreis).

Die Bibliothek

Wer die horrenden Bibliotheksgebühren bezahlt, darf sich frei zwischen gut geordneten Regalen im sehenswerten Schriftenreichtum der Akademie bewegen. Neben schweren Folianten werden auch Scholarenbücher, Kladden mit Forschungsberichten und zahllose Pergamente und Papyri gesammelt. Zu den seltenen Werken gehören das Original des *Buchs der Leiber*, der *Codex Emeraldus* und ein Exemplar von *Die Astralebene*. Echsenforscher können Einsicht in den *Codex Sauris* (stark gekürzte Teilkompilation) und *Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend* (nur ein Fragment) erhalten. Die Akademie zahlt für bessere Versionen gute Dublonen. Eine zusätzliche hohe Gebühr kostet die Einsicht in die Ausgabe von *Chimaeren & Hybriden*.

Kostenlos darf sich hingegen jeder (mittels aushängender Übersetzungshilfen) an der seit Jahren laufenden Wort-für-Wort-Übersetzung des *Registers von Vrs'len* aus dem Chuchas beteiligen. Seine 847 Schriftrollen barg Savertin vor vielen

Aus der Mirhamer Artefaktwerkstatt

Mirhamer Artefakte tragen häufig affine Edelsteine. Sind verbotene Sprüche eingebunden, wird auf eine profane und magische Signatur, die auf den Hersteller verweist, verzichtet. Einige typische Erzeugnisse:

- UNBERÜHRT-VON-SATINAV-Behältnisse
- Kreide, deren Strich einen *Bann-* oder *Schutzkreis gegen Golems* schafft.
- HARTES-SCHMELZE- oder EISENROST-Waffen, die gegnerische Klingen oder Rüstungen nach Berührung zum Zerfallen bringen.
- Die *Diebesbohlen* oder *-fliesen* halten die Füße eines Unbefugten gefangen, wenn er auf sie tritt (HARTES SCHMELZE, der sich nach einem Augenblick wieder selbst aufhebt).
- Die *Kammerplombe* verfestigt die Luft in einer Schatztruhe oder in einem kleinen Raum und schützt so den Inhalt vor Einbrechern (WEICHES ERSTARRE).
- Ein Seidentuch, das zusammen mit darin eingewickelten Gegenständen unsichtbar wird, so lange man sie nicht schnell bewegt (OBJECTO OBSCURO).
- Ein SINESIGIL-Lappen, mit dem man sich bei Bedarf das Magiersiegel abwischt.
- Geschosse mit BRENNE TOTER STOFF *Flammeninferno* finden Abnehmer bei der Schwarzen Armada. Reversiert wird der Zauber auf Tonkugeln gesprochen, die ein Feuer ersticken, wenn sie in einen Brandherd zerspringen.
- *Das leuchtende, klebende Seil* (**Katakomben** 129)
- *Grandenretter*, mit Schutzmagie verzauberte Schilde (**WdA** 114). Auch Schimmerschilde (**WdA** 125) werden inzwischen gefertigt.
- Ein so genannter *Vorkosterpokal*, der eingefüllte Flüssigkeiten von Gift reinigt (**WdA** 116). Dschungelreisende schätzen auch ähnliche ABVENENUM-Wasserschläuche.
- *Magische Fackeln* (**WdA** 118)
- DESINTEGRATUS-Artefakte in allerlei Variationen, z.B. als Bleischlüssel, der eine Tür auflöst (**WdA** 117) oder als Rammsporn für Al'Anfas Galeeren.



Jahren. Die monotone Arbeit ist bei Schülern als Bestrafung gefürchtet. Der bislang übersetzte Bruchteil scheint nur ein langweiliges Verzeichnis über Gelege, Häutungen, Tode und Steuerabgaben von Achaz zu sein – selbst wenn es aus dem sagenumwobenen Reich des Goldenen Drachen stammen soll.

Immens: Golembau
Sehr groß: Magica transformatorica
Groß: Alchimie, Magica theoretica, Magiekunde, Pflanzenkunde, Saurologie
Ansehnlich: Bildhauerei, Geographie, Gildenangelegenheiten (Akten), Geschichtswissen, Magica clarobservantia, Magica invocatio, Magica sphairologia, Philosophie, Tierkunde
Hinlänglich: diverse, darunter Götter/Kulte, Magica combattiva, Magica controllaria, Magica contraria, Magica curativa, Rechtskunde, Sternkunde
Gering: diverse, darunter Elementaristik, Nekromantie
Minimal: diverse

Zweitstudium

Die Akademie nimmt nur Gaststudenten an, die bislang gute Leistungen in ihren jeweiligen Fachgebieten erbracht haben. Hilfreich ist ein Empfehlungsschreiben eines geachteten Zauberers oder Potentaten. Ob man dabei Gildenmitglied oder überhaupt Magier oder Mensch ist, spielt hingegen nur eine geringe Rolle.

Nach Mirham geht, wer seine Kenntnis in der Magica transformatorica und schwarzer Magie vertiefen will. Dazu locken seltene Formeln: Die sieben klassischen Borbaradianerformeln, die Schattenbeherrschung ECLIPTIFACTUS, die Golemzauberei STEIN WANDLE und der schelmische ZAGIBU. Nicht zuletzt findet man hier die großen Werkzeuge zur Verbergung der Identität: SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, TRANSMUTARE und der verbotene SINESIGIL. Die Sonderfertigkeit *Golembauer* wird nicht an Zweitstudenten oder andere Außenstehende vermittelt, um sich keine Konkurrenz heranzuzüchten.

Die Kristallomantie

Wer sich mindestens ein Jahr intensiv (täglich 3 bis 4 Zeiteinheiten, also nicht parallel zu einem Zweitstudium möglich) an den kristallomantischen Forschungen der Akademie beteiligt, kann in Mirham die kristallomantische Repräsentation erlernen (siehe **WdZ** S. 18, 323).

Abenteuer an der Schule der variablen Form

Tückische Gifte, magische Fallen und Golem-Wächter: Helden werden es eher mit Produkten aus Mirham zu tun haben als mit der Akademie selbst. Die Akademie kann Auftraggeber für Expeditionen zu Relikten in Dschungel und Sümpfen sein oder eine Rolle im alanfanischen Intrigenspiel einnehmen. Szenarien, in denen man mit Hilfe von Helden an einem Durchbruch in der Kristallomantie, einem neuen Rauschmittel-Rezept oder dem *Homunculus optimus* arbeitet, atmen den Geist der Akademie als fiebrig-erregte Forschungsstätte. Ein fehlerhaftes Detail oder die Missgunst eines Rivalen kann dann ein Verhängnis auslösen.

Die Akademie tritt in den Abenteuern **Schatten im Zwielicht** (im Band **Meister der Dämonen**) und **Das Blut der Götter** (im Band **Unter Barbaren**) als Auftraggeber auf.

Der Giftschrank

Die meisten wirklich gefährlichen Objekte liegen im Occultarium (**B7**) oder Al'Gortons Hort (**B1**), solche, die nur teuer sind oder Aufsehen erregen, mögen auch viele andere Räume schmücken. Typische Diebstahlsicherungen sind mechanische Giftdorne mit Kelmon und ein heller FLIM FLAM (*Bewegliche Lichtkugel*), der den Einbrecher beleuchtet und verfolgt.

- Die Thesis des TOTES HANDLE (bis ZfW 15) wurde offiziell eigentlich vernichtet. Und es wird die Boron-Kirche nicht erfreuen, wenn sie die Wahrheit darüber herausfindet.
- Unter Verschluss werden auch die alten, borbaradianischen Thesen von BRENNE TOTER STOFF, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN und WEICHES ERSTARRE gehalten, die als 'daimonophil contaminiert' gelten.
- Das Schwarze Auge der Akademie ist eines der wenigen transportablen Stücke seiner Art. Es wurde einst dem Magier Helborn aus Shamaham gestohlen.
- Eine Karaffe mit dem niemals verderbenden angeblichen *Blut der Bestie Harodia*. Es verleiht erhobenen Kreaturen automatisch die Fähigkeit zur Regeneration.
- *Steinbeißer* ist ein Zauberschwert von der Hand der Akademiegründerin Janana Irsgrim. Es kann einmal am Tag Stein und Metall schneiden.
- Ein zerschlagener und ein intakter Glasgötze von borbaradianischen Kulten
- Der kupferne übermannsgroße Zauberstab eines Ssrkhrsech
- Der zylinderförmige Karfunkel des Riesenlindwurms Yofune, der vor 300 Jahren in den Drachensteinen lebte. Die Kristallomanten der Akademie nutzen ihn als Fokus für Zauber jeden Merkmals und achten wenig darauf, ob das den ruhenden Drachengeist weckt.
- Eine schwarz angelaufene Mindoritkugel mit Zhayadzeichen. Das Artefakt vermag eine Anrufung Shihayazads auszulösen, die eine lokale Sonnenfinsternis erzeugt – ein mächtiger Kulminationszeitpunkt für dämonische Rituale.
- Der im Keller gelegene Zugang zum Limbus (keine *Dunkle Pforte*, die an einen definierten Endpunkt führt) ist ein 6 Schritt tiefer Brunnen mit gravierten Zelemja-Symbolen. Er gilt als unsicher und funktioniert als PLANASTRALE-Matrixgeber: Ein Zauberkundiger muss sich in die Öffnung fallen lassen und dabei eine selbst bestimmte Menge an AsP verströmen. Gelingt mit 2W20 eine Probe auf die AsP-Anzahl, fällt der Zauberer in den Äther. Andernfalls landet er in einem aufgespannten Netz im Brunnenschacht.
- Im Park des Königspalastes steht der *Knochenmann*, ein Golem aus Gebeinen, der seit knapp 300 Jahren in den Chroniken Mirhams vermerkt ist. Angesichts seines Materials stammt er wohl aus der Zeit der Magiermogule. Da seine Befehle längst

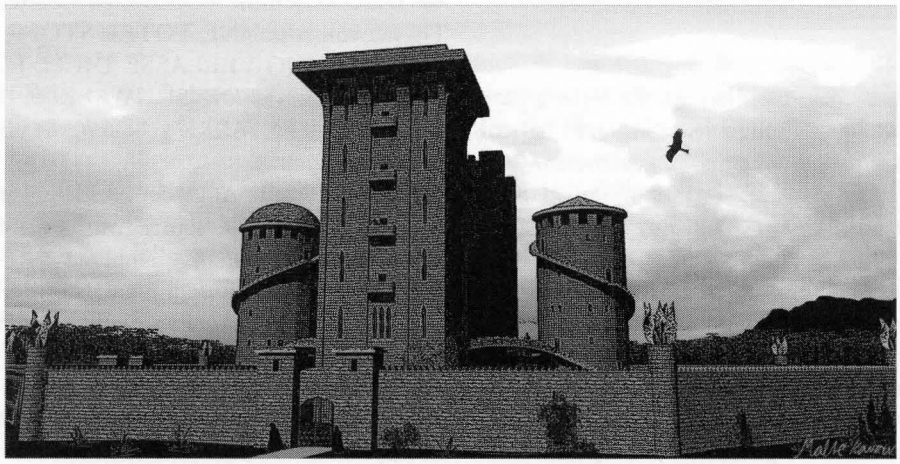
vergessen sind, ist heute nicht mehr nachzuvollziehen, warum er in den letzten Jahrhunderten dreimal Personen angegriffen hat. In allen drei Fällen erging jedoch das königliche Urteil, dass die Opfer ihr Schicksal wohl verdient hätten und dass der Golem weiterbestehen solle.

Geheimnisse der Akademie

Der Hort des Al'Gorton

»Die Große Schlange blickte durch den Spiegel des Opals und sprach zu fernen Kindern: Brut unter schwarzem Stein, Brut vom Weltenfleische, Brut der Schuppenreiche, Brut von meinem Geiste! Wachse! Erwache! Krieche! Und die fernen Kinder folgten dem Ruf der Mutter.«
—Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend, Kapitel I, Übersetzung aus dem Zelemja

Das unterste Geschoss des Basaltturms kann nur mit dem *Vipernschlüssel* des Akademieleiters betreten werden. Jede neue Spektabilität muss erst den hinter Rätseln verborgenen Aufbewahrungsort des Schlüssels finden – zusammen mit dem Hinweis, dass das unterste Geschoss der Hort des Akademiegründers sei und sein Inhalt bewahrt und geschützt werden müsse. Zum Verlassen des Horts ist der Schlüssel nicht nötig.



Wie so viele zuvor war Savertin etwas enttäuscht, als sich ihm der Raum erstmals öffnete: Geisterhaftes Zischeln erfüllt die Luft, grüne Zauberzeichen glimmen unheilvoll auf den schwarzen Basaltwänden und in Truhen lagern Juwelen, altulamidische Kunstwerke und manche gefährliche Artefakte. Doch *das* große Vermächtnis war nirgendwo auszumachen. Magische Analysen des Ortes blieben durch den Koschbasalt nur oberflächlich.

Das Vermächtnis hat noch kaum eine Spektabilität entdeckt: Von einem Duftstoff umnebelt, der ähnlich einem mächtigen WIDERWILLE wirkt, führt eine Treppe unter den Turm in brutwarme Kavernen. Hier reifen seit über zwei Jahrhunderten echsische Kreaturen in Gallerteiern, bereit, auf einen Impuls ihrer fernen Mutter zu schlüpfen. Das Gelege hatte Al'Gorton im Auftrag seiner geheimen Meisterin, der Großen Schlange von Maraskan, angelegt und so gut er es vermochte, gegen den Zahn der Zeit und die irgendwann unvermeidbaren Heroen missgünstiger Götter gesichert. Alle paar Jahrzehnte entschlüpft ein Brütling dem Nest. Immer noch vom verhehlenden Duft umwittert, hinterlässt er bei seinem instinktiven Weg aus der Akademie mysteriöse Schuppen und Schleim. Die Chimäre wächst irgendwo im Dschungel heran, bis sie ihre von der Mutter geplante Bestimmung findet – so etwa *Zsintiss* Savertin gehört zu den wenigen Warmblütern, die von der Skrechu von Maraskan ahnen und ihre flüchtigen Spuren in entfernten Sümpfen aufnehmen. Doch das Nest direkt vor seinen Augen, das vielleicht größte intakte Gelege von Al'Gortons Hand, kann er nicht sehen.

Weitere Geheimnisse

Magistra K'Hestofer hatte sich Savertin vollmundig als metamagische Kapazität angepriesen und tief in die kristallomantische Magie versenkt. Doch es übersteigt derzeit ihre Fähigkeiten, Zauber in andere Repräsentationen zu überführen. Sie verwendet einen Gutteil ihrer Anstrengungen darauf, dies vor Savertin geheim zu halten und lässt sich von ihrer Verzweiflung in eine Boronwein-Sucht führen, von der bislang nur Pernevel Ilsur weiß.

Magister G'Hliatan hat einst den begabten Adepten Precatio getötet und dessen Wissen gestohlen. Er ließ es so aussehen, als ob Precatio unvermittelt aus der Akademie abgereist ist und nie wieder gesehen wurde. Tatsächlich verschwand seine Leiche mittels eines HARTES SCHMELZE in der Wand des Arsenals (**K6**). Der beste Freund Precatios, Adeptus Nestorio, zweifelt bis heute an der Version von der plötzlichen Abreise.

Szenarioideen

Die Juwelen des Xar'Ksazzl

Die Helden spüren im Auftrage eines Echsenforschers (wie etwa *Rakorium* oder *Hilbert von Puspereiken*) das Monumentalgrab eines echsischen Würdenträgers auf – und müssen feststellen, dass es bereits vor einigen Jahren geplündert worden ist. Der aufgeschreckte Geist des Toten, ein Kristallomant, fordert die damals geraubten Grabbeigaben zurück, die ein "warmblütiger Stabzauberer" und eine echsische "Verräterin" fortgenommen haben. Er macht die Helden zu Werkzeugen seines Willens: Ein ZAUBERZWANG lässt sie nach den Stücken suchen, ein (auf kurze Distanz wirkendes) Gespür soll ihnen das Erkennen der Beute ermöglichen. Nach der Rückkehr aus dem Dschungel erfahren die Helden vom Echsenforscher, dass alle Indizien auf Salpikon Savertin, den Mirhamer Akademieleiter, als Grabräuber hinweisen. An der Schule der variablen Form werden die Fundstücke aus dem Grab teils noch analysiert, teils werden sie bereits für kristallomantische Praktiken genutzt. Die Helden können durch einen Einbruch an ihre Ziele gelangen oder Savertin Ersatz für die Fundstücke anbieten (andere Fundstücke aus echsischer Zeit, Dienste für die Akademie, etc.).

Die Schule der Beherrschung zu Neersand



Vollständiger Name: Schule der magischen Manipulation des Geistes zu Neersand, gegründet von Magister Corollku
Standort: Neersand, Bornland
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Beherrschungsschule mit pazifistischer Grundhaltung, die sich auch um die profane Bildung des Neersander Bürgertums kümmert (Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft*)
Größe: sehr klein
Spektabilität: Gritten Raudups
Personen der Historie: Corollku Talasanya, Begründer und erste Spektabilität der Neersander Akademie (960–1030 BF)
Bedeutende Abgänger: Morgel von den Drachensteinen, geläuterter Dämonenbeschwörer (*979 BF, Zweitstudium); Aljawa Walsareffnaja, Spektabilität zu Andergast (*989 BF)
Fachliche Reputation: In Magierkreisen ist die Schule auf Grund ihrer geringen Größe, bescheidenen Ausstattung und umstrittenen Lehrphilosophie wenig anerkannt, in Neersand hingegen genießt sie hohes Ansehen.
Einfluss: gering
Finanzkraft: minimal
Ausstattung: minimal
Bibliotheksbestand: gering

»Auch ein weltenumspannender Friede fängt mit dem Frieden im Herzen jedes Einzelnen an.«
–aus Magister Corollkus Gedanken zum großen Ganzen, *Bd. I*

Die Schule der Beherrschung ist zwei Meilen nördlich von Neersand in einem alten Gutshof untergebracht. Neben der magischen Ausbildung widmet sie sich auch der profanen Bildung des Bürgertums, das hier gegen harte Batzen Lesen, Schreiben, Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen kann.
Die Scholaren verbringen viel Zeit im Freien, etwa bei der Jagd, der Feldarbeit, bei Meditationsübungen oder kleinen Expeditionen in den Überwals. Im Laufe ihrer Lehrzeit verinnerlichen die Schüler Werte wie Friedfertigkeit, Harmonie und Respekt und lernen, ihre Fähigkeiten mit Verantwortung einzusetzen. Der Standesdünkel vieler ihrer Kollegen ist den Neersander Magiern weitgehend fremd.

Die Geschichte der Schule der Beherrschung

993 BF: Der Magier *Corollku Talasanya* erkrankte auf Durchreise in Neersand schwer und war wochenlang ans Bett gefesselt. Er vertrieb sich die Zeit damit, der achtjährigen Tochter seines Wirts, *Gritten Raudups*, das Lesen zu lehren. Dabei bemerkte er, dass in dem Mädchen arkane Kräfte schlummerten, und blieb nach seiner Genesung in der Stadt, um das Kind anzuleiten. Als weitere Neersander ihre magisch begabten Sprösslinge zu ihm brachten, beschloss Corollku, eine Schule zu gründen. Entgegen seiner ursprünglichen Planung blieb er in Neersand – auch aus persönlichen, von ihm zeit seines Lebens geheim gehaltenen Gründen. Er erwarb die Ruine eines Gutshofes außerhalb der Stadt und ließ sie ausbauen. Dabei entdeckte man im Keller eine Geheimtür, hinter der sich finstere Wahrheiten über den einstigen Erbauer des Gutshofes, den Theaterritter *Gunbald von Neersand*, auftaten. Die Entdeckung wurde vertuscht.
995 BF: Unter dem Namen *Magister Corollkus Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand* öffnete die Akademie ihre Tore. **998 BF** wurde sie von der Grauen Gilde auf dem Magierkonvent in Festum anerkannt.
1008 BF: Gründung des Widderordens. Corollku machte die Ordensmeisterin *Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken* zur Mitwisserin um die *Vision vom Eisschwert*.
1019/1020 BF: Borbarad begannt seinen Eroberungszug auf dem Kontinent, seine Dienerin Glorana die Schöne rief ihr Eisreich aus. Der Sommer blieb aus, es folgte der schlimmste Winter seit Menschengedenken im Nordosten Aventuriens. An der Akademie herrschten Hunger und Elend, der Unterricht wurde ausgesetzt und erst **Ende 1021 BF** wieder aufgenommen.
Sommer 1022 BF: In einem alten Walnussbaum der Akademie wurde die Vilay *Walayeja* entdeckt. In den Folgejahren gab es mehrfach nächtliche Sichtungen von Levschije im Walnusshain.
1030 BF: Magister Corollku ertrank während einer Demonstration des WASSERATEM im Perlenmeer. Sein Körper wurde nie gefunden. Nachfolgerin wurde seine jahrzehntelange Vertraute Gritten Raudups.

Die Schule der Beherrschung und der Widderorden

Neben dem Wissen um die Vision vom Eisschwert verbindet die Akademie und den Orden allgemein das Interesse an der Erforschung des Niederwals. Aus diesem Grund schließt sich manch ein Adept nach seinem Abschluss dem Orden für ein Jahr an und stellt ihm seine magischen Dienste zur Verfügung. Letztere umfassen allerdings nur solche im Bereich der Beratung, Forschung und Heilung – aus kriegerischen Aktivitäten halten die Jungmagier aus Neersand sich gewöhnlich heraus. Auf Grund der gegensätzlichen Einstellung Gewalt gegenüber ist die Zusammenarbeit von Schule und Orden nicht immer einfach, regelmäßig kommt es zu Disputen und Gewissenskonflikten.



Corollku Talasanya und Cirrusil Eisblick

Nur wenige wissen, dass die Gründung der Neersander Magierakademie eng verknüpft ist mit Magister Corollkus Freundschaft zu dem Firnelfen *Cirrusil Eisblick*.

968 BF wurde der achtjährige Corollku an der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar aufgenommen. Er bewies großes Talent, und anfangs genoss er seinen Erfolg – später jedoch befremdete ihn die Skrupellosigkeit seiner Meister mehr und mehr und ihn befiel die Angst, den falschen Weg eingeschlagen zu haben.

Nach seiner *examinatio* **977 BF** begab er sich auf Reisen, offiziell im Auftrag seiner Heimatakademie – für sich aber auch, um aus deren Einfluss zu entkommen. Es verschlug ihn in den hohen Norden, wo er dem Firnelfen Cirrusil Eisblick im Kampf gegen einen Schneelaurer das Leben rettete. Er wurde dabei selbst schwer verletzt, und Cirrusils Sippe der *Flockenläufer*nahm den Magier zu sich, um seine Wunden zu versorgen, behandelte ihn aus Argwohn allerdings vorerst als Gefangenen.

Während seiner Genesung führte Corollku lange, zum Teil hitzige Gespräche mit den Firnelfen und lernte ihre Sicht der Welt kennen. Er blieb bei ihnen, auch nachdem sie ihm seine Freiheit zurückgegeben hatten, und wurde ihr Gast; sie nannten ihn *Talasanya* (Menschengast).

15 Jahre lang lebte Corollku bei den Flockenläufern, mit Cirrusil verband ihn bald eine tiefe Freundschaft. Dem Elfen war ein schweres Schicksal vorherbestimmt: Ein wiederkehrendes Traumgesicht, die *Vision vom Eisschwert*, wies ihm den Weg, seine Sippe eines Tages verlassen zu müssen und in die Walberge zu ziehen. Als es **992 BF** soweit war, bot Corollku dem Freund an, ihn bis zum Walsach zu begleiten – um dann selbst nach Fasar weiterzureisen, wozu er sich nach fast 15 Jahren Abwesenheit verpflichtet fühlte.

Doch Corollku schaffte es nur bis Neersand. Dort fesselte ihn eine Krankheit ans Bett – wo er, wie zufällig, in der Gestalt der kleinen Gritten Raudups seine Bestimmung erkannte: eine eigene Zauberschule zu gründen, in der er nicht nur die magischen Künste, sondern auch seine gereifte Sicht der Welt an seine Schüler weitergeben konnte. Außerdem war es ihm so möglich, Cirrusil weiterhin zu unterstützen. So oft sein Amt als Spektabilität es ihm in den folgenden Jahren erlaubte, zog Corollku gemeinsam mit dem Firnelfen hinauf in die Walberge, um die Vision vom Eisschwert zu entschlüsseln.

Leben an der Akademie

Ausbildung

In Neersand gibt es keinen Unterricht nach Jahrgängen (besteht ein "Jahrgang" doch oft nur aus einem einzigen Schüler) und nur ungefähr definierte Lehrpläne. Die Eleven lernen zusammen mit den Bürgerskindern die Grundkenntnisse Lesen, Schreiben und Rechnen, die Novizen und Studiosi haben Einzelunterricht bei den Magistern oder studieren selbstständig. Für viele Fächer wird die gesamte Scholarenschaft auch einfach zusammengefasst. Dabei gilt der Grundsatz, dass die Älteren stets für die Jüngeren verantwortlich sind, dass Bessere den Schwächeren helfen sollen und dass man im gemeinsamen Gedankenaustausch voneinander lernt. Als Unterrichtsform ebenfalls beliebt ist die Kombination von Magieübung mit profaner Pflicht: Warum nicht mit einem AEOLITUS bei der Kirschernte helfen oder mit einem MANIFESTO die Feuerstellen anzünden?

Seit dem Tag ihrer Eröffnung wird an der Schule der Beherrschung gleichermaßen großer Wert auf die Stärkung von Körper wie auf die des Geistes gelegt. Entsprechend steht viel Leibesertüchtigung und Abhärtung auf dem Lehrplan – bevorzugt draußen in der Natur, und das auch bei Regen, Mückenplagen und Minustemperaturen. Als Ausgleich dazu dienen die häufigen Meditationsstunden, die teilweise ebenfalls im Freien durchgeführt werden. Dabei dürften einige in Neersand gelehrte Meditationstechniken an vielen anderen Akademien im besten Fall für Kopfschütteln sorgen: stundenlange Versenkung ins Selbst in unnatürlicher Haltung, Selbsthypnose durch gleichförmige Klänge, Trancezustände mittels Hitze und Rauch, Kälte oder Wasser.

Eine besondere Ehre wird einem Novizen zuteil, der durch hervorragende Leistungen aufgefallen ist: Nach bestandener *arkanatio* reist er gemeinsam mit Spektabilität Raudups in den Ort Roedepirks, wo eine Esche steht, die aus dem Zauberstab des Erzmagus *Urnislaw von Uspiaunen* gewachsen sein soll. Von diesem Baum darf er sich seinen persönlichen Stab schneiden, in der Hoffnung, etwas von der Weisheit des alten Meisters mit sich zu nehmen. Dieser Stab wird von ihm am Ende seiner Scholarenzeit verzaubert.

Typische Unterrichtsstunden: Diskussion: BANNBALADIN – Freundschaftszauber oder Freundschaftszwang?; Übung: FALKENAUGE (eintägige Exkursion in den Neersander Forst); Übung: Mittagessen! – GEDANKENBILDER im Alltag; Übung: Der ATTRIBUTO in der Landwirtschaft (Treffpunkt: Kartoffelacker)

Höchstes Lob eines Magisters: "Wenn du so weitermachst, Novize Timpski, wirst du nächstes Jahr nach Roedepirks reisen und dir aus Meister Uspiaunens Esche einen Stab schneiden."

Größte Furcht der Scholaren: "'Die anderen haben angefangen' ist kein Argument, Elevin Elmsjen! Um dir Gelegenheit zu geben, über die Kunst der gewaltlosen Konfliktlösung nachzudenken, bekommst du drei Tage Stubenarrest. ES IST MIR SCHEISSEGAL, DASS DIE SONNE SCHEINT! Ab mit dir!"

Einfache Verhältnisse

Die Schule der Beherrschung ist die kleinste Magierakademie Aventuriens. Das vierköpfige Lehrpersonal unterrichtet gemeinsam nicht mehr als zehn Zauberschüler. Jedes Jahr wird im Durchschnitt ein neuer Eleve aufgenommen.

Die Neuzugänge sind meist Kinder aus Neersand oder die Sprösslinge traditionsbewusster Festenländer Freibauern. Denn während die Akademie in Magierkreisen eher belächelt wird, genießt sie in "ihrer" Stadt und beim einfachen Landvolk nicht zu Unrecht den guten Ruf, den Jungmagiern zwar eine profunde Ausbildung angedeihen zu lassen – sie dabei aber dennoch nicht zu verzärtelten, arroganten Stubenhockern zu machen. Und so ist manch ein Bauer zwar sicher stolz auf seine Tochter, die als Abgängerin aus Neersand die Magie beherrscht – aber noch viel mehr erfreut es ihn, dass sie trotzdem regelmäßig zur Erntezeit zum elterlichen Hof zurückkehrt, um mit aufgerollten Ärmeln beim Einbringen von Travias Gaben zu helfen.



Die Akademie verfügt über wenig Mittel, man lebt hier vergleichsweise bescheiden. Ausbesserungsbedürftige Gebäudeteile, ein karg ausgestattetes Laboratorium, eine wenig beeindruckende Bibliothek, schlichte Wohnräume selbst für Magister, einfache Speisen aus eigener Erwirtschaftung – wo andere Institute protzen, wird hier Einfachheit (böse Zungen flüstern: Ärmlichkeit) demonstriert. Klagen über diesen Umstand hört man übrigens selten – Bescheidenheit gilt in Neersand als Tugend, die auf dem Lehrplan steht.

Ein eingeschworener Kreis

Der Zusammenhalt der Gemeinschaft ist eng in Neersand. Magister, Scholaren, die Bediensteten – man fühlt sich als eine große Familie und begegnet sich auf Augenhöhe mit Respekt und Hilfsbereitschaft. Der freundliche Umgang miteinander ist zum einen Corollkus Harmonielehre zu verdanken, die das Klima an der Schule auch nach dessen Tod noch immer beeinflusst. Zum anderen machen die engen, zeitweise schwierigen Verhältnisse es schlicht notwendig, zusammenzuhalten gegen die Mühen des Alltags und die Unbilden der Natur.

So ist es für die Scholaren selbstverständlich, auf den Feldern, im Stall oder in der Waschküche zu helfen, und an Festtagen feiern alle Bewohner der Akademie zusammen. Man versammelt sich in der Großen Stube am warmen Feuer, und dabei ist es keine Seltenheit – und verwundert niemanden –, wenn sich zu fortgeschrittener Stunde Novizin, Knecht und Spektabilität unterhaken und, die Wangen glühend rot vom *Meskinnes*, aus vollen Kehlen das nächste zotige Volkslied anstimmen.

Die Stadt und die Magierakademie

Die Neersander sind stolz darauf, neben der Kriegerakademie auch eine Zauberschule in ihrer Stadt zu beherbergen. Zudem sind Magister und Scholaren höflich und ohne erkennbare Standesdünkel behaftet, weswegen man sie in den örtlichen Krämerläden und Schänken stets freundlich willkommen heißt. Einzig die üble Kaschemme *Edler Schiffer*, in der schräges Gesindel mit wüsten Rieslandgeschichten prahlt, dürfen die Jungmagier laut Schulordnung nicht besuchen – was natürlich so manchen Scholaren schon gereizt hat, eben diese Schänke anzusteuern.

Das Ansehen der Schule der Beherrschung ist auch so hoch in Neersand, weil sie sich der Bildung nicht magisch begabter Bürgerskinder verschrieben hat. Wer es sich leisten kann, der schickt seine Sprösslinge "auf die Akademie", wo sie vormittags zusammen mit den Eleven das Lesen, Schreiben, alte und neue Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen.

Die einzigen Neersander, mit denen sich die Scholaren der Magierakademie nicht verstehen, sind die angehenden Krieger der *Rondragefälligen und Theaterritterlichen Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand*. Traditionell herrscht bittere Abneigung zwischen den Schülern beider Institute. Treffen sie aufeinander, kann man sicher sein, dass die Krieger alles tun, um die Jungmagier zum Streiten zu provozieren – und da es sich bei Letzteren auch nur um pubertierende Jugendliche handelt, wird Corollkus Harmonielehre bisweilen vergessen, und es gibt Geschrei und Keilerei. Gut für die Scholaren ist es da, dass sie beim einfachen Städter auf Grund ihres gewöhnlich friedlichen Auftretens meist besser gelitten sind als ihre oft recht hochnäsigen Kontrahenten – so wirft manch ein Wirt eher den Zögling der Kriegerakademie an die frische Luft, spendiert dem Jungmagier noch einen *Kwassetz* und brummt: "Alles in Ordnung? Hast dich gut geschlagen. Keine Angst, ich verpfeif' dich nicht bei deinen Magistern." Sicher eine Bevorzugung, die dazu verlockt, ausgenutzt zu werden…

Die Harmonielehre des Corollku Talasanya

»Alles ist eins. Alle Kräfte, alle Aspekte des Lebens greifen ineinander, ergänzen sich, bringen sich gegenseitig hervor, widersprechen sich, sind einander Bedingung und Gegensatz – alle Aspekte des Lebens bilden am Ende in ihrer facettenreichen Einheit einen vollendeten Kreis. Sie sind im Gleichgewicht. Ein jeder sollte dieses Gleichgewicht zu wahren suchen.«

–aus Magister Corollkus Gedanken zum großen Ganzen, Bd. V

Corollkus Harmonielehre wird auch nach seinem Tod an der Schule der Beherrschung vermittelt und gelebt. Vor allem zweierlei fordert sie von jedem Individuum: Friedfertigkeit und eine Achtung der Harmonie der Welt. Für einen Magier bedeutet



dies, stets das rechte Maß an Zauberei für den nötigen Zweck zu finden und dabei Respekt gegenüber der natürlichen Ordnung, anderen Lebewesen und nicht zuletzt sich selbst zu zeigen. Magie soll stets mit Bedacht und ausgleichend gewirkt werden.

Im Zusammenhang mit Beherrschungsmagie ist eine solche Einstellung gewiss ungewöhnlich und wirft allerlei Fragen und Widersprüche auf. Zum Schulalltag gehören daher regelmäßig Diskussionen zu diesem Thema, und die *arkanatio* verlangt von jedem Novizen ein Papier mit Überlegungen oder Fallbeispielen zum Verhältnis der Magica controllaria und des Kräftegleichgewichts.

Dem Ideal der Friedfertigkeit ist es geschuldet, dass Zauber mit dem Merkmal *Schaden* in Neersand nicht gelehrt werden. Die Formeln des FULMINICTUS und des IGNIFAXIUS müssen Scholaren bei Interesse aus Büchern erlernen. Beim Stockkampf wird besonders auf die Kunst der Verteidigung Wert gelegt. Sprüche wie BLITZ, SOMNIGRAVIS oder HORRIPHOBUS dienen vorzugsweise der Kampfvermeidung. Der RESPONDAMI und der IMPERAVI wiederum sollten nur aus zwingenden Gründen eingesetzt werden – beispielsweise um Leben zu retten. "Die wahre Kunst ist hier nicht", so Corollku über diese Zauber, "sie zu beherrschen. Die wahre Kunst ist es, sie zu beherrschen – und dennoch auf sie zu verzichten."

Trotz dieser hehren Dogmen ist Neersand aber eine graue Akademie und nicht etwa eine weiße. Was bedeutet, dass es kaum etwas gibt, das den Schülern *wirklich* verboten ist: Neugier und Forscherdrang gelten durchaus als Tugenden und dürfen ausgelebt werden. Von Corollku selbst ist bekannt, dass er, bei aller Friedfertigkeit, wahren Feinden mit plötzlicher, schier firunischer Härte begegnen konnte. Am Ende soll seine Harmonielehre den Scholaren idealerweise als Richtschnur dienen, wie sie mit ihren Fähigkeiten verantwortungsvoll umgehen können.

Ein Leben mit den Jahreszeiten

Das Leben der Neersander Scholaren richtet sich in vielerlei Hinsicht nach den Jahreszeiten, schon allein, weil sie selbstverständlich in alle anfallenden Arbeiten des landwirtschaftlichen Betriebs eingebunden werden. So helfen sie in den schneefreien Monaten auf den Feldern und im Garten, sie kümmern sich um Obstgarten und Walnusshain und gehen bei der Versorgung der Tiere zu Hand. Winterholz muss geschlagen, eine Zisterne ausgebessert oder Fisch zum Räuchern gefangen werden.

Aber auch gelernt und unterrichtet wird im Freien, wenn das Wetter es zulässt. Und einmal in jedem Sommer, meist unmittelbar vor den Ferien im Rahja, ziehen Magister und Scholaren auf mehrwöchige Exkursion in den Überwals, um die Wunder dieses Landstrichs zu erforschen.

Wenn die Tage kürzer und kälter werden, findet man sich wieder häufiger am Feuer der Großen Stube ein, um zu lernen, zu diskutieren, zu singen oder Geschichten zu erzählen. Den ersten Schnee begrüßen die Eleven mit dem Ifirnstanz. Für Begeisterung sorgen im Winter das Kufenlaufen auf den Fischteichen und Schneeballschlachten – der Schneeschaufeldienst ruft eher Missmut hervor. Jedes Jahr im Firun veranstaltet Magister Eisblick einen bei den Scholaren sehr beliebten Schneeskulpturenwettbewerb.

Ein Magier aus Neersand

Vor dem Hintergrund der in Neersand vermittelten Harmonielehre kann das Spiel mit einem Absolventen der Schule der Beherrschung eine besondere Herausforderung sein.

Wenn Sie sich für einen Neersander Magier entscheiden, sollten Sie sich überlegen, wie sehr er von der Philosophie seiner Akademie durchdrungen ist. Wie radikal ist sein Pazifismus? Kämpft er womöglich nur zur Verteidigung? Unter welchen Umständen würde er auch angreifen, um zu töten? Wie legt er Corollkus Vorstellung eines harmonischen Kräftegleichgewichts aus? Gibt es Zauber, die er zwar beherrscht, aber für gefährlich hält und prinzipiell nicht einsetzt? Wie geht er mit Personen um, die seinen Überzeugungen zuwiderhandeln?

Natürlich sollten Sie bei der Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen keinen Magier erschaffen, der nicht spielbar ist und in kurzer Zeit von seinen Gefährten zum Namenlosen gejagt wird. Aber mit Fingerspitzengefühl kann eine reizvolle Figur entstehen, die für herausfordernde Rollenspielmomente sorgt.

Es ist übrigens auch möglich, einen Neersander Absolventen zu spielen, der nicht so sehr von Pazifismus und Harmonielehre beeinflusst ist. Ein solcher dürfte zu Schulzeiten überwiegend von Magister *Sewerus von Greifenfurt* unterrichtet worden sein.





Die Schule der Beherrschung in den Augen der/des …

… **Schwarzen Gilde:** "Schule? Ich bitte Euch! Schwachköpfe ohne Schneid werden dort herangezogen, winselnde Waschlappen, die schon ein schlechtes Gewissen plagt, wenn sie nur einen astralen Furz tun. Vergeudung von Potenzial ist das, Vernichtung von Talenten! Ich müsste lachen, wenn es nicht so traurig wäre."

… **Weißen Gilde:** "Neersand? Akademie? Die gibt es immer noch?"

… **Volkes:** "Gegen unsere Zauberschule gibt es nichts zu sagen. Freundliche Leute sind das, hilfsbereit und tatkräftig. Sind sich auch nicht zu schade, mal mit uns anzustoßen. Und dass sie unsere Kinder unterrichten, ist ein Segen."

Was man in der Schule der Beherrschung über … denkt.

... Neersand: "Ein großes Herz und großer Mut. Hier am Ende der Welt halten wir wachsam zusammen gegen die uns umschließenden Gefahren zu Lande und zu Wasser."

... andere Akademien: "An vielen Instituten lacht man über uns. Bessere Bauern werden wir genannt. Sie trauen uns nichts zu, weil wir nicht nur unsere arkanen Kräfte schulen, sondern auch die nötige Weisheit, um verantwortungsvoll mit ihnen umzugehen. Das verstehen viele nicht, darum lachen und fluchen sie über uns. Wir hoffen für sie, dass sie eines Tages die Harmonie der Kräfte erkennen werden."

... den Widderorden: "Der Orden ist aus unserem Landstrich nicht mehr wegzudenken. Über die Wahl ihrer Mittel lässt sich zwar streiten, aber wie wir erforschen sie die Walberge. Wir helfen ihnen dabei, sie helfen uns."

Feen, Bolde, Wichtel

Am Ende der Welt leben die Bewohner der Schule nicht nur im Einklang mit der Natur, sondern sind auch recht vertraut mit den übernatürlichen Wesenheiten der Anderwelt. Zum einen haben Magister und Scholaren alljährlich auf ihren Exkursionen in den Überwals (mit Abstechern in die Walberge) Gelegenheit, Biestingern und Levschije zu begegnen oder gar Hippogriffe und Einhörner zu sehen. Zum anderen ist die Akademie nur einen Sprung entfernt vom Überwals, und so manch eine Blütenfee, ein Eiswichtel oder ein Kobold wurde schon neugierig angelockt von den astralen Kräften, die hier fließen. Eine Vilay und ein Wurzelbold haben sich gar dauerhaft auf dem Schulgelände niedergelassen.

Die Schülerschaft trägt dieser Nähe zur Anderwelt Rechnung, indem sie – wohlwollend geduldet von den Magistern – alljährlich im Praios den (oder die zwei) neuen Eleven auf besondere Art willkommen heißt, mit der *Wilden Jagd:* Der Neuling wird in seiner ersten Nacht aus dem Bett geholt und auf eine fantasievolle Schnitzeljagd durch die Schule und ihre Umgebung geschickt. Dabei muss er Rätsel lösen, Aufgaben bewältigen und begegnet Hexen, Satyren, Drachen, Einhörnern, Geistern und allerhand wunderlichen Wesen mehr – die natürlich allesamt nicht echt sind, sondern mittels Kostümen, Puppenspiel und Magie zum Leben erweckt werden. Die *Wilde Jagd* ist kein Zuckerschlecken, nicht selten gibt es dabei Tränen, blaue Flecken und Angstgeschrei – aber wer sie durchsteht, wird am nächsten Morgen beim Frühstück gefeiert und vergisst schnell die Mühsal der vergangenen Nacht.

Ein Rundgang durch die Schule der Beherrschung

Der Hof der Schule der Beherrschung umfasst ein Hauptgebäude, mehrere Wirtschaftsgebäude und einiges an Land. Wer sich der Akademie nähert, stößt als Erstes auf die schuleigenen Kartoffel-, Rüben- und Kohlfelder. Nördlich und östlich des Schulgeländes liegen ein Walnusshain, Fischteiche, Weideland für das Vieh und ein Obstgarten, der sich bis zum Walsach hinunterzieht. Im Walnusshain findet der aufmerksame Besucher einen schmucklosen Firunsschrein.

Das eigentliche Schulgelände ist von einer etwa 1,50 Schritt hohen Backsteinmauer umfasst, durch die ein schmiedeeisernes Tor führt. Im Osten ist die Außenmauer stellenweise von Blutblatt überrankt.

Im **Gesindehaus (B)** leben die Peddersens, die schon seit der Gründung im Dienst der Akademie stehen. Die zurzeit zehnköpfige Familie (Vigo und Tineke Peddersen, ihre Kinder Olja, Stane, Marja und Mjesko, Vigos Eltern Ljubow und Jella, Tinekes Mutter Winja und Vigos Bruder Pjerow) bestellt die Felder, versorgt die im **Stall (C)** Tiere und erledigt sonstige anfallende Arbeiten.

Die sogenannte **Werkstatt (D)** ist viel mehr als nur das. Sie bietet auch Platz für Gerätschaften, Schlitten und Wagen und fasst eine kleine Schmiede sowie die Räucherei.

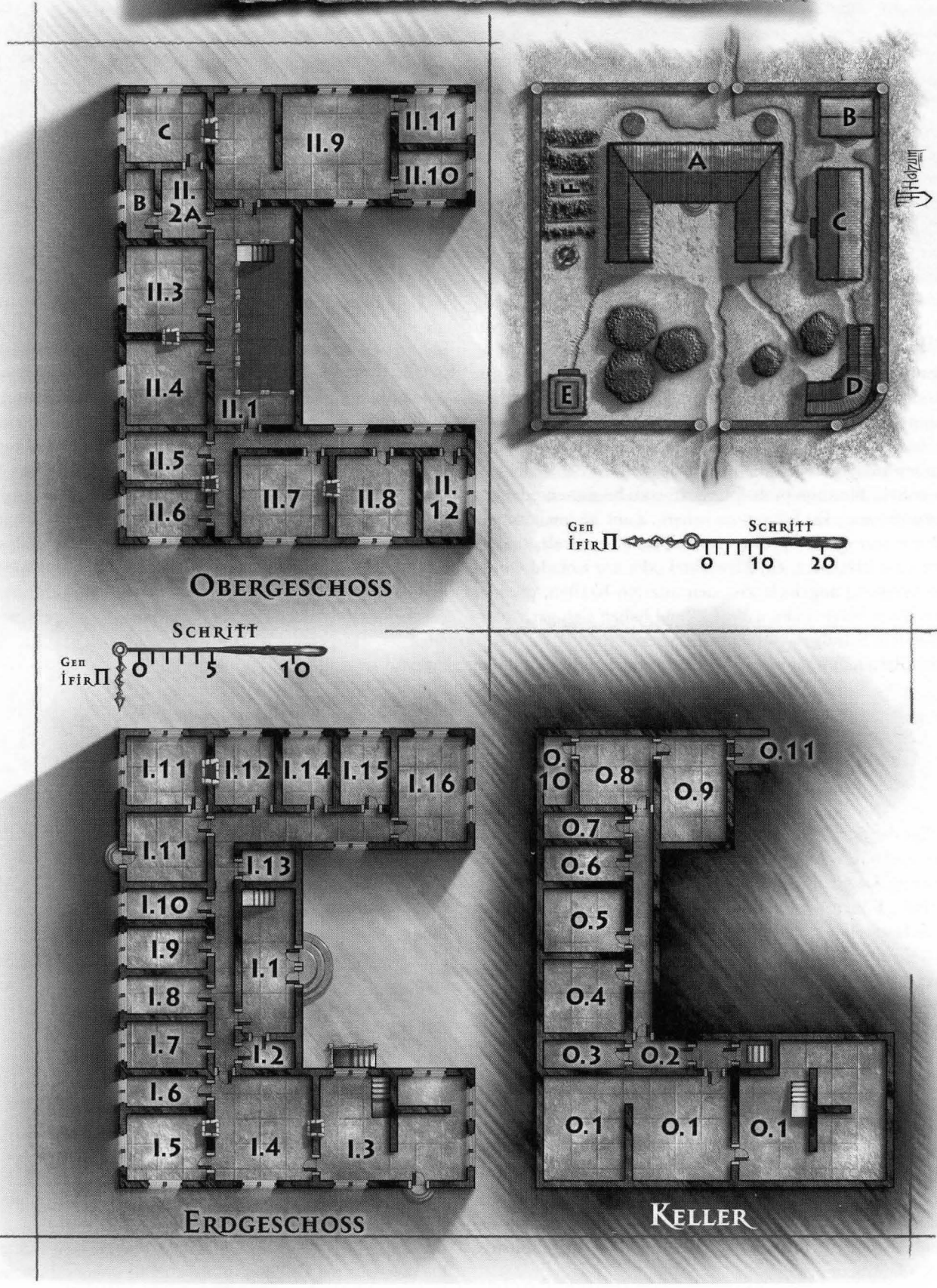
Im ehemaligen, etwa acht Schritt hohen **Wachturm (E)** ist heute unten das Laboratorium der Akademie eingerichtet und oben eine Meditationskammer sowie eine winzige Sternwarte.

Das Haupthaus (A)

Erdgeschoss

Die Schule der Beherrschung ist arm – das wird jedem Besucher des Haupthauses schnell klar. Wo andere Akademien mit edlen Teppichen, viel Raum, magischen Spielereien und verschwenderischem Dekor beeindrucken, ist das Innere des Neersander Instituts eng, schummrig und schlicht. Treppen und Türen knarren, in Zimmerecken sammeln Spinnweben Staub, und die Fenster sind nicht verglast, sondern mit gegerbten Tierhäuten bespannt und winters mit Decken verhangen. Dennoch ist der Gesamteindruck nicht ungemütlich, im Ge-

Schule der Beherrschung zu Neersand





Legende

Übersicht
A – Haupthaus
B – Gesindehaus
C – Stall
D – Werkstatt
E – Wachturm (heute Laboratorium und Sternwarte)
F – Kräutergarten

Erdgeschoss
I.1 – Eingangshalle
I.2 – Empfangszimmer
I.3 – Küche
I.4 – Große Stube
I.5 – Salon
I.6 – Kapelle
I.7–I.9, I.14 – Seminarräume
I.10 – Abort
I.11 – Waschküche
I.12 – Studierzimmer
I.13 – Nähstube und Schusterei
I.15 – Magazin
I.16 – Fundus

Obergeschoss
II.1 – Galerie
II.2 – Wohnbereich der Spektabilität (a Salon, b Studierzimmer, c Schlaf- und Wohnstube)
II.3 – Wohnstube der Vize-Spektabilität
II.4 – Wohnstube des Laborleiters
II.5–II.6 – Gästezimmer
II.7 – Schlafsaal der Mädchen
II.8 – Schlafsaal der Buben
II.9 – Bibliothek
II.10 – Buchbinderei
II.11 – Skriptorium
II.12 – Meditationskammer

Keller
0.1 – Vorratsräume
0.2 – Vorderer Wachraum
0.3 – Besenkammer
0.4–0.5 – Beschwörungsräume
0.6–0.7 – Kerkerzellen
0.8 – Hinterer Wachraum
0.9 – Asservatenkammer
0.10 – Examinationsstube
0.11 – Verbotene Gewölbe

genteil. Hölzerne Dielen und Wandverkleidungen, flackernder Feuerschein und der Geruch nach Rauch, Met und kräftigem Essen laden durchaus zum Verweilen ein.

Die von Fackeln erhellte **Eingangshalle (I.1)** ist zum Obergeschoss offen. Hier ist tagsüber die fußlahme Winja Peddersen hinter einem Empfangstisch vorzufinden, gewöhnlich mit der Fertigung kleiner Göttinnenbildchen beschäftigt. Rechts vom Eingang dienen Schaukelstühle als Sitzmöbel für wartende Besucher. Links ist ein Schrein des *Heiligen Perkoi*, des Schutzheiligen gegen die Gefahren des Überwals, aufgestellt. Gegenüber der Eingangstür, über dem Empfangstisch, prangt an der Wand ein prächtiges Porträt in Öl. Es zeigt Magister Corollku in einer Eislandschaft. Darunter ist die Inschrift zu lesen: »Corollku Talasanya, Begründer der Schule der Beherrschung zu Neersand, Reisender, Philosoph, Friedensbringer (960–1030 BF)«.

Im freundlich eingerichteten **Empfangszimmer (I.2)** können Besucher von Ihrer Spektabilität empfangen werden – da sich in der Praxis aber selten Gäste einstellen, findet man hier häufiger in Bücher vertiefte Studiosi beim Lernen vor.

Der Nordflügel des Erdgeschosses wird von der geräumige **Küche (I.3)** dominiert, zu der auch eine Backstube und eine Destillerie gehören. In Letzterer brennt Ljubow Peddersen nach altem Rezept köstlichen Birnenlikör und hochprozentigen Walnussschnaps (den so genannten 'Friedensbringer').

In der **Große Stube (I.4)** nehmen Scholaren und Magister gemeinsam ihre Mahlzeiten an einer langen, hölzernen Tafel ein.

Im **Salon (I.5)**, der dick mit Fellen ausgelegt und mit gewaltigen Ohrensesseln eingerichtet ist, besprechen sich bisweilen die Magister, würfeln oder genießen eine Wasserpfeife (die einzige Bequemlichkeit aus Corollkus Heimat, von der er nicht lassen wollte).

Bei schlechtem Wetter, besonders in der klirrend kalten Winterzeit, wird die Große Stube zum Herz der Akademie, dann sind zu fast jeder Tageszeit die Magister und ihre Schüler hier um die warmen Feuer versammelt.

Die **Seminarräume (I.7–I.9, I.14)** werden nur im Winter regelmäßig benutzt, entsprechend nistet sich über den Sommer schon einmal eine Mäusefamilie in einem Pult ein. Begehrter und häufiger frequentiert, vor allem wegen des Kamins, ist das sogenannte **Studierzimmer (I.12)**, in dem in großen Runden unterrichtet, gelernt, gelesen und diskutiert wird.

In der **Wäscherei (I.11)** werden nicht nur Kleider gewaschen, sondern auch Schüler geschrubbt – und bisweilen nach winterlichen Aktivitäten im Freien in dampfenden Bottichen wieder aufgewärmt. In der Kammer, die als **Nähstube und Schustereidient (I. 13)**, lebt ein *Braunchen* in einer Schublade, eine aus ihrer Welt verstoßene Fee, die ihre Schuld in der Dritten Sphäre abarbeitet, indem sie Schuhe und Kleider flickt. Da das griesgrämige Wesen, das als verhutzeltes, buckliges Weiblein erscheint, mit niemandem spricht, hat noch niemand herausgefunden, was es sich hat zuschulden kommen lassen.

Im **Magazin (I.15)**, zu dem jeder Magister einen Schlüssel hat, lagern Utensilien und Material, das für den Zauberunterricht von Nutzen ist: Zauberkreide etwa, schwach magische Artefakte, an denen die Schüler die arkane Analyse üben können, ein konzentrationsfördernder Stirnreif aus Mondsilber und eine kleine Sammlung selbst hergestellter Tränke. Der **Fundus (I.16)** ist, so schimpft Tinneke Peddersen gerne, "die größte Rumpelkammer Deres". Tatsächlich lagern hier Berge alltäglicher und auch merkwürdiger Gegenstände: Felle, Stoffe, Marionetten, zerrissene Kleidung, die gesammelten selbst gefertigten Kostüme aller *Wilden Jagden* der Schulgeschichte, Kisten randvoll mit Muscheln, bunten Steinen und Holzperlen, ein Schaukelpferd, kaputte Möbel, Geweihe, Hörner und vieles mehr.

Obergeschoss

Die **Galerie (II.1)** von Laternen erhellt. An den Wänden hängen einige von *Magistra Tjeika Brinjolps* Skizzen aus.

Den Südflügel des Obergeschosses dominiert die **Bibliothek (II.9)**. Wie vieles in Neersand muss auch sie als eher bescheiden bezeichnet werden, die Auswahl an Büchern ist klein und weist wenig seltene Titel auf. Die Räumlichkeiten werden nur zu festen Öffnungszeiten aufgeschlossen – Aufsicht führen dann Custora Brinjolp oder ein Studiosus, der als Famulus fungiert. Im Notfall gewährt die gutmütige Tjeika, wenn ihre Zeit es erlaubt, aber auch außerhalb der Öffnungszeiten Einlass in

die Bibliothek. Sie ist auch die Einzige, die auf Nachfrage immer in der Lage ist, trotz der in den Regalen herrschenden Unordnung ein gewünschtes Buch binnen kurzer Zeit zu finden. Die fensterlose, dunkel verkleidete **Meditationskammer (II.12)** am Ende des Nordflügels ist vom würzigen Geruch von Räucherwerk erfüllt. Der Boden ist knöcheltief mit Decken, Kissen und Fellen ausgelegt, eine einzelne Kerze spendet Licht. Ein magischer Gong gibt leise, gleichmäßige, einlullende Schläge von sich.

Keller

Die Scholaren betreten den Keller nicht oft. Seit der Lehrzeit des brillanten Beschwörers Morgel von den Drachensteinen wird die Kunst der Invokation in den einst von ihm geschaffenen **Beschwörungsräumen (0.4–0.6)** nur noch selten geübt. Dieser Teil des Kellers ist durch mehrere schwere, eisenbeschlagene Holztüren, die immer abgesperrt sind, gesichert. In den **vorderen Wachraum (0.2)** wird außerdem über Nacht ein Wachhund gesperrt. Die Schlüssel für die Kellertüren verwahrt die Spektabilität.

Die finsteren, kargen **Kerkerzellen (0.6–0.7)** werden heute nur noch benutzt, wenn einer der Schüler sich einen wirklich schweren Fehltritt geleistet hat.

Der **hintere Wachraum** überrascht, weil er ansatzweise wohnlich eingerichtet ist: ein zerschlissener Teppich, eine kleine Feuerstelle, ein Sessel, ein Tischchen, an der Wand ein Landschaftsgemälde. Hier beginnt der Wirkungsbereich des Geistergardisten *Hurdo Hinske*, und wenn er selbst die Bequemlichkeiten auch nicht nutzen kann, so erfreut er sich doch an der heimeligen Atmosphäre. Tjeika Brinjolp macht es sich hier unten manchmal gemütlich, um dem Geist vorzulesen.

Vom hinteren Wachraum führt eine – stets verschlossene – Tür in die **Asservatenkammer (0.9)**. In deren Ostwand verbirgt sich hinter einem Wandbehang eine gut verborgene Geheimtür, die einen Gang in die **Verbotenen Gewölbe (0.11)** öffnet. Hinske berichtet immer mal wieder von Seufzern und Schreien, die dahinter zu hören wären. Mit besorgter Miene verrät er dann: "So ganz geheuer ist mir dieser Spuk nicht!"

Personen der Akademie

Gritten Raudups, Magistra ordinaria controllaria, Spektabilität

Die erste und sehr begabte Schülerin Corollkus (*985, drahtig, energisch) hat es von der einfachen Neersander Wirtshaustochter bis zur Akademieleiterin gebracht – und ist dennoch bodenständig geblieben. Als Verehrerin Corollkus und seiner Harmonielehre ähnelt ihr Führungs- und Lehrstil oft dem des schmerzlich vermissten Mentors; allein seinen umfangreichen elfischen Formelkanon konnte sie nicht bewahren.

Von Corollku wurde sie bereits kurz nach bestandener *examinatio* in das Geheimnis um das *Eisschwert* eingeweiht und tut heute ihr Möglichstes, dieses Rätsel zu lösen. Mit Cirrusil verbindet sie mittlerweile eine enge Freundschaft, Gritten erhofft sich insgeheim allerdings mehr.

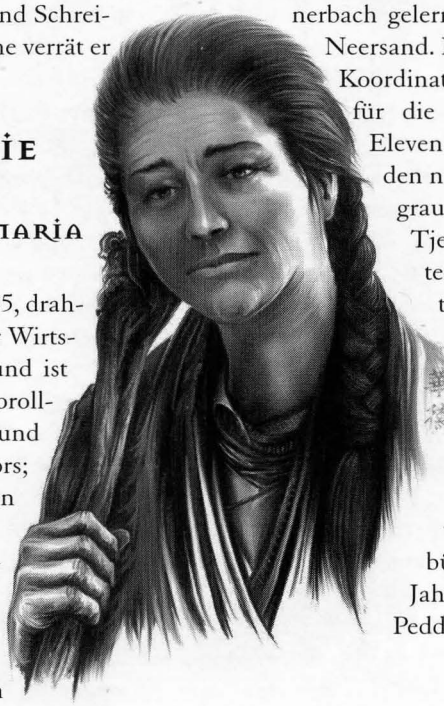
Im Gegensatz zu Corollku, dem die öffentliche Meinung wenig bedeutete, leidet Spektabilität Raudups unter dem schlechten Ruf ihrer Schule. Um diesen zu verbessern, verfasst sie neuerdings regelmäßig Beiträge für die arkane Fachliteratur und besucht, wenn ihre Zeit und die Finanzmittel es zulassen, andere Akademien und Magierkongresse zwecks Horizonterweiterung und Gedankenaustausch. Auf dem Konvent von 1034 BF hat sie sich mit Spektabilität *Ruane von Elenvina* angefreundet, die ihr nicht nur sehr sympathisch ist, sondern die am Westende Aventuriens ganz ähnliche Probleme zu bewältigen hat wie Gritten selbst.

Gritten Raudups und Ruane von Elenvina

Die Spektabilitäten Raudups und von Elenvina teilen ähnliche Sorgen, vornehmlich die klamme Finanzlage und den mäßigen Ruf ihrer Akademien. Vor allem aber haben die beiden Frauen sich vom ersten Moment an gemocht; sowohl über Berufliches als auch über Privates können sie gut miteinander sprechen. Seit sie sich 1034 BF auf dem Magierkonvent zu Kuslik angefreundet haben, stehen sie in regem Briefkontakt.

Auch haben sie einen Scholarenaustausch ins Leben gerufen: Einmal im Jahr besuchen einige Scholaren aus Neersand für drei Wochen die Partnerakademie in Elenvina, etwas später folgt der Gegenbesuch. Diesen Austausch halten Ruane und Gritten jedoch geheim, um Probleme mit der Weißen Gilde zu vermeiden.

Tjeika Brinjolp, Magistra ordinaria clarobservantia, Vize-Spektabilität, Custora



Magistra Brinjolp (*979 BF, Silberblick, lacht viel) hat in Donnerbach gelernt und lehrt bereits sehr lange in Neersand. Hier obliegt ihr unter anderem die Koordination des Grundlagenunterrichts für die Neersander Bürgerskinder und Eleven – eine Aufgabe, der sie mit Freuden nachkommt, hat die fröhliche, trotz grauer Strähnen kindlich wirkende Tjeika doch ein Herz für die Jüngsten. Auch für Tiere ist sie zu begeistern – und ihr Steckenpferd sind die Geschöpfe der Anderwelt. Ohne Scheu sucht sie das Gespräch mit ihnen, skizziert sie und sammelt Geschichten über sie. Manchmal leistet sie Hurdo Hinske im Keller Gesellschaft und liest ihm aus ihren Märchenbüchern vor. Tjeika hat seit einigen Jahren eine Liebschaft mit Pjerow Peddersen.



Weitere Gelehrte

Sewerus von Greifenfurt, Alchemicus, Magister ordinarius controllarius, Licentiatus alchimicae (*981 BF, füllig, spöttelnd), kommt aus Lowangen, wo er an der Halle der Macht gelernt und einige Zeit gewirkt hat. Nachdem er heftig mit Spektabilität *Puschinske*aneinandergeraten war, verließ er die Stadt und suchte sich eine neue Anstellung weit entfernt von Puschinskes Einflusskreis. So ist er nach einem Gildenwechsel seit einiger Zeit in Neersand tätig. Insgeheim hält er sich für zu genial für die Schule der Beherrschung und findet Corollkus Harmonielehre lächerlich. Allerdings fühlt er sich hier sicher und genießt (uneingestanden) die entspannte Atmosphäre – nach jahrelangen Kleinkriegen in Lowangen. Sewerus hält stets die Augen offen nach Scholaren, die von eher flexibler Gesinnung sind und mit der Philosophie der Schule ihre Probleme haben. Solche nimmt er unter seine Fittiche, um ihnen die Beherrschungsmagie jenseits ideologischer Grenzen nahezubringen – dies natürlich ohne Wissen seiner Kollegen. Noch aus Lowangen stammt Sewerus' Alrauniger Homunculus *Oswyn*, der ihm im Labor zur Hand geht und für ihn spioniert.

Cirrusil Eisblick, Magister extraordinarius (*911 BF, eisgraue Augen, ernst), verließ seine Sippe und kam ans Ostende des Kontinents, weil er daran glaubt, dass es sein Schicksal ist, in den Walbergen einer wiederkehrenden Vision auf den Grund zu gehen. So lebt und wacht der geisterhaft blasse Firnelf mit dem schneeweißen Haar die meiste Zeit des Jahres als Einsiedler im Gebirge und sucht noch immer das geheimnisvolle Schwert aus Eis. Bei seiner Aufgabe helfen ihm vor allem die Biestinger, aber auch Gritten Raudups und ausgewählte Eingeweihte des Widderordens. Cirrusil ist eine tragische Gestalt. Er sehnt sich nach seiner Sippe, und der Tod seines Freundes Corollku schmerzt ihn noch immer. Da ist es für ihn stets eine willkommene Abwechslung, die Schule der Beherrschung zu besuchen – mindestens einmal im Winter für einige Wochen –, um den Scholaren eine Auswahl an Zaubern in elfischer Repräsentation zu lehren, den Schneeskulpturenwettbewerb zu veranstalten und mit Gritten lange Gespräche zu führen.

Seltsame

Hurdo Hinske, Geisterwache (273–338 BF, hünenhaft, einfältig), bewacht im Keller die Asservatenkammer und die Geheimtür zu den *Verbotenen Gewölben*. Allein der Spektabilität und ihrer Vertretung gewährt er Einlass – nähert sich eine unbefugte Person, versucht er sie zu vertreiben (*Schreckgestalt II*) und stimmt ein ohrenbetäubendes Alarmgeschrei an.

Zu Lebzeiten war der muskulöse, geistig schlichte Hurdo Wachmann im Dienste Gunbald von Neersands, er hatte den Keller des Gutshofes zu schützen. Eine Aufgabe, die er wie ein alter Wachhund erfüllte: loyal, pflichtbewusst und ohne Fragen zu stellen. Sein Dienst war sein einziger Stolz im Leben – und auch nach seinem Tod durch die Schwertarme der Priesterkaiser war er nicht willens, seinen Posten zu verlassen, sondern blieb in der Dritten Sphäre.

So stieß Corollku auf ihn, nachdem er die Ruinen des Guts erworben hatte. Der Magier erkannte, dass Hinskes Diensteifer auch ihm nutzen konnte. So wurde der treue Wachmann nicht ausgetrieben, sondern geht im Keller der Akademie noch immer seiner (mehr als) Lebensaufgabe nach.

Grol, Gärtnergehilfe und Wurzelbold, ist ein behäbiger kniehoher Kerl, der aussieht wie ein Baumstumpf mit mürrischer Miene. Kurz nach Eröffnung der Schule ist er aufgetaucht und geht seither ungefragt im Garten zur Hand – meist schimpfend und zeternd, als würde er zur Arbeit gezwungen. Gut versteht er sich mit den weiblichen Peddersens, die ihn mit Komplimenten und Leckereien verwöhnen.

Die Helden an der Schule der Beherrschung

Da Neersand in Magierkreisen den Ruf einer hinterwäldlerischen Schule hat, ist sie nicht oft Ziel wissenssuchender Zauberer.

Doch allen Unkenrufen zum Trotz hat Neersand einiges zu bieten: Auf dem Gebiet der Beherrschungsmagie findet man hier in Spektabilität Raudups und in Sewerus von Greifenfurt Meister ihres Fachs, Tjeika Brinjolp ist eine kompetente Verständigungsmagierin. Auch lassen sich einige Zauber in elfischer Repräsentation erlernen. Aber nicht nur in arkanen Angelegenheiten hilft die Schule weiter. Man hütet hier zum Beispiel einiges Wissen über den Überwals.

Fremde werden grundsätzlich freundlich empfangen – und zwar unabhängig davon, ob sie Magier oder Nicht-Magier sind und welcher Gilde, Kultur oder Rasse sie angehören. Alle Dienstleistungen stehen jedem zahlungswilligen Besucher zur Verfügung, sofern er sich für die Dauer seines Aufenthaltes der pazifistischen Grundhaltung der Akademie unterwirft. Denn so offen man an der Schule der Beherrschung ist – naiv ist man nicht. Gesinnung und Ehrlichkeit von Gästen wird geprüft, im Zweifelsfall auch mittels Magie.

Dienstleistungen

Auf Grund ihrer abgeschiedenen Lage und ihres Rufs wird die Schule selten als Dienstleister in Anspruch genommen. Wer sich auskennt, sucht eher die Halle des Quecksilbers zu Festum auf. So besteht die Kundschaft der Akademie größtenteils aus dem Neersander Bürgertum, dem Landvolk der Umgebung – und Abenteurern oder Forschern auf Durchreise.

Weil die Schule auf die Einnahmen aus ihren Dienstleistungen angewiesen ist, sind diese oft etwas teurer. Gleichwohl ist man zu Verhandlungen bereit – wenn zum Beispiel ein Bauer nicht in barer Münze zahlen kann, darf er auch in Naturalien zahlen. Durchreisenden Heldengruppen, die nicht genug Geld aufbringen können für eine Dienstleistung, wird vielleicht das Angebot gemacht, sich der nächsten Exkursion in den Überwals als Begleitschutz anzuschließen.

Herrschafts- oder Einflusszauber werden nur zu lauteren Zwecken und nach Erläuterung und Abwägung der Motive als Dienstleistung gewährt.



Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	6	16
Entzauberung (Herrschaft, Einfluss)	6	6	18
Herstellung von Alchimika	3*	5	5
Magische Heilung (Wunden)	6	5	14
Magische Hellsicht (erkennen)	4	5	16
Prüfung des magischen Potenzials	4	2	18
Sterndeutung und Horoskoperstellung	4	5	10
Verzauberung (Herrschaft, Einfluss)	9	9	14
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	6	7	12

*) Die geringe Qualität erklärt sich aus der mangelnden Ausstattung des Neersander Laboratoriums; stattet der Kunde den begabten Alchimisten Sewerus mit nötigen Ingredienzien und Gerätschaften aus, steigt die Qualität auf bis zu 7 (Spielleiterentscheid).

Die Bibliothek

Absolventen aus Punin oder Al`Anfa dürfte es schwer fallen, die Neersander Bibliothek als solche zu bezeichnen. Sie hat in zwei kleinen Räumen Platz und bietet dem Besucher wenig Kostbarkeiten. Das liegt zum einen an der klammen Finanzlage der Schule, zum anderen hat das trockene Studium aus Büchern – zumindest im Vergleich zu anderen Akademien – einen eher untergeordneten Stellenwert.

Die Ordnung in der Bibliothek kommt etwas zu kurz: Die Titel füllen teils stehend, teils liegend die staubigen Regale, nicht selten sind sie an falscher Stelle einsortiert oder stapeln sich schnöde auf dem Boden. Das Register ist veraltet und unvollständig.

Wer sich die Zeit nimmt, sich umzuschauen, dem fällt aber vielleicht doch die ein oder andere Besonderheit ins Auge, zum Beispiel die sechsbändige Originalschrift von Corollkus *Gedanken zum großen Ganzen,* der er seine Harmonielehre begründet hat. In der Zwischenzeit existiert auch eine Abschrift. Sewerus von Greifenfurt arbeitet derweil heimlich an einer kommentierten Fassung von Corollkus Werk – eine Fassung allerdings, in der er die Harmonielehre weitestgehend zu tilgen versucht, was die Aussage des Originals völlig verzerrt.

Auffallend ist weiterhin die große Sammlung an Märchenbüchern und Sagensammlungen mit Schwerpunkt Feenwesen, unter anderem ein Exemplar von *Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome*, dazu zwei Folianten mit Berichten über Exkursionen in den Überwals, verfasst und reich illustriert von Magistra Brinjolp. Eine unvollständige, beschädigte Abschrift von *Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen*ist mit Kommentaren von Corollku versehen, eine Abschrift in Garethi von *Sphärenklänge – Harmonien der Dimensionen*wurde leider von Mäusen angenagt. Von der *Trilogie der Kontrolle*lässt sich nur Band III finden.

Strenge Zugangsbeschränkungen gibt es keine. Sowohl Magier als auch Nicht-Magier können die Bibliothek innerhalb der Öffnungszeiten besuchen und sich dort unter Aufsicht selbstständig umsehen.

Immens: –
Sehr groß:–
Groß: –
*Ansehnlich:*Geographie, Magica controllaria, Sagen und Legenden
Hinlänglich: Geographie, Magica clarobservantia, Philosophie, Pflanzenkunde
Gering: Alchimie, ElfenmagieGeschichtswissen, Götter und Kulte, Magica communicatia, Magica curativa, Magica invocatio, Magica mutanda, Magica transformatorica, Sternkunde, Tierkunde
Minimal: diverse, darunter sonstige magische Merkmale

Zweitstudium

Nur selten interessiert sich ein Magier für ein Zweitstudium in Neersand – aber wenn doch, dann wird er für gewöhnlich herzlich willkommen geheißen, bedeutet ein Zweitstudent schließlich zusätzliche Einnahmen. Allein mit der pazifistischen Grundhaltung der Akademie sollte er sich für die Dauer seines Aufenthaltes anfreunden können – alles andere, etwa die Gildenzugehörigkeit, ist zweitrangig.

Auch Nicht-Magiern steht die Akademie zwecks Weiterbildung offen. Mit etwas Zeit und gegen harte Batzen lassen sich Grundkenntnisse im Lesen, Schreiben, in alten und neuen Sprachen (Bosparano, Tulamidya, Alaani), Geometrie und Arithmetik erlernen sowie vertiefen, ebenso weitere Wissenstalente nach Spielleiterentscheid.

Abenteuer an der Schule der Beherrschung

Überwiegend dürften sich rund um die Schule der Beherrschung Wildnisabenteuer entspinnen, vor allem im Zusammenhang mit den Geheimnissen des Überwals bietet sich die Akademie als Anlaufstelle oder Auftraggeberin an. Aber auch andere Aufhänger sind denkbar: Phänomene des erwachenden Bornlands häufen sich; die bislang unerforschten Katakomben unter den *Verbotenen Gewölben*sollen untersucht werden; die Rondra-Kirche hat einen Hinweis auf die Vergangenheit des Gutshofs erhalten und interessiert sich für mögliche, von der Akademie gehütete Geheimnisse der Theaterritter; die Rätsel rund um den Neer harren noch immer ihrer Lösung.

Mit der Schule der Beherrschung konnten Helden bereits im Abenteuer **Zeit der Ritter**in Berührung kommen.



Der Giftschrank

Es sind vor allem von Exkursionen mitgebrachte Fundstücke, die in der Asservatenkammer lagern, einige davon wurden noch gar nicht erschöpfend analysiert. Artefakte oder Bücher, die als besonders gefährlich oder wertvoll erachtet werden, lagern zusätzlich gesichert in steinernen Truhen (sie sind in der folgenden Liste mit * gekennzeichnet).

- Corollkus frühe Tagebücher (bis etwa 1005 BF): Die ersten Bände stammen aus Corollkus Lehrzeit in Fasar, die späteren beinhalten unter anderem Hintergründe zu Cirrusils Vision vom Eisschwert. Einerseits dokumentieren die Bücher zwar die faszinierende Wandlung ihres Verfassers vom eifrigen Fasarer Schüler zum Pazifisten, andererseits lassen sich den älteren Schriften die Formeln diverser Borbaradianersprüche entnehmen, unter anderem SCHWARZ UND ROT, KRABBELNDER SCHRECKEN und HERZSCHLAG RUHE!.
- ein Exemplar von *Die Wege ohne Namen**, dazu zwei Octavbände Notizen über die Kunst der Dämonenbeschwörung von Morgel von den Drachensteinen. Des Weiteren eine stark unvollständige Abschrift des *Liber Zhammoricam per Satinav**, die Morgel seiner alten Schule zur Aufbewahrung anvertraut hat.
- ein ungekürztes Exemplar von *Der Freie Schütz**aus dem *Antidodekarischen Zyklus*
- neun Opferdolche aus Obsidian*, von denen die ersten acht unerträgliche Qualen hervorrufen und erst der neunte das Opfer tötet (aus den *Verbotenen Gewölben*)
- ein Ring und ein Halsreif aus einem unbekannten roten Holz*: Der Träger des Rings kann über den Träger des Reifs wie mit den Zaubern IMPERAVI und RESPONDAMI befehlen (5 AsP pro Befehl oder Frage).
- ein Wasserschlauch, der nicht geleert werden kann*: das Wasser schmeckt frisch – und macht süchtig (Stufe 8). Mit jedem Schluck verliert der Trinkende mehr und mehr seinen Glauben an die Zwölfgötter. Nach dem dreizehnten Schank hat er vergessen, dass es sie gibt; ihre Namen bedeuten ihm nichts, selbst wenn man sie ihm nennt. Für Gläubige anderer Religionen ist das Wasser aus dem Schlauch ungenießbar.
- das naturgetreue Abbild eines graubraunen, mümmelnden Hasens (auf Leder, im groben Holzrahmen): Das Bild ist Werk einer Goblinschamanin und mit einem Tiergeist beseelt. Wenn es bald Schnee gibt, färbt sich der Hase weiß, bei drohender Gefahr sieht man ihn witternd die Nase in die Luft strecken.

Nicht in der **Asservatenkammer**, sondern versehentlich und unentdeckt im **Fundus** lagert:

- ein *Tiergewand der Elfen* Form eines Firunsbärenumhangs (**WdA 115**, nur noch eine Ladung)

Geheimnisse der Akademie

Ein gefallener Theaterritter

Durch eine Geheimtür in der hinteren Wand der Asservatenkammer betritt man Teile des Kellers, die Corollku die *Verbotenen Gewölbe* genannt hat. Ein schmaler Gang, gesäumt von Kerkerzellen und einer großen Folterkammer, öffnet sich zu einer blasphemischen Kapelle: ein riesiger Opferaltar, davor eine Knochengrube, an den Wänden in Rot und Schwarz furchterregende Abbilder riesiger Panther, Echsen und abstoßender Mischformen aus beiden, mal von Flammen oder Blitzen umzüngelt, mal mit blutigen Klauen und Zähnen, mal mit schrecklichen Waffen bewehrt, immer kämpfend, zerstückelnd, mordend. Wer sich still verhält, meint, das Echo gequälter Schreie von den Wänden widerhallen zu hören.

Hinter dem Altar findet sich eine zugemauerte Tür. Dahinter führt eine steile Treppe hinunter in ein Gewirr endloser Gänge und Kerkerzellen, in denen sich die Knochen Hunderter Goblins häufen.

Der Gutshof, in dem heute die Schule der Beherrschung untergebracht ist, wurde einst erbaut von dem Theaterritter Gunbald von Neersand, dem Ordensmarschall, der 292 BF für die Zerschlagung des Geheimbundes der *Silbernen Horde* verantwortlich war. Gunbald ließ das Anwesen von versklavten Goblins errichten, die er nach Fertigstellung des Baus in ihren Kerkern einfach verhungern ließ – oder opferte.

Denn Gunbald hatte sich schon früh von Rondra abgewandt, die er für schwach hielt. Er betete sowohl Kor als auch Xarfai an, mit den Jahren vermengte sein kruder Glaube diese beiden zu einer Gottgestalt. Unter seinem Anwesen errichtete er ihr zu Ehren eine Kapelle, in der sein Kult blutige Opfer darbrachte.

Was in der Akademie niemand ahnt: Es gibt noch einen zweiten, unbewachten Zugang zu den Gewölben. Ein kleiner Erdrutsch hat am Ufer des Walsach hinter dem Obstgarten vor Jahren einen engen Tunnel freigelegt, der in die Gänge unter der Akademie führt. Es ist nur eine Frage der Zeit, dass einige Scholaren auf das Loch im Boden aufmerksam werden und sich aus Neugier hineinwagen …

Das Eisschwert

"Was hast du geträumt, Cirrusil?"

"Wieder träumte mir, dass die Walberge sich ächzend strecken wie ein erwachendes Tier, dass ihre Massen bis über den Walsach hinauswachsen, alles erdrückend. Und in ihren tiefsten Schatten in einer schwarzen Schlucht sehe ich einen kalten Felsspalt. Der Spalt öffnet sich langsam, während die Berggipfel wanken, und in seinem Inneren sehe ich – das Böse. Dhaza! Alles ist verloren, scheint der Vernichtung nahe – als plötzlich eine Gestalt dort steht (ich weiß nicht, ob ich es bin), mit einer bläulich glitzernden Klinge in der Hand, eine Klinge wie aus Eis. Sie stellt sich der Kreatur des dhaza entgegen, und ich erwache – voller Hoffnung."

—Gespräch zwischen Gritten Raudups und Cirrusil Eisblick im Firun 1032 BF

Die wiederkehrende Traumvision vom Eisschwert hat den Firnelfen Cirrusil an den östlichen Rand des Kontinents geführt. Seit 993 BF durchkämmt er die Walberge – viele Jahre unterstützt von Corollku, heute von Gritten Raudups, dem Widderorden und den Biestingern –, auf der Suche nach der geheimnisvollen Klinge.

Den "kalten Felsspalt" fanden Corollku und er bereits 1001 BF. Seitdem hält Cirrusil hier regelmäßig Wache, denn er spürt, dass sich darin tatsächlich etwas Furchtbares zu rühren beginnt. Alle Eingeweihten vermuten, dass es sich bei dieser Kreatur – so es eine solche ist – um ein Relikt aus den Kriegen der



Hochelfen gegen die Horden des Namenlosen handeln muss, eine einst gebannte oder gefangene Bestie aus grauer Vorzeit. Die Eisklinge, so wird angenommen, könnte demnach eine mächtige hochelfische Zauberwaffe aus derselben Zeit sein. Aber wer führte sie? Und vor allem: Wo ist sie?
Diese Frage drängt umso mehr, als dass der Felsspalt tatsächlich von Jahr zu Jahr, kaum merklich, breiter wird.

Feentor
Im Frühling 1022 BF erwachte die Vilay Walayeja nach langem Schlaf in ihrem Walnussbaum unweit der Akademie. Wenig später öffnete sich unter einem der Fischteiche ein Feentor, in Form einer Wasserschnecke, das in die Walberge führt. Durch dieses gelangen bis heute regelmäßig Levschije und andere Feenwesen in den Walnusshain, um dort in Nebelnächten zu spielen, zu buhlen und zu tanzen, ehe sie zur Morgendämmerung wieder ins Gebirge zurückkehren.
Es stellt sich die Frage, ob das Erwachen Walayejas, das Feentor und die schwindende Scheu der Feen davor, den Walsach zu überqueren, bloß zufällige Phänomene sind oder ob sie in einem größeren Zusammenhang stehen. Noch hat sich an der Schule der Beherrschung niemand um Antworten bemüht (auch, weil das Feentor noch unentdeckt ist).

Tödlicher Tauchgang
Als 1025 BF die ersten Dämonenarchen in den Neer hinab- und unversehrt wieder auftauchten, warf dies eine Menge beunruhigender Fragen auf. Zwei ehrgeizige Studiosa der Schule der Beherrschung beschlossen 1031 BF, Antworten zu finden. Entgegen des Verbots der Efferd-Kirche tauchte *Libussa Timpskimit* Hilfe des WASSERATEM den Strudel hinab, während *Luta Araukenin* einem Ruderboot das Sicherungsseil hielt.
Das Wagnis endete tragisch, Libussa tauchte nie wieder auf. Das Seil ruckte plötzlich mit großer Kraft nach unten, und Luta musste es loslassen. Jedoch empfing sie mittels des GEDANKENBILDER noch letzte wirre Eindrücke der Taucherin: erst Leuchtfische, Korallenstöcke, bunte Anemonen, dann Bilder aus einem Hort der Finsternis – Seespinnen, riesige Muränen, ein Heer wachender Wasserleichen und die Ahnung einer in Fesseln geschlagenen Seemonstrosität, aus deren Schlund der Strudel entsprang. Dann brach der Kontakt ab.
Der Vorfall wurde bis heute von der Akademie vertuscht, um Ärger mit der Efferd-Kirche zu vermeiden. Aber natürlich ist die Entdeckung der unglücklichen Libussa von einer solchen Brisanz, dass man ihr eines Tages wird genauer auf den Grund gehen müssen – zumal Luta hinterher meinte, in einer der Wasserleichen Magister Corollku erkannt zu haben.

Szenarioidee

Botschaft eines Toten
Am Strand wird eine Flaschenpost gefunden. Sie enthält zum Erstaunen aller eine Nachricht von Corollku. Darin schreibt er, dass er 1030 BF nicht ertrunken sei, sondern nur das Bewusstsein verloren habe. Wundersamerweise habe Efferd ihn verschont – aber ausgerechnet ein Piratenschiff hätte ihn schließlich aus dem Wasser gefischt. Die Piraten hätten ihn in ihren Dienst als Schiffsmagier gepresst. Corollku nennt in seinem Brief den Namen des Schiffs und bittet dringend um Rettung. Spektabilität Raudups heuert eine Gruppe Helden an, die gemeinsam mit Cirrusil Eisblick (den das Lebenszeichen seines Freundes geradezu elektrisiert) dem Hilferuf nachgehen sollen.
Wir überlassen es Ihnen, ob die Flaschenpost tatsächlich von Corollku kommt oder nicht. Im ersten Fall kann sie der Auftakt zu einem Seeabenteuer sein, das Sie nach Ihren Vorstellungen und den Vorlieben Ihrer Gruppe ausschmücken können und das in der Rettung des mittlerweile hochbetagten Magiers gipfeln darf. Möglich ist aber auch, dass er seit Verfassen seines Hilfegesuchs zu Tode gekommen ist – oder dass ihn das jahrelange Leben unter Gesetzlosen korrumpiert hat. Was, wenn der Magier, den die Helden retten wollen, seine Ideale der Friedfertigkeit in der Zwischenzeit abgelegt hat und sich wieder gewissenlos an sein Wirken als Borbaradianer erinnert?
Eine zweite Variante ist, dass die Flaschenpost nicht echt ist. Dann könnte sie Teil eines Plans namenloser Diener sein, mit dem Zweck, den unermüdlichen Wächter Cirrusil abzulenken und für längere Zeit aus den Walbergen fortzulocken. Die Anhänger des Namenlosen haben von der Vision des Firnelfen erfahren und wollen ungestört eigene Ermittlungen anstellen – und vielleicht verfügen sie sogar über mehr Wissen als Cirrusil und planen etwas Konkretes?
Wenn Sie diese Variante wählen, werden die Helden zwar angeheuert, ahnen aber noch vor ihrer Abreise, dass das Schreiben gefälscht ist – auf Grund eines OBJECTOVOCO beispielsweise. Diverse Zwischenfälle – ein Einbruch in die Akademie, Beschattungen, eine veränderte Vision vom Eisschwert, eine gezielte Schwächung oder Ablenkung des Widderordens und Ähnliches – und Hinweise der Biestinger bringen die Helden schließlich auf die richtige Fährte: Sie führt in die gnadenlose Wildnis der Walberge, den Dienern des Namenlosen auf der Spur.
Unabhängig davon, welche Variante Sie wählen, ist es weiterhin denkbar, dass die Helden im Zusammenhang mit Corollkus Flaschenpost in die Offenbarungen von Libussa Timpskis Tauchgang eingeweiht werden – möglicherweise, um ihre Entdeckungen zu verifizieren.

Die Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria



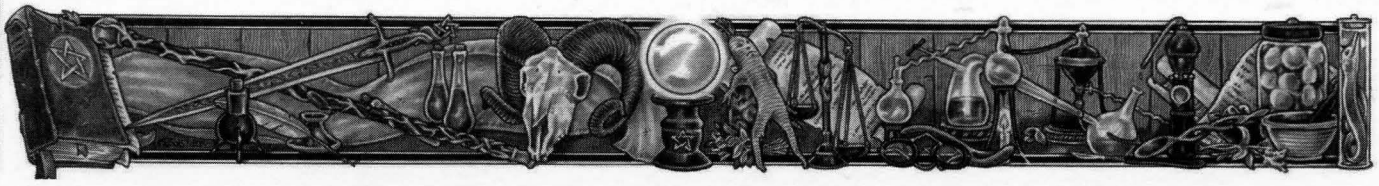
Vollständiger Name: Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria; Königlich-Nostrisches Lehrinstitut der Zauber
Standort: Stadt und Königreich Nostria
Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms
Spezialgebiet: Veränderung von Umwelt und Materie durch Magie und Handwerk gleichermaßen (Mermale *Umwelt* und *Objekt*)
Größe: mittelgroß
Spektabilität: Danilo von Lyngwyn
Personen der Historie: Dramion Schattenherz, Akademiegründer und Philosoph (530–613 BF); Sagitta von Drachwill, verfemte Spektabilität (710–758 BF)
Bedeutende Abgänger: Yolande II. Kasmyrin, Königin von Nostria (*1008 BF); Tristoban Biret, hohes Mitglied der Rohalswächter (*990 BF)
Fachliche Reputation: Die Akademie wird von anderen Magiern eher belächelt und die Abgänger gelten als unkreativ und einfallslos. Einzig auf ihrem Fachgebiet wird ihnen einige Kompetenz zugestanden.
Einfluss: hinlänglich (groß im nostrischen Königshaus)
Finanzkraft: hinlänglich
Ausstattung: hinlänglich
Bibliotheksbestand: ansehnlich

»Jalthona der Schüler: "Meister, warum fürchten so viele Völker die Dunkelheit?"
Rohal der Weise: "Licht ist nichts als die Abwesenheit von Dunkelheit. Und Dunkelheit ist nichts als die Abwesenheit von Licht. Beides ist ein Teil des Lebens, verwunden und untrennbar. Gleichgewicht muss das Streben aller Wesen sein, sie sollen die Dunkelheit und das Licht gleichermaßen lieben. Zu fürchten ist nur die Finsternis.«
—aus den Gesprächen Rohals, *Band VIII, ca. 510 BF*

Die Akademie von Licht und Dunkelheit ist eine äußerst götterfürchtige Zauberschule und eine Stütze der Weißen Gilde. Forschung steht im Hintergrund, dafür werden in Nostria tugendhafte, fleißige und verantwortungsvolle Magier ausgebildet, die an allen weißen und auf Grund ihrer Toleranz auch an den meisten grauen Akademien gerne gesehen sind. Denn lange Jahre wurde das Curriculum von strengem Dualismus geprägt, einer kleinen Glaubenslehre, die einen Gegensatz und doch Einklang von Licht und Dunkelheit predigt. So können Nostrier Magier trotz aller eigenen Moralvorstellungen meist auch die Standpunkte Andersdenkender verstehen und versuchen anders als manche Gildenbrüder nicht, ihre Meinung mit allen Mitteln durchzusetzen. Sie wissen zwar, dass sie für das Licht streiten müssen, zwingen dies aber niemand anderem auf.
Es hat daher in der Vergangenheit schon mehr als einen übereifrigen Convocatus Primus gegeben, der Abgesandte der Gilde nach Nostria geschickt hat, um dort nach dem Rechten zu sehen. Doch stets wurde nur das selbe berichtet: Die Lehre sei tadellos, die Forschung hingegen beklagenswert. Aus moralischer Sicht jedoch gäbe es nichts zu beanstanden.

Die Geschichte der Akademie von Licht und Dunkelheit

Das Jahr der Gründung der Akademie von Licht und Dunkelheit verliert sich in der Geschichte, alte Aufzeichnungen berichten jedoch schon in den **Dunklen Zeiten** von einer Schule der Zauberwirker nahe der Stadt Nostria. Diese Dokumente sprechen davon, dass jene Magier abwechselnd große Schrecken über das Land gebracht und es anschließend wieder geheilt hätten. Auch wenn einzelne Lehrmeister immer wieder betonen, in den damaligen Zauberern Vorgänger des eigenen Instituts zu sehen, ist dies nicht die offizielle Sichtweise der ganzen Akademie – zumal einige der Berichte aus damaliger Zeit deutlich in den Bereich der Sagen und Legenden verwiesen werden können.
Das offizielle Gründungsdatum der Zauberschule liegt in der **Rohalszeit**, als einige Schüler des Weisen mit Hilfe eines komplizierten Artefakts aus altvorderen Tagen – der *Sphäre des Gleichgewichts* – versuchten, einen Ort des Einklangs von Licht und Dunkelheit zu finden. Dies gelang ihnen nahe der kleinen Stadt Nostria, so dass sie hier eine Schule ansiedelten. Auch wenn die Magier um die erste Spektabilität *Dramion Schattenherz* die Notwendigkeit der Existenz von Gut und Böse sahen, um aus kosmischer Sichtweise ein Gleichgewicht zu finden, sahen sie selbst sich doch den Lehren ihres Meisters verpflichtet und entschieden sich daher bewusst für ein Leben im Licht – ohne dabei die Kenntnis der Dunkelheit zu vernachlässigen.
So kam es auch, dass trotz einiger Versuche des Erzmagiers *Tharsonius von Bethana*, des späteren *Borbarad*, sich keiner der Magier aus Nostria dem Dämonenmeister anschloss, sondern



sie vielmehr zu den größten Mahnern wurden – und mehrere Magister der Schule in der Schlacht in der Gorischen Wüste **590 BF** umkamen. Die Schule wurde hierdurch um Jahrzehnte zurückgeworfen und blieb in den folgenden *Magierkriegen* und auch danach weitgehend unter sich. Und auch an den folgenden Kriegen Nostrias und Andergast beteiligten sich die Magier nicht, trotz allen Drängens des nostrischen Adels.

So kam es in den folgenden Jahrhunderten nur zu wenigen Störungen der Ruhe der Akademie, als etwa **666 BF** einige übereifrige Abgänger des Kampfseminars Andergast ihren "verhassten Feinden" einen Schlag verpassen wollten, von dem die Akademie sich lange nicht erholen sollte. Doch es kam anders und die jungen Magier schafften es nur, einige Scheunen mit ihren Flammenstrahlen anzustecken, bevor sie zermürbt von konstanter DUNKELHEIT und per CALDOFRIGO veränderter Temperatur die Waffen strecken mussten – und zu ihrer Überraschung nicht bestraft wurden, sondern einfach nur gebeten wurden, nie wieder zu kommen.

Weit größere Unruhe brachten die Taten der Spektabilität Sagitta von Drachwill über die Zauberschule. Um das Jahr **780 BF** herum versuchte sie immer größere Macht in ihrer Hand zu vereinen und in der Akademie einen zweiten Zweig zu etablieren, der sich mit der Ausbildung von "Magiern der Finsternis" beschäftigen sollte. Erst durch die Hilfe einiger tapferer Recken konnte Sagitta gestürzt werden, nachdem die Sphäre des Gleichgewichts erstmals seit der Gründung zu stark in eine Richtung deutete. In der Folge wurden strikte Regularien eingefügt, um die Amtszeit einer Spektabilität zu beschränken und niemandem zu viel Macht zu geben. Schließlich trat die Akademie sogar aus der Grauen Gilde aus, zu der sie bis dahin gehörte, und schloss sich dem Weg der rechten Hand an.

Die strikte Neutralität der nostrischen Magier mag sich im Lichte neuerer Ereignisse in Zukunft ändern, falls sich die Hoffnungen einiger Magister erfüllen. Denn als im Jahre **1027 BF** die Blaue Keuche in der Stadt Nostria wütete und ihr fast die gesamte Königsfamilie zum Opfer fiel, blieb nur die junge Adepta *Jolande Kasmyrin* übrig, um als *Jolande II.* den Thron zu besteigen. Zwar zeigte die junge Monarchin bisher kein Interesse daran, in das Tagesgeschäft der Schule einzugreifen, doch mehren sich die Stimmen an ihrem Hof, die entsprechendes fordern.

Dem kamen die letzten Wahlen zur Spektabilität entgegen, bei denen **1034 BF** Danilo von Lyngwyn erwählt wurde, die bisherige und nicht mehr zum Antritt berechtigte Akademieleiterin Jasmina von Lyckmoor zu ersetzen. Zwar wünscht auch er keinen Krieg, sieht die Akademie aber als Stütze des Throns an und möchte einen entsprechenden Wandel einleiten.

Leben an der Akademie

An der Akademie von Licht und Dunkelheit ist man der Überzeugung, für die Menschen zu zaubern, und kennt kaum Standesdünkel. Magier und profane Bedienstete leben zusammen und es wird von einem jeden Respekt für die anderen Angehörigen der Akademie erwartet – wie auch von jedem Besucher. Auch mit anderen Autoritäten kommt die Akademie gut aus, so werden etwa gute Beziehungen zu den Kulten der nahen Stadt Nostria und vor allem zum nahen Orden der Schlange der Erkenntnis unterhalten. Nicht wenige Abgänger der Schule verpflichten sich nach ihrem Abschluss für eine gewisse Zeit des Dienstes bei dieser weißmagischen Gemeinschaft, bei den in Salza ansässigen Heilmagiern der Anconiten – oder neuerdings gar als Berater und Gesandte der Königin.

Ausbildung

Der Alltag an der Akademie ist nicht so streng geregelt wie an manchen anderen weißen Akademien, dennoch müssen sich die Scholaren und auch die Lehrenden an einige wichtige Regeln halten. Müßiggang wird nicht gerne gesehen und Arbeitseifer gilt als Tugend. Dennoch wird ein Besucher kaum Kontrollen der Scholaren erleben, denn auch die Selbstdisziplin gilt als hohes Gut. Wer sich nicht selbst stets anspornt, wird auch in den fordernden Prüfungen wenig Erfolg haben.

Der Unterricht selbst läuft häufig in gemischten Gruppen aller Jahrgänge ab, vor allem wenn es um die eher philosophischen und theoretischen Bereiche des Lehrplans geht. Denn die einzelnen Magister unterscheiden sich teils stark in ihren Auslegungen der Schulvorgaben und ein jeder Schüler sucht sich schon früh seinen persönlichen Favoriten aus – der nicht selten zu einem echten Mentor wird. So gibt es durchaus auch unter den Schülern einzelne Fraktionen, die anders als die Magister auch mal in handfesten Streit geraten. Die Lehrer unterbinden solche Dispute nur halbherzig und sofern es unbedingt nötig ist, denn sie wissen durchaus, dass Vernunft auch mit dem Alter und der Erfahrung kommt, nie aber aufgezwungen werden kann.

Die Ausbildung an der Akademie von Licht und Dunkelheit beruft sich auf die Ideale Rohals, so dass neben dem reinen Lehrstoff auch die persönliche Erkenntnis eine wichtige Rolle



einnimmt. Größere Anteile des täglichen Lehrpensums sind daher für eigenverantwortliches Studium reserviert und sollen auch dem Studium philosophischer Schriften dienen. Dabei werden allerdings 'finstere' Lehrinhalte von den Scholaren fern gehalten, um die jungen und beeinflussbaren Geister nicht zu verderben.

Dualismus von Licht und Dunkelheit

Dualismus verschiedenster Art war schon immer eine starke Strömung in Nostria und Andergast und auch die Kirchen der Zwölfe haben diese Lehrmeinung schon vor langer Zeit anerkannt und akzeptiert, auch wenn sie mitunter den Auslegungen der obersten Kirchenführungen widersprechen. Die an der Akademie lange Zeit fest zum Lehrplan gehörende Ausprägung des Dualismus (die sich teils gehörig von der deutlich sektiererischen Ausprägung im Svellttal unterscheidet) glaubt an den Ausgleich zwischen den kosmischen Kräften von Licht und Dunkelheit, die mitunter mit Göttern assoziiert werden (etwa Praios für das Licht und Boron für die Dunkelheit), manchmal jedoch auch als Allegorien gesehen werden. Niemals werden jedoch die Dämonen oder andere finstere Kreaturen als Teil dieses Gleichgewichts gesehen, denn sie stehen außerhalb der Schöpfung. Das Böse hat jedoch durchaus Platz in der Weltsicht des nostrischen Dualismus, wenn es von Menschen gemacht ist – denn wie solle man das Gute erkennen, wenn es kein Böses auf der Welt gäbe?

Die Magier aus Nostria sehen sich spätestens seit der Herrschaft der Spektabilität Sagitta von Drachwill als Kraft des Lichts, denn als die Dunkelheit stärkeren Einfluss erlangte, zeigte die Sphäre des Gleichgewichts erstmals eine Störung der Ordnung an. Daraus schlossen die Magister, dass die Akademie unbedingt zur Seite des Lichts gehören müsse, um gegen die große Zahl des Bösen auf der Welt vorzugehen. Inzwischen hat die Bedeutung des Dualismus für die Akademie abgenommen, denn schon die ehemalige Spektabilität Yasmina von Lyckmoor verbannte es aus den festen Lehrplänen. Dennoch hängen einige Magister weiterhin dieser Lehrmeinung an und geben sie auch an Scholaren weiter. Wer dem Weg des Dualismus folgt, hat oft eine eher einfache Weltsicht und tendiert mitunter zu Naivität und Schwarz-Weiß-Denken.

Doch auch wenn der Dualismus offiziell nicht mehr zum Lehrplan gehört, haben einige Tugenden, die in den letzten Jahrhunderten dank der Hinwendung zu dieser Glaubensrichtung von großer Wichtigkeit in der Ausbildung der Scholaren waren, auch heute noch nicht in ihrer Bedeutung eingebüßt. Tugendhaftigkeit, Bescheidenheit und Bodenständigkeit sind

Für das Licht!

In ihrem grundsätzlichen Glauben an ein größeres oder gar kosmisches Gleichgewicht gleichen die Nostrier Magier manchen graumagischen Instituten stärker als den meisten weißen Akademien. Dennoch gibt es einen bedeutenden Unterschied: Wo ein Graumagier aus dem Glauben an ein Gleichgewicht die Überzeugung zieht, dass jegliche Handlungen sich irgendwann ausgleichen und man daher auch selbst einen Mittelweg wählen sollte, *wissen* die Nostrier, dass sie stets an vorderster Front für das Gute kämpfen müssen. Denn Schlechtes gibt es auf der Welt vieles, aber nur Wenige stellen sich ihm entgegen. Sie sehen sich praktisch als aktive Vorkämpfer, um das Gleichgewicht zu erhalten – und sehen sich dabei von der Sphäre des Gleichgewichts unterstützt.

So ist an der Akademie zu Nostria kein Platz für Finsternis und auch in der weißen Gilde sind die hiesigen Magier für ihre unbedingte Liebe zum Licht bekannt – wenngleich man ihr philosophisches Gerede und ihre Gründe nicht unbedingt teilt oder gutheißt.

Die Akademie von Licht und Dunkelheit in den Augen der/des …

… **Weißen Gilde:** "Die Nostrier sind götterfürchtig und stets korrekt in der Befolgung unserer Regularien – und das ist mehr Wert als jeder wissenschaftliche Durchbruch! Ihr Dualismus mutet etwas seltsam an, aber solange sie sich auf der Seite des Lichts sehen, ist an unserer Seite Platz für sie."

… **forschenden Akademien:** "Die Nostrier sind schon wahre Hinterwäldler, auch wenn man ihnen kaum einen Vorwurf machen kann. Wie soll man schon vorwärts gewandt forschen, wenn man in einem rückständigen Land lebt?"

… **Kampfseminars Andergast:** "Von wegen neutral, die Nostrier Magier sind genau so elende Flunderfresser wie jede andere Hundsfott von dort."

… **nostrischen Adels:** "Die Magier sollen endlich mal ihre Nasen aus den Büchern nehmen und uns gegen die Andergaster Holzköpfe helfen. Die Königin sollte ihnen schon Beine machen können."

… **Volkes:** "Naja, sie mögen ja bisher viel Gutes getan haben, aber jetzt mit der neuen Königin auf dem Thron hoffe ich, dass sie nicht etwa nach der Macht greifen wollen."

Was man in der Akademie von Licht und Dunkelheit über … denkt.

... den nostrischen und andergastschen Adel: "Krieg und Elend haben noch nie jemandem etwas gebracht, warum sehen sie das nicht endlich ein?"

... die Königin: "Königin Yolande zeigt sich bisher sehr besonnen, wie es einem jeden Absolventen unserer Schule ansteht. Wollen wir hoffen, dass sie nicht vergisst, was sie hier gelernt hat."

... Schwarzmagier: "Licht und Dunkelheit mögen Bestandteile des Lebens sein. Dennoch gibt es keine Entschuldigung dafür, sich vollends der Finsternis zu verschreiben – denn Böses gibt es schon zu viel auf der Welt und um das Licht muss man beständig kämpfen."

... das Kampfseminar Andergast: "Was haben wir denen denn getan?"



weiterhin von großer Wichtigkeit und werden jedem Schüler mit auf den Weg gegeben.

Die Leitung der Akademie

Eher ungewöhnlich für eine Akademie der Weißen Gilde ist die in Nostria etablierte Art der Auswahl der Spektabilität. Alle fünf Jahre findet eine Wahl statt, an der alle Magister und in der Akademie lebenden Adepten jeweils eine Stimme haben und einen aus ihrer Mitte zur Spektabilität wählen. Dabei ist es niemandem gestattet, mehr als zwei Amtszeiten auszufüllen, um die zu starke Konzentration von Macht in einer Hand zu vermeiden. Bisher hat das Collegium Canonicum, das jede neue Spektabilität einer weißen Akademie bestätigen muss, der Wahl der Akademieangehörigen stets zugestimmt und keinen Versuch unternommen, sich in diese Praxis einzumischen.
Diese Methode der Bestimmung der Akademieleitung rührt aus den schlechten Erfahrungen mit der despotischen Spektabilität Sagitta von Drachwill vor einigen hundert Jahren. In der Folge schworen die Magier der Akademie sich, dass nie wieder so etwas vorkommen dürfe, um das Gleichgewicht nicht zu beschädigen.

Handwerk und Handel

Eine wichtige Stellung im Alltag der Akademie nehmen Handel und Handwerk ein – und dennoch sind die nostrischen Magier keineswegs als Krämerseelen verschrien. Denn die starke Konzentration auf handwerkliche Fähigkeiten rührt auch aus einem ganzheitlichen Ansatz der Umwelt- und Objektmagie heraus. Ein Grundsatz der Akademie besagt, dass man "nur das wirklich mit Magie zu formen vermag, was man auch mit der Hand formen kann". Aus diesem Grund muss jeder Scholar mindestens die Grundzüge eines Handwerks erlernen und dafür einen Teil seiner Zeit mit den profanen Bediensteten der Schule verbringen. Ein positiver und durchaus gewollter Nebeneffekt ist die daraus resultierende gleichzeitige moralische Erziehung der Jungmagier, denn ihnen wird auf diese Weise beigebracht, Respekt auch vor profanen Fähigkeiten zu haben und die Bediensteten nicht herablassend zu behandeln.
Eine mindestens ebenso positive Begleiterscheinung ist die große Zahl an Gütern, die jedes Jahr anfallen und zu barer Münze gemacht werden. Aus diesen Erlösen konnte die Akademie schon vor langer Zeit weite Ländereien erwerben und gebietet heute über große Teile des Umlandes bis in mehrere Meilen Entfernung. Hier bestellen Fronbauern die Felder der Akademie und ermöglichen mit den erwirtschafteten Überschüssen nicht nur die Versorgung der Akademie, sondern auch die Erwirtschaftung bescheidener Überschüsse. So ist die Akademie von auswärtigen Geldgebern unabhängig, denn durch die relative Genügsamkeit und Bescheidenheit in weltlichen Dingen ist auch der Bedarf an Finanzmitteln eher gering.

Typische Unterrichtsstunden: Lesung: Aus den Gesprächen des Meisters; Licht und Dunkelheit I: Philosophische Betrachtungen; Licht und Dunkelheit II: FLIM FLAM; Licht und Dunkelheit III: DUNKELHEIT; Freiluft-Seminar: NIHILOGRAVO (anschließend: Schwimmunterricht)
Höchstes Lob eines Magisters: "Ausgezeichnet, Studiosus! Euer Licht erhellt wahrlich die Dunkelheit."
Größte Furcht der Scholaren: "Ihr wollt heute Nacht wohl im Keller Ratten jagen, was?"
Redewendung: "Schwarze Flecken sehen." (Unheil befürchten; Anspielung auf zu große Veränderung der *Sphäre des Gleichgewichts* zur Dunkelheit)

Ein Rundgang durch die Akademie von Licht und Dunkelheit

Die Akademie von Licht und Dunkelheit liegt etwa drei Meilen flussaufwärts von Nostria am Ufer des Tommel. Von außen wirkt das Gebäude eher wie das Anwesen eines reichen Großgrundbesitzers, denn es ist von einer vier Schritt hohen **Palisade (3)** mit Wassergraben umgeben, über die nur das prächtige und im spätbosparanischen Stil errichtete **Hauptgebäude (1)** und das **Wirtschaftsgebäude (2)** herausragen. Da das zweiflüglige Tor jedoch stets geöffnet ist, kann ein Besucher oder Reisender jederzeit einen Blick auf die schmucke Allee und den wild-romantischen Garten werfen. Hier kann man oft einzelne Schüler und Magister beim Unterricht im Freien sehen, aber auch den Bediensteten der Schule bei der Arbeit zusehen. Besonders beliebt ist der **Meditationsweiher (8)**, an dem mitunter auch der NIHILOGRAVO geübt wird – um gleichzeitig nicht zu hart zu fallen, wenn etwas schief läuft. Eigentlich ist die Brücke über den kleinen Weiher jedoch zur Meditation gedacht und wird von einigen Magistern selbst im schlimmsten Sturm hierfür genutzt.
Der Akademie gehören weitläufige Ländereien rund um diesen Komplex, darunter etwa etliche **Felder (5)**, die von seit Generationen im Fron der Akademie stehenden Bauernfamilien bestellt werden. Ihnen gilt der Neid manch anderer Bauern der Umgebung, denn die Akademie behandelt ihre Bauerleute sehr gut – besser als mancher Adliger der Umgebung. Weiterhin besitzt die Akademie eine eigene und hoch angesehene Rinder- und Ziegenzucht. Im zugehörigen **Stall (4)** müssen die Scholaren ungeliebte Strafaufgaben erledigen, wenn sie gegen die Schulregularien verstoßen.

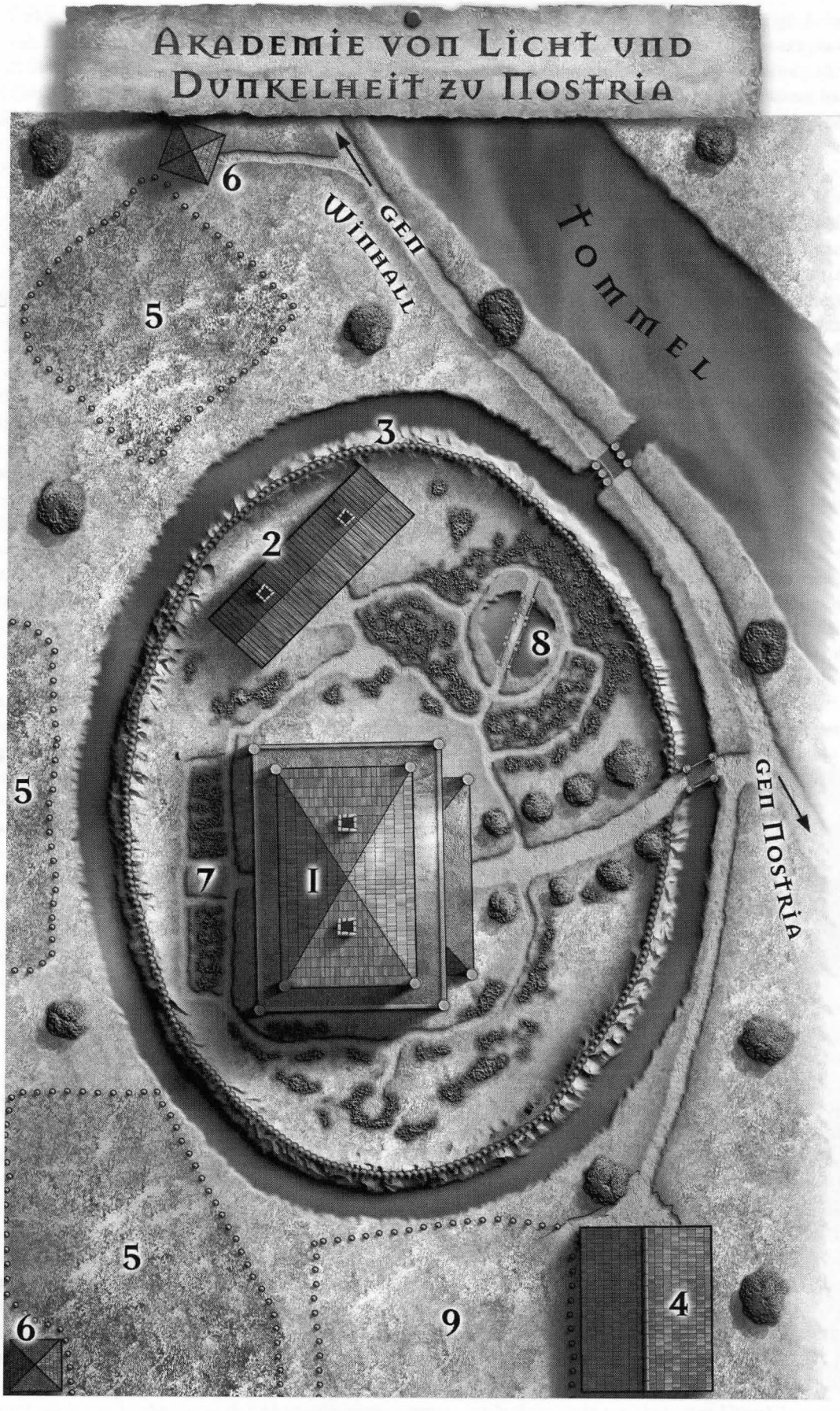
Legende

1 – Hauptgebäude
2 – Wirtschaftsgebäude und Werkstatt
3 – Palisade und Wassergraben
4 – Stall
5 – Felder
6 – Bauernkaten
7 – Kräutergarten
8 – Meditationsweiher
9 – Weide

Das Hauptgebäude

Vor langer Zeit war das heutige zentrale Gebäude der Akademie der Sommersitz eines nostrischen Adligen, doch schon seit Jahrhunderten befindet es sich im Besitz der Zauberschule. Das Gebäude hat zwei Stockwerke und eine von einem säu-




Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria
6
Gen Winhall
Tommel
5
3
2
8
5
7
1
Gen Nostria
5
6
9
4
Gen Firn
0 5 10 20
Schritt
Holzum



lenumlaufenen Dach halb überspannte Terrasse oberhalb des höchsten Stocks. Das gesamte Gebäude strahlt eine Erhabenheit aus, die man im ganzen Königreich kaum noch findet, denn im Unterschied zu vielen alten Häusern wurde die Akademie nie in den Kriegen der letzten Jahrhunderte in Mitleidenschaft gezogen.

Jeder Besucher betritt zuerst die **Veranda**, die von einem von schlanken Säulen getragenen Vordach überspannt wird und zum Verweilen einlädt. Hier befinden sich einige Sitzgruppen, in denen sich Mitarbeiter und Bedienstete der Akademie gleichermaßen gerne zum Plausch aufhalten. Hinter dem einstmals sicher prächtigen und heute von Grünspan überzogenen Eingangsportal liegt eine große Eingangshalle, die **Halle von Licht und Dunkelheit**, in der auch mit der Sphäre des Gleichgewichts das wichtigste Kleinod der Akademie steht. Die Halle wird zu wichtigen Feiertagen mit prächtigem Zauberwerk geschmückt, um die Dualität von Licht und Dunkelheit zu zelebrieren. Bei den Scholaren besonders beliebt ist das Versenkungsfest, wenn die ganze Halle in DUNKELHEIT getaucht wird und eine Schnitzeljagd die Jüngsten durch die lichtlose Halle führt.

Von der Eingangshalle führen Gänge in die weiteren Bereiche des Erdgeschosses, hier befinden sich neben einigen **Schreibstuben** vor allem die große und sich über beide Stockwerke erstreckende **Aula** und der wie in Geschichten aus dem alten Bosparan eingerichtete **Salon der Magister**, komplett mit Liegen und Mosaiken an der Wand. Von der Aula führt eine große Freitreppe auf die Empore und von dort weiter in den ersten Stock. Einen weiteren und deutlich weniger spektakulären Zugang zum Obergeschoss gibt es im gegenüberliegenden Ostteil des Gebäudes, in dem auch die **Räumlichkeiten der Magister** und die recht schlichten **Gemächer der Spektabilität** liegen.

Lebensmittelpunkt der Scholaren ist der erste Stock, hier liegen nicht nur ihre nach Geschlechtern getrennten **Schlafsäle** und die kleineren **Kammern der Studiosi**, sondern auch die diversen **Zauberkammern** und **Seminarräume**. Diese sind genau wie die Schlaf- und Wohnräume der Zauberschüler sehr karg ausgestattet, sollen sie doch zu Bescheidenheit und Anstand erzogen werden.

Nicht von ungefähr halten sich viele Scholaren daher in ihrer freien Zeit lieber auf der großen Dachterrasse auf, sofern das Wetter es zulässt. Hier kann man in den freien Stunden stets spielende und schwätzende Kinder treffen, nur lose von einem Magister beaufsichtigt. Wahre Attraktion hier oben ist jedoch der kleine **Schrein des Praios**, der sich unter dem von Säulen getragenen Dach befindet. Dieser wurde einst von der verfemten Spektabilität Sagitta von Drachwill errichtet, der Saga nach, um einen Ausgleich zu ihrer geplanten Etablierung eines 'dunklen' Ausbildungszweiges zu schaffen.

Im Keller befanden sich früher einige **Vorratsräume**, die jedoch seit einer kaum zu bekämpfenden Rattenplage vor einiger Zeit kaum noch genutzt werden. Statt dessen wird hier nun allerlei Gerümpel gelagert und die Scholaren wagen sich zu allerlei Mutproben in die stets etwas kühlen Räume hinab.

Die Sphäre des Gleichgewichts

Niemand weiß, woher die Kugel aus gleißendem Licht und tiefster Dunkelheit stammt, denn sie wurde den Akademiegründern von Rohal dem Weisen selbst übergeben. Licht und Dunkelheit im Inneren der Kugel, die mitsamt ihrer Halterung etwa mannsgroß ist, sind im beständigen Fluss und bilden zumindest laut den Magistern der Akademie das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse in der Umgebung der Akademie ab. Das hier laut der Sphäre ein so großes Gleichgewicht herrscht wie sonst an kaum einem Ort, war einer der Gründe, warum die Akademie hier errichtet wurde.

Die Sphäre nimmt eine zentrale Stellung im Alltag der Akademie ein, denn jeden Tag wird hier die Morgenandacht abgehalten und ein Scholar wird stets abgestellt, um die Sphäre rund um die Uhr im Auge zu behalten – was durchaus nicht als Strafarbeit, sondern als Ehre begriffen wird. Erst einmal in der Geschichte der Akademie kam es dazu, dass eine der beiden Seiten ein zu starkes Übergewicht hatte – was prompt zum Sturz der damaligen Spektabilität führte. Das auch seit der totalen Hinwendung zur Weißen Gilde die Sphäre immer noch ein Gleichgewicht anzeigt, sehen die Magier als Bestätigung ihres Kurses.

Das Wirtschaftsgebäude

Das eher funktionale Wirtschaftsgebäude stellt einen deutlichen Kontrast zum schmucken Hauptgebäude dar und wirkt eher wie eine Baracke. Dennoch versuchen die etwa drei Dutzend hier lebenden Knechte und Mägde der Akademie, durch den Bewuchs mit Efeu und die Anbringung von Kästen voller Blumen an jedem Fenster etwas Wohnlichkeit in ihrem Domizil herzustellen – denn hier befinden sich nicht nur die meisten ihrer **Arbeitsräume**, sondern auch ihre **Wohnstätten**. Alles folgt hier der strengen Hand von *Dythlind Moosacker*, die alle profanen Geschäfte der Akademie überwacht.

Neben gewöhnlichen Einrichtungen wie einer **Waschküche**, **Vorratsräumen**, einer **Schneiderei** und was eine Magierschule sonst alles benötigt, gibt es auch einige **Werkstätten**. Hier werden Holz- und Lederwaren, Kleider und Töpferei für den Verkauf hergestellt – und auch, um die Magierschüler hier die Grundzüge eines Handwerks zu lehren. Während viele der Bediensteten die Arbeit mit den jungen Scholaren schätzen, haben sich die Knechte und Mägde der hauseigenen **Brauerei** und der an das **Lehrlabor** angeschlossenen **Schnapsbrennerei** mit einigen der besonders renitenten Halbswüchsigen herumzuschlagen.

Auch die im Hauptgebäude arbeitenden Angestellten der Akademie nächtigen im Wirtschaftsgebäude, ebenso wie jene Besucher der Akademie, die nicht von Stand sind. Diese können jedoch stets auf Obdach hoffen, denn eine Grundregel der Akademie ist es, niemanden abzuweisen. Dies gilt auch für das kleine **Spital**, in dem sich Medica und Scholaren auch den Verletzten und Kranken des Umlandes annehmen.

Personen der Akademie

Danilo von Lyngwyn, Magister magnus transformatoricus, Spektabilität

Der Spross alten nostrischen Adels (*987 BF, blonder Vollbart, gutmütiges Wesen) lehrt schon seit über zehn Jahren an der Akademie und lebt das Credo der alten Akademie geradezu. Für ihn ist das Gleichgewicht zwischen Licht und Dunkelheit nicht nur ein leerer philosophischer Lehrsatz, sondern ein Ziel zur Ausrichtung des eigenen Lebens. Daher kommt es auch, dass er zwar als junger Mann in einem Scharmützel gegen die Andergaster sein linkes Auge verloren hat, heute aber zu den größten Befürwortern eines dauerhaften Friedens zählt. Dennoch steht er im Gegensatz zu seiner Amtsvorgängerin für eine starke Rolle der Akademie in der Politik Nostrias und soll zu den wichtigsten Beratern der Königin zählen.



Dieses Einstehen für die alten Werte der Akademie und für eine stärkere Involvierung der Magier in die Geschehnisse der Region waren es auch, die ihm 1034 BF dazu verhalfen, die Wahl zur Spektabilität zu gewinnen, denn viele Angehörige der Akademie teilen seine Überzeugungen – oder lassen sich zumindest von dem brillanten Rhetoriker überzeugen. Denn Danilo führt viele Einzelgespräche mit Unterstützern wie Kritikern, um sich ihre Nöte und Sorgen anzuhören. Seine größten Fürsprecher loben dabei vor allem seine Besonnenheit, denn er nutzt sein neues Amt nicht etwa zur raschen Durchsetzung seiner Ziele, sondern setzt auf einen behutsamen Wandel.

Yasmine von Lyckmoor, Magistra magna transformatorica, Legata, Ephora magicae, Celebrantia Vize-Spektabilität

Zehn lange Jahre, von 1024 bis 1034 BF, leitete die resolute Objektmagierin (*973 BF, grauer Dutt, streng und distanziert) die Geschicke der Akademie, bevor sie turnusgemäß das Amt der Spektabilität räumen musste. Doch obwohl mit dem neuen Akademieleiter Danilo einer ihrer größten Kritiker ihr Nachfolger wurde, ist Yasmine weiterhin eine einflussreiche Person in der Akademie. Die neue Spektabilität reichte seinen Kontrahenten die Hand, indem er Yasmine zu seiner Stellvertreterin machte und sie auch mit weiteren verantwortungsvollen Ämtern ausstattete, um von ihrer Erfahrung zu profitieren. So verbringt sie heute fast mehr Zeit in der Schreibstube als im Lehrsaal.

Politisch gesehen ist Yasmine die größte Widersacherin ihres Nachfolgers, denn sie hält wenig von der Aufweichung der erst von ihr initiierten und mit viel Nachdruck betriebenen Änderung des Stundenplans, der weg vom "veralteten Dualismus aus längst vergangenen Tagen" führte. Und auch Danilos Wunsch einer stärkeren Einbindung der Akademie in die nostrische Politik stellt sie sich entgegen, denn ihrer Meinung nach ist die Neutralität eines der höchsten Güter der Zauberschule.

Yasmine ist zwar eine äußerst strenge Lehrmeisterin und bei manchen Schülern gefürchtet, Grund haben dafür jedoch nur die faulen und uneinsichtigen Scholaren. Vielmehr hat sie ein Talent dafür, die vielversprechendsten angehenden Magier schon früh zu erkennen und diese gezielt zu fördern.

Cairbre Arnstätter, Magistra ordinaria transformatorica, Regenta

Die junge Tochter Havener Kaufleute (*1002 BF, langes blondes Haar, hilfsbereit und zupackend) war eine der liebsten Schülerinnen der ehemaligen Spektabilität und diente nach ihrem Abschluss einige Zeit als ihre persönliche Sekretärin, bevor sie in ihrer Heimatstadt in einige düstere Machenschaften verstrickt wurde. Die dort gesammelten Erfahrungen haben aus der einst etwas zögerlichen Magierin eine forsche und entschlossene Frau gemacht – Eigenschaften, die Cairbre in dem nach ihrer Rückkehr an ihre Heimatakademie erlangten Amt als Regenta sehr zu Gute kommen.

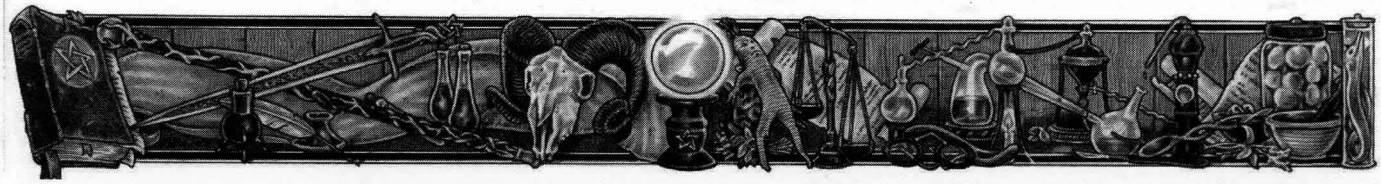
Die hübsche Frau hat die Dunkelheit gesehen und ist daher eine um so stärkere Verfechterin des Lichts – auch wenn böse Zungen behaupten, sie würde der Sicht Yasmina von Lyckmoors nur folgen, da sie ja stets täte, was die Vize-Spektabilität sage. Dies stimmt zwar nicht, doch ist Cairbre in der Tat eine der engsten Vertrauten ihrer ehemaligen Lehrmeisterin geworden.

Weitere Personen

Gerbald Grünzweig, Magister emeritus mutandus (*932 BF, kahlköpfig und verschrumpelt, schwerhörig) ist gewissermaßen die gute Seele der Akademie. Schon mehrfach wurde er von schweren Krankheiten heimgesucht, doch noch hat Boron ihn nicht zu sich gerufen. Er ist eine moralische Instanz an der Akademie und hat, auch wenn er nicht mehr selbst lehrt, stets ein offenes Ohr für jeden Scholaren und Besucher – und erzählt ihnen manch Sage und Legende aus früheren Tagen.

Dythlind Moosacker (*999 BF, kurze braune Haare, trinkfest) ist zwar nicht magisch begabt, gehört aber zu den einflussreichsten Personen der Akademie. Ihr unterstehen alle profanen Bediensteten, ebenso wie die Überwachung der an die Akademie angeschlossenen Betriebe und Höfe und der Verkauf der erwirtschafteten Waren. Da niemand so gute Übersicht über die Finanzen der Akademie hat, versucht sich jeder Magister besonders gut mit ihr zu stellen, um seine eigenen Projekte und anderweitige Ausgaben bewilligt zu kriegen.

Magister Drax ist nicht so sehr eine einzelne Person, sondern seit über 80 Jahren traditionell der Name der von Magistern wie Scholaren gleichermaßen geliebten Akademiekatze. Früher war es üblich, die Katzen zu nummerieren, doch seit nach dem Tode von Magister Drax VI. mehrere Nachfolger in kurzer Folge starben, hat die Spektabilität zur Behütung der jüngeren Scholaren von dieser Tradition Abstand genommen.



Die Helden an der Akademie von Licht und Dunkelheit

Nostria ist die einzige Akademie der Westküste zwischen Grangor und Thorwal – und außerdem die einzige weiße Akademie im gesamten Nordwesten. Entsprechend gibt es für Helden trotz der abgelegenen Lage manche Gründe, die Akademie bei Fragen bezüglich magischer Phänomene aufzusuchen. Gerade wenn es um vermutlich magische Veränderung ganzer Landstriche oder ähnliche Formen der Umwelt-Magie geht, muss die nostrische Zauberschule als Koryphäe nicht nur ihrer Region angesehen werden. Dazu kommt die unbestrittene Expertise der Schule in philosophischen Fragen, aber auch bezüglich Geschichtskunde der streitenden Reiche oder mancher obskurer Naturkulte, so dass sie auch in solchen Fällen als Ansprechpartner dienen kann.

Reisende und Bittsteller werden stets freundlich empfangen und auch der Zugang zur Spektabilität ist auf relativ unbürokratischem Weg möglich. Die Nostrier schätzen Besucher aus fremden Landen und lassen sich auch gerne auf philosophische Dispute ein, so lange die Sitten gewahrt bleiben und Rücksicht auf die Befindlichkeiten des Instituts genommen wird.

Dienstleistungen

Die Akademie von Licht und Dunkelheit ist in weitem Umkreis die einzige gildenmagische Stätte, an der magische Dienstleistungen erworben können – und dennoch hat diese Monopolstellung nicht zu hohen Preisen für die einzelnen Leistungen geführt. Viel eher verstehen sich die hiesigen Weißmagier in einer Vorkämpferrolle gegen Druiden und Hexen des Umlandes und sehen sich außerdem in der Pflicht, dem Volk mit ihren Gaben zu helfen – auch wenn das Volk Hexen und Druiden eigentlich sehr schätzt. Deshalb werden grundlegende Dienste selbst dem einfachen Volk für sehr niedrige Preise angeboten. Und tatsächlich finden sich deutlich mehr Bittsteller in der Zauberschule ein, als dies in vergleichbaren Einrichtungen der rechten Hand der Fall ist.

Eine Besonderheit der Akademie von Licht und Dunkelheit stellt dabei der Exorzismus von Geistern dar, der zwar nicht gerade in das Spezialgebiet der Akademie fällt, aber dennoch im von Jahrhunderten der Kriege gezeichneten Königreich Nostria immer wieder dringend benötigt wird.

Die Bibliothek

Die Bibliothek der Akademie zu Licht und Dunkelheit kann sich rühmen, zu den größten Schriftensammlungen in ganz Nostria und Andergast zu gehören – und ist dennoch verglichen mit den Beständen vieler anderer Zauberschulen eher bescheiden zu nennen. Trotz dieser Umstände verbergen sich in der schon seit Jahren nur wenig geordneten Bibliothek manche Schätze, vor allem auf dem Gebiet der Philosophie haben Generationen von Magistern eigene Überlegungen zusammengestellt. Eine herausragende Stellung nehmen dabei die *Splitter von Licht und Schatten* ein, das Werk des verehrten Akademiegründers Dramion. Viele der Werke beschäftigen sich mit dem traditionellen Dualismus, aber auch obskurere Werke finden sich hier, die gar Überlegungen zu nicht-menschlichen oder eher randständigen Göttern anstellen. Seit vor wenigen Jahren in einem scheinbar harmlosen Buch über die Dualität von hellem Licht und tiefstem Schatten ganze Abschnitte gefunden wurden, die aus den *Dreizehn Lobpreisungen* kopiert wurden (selbstverständlich landete das fragliche Buch umgehend in der Asservatenkammer), wurde schon eine grundlegende Überprüfung und gegebenenfalls Säuberung der Bibliothek ins Auge gefasst. Doch dieses Vorhaben wurde angesichts vieler anderer Aufgaben und der Singularität des Ereignisses schlicht vergessen – oder zumindest hat die Akademieleitung keinerlei Anstrengungen mehr in diese Richtung unternommen.

Immens: –
Sehr groß: –
Groß: Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magica transformatorica, Philosophie, Sagen/Legenden
Ansehnlich: Magica clarobservantia, Magica mutanda, Magiekunde, Pflanzenkunde, Rechtskunde
Hinlänglich: Heilkunde, Magica contraria, Magica curativa, Magica theoretica, Sternkunde, Tierkunde, diverse Handwerkstalente
Gering: diverse, darunter Alchimie und Magica combattiva
Minimal: diverse, darunter Magica invocatio und Magica controllaria

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	7	4	14
Entzauberung (Objekt und Umwelt)	7	5	10
Entzauberung (andere)	3	4	4
Exorzismus (Geister)	6	3	16
Herstellung von Alchimika	4	6	6
Magische Heilung (Wunden)	5	5	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	4	10
Prüfung des magischen Potenzials	5	2	18
Sterndeutung und Horoskoperstellung	4	4	6
Verzauberung (Umwelt)	9	7	12
Verzauberung (andere verbreitete Formeln)	5	5	8



Zu den bedeutenden Einzelstücken der Akademiebibliothek gehört eine reich bebilderte Ausgabe des *Almanachs der Wandlungen*, die gemeinsam mit einigen anderen magischen Büchern durch Spenden der letzten Zeit erworben wurden. Durch diese Zuwendungen nach der Krönung der neuen Königin konnte gerade der arkane Teil der Sammlung grundlegend erweitert werden. Hingegen schon länger im Besitz der Akademie befindet sich eine Tempelversion des Buches *Essentia Obscura*. Von dieser würde sich die Schule vermutlich nur im Tausch gegen das begehrte *Wind- und Flautenzauberei* trennen, für das man auch gutes Gold zu zahlen bereit wäre.

Zweitstudium

Nach Nostria mag sich ein jeder Weißmagier wenden, der sich in Umwelt- oder Objektmagie weiterbilden möchte, denn auf diesen Gebieten ist die Zauberschule in der ganzen Gilde führend. Und seit die Hinwendung zum Dualismus nicht mehr von jedem Zweitstudenten verlangt wird, finden sich auch deutlich mehr Magier zur Fortbildung ihrer magischen Fähigkeiten ein, als dies früher der Fall war.

Bezüglich der Regularien hält man sich streng an die Vorgaben der Weißen Gilde, erwartet einwandfreien Leumund (den man durch entsprechende Empfehlungsschreiben vorweisen muss) und außerdem eine Beteiligung an den täglichen Arbeiten in der Akademie. Hierbei kann sich der Magier aussuchen, ob er lieber in die tägliche Lehre eingebunden wird oder Dienstleistungen für die Bittsteller leistet, die immer wieder an die Akademie herantreten.

Abenteuer an der Akademie von Licht und Dunkelheit

Abenteuer an der Akademie können sich vor allem mit dem Konflikt zwischen den verschiedenen Strömungen innerhalb des Lehrkörpers befassen. Zwar würden beide Seiten nicht einen direkten Streit heraufbeschwören wollen, doch die Motive der jeweiligen Gegner wollen untersucht und weitere Unterstützer – auch außerhalb der Akademie – gewonnen werden.

Mögliche Intrigen können aber auch vom nostrischen Adel ausgehen, der eine stärkere politische Einbeziehung der Akademie wünscht und sich damit nicht nur im Widerstreit mit der ehemaligen Spektabilität befindet, sondern auch mit der Königin.

Darüber hinaus können die Expeditionen Danilos bezüglich des Standortes der alten Akademie und anderer Relikte der Gründerzeit die Hilfe von Helden erforderlich machen, denn keineswegs sind Nostrier Magier besonders erfahren in der Wildnis.

Der Giftschrank

Die Asservatenkammern der Akademie sind nicht sonderlich gut gefüllt, denn nur selten werden in der abgelegenen Wildnis Nostrias gefährliche Einzelstücke gefunden – und noch seltener werden sie der Akademie übergeben. Einige besondere Stücke finden sich hier dennoch:

- Vor einigen Jahrzehnten hatte der berüchtigte Echsen- und Insektenforscher *Drinji Barn* im nicht weit entfernten Ingfallspeugen sein Domizil bezogen. Nach seinem Verschwinden rüstete die Akademie eine Expedition aus, um gefährliche Artefakte zu sichern – und fand das Haus bereits geplündert vor. Einzig die Statue einer Küchenschabe von etwa Katzengröße konnte geborgen werden. Bis heute hat niemand an der Schule bemerkt, dass es sich keinesfalls um eine simple verzauberte Statue handelt, sondern um eine versteinerte magische Kreatur, in deren Bauch ihre ebenfalls versteinerte Brut nur darauf wartet, freigelassen zu werden.
- Das einzige Buch der Asservatensammlung ist das philosophische Werk, in dem vor einigen Jahren mehrere Seiten Abschrift aus der *Lobpreisung des Namenlosen*, eingebettet in den gewöhnlichen Text, gefunden worden. Spektabilität von Lygnwyn hat zwar den Magistern auf Antrag aus dem Collegium die Erforschung des Werkes gestattet, gleichzeitig aber verfügt, dass niemand das Buch alleine studieren dürfe. Zu groß ist die Furcht davor, dass selbst gestandene Magier von den Einflüsterungen beeinflusst werden könnten.
- Zu den größten Kleinodien der Akademie gehören zwei kleine Gefäße aus purem Bergkristall, in denen die Essenz der Sphäre des Gleichgewichts abgefüllt werden kann. Einen Mond lang kann mit diesen kleinen Phiolen das Gleichgewicht der direkten Umgebung (bis zu 10 Schritt um den Träger herum) beobachtet werden, ähnlich wie bei der Sphäre. Doch nach diesem Zeitraum verliert die gefangene Essenz ihre Wirkung und das Gefäß muss neu aufgefüllt werden. Nur selten gibt die Akademie diese ebenfalls von Rohal stammenden Stücke an Fremde weiter – doch bereits zweimal konnten tapfere Helden mit ihrer Hilfe großes Unheil in nostrischen Landen abwehren.

Geheimnisse der Akademie

- Der Lehrkörper ist in der Frage der zukünftigen politischen Ausrichtung der Akademie stärker gespalten, als dies mitunter nach Außen den Anschein hat. So haben einige Magister und Adepten in der letzten Spektabilitätswahl unter anderem auch deswegen Danilo von Lyngwyn unterstützt, damit nach einer Phase starker Reformen unter Yasmine wieder etwas Ruhe einkehrt. Dadurch ist Danilos Rückhalt unter den Magiern aber auch geringer, als er selbst manchmal ahnt – ein Umstand, über den er noch stolpern könnte, spätestens bei einer geplanten zweiten Amtszeit.
- Die Akademie ist besonders stolz auf ihre Kenntnis des ZAGIBU, der hier sogar in gildenmagischer Repräsentation vorliegt. Während man nach Außen hin von einem uralten Pakt mit einem Kobold spricht, sieht die Wahrheit anders aus: Schon der Akademiegründer Dramion Schattenherz hat vor Jahrhunderten einen Kobold gefangen und ihn *gezwungen*, sein Wissen weiterzugeben. Dieser Umstand ist nur einigen Magistern bekannt, auch sie ahnen jedoch nicht, dass der Kobold seit über 400 Jahren in einem geheimen Kellerraum unter der Akademie im magischen Bann sitzt – ein Bann der langsam schwächer wird.
- Der Keller besitzt noch einige Geheimkammern aus alten Tagen, die heute keinem Mitglied der Akademie mehr bekannt sind – auch wenn es allerlei Gerüchte gibt. So sprechen alte Schriften von einem Vermächtnis des Akademiegründers, einige vermuten gar das namensgebende 'Schattenherz', ein Artefakt von ähnlicher Macht wie die Sphäre des Gleichgewichts, irgendwo unter der Akademie.



Spektabilität Danilo zeigt großes Interesse an der Zauberschule der Dunklen Zeiten, die von manchen Magiern als Vorläufer des heutigen Instituts gesehen wird. Die Schule soll irgendwo im Umland Nostrias gelegen haben, ihre genaue Lage ist heute unbekannt. Immer wieder schickt die Spektabilität Expeditionen aus, um mehr über die Gründerzeit herauszufinden und vielleicht auch alte Relikte zu bergen.

Der Meditationsweiher ist von leichter Magie durchdrungen, weshalb er auch eine leichtere Einstimmung auf astrale Strömungen ermöglicht. Im Gegensatz zum Glauben vieler Scholaren lebt in ihm jedoch keine magische Kreatur wie etwa eine Nymphe. Sollte aber jemals ein solches Wesen durch die Vernichtung seiner Heimat bedroht sein, könnte man – auch mit Einverständnis der Magier – hier ein neues und höchst brauchbares Heim für es finden.

Die Sphäre des Gleichgewichts wurde den Magiern zwar von Rohal selbst übergeben, der innere Kern (die eigentliche Kugel aus Licht und Dunkelheit) hat jedoch auch der Weise nur bei einer Expedition entdeckt. Sie ist ein Artefakt der Bashuriden, eines uralten und zaubermächtigen Volkes, dessen wahre Bestimmung kein Magier am Institut wirklich erkennt. Sie ist in der Tat eine Art Gradmesser des magischen und karmalen Gleichgewichts einer Region und warnt dadurch davor, wenn die helle oder die dunkle Seite (nach der Überzeugung der damaligen Erschaffer) Überhand nimmt. Eigentlich diente sie vor Urzeiten dazu, gezielt Orte großer Konzentration einer bestimmten Strömung zu finden, um hier besonders mächtige Rituale zu wirken – und diese noch zu verstärken. Die nostrischen Magier ahnen nicht, dass ihre eigenen Überzeugungen und Taten praktisch keinerlei Einfluss auf die Sphäre haben. Damit sie sich in eine bestimmte Richtung neigt, müssen schon Kräfte wirken, die weit über ihre Macht hinausgehen.

Szenarioidee

Sie mögen es nach der Lektüre des Textes schon ahnen: In Nostria wirkt eine namenlose Verschwörung, der bisher noch niemand auf die Schliche gekommen ist – denn niemand in Nostria hat einen Überblick über all die kleinen Hinweise, die bisher darauf deuten. Die Aushebung des Kultes und die Reinigung der Akademie liegt völlig in der Hand Ihrer Helden, offiziell wird davon ausgegangen, dass spätestens bis zur nächsten Spektabilitätswahl 1039 BF die entsprechenden Hintermänner zur Strecke gebracht werden. Ab diesem Zeitpunkt wird die Akademieleitung nicht mehr namentlich benannt, so dass etwa auch ein verdienter Weißmagier aus ihrer Gruppe zwischenzeitlich dieses Amt ausüben könnte.

Übersicht

Der Kopf der Verschwörung ist die aktuelle Spektabilität Danilo von Lyngwyn, der bereits seit langer Zeit kontinuierlich an seinem Ziel arbeitet, die Akademie im Sinne seines Herrn zu wandeln. Dabei sind er und die Angehörigen seines Kultes (darunter Magister, Adepten und Bedienstete gleichermaßen) nicht etwa rein auf Macht aus, sondern sehen sich in der Tradition alter Kulte des nostrischen Landes. Auch sie sind tatsächlich Anhänger eines Dualismus und glauben, dass derzeit ihr dunkler Herr zu schwach sei und das Licht daher Überhand habe – genau wie es vor einigen Jahrhunderten die damalige Vorsteherin des Kultes, Sagitta von Drachwill, sah. Seit ihrem Scheitern sind die Verschwörer jedoch vorsichtiger geworden. Behutsam ist Danilo bis zu seiner jetzigen Position gelangt und wird nun langsam Anstrengungen unternehmen, um alles in seinem Sinne zu formen.

Pläne

Teilweise nutzt der Kult den Dualismus, den er wieder einführen will, als Deckmantel, er ist jedoch auch Teil der eigenen Interpretation des Namenlosen. Die Kultisten wollen im Verborgenen eine Ausbildung von magischen Dienern ihres Herrn etablieren – unter dem Deckmantel der weißmagischen Schule. Das Fernziel ist dabei die Unterwanderung der Weißen Gilde selbst. Danilo glaubt, dass jene die am stärksten im Lichte wandeln, blind für die Finsternis in ihrer direkten Umgebung sind.

Das Nahziel ist derweil vor allem die erneute Weihe eines Schreines seines Gottes in den Kellern (siehe dazu auch weiter unten) und die unauffällige Ausschaltung seiner größten Konkurrentin Yasmine. Noch schreckt Danilo aber vor zu starkem Vorgehen zurück, da er Angst vor der Sphäre des Gleichgewichts hat.

Indizien und Vorgehen

Die Wahl Danilos war von langer Hand vorbereitet, einige bisher verborgen für ihn arbeitende Angehöriger des Lehrpersonals haben hier ihre Unterstützung für ihn kund getan. Und andere bisherige Kritiker wurden durch den gezielten Einsatz namenloser Liturgien auf Danilos Seite gezogen. Das überraschend deutliche Wahlergebnis hat Yasmine und Cairbre stutzig werden lassen, auch wenn sie eher noch profanen Betrug vermuten würden.

Die vielen Einzelgespräche, die Danilo mit Angehörigen der Akademie führt, dienen vor allem der Indoktrinierung und der Suche nach neuen Anhängern, auch unterstützt durch entsprechende Liturgien. Es besteht die Gefahr, dass er sich dabei zu weit vorwagt, auch wenn er bisher alle Fehler per Namenlosem Vergessen beheben konnte.

Die Säuberung der Bibliothek wurde auf ähnliche Weise verhindert, hier schlummern noch immer entsprechend platzierte Schriften des Kultes, die Unbedarften den Weg in die Arme des Rattenkindes weisen sollen. Es besteht stets die Gefahr, dass wieder jemand über ein entsprechendes Schriftstück stolpert und seine Bedeutung erkennt.

In einigen versiegelten Kellerräumen hatte Sagitta von Drachwill einst als Gegengewicht zum Praios-Schrein auf dem Dach einen Namenlosen-Schrein eingerichtet. Dieser konnte damals entweiht und versiegelt werden, heute ahnt kaum jemand etwas von diesem Geheimnis. Danilo weiß von dem Schrein, kennt aber den Zugang nicht. Seine Suche bzw. die seiner Handlanger könnte irgendwann auffallen, wenn ihn etwa hier spielende Scholaren beobachten.

Auch die Rattenplage im Keller rührt von der Nähe des alten Schreins her. Sie ist damit ebenso wenig ein Zufall wie der regelmäßige Tod der Akademie-Katzen. Magister Drax muss jedes mal sterben, wenn er zu viel Aufmerksamkeit auf die Rattenplage lenkt.



Die Übertragung vieler bedeutsamer Ämter auf Yasmine hat Danilo vor allem vorgenommen, um seine stärkste Kritikerin für sich zu vereinnahmen und sie von eigenen Nachforschungen abzuhalten. Bisher hat er damit Erfolg, ihre treue Freundin Cairbre hingegen ahnt von diesem Schachzug – auch wenn sie nichts von den wahren Motiven weiß.

Die Einschränkung, dass Magister das in der Asservatenkammer lagernde Buch nur zu Zweit einsehen dürften dient nur vordergründig dem Schutz. Danilo sorgt stets dafür, dass einer der beiden Magister einer seiner Unterstützer ist, um so die Meinungen der anderen Zauberlehrer zu erforschen und sie eventuell gar auf seine Seite zu ziehen.

Der gefangene Kobold im Keller wurde ebenfalls durch namenloses Wirken gefesselt, denn schon der Akademiegründer war ein heimlicher Geweihter des Namenlosen. Sollte es gelingen den Kobold zu befreien, kann er entweder zur Hilfe werden oder aber zur wahnsinnig gewordenen Gefahr. In jedem Fall kann das Auffinden seines Verstecks Hinweise auf die wahren Hintergründe bringen.

Die Helden

Die Helden können entweder eher zufällig auf erste Hinweise stoßen, während sie sich in der Akademie aufhalten, oder aber direkt von Cairbre angeheuert werden. Sie hat aus ihrer Zeit in Havena Erfahrung mit finsteren Kulten und ahnt bereits, dass irgendwas nicht stimmt. Vor allem aber fürchtet sie eine zu starke Wandlung der Akademie durch die Intrigen Danilos. Sie mag daher eine Heldengruppe anheuern, um unter einem Vorwand etwas Zeit in der Akademie zu verbringen und Danilo zu beobachten. Dabei können die Helden schließlich auf die Suche im Keller oder nächtliche Treffen stoßen, die eine erste Fährte zum Herz des Kultes bieten.

Dramatisch wird die Situation, wenn Danilo tatsächlich Zugang zum alten Schrein findet und diesen wieder weiht – was erneut eine Reaktion der Sphäre des Gleichgewichts auslösen würde und daher zu großer Aufmerksamkeit führen könnte. Ein Diebstahl der Sphäre wäre eine Möglichkeit, um hiervon abzulenken.

Wenn erst das ganze Ausmaß der Verschwörung erst offensichtlich ist muss zudem mit Magie und Schwert gegen den Kult vorgegangen werden und am besten auch Verstärkung organisiert werden. Gemeinsam mit den loyalen Teilen der Akademie und den Kirchen und Orden der nahen Stadt kann die Zelle ausgehoben werden. Der harte Kern des Kultes um Danilo besteht aus fünf Magiern, dazu einige Bedienstete. Der Rest dürfte eher als Mitläufer gewertet werden und blickt nicht hinter die wahren Absichten der Kultisten.



Die Halle des Windes zu Olport



Vollständiger Name: Runajasko (thor.: 'Gemeinschaft der Wissenden') bzw. Halle des Windes
Standort: Olport, (Nord-) Thorwal
Gildenzugehörigkeit: gildenlos
Spezialgebiet: Ausbildung von Elementarmagiern mit dem Schwerpunkt auf Wind, Wasser und Eis, zum Teil als Kapermagier (Merkmale *Umwelt* und *Elementar*)
Größe: mittelgroß (unter Einbeziehung der Runenzauberer, Magiedilletanten, Skalden und Bootsbauer groß bis sehr groß)
Spektabilität: Haldrunir Windweiser
Personen der Historie: Finduriel Windsänger, Firnelf und legendärer Akademiegründer (um 1250 v.BF); Haergard der Sammler, Kapermagier während der Priesterkaiserzeit (382–451 BF)
Bedeutende Abgänger: Iskir Ingibjarsson, Skalde und 'der letzte Hjaldinger' (*991 BF)
Fachliche Reputation: Für ihre Besinnung auf thorwalsche Traditionen bekannte Schule, der seit dem Gildenausschluss 1025 BF in den Gilden nur wenig Wohlwollen entgegen schlägt.
Einfluss: groß in Thorwal; gering in gildenmagischen Kreisen
Finanzkraft: hinlänglich (besonders durch Beuteanteile aus Kaperfahrten)
Ausstattung: ansehnlich
Bibliotheksbestand: groß

Hoch auf der windumtosten *Vestanvindbodi*, der Westwindklippe über Olport, stehen hinter einer schneeweißen Palisade aus Firunsföhrenstämmen die Hallen der Runajasko. Wer sich hier oben umschaut, wird sich kaum wundern, dass sich die Schule vor allem mit den Elementen sowie der Verzauberung der Umwelt beschäftigt. Wundern wird er sich allerdings über herumtollende Kinder, das stete Sägen und Hämmern von Handwerkern und eine überraschend große Zahl hier lebende Firnelfen. Denn nicht nur Magier werden in der Runajasko ausgebildet: Getreu der hjaldingschen Wurzeln ist die Meisterschaft der Magie nur eine von drei hohen Künsten. Darum findet man hier auch Schulen der Skalden- und der Schiffsbaukunst. Außerdem legt man an der Runajasko großen Wert auf Zusammenhalt. Die Halle des Windes ist nicht nur eine Schule, sondern auch eine Gemeinschaft der Lehrer und Schüler, deren Familien zum Teil schon seit Generationen hier leben, ähnlich einer Ottaskin – auch wenn auf einen Schwurbund verzichtet wird, um eventuelle Eide auswärtiger Schüler nicht zu kompromittieren.
Diese unkonventionellen Unterrichtsmethoden, die Blutmagie des Ottagaldr und angebliche Dämonenbündelei haben dazu geführt, dass die Runajasko vor einigen Jahren aus der Großen Grauen Gilde des Geistes ausgeschlossen wurde. Gekümmert hat es in Olport kaum jemanden.

Die Geschichte der Halle des Windes

Die mythische und in alten Sagas besungene Gründung der Runajasko ereignete sich im Jahr **1256 v.BF**. Damals trafen die hjaldingschen Siedler Olafjords mit Firnelfen unter der Führung von *Finduriel Windsänger* zusammen. Er beschloss, die Menschen in der Magie zu unterweisen und gilt als legendärer Erster Lehrmeister der Schule. Seit jenen Tagen weilen immer einige Firnelfen an der Akademie, um die 'Rosenohren' zu unterrichten, damit sie ihnen dereinst im letzten Kampf gegen Pardona beistehen.

In den folgenden Jahrhunderten machten die Magier der Runajasko vor allem als gefürchtete Begleiter der hjaldingschen Kaperfahrten in den Süden des Kontinents von sich Reden. In jenen Tagen bildete sich durch Vermischung von elfischer Zauberei und hjaldingscher Runenmagie eine ganz eigene Spielart der Spruch- und Ritualmagie heraus, die in späterer Zeit zur Entwicklung der heutigen Gildenmagie beitrug.
Im Zuge der Besiedelung und Eroberung der thorwalschen Gebiete durch die Klugen Kaiser im **3. Jahrhundert nach Bosparans Fall** erteilte die Runajasko den Angreifern eine ordentliche Lehre. Als sie das widerspenstige Olport belagerten, entfesselten die Magier ein elementares Inferno, das die begonnene Zwingburg und die Krieger des Mittelreiches hinwegfegte und sie so sehr verängstigte, dass sie fortan Stadt und Akademie unbehelligt ließen. Selbst die Priesterkaiser, denen die Zauberschule ein ständiger Dorn im Auge war, wagten sich nicht über die Grauen Berge. Dafür drangen die Magier Olports immer wieder gegen die Sonnenlegionen vor. Berühmtheit erlangte Haergard der Sammler, der **422 BF** mit seinen Windelementaren eine komplette Legion der Sonnenritter ihrer strahlenden Helme beraubte und so der Lächerlichkeit preisgab. Auch die Vernichtung der priesterkaiserlichen Flotte **431 BF** war nur mit Unterstützung der Wetterzauberer der Runajasko möglich.
Mit der Thronbesteigung Rohals des Weisen besserten sich die Beziehungen zur Magierschaft in Olport, was **569 BF** schließlich zur Aufnahme der Runajasko in die Gilde der Magier führte. Innerhalb der heutigen Gilden gilt dies zugleich als offizielles Gründungsdatum der Akademie. Vierzig Jahre später erlitt die Schule ihren bisher herbsten Verlust: Der seuchenhafte Ausbruch von Orkenkrätze, Blutigem Rotz und Blauer Keuche in den Jahren **603 bis 605 BF** raffte innerhalb kürzester Zeit einen Großteil der Bewohner der Runajasko dahin. Kein Zaubermittel wollte ihnen helfen, kein Trank sie retten. Da man bis dato das eigene Wissen nach thorwalscher Tradition nur mündlich weitergegeben hatte, gingen große Teile der



Der Gildenausschluss

Schon kurze Zeit nach der Wiederentdeckung der Runenmagie und des *Ottagaldr*, des Blutbundes, forderten einige Akademien der Grauen Gilde, allen voran das Stoerrebrandt-Kolleg, die Offenlegung der Ritualmagie. Nachdem Olport dies verweigerte, spitzte sich der Konflikt zu. Der Runajasko wurde unterstellt, sich gegen die Prinzipien und Statuten der Gilde zu verhalten: Man warf ihr Einmischung in die Politik zugunsten eines Reiches (Kapermagier an Bord thorwalscher Schiffe), Geheimniskrämerei (Zurückhalten der Runenmagie), Vermischung der Lehre mit nicht gildenmagischen Unterweisungen (Einbeziehung von elfischen und druidischen Lehrmeistern) und Geheimnisverrat (Ausbildung von Magiedilettanten) vor und drohte mit dem Gildenausschluss. Die Antwort Haldrunir Windweisers auf diese Anschuldigungen war klar: Wie nicht anders zu erwarten, erklärte er sie für lächerlich, machen sich doch nicht wenige Graue Schulen genau der gleichen 'Vergehen' schuldig. Mherwed bildet Magier für den Kalifen aus, in Zorgan unterrichtet man Scharlatane und Magiedilettanten und in diversen Schulen wie Gerasim, Lowangen (jeweils Elfen) und Zorgan (Schelme und Scharlatane) werden Nicht-Gildenmagier als Lehrer beschäftigt. Auch andere Akademien verfügen über Geheimnisse, die sie nicht preisgeben, zum Beispiel Rashdul, das die Erschaffung von Golemiden verhehlt, Khunchom, das sich bei der Artefakterschaffung und den Zauberzeichen bedeckt hält oder Punin, wo man so viele Geheimnisse sammelt, dass gar nicht alle veröffentlicht werden können.

Als jedoch während des Krieges zwischen Thorwal und dem Horasreich ruchbar wurde, dass die Rituale des Ottagaldr mit Blut gespeist werden, lieferten die Olporter ihren Kontrahenten neue Munition. Unter dem Vorwurf der horasischen Akademien, verbotene Blutmagie und Dämonenbündelei zu betreiben, sah man sich in Punin gezwungen, ein Ausschlussverfahren aus der Großen Grauen Gilde des Geistes gegen die Runajasko anzustrengen. Der Vorwurf war aus Sicht der Olporter unhaltbar, da die Blutopfer einerseits freiwillig – also ähnlich der Zauberei mit Eigenblut – geschehen und andererseits nicht zwangsweise zum Tode der Opfernden führen.

Dennoch strebte die Halle des Windes mit dem Verweis, dass andere Akademien sich nicht in ihre Angelegenheiten einzumischen hätten, keinerlei Verteidigung an – wohl auch, um die Geheimnisse der Hjaldingschen Runenmagie zu bewahren. Entsprechend wurde sie am 1. Firun 1025 BF aus der Gilde ausgeschlossen. Sie verlor sämtliche Rechte an Skripten und Thesen und ihre Abgänger wurden – sofern sie sich nicht einer anderen Akademie anschlossen – aus der Rolle der Gildenzauberer gestrichen. Zwar legte der Ordo Defensores Lecturiae (ODL) dagegen Protest ein und entsandte den Großjustiziar von Lowangen zur Untersuchung der Vorfälle nach Olport, doch verweigerte man dort den Zugang zur Schule.

Am Gildenausschluss hat sich bis heute nichts geändert. Ob dies unter der Führung des neuen *Convocatus Primus Elcarna von Hohenstein*, dem bisher eine offene Haltung der Runajasko gegenüber nachgesagt wurde, so bleibt, wird sich erst zeigen.

Gildenlosigkeit

Auch wenn sich gerade die Olporter um den Ausschluss aus der Grauen Gilde kaum scheren, stellt er gegen viele Gildenmagier ein probates Druckmittel dar. Zauberkundige, die keiner Gilde angehören, haben kein Anrecht auf besondere Privilegien, müssen jedoch mit allen Härten der gildenmagischen Verfolgung rechnen. Darüber hinaus verlieren sie das Recht auf einen Gildenprozess, wenn ihnen eine magische Straftat vorgeworfen wird. Im Mittelreich zum Beispiel kann schon ein Baron Halsgerichtsbarkeit über den Gildenlosen ausüben – sein Status ist genauso schlecht wie der eines Naturzauberers.

Der Privilegienverlust bedeutet einige Einschränkungen:

- Der *Verlust der Freizügigkeit* ist vor allem für ehemalige Leibeigene verheerend, denn sie werden dadurch zu Schollenflüchtigen. Einzig die Rohalschen Dekrete, die Magiebegabte generell von Leibeigenschaft oder Sklaverei befreien, schützen den Magier noch – doch gibt es ohne Gildenzugehörigkeit oftmals niemanden, der diese Rechte vor selbstherrlichen Provinzherren vertritt.
- Jeder Gildenlose kann für eventuelle Vergehen zur Schuld-Leibeigenschaft verdammt werden und er verliert den – nominellen – Schutz vor der Versklavung. Ob sich jemand mit einem ausgebildeten Magier als Leibeigenen oder gar Sklaven belasten will, steht natürlich auf einem anderen Blatt.
- Der *Verlust des Skriptenrechts* lässt sämtliche Anrechte des Magiers an seiner eigenen Forschungsarbeit oder von ihm entwickelten Thesen erlöschen. Jeder andere kann dieses Wissen ohne Erlaubnis oder gar Entgelt für eigene Arbeiten benutzen.
- Der Magier hat kein *Recht auf Standessymbole* wie den Magierstab oder das Bannschwert. Er kann wie jeder gewöhnliche Waffenknecht dazu gezwungen werden, beides beim Betreten einer Stadt abzugeben. Zusätzlich können gerade beim Bannschwert die Privilegienrechte des Adels zum Tragen kommen. Wenn die Klinge bestimmte Längen überschreitet, kann ihm das Schwert abgenommen und er selbst wegen Anmaßung verurteilt werden.
- Durch den *Verlust des Gildensiegels* ist ihm der freie und unkomplizierte Besuch akademischer Bibliotheken verwehrt.
- Das *Verbot magischer Dienstleistungen* führt dazu, dass ein gildenloser Magier seine magischen Fähigkeiten nicht mehr für Gold anbieten darf. Da die wenigsten Magier eine andere Profession erlernt haben, verlieren sie damit oft ihren Broterwerb.
- Die *Ausübung der Alchimie* ist das Privileg der Magier- und Alchimistengilden. Jeder Gildenlose verletzt geltendes Zunftrecht und macht sich obendrein der Giftmischerei – selbst beim Brauen eines Heiltranks! – schuldig, wenn er alchimistisch tätig wird. Allerdings wird dieses Privileg bei der Anwendung einfacher Heilkunst normalerweise nicht umgesetzt.

Geheimnisse der Akademie verloren. Vor allem die Runenmagie, deren Meister allesamt das Zeitliche segneten, sollte erst Jahrhunderte später wieder rekonstruiert werden. In der Folge wurde es still um die Runajasko. Erst die Fahrten *Hyggeliks des Großen* zwischen **890 BF und 913 BF** ließen sie wieder in Erscheinung treten. Seine Drachenschiffe hatten immer Wind in den Segeln, kein Unwetter konnte sie aufhalten und seine Seeräuber stürmten über Regenbogenbrücken Schiffe und Festland des Horasreiches und des tiefen Südens.

Doch vollends aus ihrem langen Winterschlaf erwachte die Halle des Windes erst durch Swafnirs Hilfe selbst: Durch eine Vision durch die Fügung des Gottwals fand **1020 BF** die Geweihte *Bridgera Karvsolmfara* verborgene Kammern unter der Runajasko. In diesen entdeckte man alte Runenzauber wieder. Als im Horasisch-Thorwalschen Krieg in einem Seegefecht am **13. Praios 1024 BF** Kapermagier aus Olport erstmals wieder ein Runenritual webten, regte sich der schon lange brodelnde Unwille in einigen Akademien der Grauen Gilde. Da sich die Olporter weigerten, die Geheimnisse der Runenmagie herauszugeben, wurde die Akademie schließlich am **1. Firun 1025 BF** aus der Grauen Gilde ausgeschlossen.

Im **Herbst 1026 BF** erschütterte ein Angriff *Gloranas* mit pervertierten Elementaren, sogenannten *Vinskraprn*, die Schule, konnte aber durch mutigen Heldeneinsatz abgeschlagen werden. Während *Maradas* Herferd gegen Glorana im **Sommer 1031 BF** wurde der als nächster Skolarforradandi gehandelte Firnelf *Simidriel Eissänger* von den Fluten verschlungen – ein herber Verlust für die Halle des Windes.



Leben an der Akademie

Leben und Lehre an der Runajasko sind von thorwalschen Sitten und Gebräuchen geprägt. An kaum einer anderen Akademie wird man auf einen scheinbar so zwanglosen Umgang zwischen Lehrern und Schülern treffen, wie in Olport. Wer sich verleiten lässt, darin Respektlosigkeit zu erkennen, kann schnell sein blaues Wunder erleben: Viele der Meistari scheuen sich nicht – und sind auch körperlich dazu in der Lage -, ungehörigen Scholaren eine Tracht Prügel zu verabreichen.

Unterbringung

Wo sonst häufig strikte Trennung von Magistern und Scholaren, Jahrgängen und Geschlechtern herrscht, findet man an der Runajasko ein enges Beieinander. In großen Langhäusern, deren Dächer fast bis auf den Boden herabreichen und in denen wegen der kleinen Fensterluken beständiges Dämmerlicht herrscht, leben Schüler und Lehrer nah zusammen. Ein eigenes Zimmer besitzen nur die wenigsten Lehrmeister, die meisten teilen sich den großen Schlafraum mit ihren Schülern. Allenfalls werden Schlafnischen durch Decken abgetrennt, wenn irgendwo jemand etwas Privatsphäre genießen möchte. Sofern es die Familie des Lehrers wünscht, kann sie auch in der Runajasko leben und arbeiten – somit ist der Anblick herumtollender Kinder nichts Ungewöhnliches.

Ausbildung

Einzelne Jahrgänge kennt man in Olport nicht. Jedem jüngeren Schüler wird ein älterer als Tutor zugewiesen, der ihn beim



Lernen unterstützt. In der Großen Halla und häufig auch im Freien finden sich die Schüler in Gruppen um die Meister zusammen, um deren Ausführungen zu lauschen oder ihren Tätigkeiten zuzusehen. Gelernt wird vor allem durch Rezitation und praktische Anwendung.

Das Hauptaugenmerk liegt auf den elementaren Unterweisungen, bei denen den Elementen Wind, Wasser und Eis besonders viel Aufmerksamkeit geschenkt wird. In den Unterricht fließt viel vom thorwalschen Glauben ein: Elementare Wesenheiten sind die Diener oder gar die Ottaskin der Götter der Elemente, die man sich entweder durch gegenseitige Hilfe gewogen stimmt oder durch Härte und Unbeugsamkeit sich selbst gegenüber zu gegenseitigem Respekt bewegt.

Letzteres ist vor allem bei Elementaren des Eises der Fall, die man der unerbittlichen Naturgewalt Firun, aber auch den hjaldingschen Göttern Firnir und Ullramnir zuordnet. Wer im Umgang mit ihnen Schwäche zeigt, braucht auf ihre Hilfe nicht zu hoffen.

Wesen des Windes erfahren auf Grund des breiten Spektrums ihres Wesens höchst unterschiedliche Betrachtungen. Sie gelten als Boten der Weisheit, mal humorvoll, mal wütend, mal uninteressiert und dann wiederum neugierig. Sie können dem Elementaristen in einer Laune ihre Hilfe genauso schnell entziehen, wie sie ihm diese gewähren. In dem Zusammenhang werden den Scholaren auch die zwölf Winde und deren Namen in Hjaldingsch, Isdira und sogar in Bosparano nähergebracht. Seit einigen Jahren erzählen die Meistari des Windes darüber hinaus vom 13. Wind, dem Lügenbringer. Er ist eine heimtückische Kreatur, die sich vor Urzeiten dem allverschlingenden Bösen anschloss und jeden ins Verderben lockt, der ihn anbetet.

Der Umgang mit dem Wasser ist schwierig. Seine Verehrung in der Gesamtheit gilt als zwecklos, denn es ist wesenlos, eine Macht, die zwar da ist, aber als dermaßen gewaltig angesehen wird, dass ein Sterblicher kaum hoffen kann, seine Aufmerksamkeit zu erringen. Vielversprechender ist es da, Swafnir und seine Kinder anzurufen, denen spezielle Aufgaben im Umgang mit dem Wasser zugewiesen werden.

Dem Feuer schenkt man zwar auch Aufmerksamkeit, doch sieht man es hauptsächlich als wärmendes Herdfeuer oder als alles verzehrende Macht. Humus und Erz finden dagegen wenig Beachtung, denn sie sind dem Seefahrervolk der Thorwaler häufig fremd und werden meist nur von Scholaren aus dem Landesinneren gewählt.

Neben der magischen Ausbildung erhält jeder Schüler Unterweisungen im Handwerk, zum Beispiel der Alchimie, der Kartographie, der Holz- und Beinschnitzerei oder der Heilkunde. Dadurch sind die Zöglinge der Runajasko den meisten Abgängern anderer Akademien sowohl körperlich als auch handwerklich überlegen. Dafür sind ihnen theoretische Studien häufig fremd, so dass Olport nur selten Magietheoretiker hervorbringt.

Zwar macht die Beschäftigung mit den Elementen den größten Teil der Ausbildung aus, doch widmet man sich auf Grund der elfischen Lehrmeister auch der *Magica mutanda* – deren Zauber zum Teil in elfischer Repräsentation erlernt werden. Wie eng der Kontakt zur elfischen Lehre ist, wird am Ritual des *Salaband*, dem Geistesbund, deutlich. Dabei handelt es sich um eine nur in Olport gebräuchliche Form des UNITATIO, deren Wurzeln im elfischen Salasandra liegen. Mit seiner Hilfe ist es den Meistari möglich, durch direkten geistigen Kontakt zu unterrichten und Schüler sogar bei ihren Zaubern zu unterstützen.

Skalden und Schiffsbauer

Die Runajasko ist nicht nur Ausbildungsstätte für Magier, sondern auch für Skalden und Schiffsbauer. Erstere erlernen hier neben Hjaldingsch, der traditionellen Sprache für Epen und Sagas, die Dichtkunst, das Vortragen und den Umgang mit einem Instrument. Nachdem sie die Grundzüge einstudiert haben, ziehen die angehenden Skalden mit einem Lehrmeister aus, denn die wahre Kunst erlernt man nur vor Publikum. Auch ist nur der ein 'echter' Skalde, der von Ort zu Ort reist oder Rekker auf einer Herferd begleitet. Verständlicherweise erlernen viele Skalden den Umgang mit einer Waffe, um sich auf ihren Wanderungen verteidigen zu können. Traditionell kommt den Skalden auch die Rolle eines Schlichters oder Rechtssprechers zu, den man befragt, ob er aus den überlieferten Texten Gesetze und Richtsprüche kennt. Entsprechend ist die Ausbildung in thorwalscher Rechtslehre in Olport obligatorisch. Skalden mit geringer magischer Begabung lehrt man auch das Bundlied des Ottagaldr. Häufig werden sie gebeten, an der Schule zu verweilen, da ihre Fähigkeiten für die Erforschung der Runenmagie sehr wertvoll sind.

Im Zusammenhang mit der Runenmagie kommt auch den Schiffsbauern der Drakenhalla große Bedeutung zu. Sie verstehen es – im Zusammenspiel mit den Skalden und Magiern – Langschiffe mit den notwendigen Schnitzereien zu versehen, um aus ihnen mächtige Runenschiffe zu erschaffen. Diese Kunst zu erlernen braucht viel Geduld und Können. Jeder Schüler muss zuerst lernen, die Seele des Holzes zu erkennen. Nur wer 'sehen' kann, welcher Stamm sich für welches Teil eignet, wird später ein guter Baumeister. Auch zur Ausbildung der Schiffsbauer gehört es, mit einem Lehrmeister auf Reisen zu gehen. Nach einigen Monden an Bord einer Otta haben die Schüler meist mehr praktische Erfahrung in der Reparatur eines Schiffes gesammelt, als sie an der Runajasko je könnten. Um zu beweisen, dass sie ihr Handwerk erlernt haben, müssen die angehenden Abgänger der Drakenhalla gemeinsam ein Drachenschiff von wenigstens 17 Schritt Länge bauen.

Die Meistari

Derzeit unterrichten an der Halle des Windes neun Magister, *Meistari* genannt. Drei von ihnen sind stets Firnelfen, denen die Unterweisungen in den elfischen Zaubern und häufig in der Pflanzen- und Tierkunde, in einigen Handwerken sowie der Lehre vom Eis zukommt. Die menschlichen Lehrmeister unterrichten die übrigen Elemente, die üblichen Rituale der Gildenmagie sowie das sonstige profane Wissen. Sowohl Elfen als auch Menschen lehren die Runenmagie, auch wenn mancher elfische Meistar seine Vorbehalte gegen die Zauberei mit Blut hat.



Die Meistari wählen aus ihrer Mitte den *Skolaforradandi*, die Spektabilität – meist ein Schüler und Vertrauter der vorherigen Spektabilität. Da *Simidriel Eissänger*, der Seelenbruder Haldrunir Windweisers, auf der Herfert Maradas verschollen ist, ist im Moment unklar, für wen sich die Meistari bei Ableben oder Rücktritt Haldrunirs entscheiden werden.
Wenn sich die Gelegenheit bietet, lädt man außenstehende Magier, vor allem aus Thorwal und Gerasim, als Gastlehrer ein. Auch Druiden des Umlandes erteilen hin und wieder Lehrstunden in Elementarismus und Sumulogie.

Sprache und Umgangston

Umgangs- und Lehrsprache an der Runajasko ist Thorwalsch. Schüler, die dessen nicht mächtig sind, erhalten einen Tutor, der ihnen schnell den nötigsten Grundwortschatz beibringt. Da das Thorwalsche keine Höflichkeitsanreden kennt, wird selbst Spektabilität Haldrunir Windweiser kameradschaftlich geduzt. Entsprechend thorwalscher Sitten plagt man sich auch nur selten mit Titeln, sondern nutzt den Rufnamen. Dennoch mangelt es nicht an Respekt zwischen Lehrern und Schülern. Zum einen kann ein Name durchaus bewundernd oder ehrerbietig ausgesprochen werden, zum anderen lässt sich auch der Rufname mit einem vorangestellten 'Meistar' verbinden.

'Grade' der Runajasko

- Scholar: *Skolabrodir/-systir* (Mitschüler/-in)
- Adeptus / Adepta: *Gandmadr / Gandkona* (zauberfähige/r Mann/Frau)
- Magus / Maga: *Gandsmidr* (der, der Zauber vortrefflich schmieden kann)
- Magister: *Meistar/-i*
- Spektabilität: *Skolaforradandi* (Erster der Schule)

Bei Wind und Wetter

Der Großteil der Unterweisungen findet bei Wind und Wetter im Freien statt. Hier, zwischen den Birken und Föhren des Albenhains, umspielt vom Westwind, sind die Bedingungen, um unter der Anleitung eines Meistars oder eines herbeigerufenen Elementars zu lernen, ideal. Erst wenn Stürme oder Hagelschlag den Aufenthalt draußen unmöglich machen, verlegt man den Unterricht nach drinnen, alle anderen Unbill der Natur muss ein Thorwaler aushalten können. Die Meistari und Schüler sind davon überzeugt, dass nur so der Umgang mit den unbarmherzigen Elementen erlernt werden kann – immerhin kann der spätere Schiffsmagier auch nicht nach drinnen gehen, um am Kaminfeuerchen seine Wettermeisterschaft zu weben.

Stableite, Magiersiegel und Wanderschaft

Am Ende seiner Ausbildung muss der Zögling beweisen, was er gelernt hat. Dafür muss er zwei Prüfungen ablegen: eine in der Kunst des Zauberns und eine in dem Handwerk, das er zusätzlich erlernt hat. Erst wenn er in beiden Gebieten sein Gesellenstück abgeliefert hat, erhält er den *Gandstafr*, den Zauberstab, und das *Gandmerki*, das Magiersiegel. Letzteres wird

Typische Unterrichtsthemen: Stimmen im Wind – Grundlagen der Windzauberei; Verhandlung mit den Launischen – Im Gespräch mit den Elementen; Sagen, Epen, Lieder – was wir aus dem Vergangenen lernen können; Die Hetleute von der Erstbesiedlung bis heute; Körperertüchtigung im Schnee
Höchstes Lob eines Meistars: "Wenn du weiter so machst, kannst du bald auf große Fahrt gehen!"
Größte Furcht der Scholaren: "Hol dir eine Tranlampe, Junge. Du scheinst etwas Beruhigung beim Abstauben der Bücher zu benötigen!"

jedoch nicht mit einem magischen Prägestock auf die Handinnenfläche aufgetragen, sondern vom *Meistar Hamsbitari* (dem 'Meister Hautbildbeißer') in einer langwierigen Zeremonie gestochen. Wo der frisch gebackene *Gandmadr* oder die *Gandkona* das Siegel, eine Scheibe mit drei stilisierten Drachenköpfen und der hjaldingschen Inschrift *"Runa Jasko Löguneyti"* (Gemeinschaft der Runajasko) trägt, wird ihm überlassen. Häufig wird die Schulter oder der Oberarm gewählt.
Nach ihrer Stableite sind alle Absolventen verpflichtet, für wenigstens Jahr und Tag auf Wanderschaft zu gehen, um ihr Wissen in der Praxis zu erproben. Wie lang es dann tatsächlich dauert, bis sich die jungen Magier bereit fühlen, an die Runajasko zurückzukehren, ist ihnen selbst überlassen. Erst nach der Heimkehr, die immer Anlass für ein großes Fest ist, dürfen sie sich *Gandsmidr* nennen und gelten als voll ausgebildete Zauberer.

Von der Runenzauberei

Der Ursprung dieser uralten Spruchzauberei liegt jenseits des Siebenwindigen Meeres im myranischen Hjaldingard. Doch erst nachdem die Hjaldinger nach Aventurien gelangt waren, konnten sie ihre Runenzauberei – vermutlich mit Hilfe der Firnelfen – zur vollen Macht entfalten. Nur ein Runenzauberer weiß um die verborgene Bedeutung der 38 *Hjaldinga-Runi* und einer ganzen Reihe von Symbolen, die durch Muster verwoben zu den sogenannten *Vitkari*, den Zauberrunen, werden. Mit ihnen ist es möglich, Gegenstände und Lebewesen gleichermaßen zu verzaubern. Die Runen können als Schnitzwerk, Zeichnung, Stickerei und auf Lebewesen als Tätowierung oder Hautmalerei appliziert werden – wobei die Thorwaler Schnitzereien und Tätowierungen vorziehen. Nicht nur die Schriftzeichen und ihre Bedeutung muss der Runenzauberer kennen. Große Bedeutung kommt auch den Farben und ihrer Zusammensetzung zu, denn nur bestimmte Farbtöne erzielen bestimmte Wirkungen. Rot dient der Abwehr von Geistern und allerlei anderem Übel, während Blautöne dem unergründlichen Meer zugeordnet sind. Doch erst wenn der *Gandsmidr* auch die *Galdr*, die Runenlieder, beherrscht, ist es ihm möglich, seine Kräfte in eines der komplexen Zauberzeichen fließen zu lassen, um es mit arkaner Macht zu erfüllen.
Auch wenn man erst eine kleine Zahl an Vitkari wieder entdeckt hat, findet man sie an der Runajasko recht häufig. Die Hallas und Langhäuser sind mit der Friedensrune verzaubert, auf dass sich in ihnen niemand zerstörerischen Gefühlswallungen hingebe. An der Spitze des Leuchtturmes wurden



Die Halle des Windes in den Augen der/des …

… **Weißen Gilde:** "Dämonenbündler und Blutmagier! Man hätte sie vor die heilige Inquisition stellen sollen, wie sämtliche ketzerischen Thorwaler!"

… **Grauen Gilde:** "Wenn diese Starrköpfe doch endlich einer ausführlichen Untersuchung zustimmen würden, wir würden sie gern wieder im Schoße der Gilde willkommen heißen."

… **Schwarzen Gilde:** "Diese Runenmagie wäre eine willkommene Ergänzung unseres Wissens – wenn sie sich doch nur nicht in den Händen von tumben Thorwalern befände."

… **Ordo Defensores Lecturiae:** "Blutmagie und Dämonenbündelei an einer Elementaristenschule? Zusammen mit Elfen? Das ist doch wahrlich sehr unglaubwürdig, aber ohne offizielle Untersuchung sind uns die Hände gebunden."

… **Firnelfen:** "Unser *mandra* ist mit den *telori* verbunden, bis die Schicksalsmächte unsere Pfade an ihr gemeinsames Ziel führen. *Eorla*!"

… **Volkes:** "Gandsmidr! Sie kennen die Geheimnisse der Alfen und reden mit den Geistern. Begegne ihnen mit Respekt, doch fürchte sie auch, denn ihre Kräfte können dir Rettung wie auch den Tod bringen!"

Was man in der Halle des Windes über … denkt.

... Weiße Gilde: "Die Speichellecker der Funzelpfaffen. Wenn sie noch ein paar 'Praios unser!' mehr aufsagen, fangen sie bestimmt an, aus dem Arsch zu leuchten!"

... Graue Gilde: "Die Einmischungen in unsere Belange sind lächerlich. Es braucht keinen Godi, um zu sehen, dass dahinter die Gier der horasischen Spitzentuchschwinger und der Rivaner Pfeffersäcke steckt!"

... Schwarze Gilde: "Sklavenhalter und Hranngarsknechte allesamt!"

... ODL: "Wir haben ihr Kommen nicht erbeten, doch ist ihre Ausdauer bewundernswert."

Finsterrunen angebracht, um den Runenschiffen selbst beim Ausfall des Leuchtfeuers eine sichere Heimkehr in den Olporter Hafen zu ermöglichen. Felsrunen und Pfeilrunen schützten schon im Horasisch-Thorwalschen-Krieg die Umfriedung der Runajasko vor dem Beschuss der feindlichen Schiffsgeschütze. Gleichermaßen werden ausgewählte Gebäude der Schule durch die Waberlohenrune vor Feuersbrünsten geschützt, wieder andere durch die Geisterbannrune vor unliebsamem Besuch Verstorbener.

Ein Rundgang durch die Halle des Windes

Die Runajasko gleicht einer typisch thorwalschen Ottaskin, eingefasst von einer runden Umfriedung aus Firunsföhrenstämmen. Das alltägliche Leben findet vor, wenn die Witterung es zulässt, oder in den vier großen Langhäusern, den *Jolskrim*, statt. Sie haben das Aussehen umgedrehter, bauchiger Schiffe. Die schweren, schindelgedeckten Dächer ruhen auf Balkenkonstruktionen, die fast bis auf den Boden herabreichen. Nahezu alle sichtbaren Holzflächen der Anlage sind mit Schnitzereien verziert und die Balkenenden der Firste mit furchteinflößenden hölzernen Köpfen von Seeschlangen, Drachen und anderen mythologischen Wesen geschmückt.

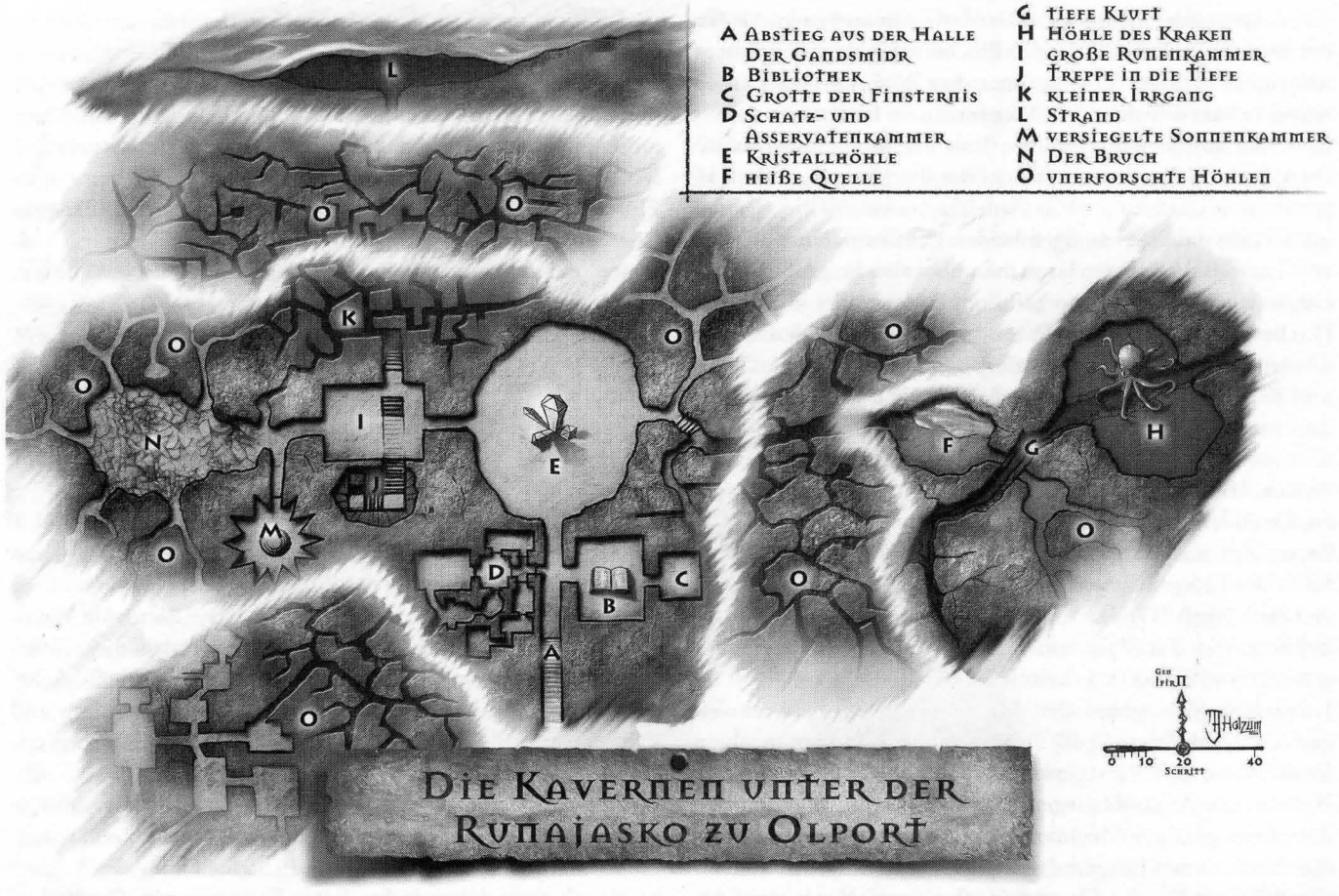
Zentrum der Runajasko ist die etwa 60 Schritt lange **Große Halla (19)**, in der sich allabendlich die Otta versammelt, um bei Essen, Gesang und Unterhaltung den Tag ausklingen zu lassen. Hier finden auch Feierlichkeiten wie zum *Tag der Heimkehr*, der *Stableite* oder *Ifirns Dank* statt. Nördlich der Großen Halla schließen sich zwei kleinere **Wohnhallas (18)** an. In ihnen leben die Angehörigen der Otta, ganz gleich, ob sie Magier, Skalde, Schiffsbauer, Mann, Frau, Kind oder Greis sind. Schamhaftigkeit sollte man als auswärtiger Zögling schnell ablegen, denn das Höchstmaß an Privatsphäre sind ein paar aufgespannte Decken, um die Schlafstatt vor all zu neugierigen Blicken zu schützen. Eigene Gemächer besitzen nur wenige Lehrmeister wie der Skolaforradandi Haldrunir Windweiser in der **Halla der Gandsmidr (17)**. In ihr findet auch der Unterricht statt, wenn das Wetter Unterweisungen im Freien unmöglich macht. An anderen Tagen trifft man hier nur Zöglinge, die in das Studium von Büchern vertieft sind oder sie kopieren oder illustrieren. Von der Halle der Magier kann man in die **Katakomben unter der Akademie** hinabsteigen.

Mit Dschinnenkraft wurde vor einigen Jahren ein Abzug für die Dämpfe der **heißen Quelle (e)** in den Katakomben geschaffen, der direkt im **Badehaus (7)** mündet und dort für Schwitzbäder genutzt wird. In direkter Nachbarschaft des Badehauses wurden auch das **Wirtschaftsgebäude (9)**, die **Bäckerei (8)** und die **Lagerhäuser (6)** der Runajasko errichtet. Hier arbeiten die wenigen Bediensteten der Schule, werden doch die meisten Arbeiten durch die Angehörigen der Otta selbst erledigt. Die Bediensteten übernehmen die Bearbeitung der **Felder (5)** vor der westlichen Umfriedung. Während des Erntemondes müssen hier auch die Scholaren mit anpacken. Nördlich der **Ställe und Grassodenhäuser der Feldarbeiter (4)** erstreckt sich der **Kräutergarten (3)**. Geschützt vor dem kalten Nordwind durch ein lichtes Birkenwäldchen, den **Albenhain**, und die Umfriedung gedeihen hier etliche Kräuter, die man in diesen Breiten sonst vergeblich sucht. Das mag an der Pflege der Firnelfen liegen. Sie haben in einem als **Fejhalla (2)** bekannten Grassodenhaus ihr Domizil. Unweit des Kräutergartens überragt der **Leuchtturm (1)** von Olport auf einer Klippe vor der Palisade mit seinem geschnitzten Drachenleib die Schule und warnt ankommende Schiffe vor den tückischen Riffen der Küste. Seine Pflege und der Betrieb des magischen Leuchtfeuers obliegen der Runajasko. Häufig klettern dem Wind verbundene Magier auf seine Spitze, um ihrem Element nahe zu sein und zu meditieren. Der **Übungsplatz (16)** wird von den Zöglingen der Akademie genutzt. Hier üben sich die



Legende

1 – Leuchtturm
2 – Fejhalla
3 – Kräutergarten
4 – Bedienstetenhaus und Stallungen
5 – Felder und Geräteschuppen
6 – Lagerhäuser/Kornspeicher
7 – Badehaus
8 – Bäckerei
9 – Wirtschaftsgebäude
10 – Haus der Tor- und Turmwachen
11 – Gästehaus
12 – Skaldenhalla
13 – Skaldenkreis
14 – Drakenhalla
15 – Alchimistengebäude
16 – Übungsplatz
17 – Halle der Gandsmidr
18 – Wohnhallas
19 – Große Halla



Schiffsbauer in der Anfertigung von Drachenschiffen und die Scholaren in der Anrufung der Elemente. Die Skalden nutzen hingegen den **Skaldenkreis (13)** in der Nähe der Großen Halle. Am Rande des Übungsfeldes, so weit von anderen Gebäuden entfernt wie möglich, steht das **Alchimistengebäude (15)**, ein festes Steinhaus mittelreichischer Bauart. Den Schülern bringt man hier das Ansetzen von Kräuter- und Heilsuden, Tugendelixieren sowie der speziellen Runenfarben bei. In der **Drakkenhalla (14)** leben und lernen die Schiffsbauer. Vor ihren Toren herrscht beständiges Sägen, Hämmern und Meißeln aus den verschiedenen Unterständen der einzelnen Lehrhandwerke. Hier werden die Schüler in den Grundzügen des Schiffsbaus, vor allem der Holzbearbeitung, unterwiesen. Abgesehen von kleineren Teilen und den kunstvoll geschnitzten Drachenköpfen werden Schiffe allerdings auf dem Schiffsbauplatz am Olporter Skavanger gefertigt. Das Lärmen wird von den Lehrern und Schülern der **Skaldenhalla (12)** begrüßt, befleißigt es doch die angehenden Skalden zu besonders klarem, deutlichem und volltönendem Gesang.

Das **Gästehaus (11)** beherbergt nur hin und wieder Besucher aus Akademien wie Thorwal, Gerasim und Lowangen. Vor allem wegen drohender Spionage gewährt man kaum noch fremden Gildenmagiern Zutritt durch das **große Tor** der Runajasko, das mit einem riesigen Abbild Swafnirs im Kampf gegen das allverschlingende Böse geschmückt ist. Seit 1025 BF harrt vor dem Tor eine Delegation des *Ordo Defensores Lecturiae (ODL)* unter Führung des Großjustiziars *Silanor Faralon* des Lowanger Ordenshauses aus. Im sechsstündigen Wechsel halten er oder eine seiner vier Grauen Garden vor dem Tor einsame Wacht. Jeweils zur Morgendämmerung und im Abendrot erheben sie ihre Stimmen und fordern laut und feierlich Einlass, um die Vorwürfe der Blutmagie und Dämonenbündelei an der Runajasko zu untersuchen. Nach all den Jahren hat sich zwischen ihnen und den **Tor- und Turmwachen (10)** so manche Freundschaft entwickelt, doch bei allem gegenseitigen Respekt wird ihnen nach wie vor der Zutritt verweigert.

Kavernen

In den Felsen der Vestanvindbodi erstrecken sich Meilen von Tunneln, Gängen, Kavernen und Räumen, mal natürlich gewachsen, mal mühsam in den Fels getrieben oder mit der Kraft von Elementaren geformt. Wie groß das Labyrinth tatsächlich ist, hat noch niemand erkundet. Viele Gänge enden vor fest verschlossenen Toren, münden in verwinkelte Irrgänge oder sind durch Einstürze und tiefe Spalten unpassierbar.

Ein kleiner Teil dieser Höhlen wird von der Runajasko für ihre Zwecke genutzt, der weit größere Teil nur sehr vorsichtig erkundet. Über eine **Treppe in der Halla der Gandsmidr (A)** gelangt man hinab in die Tiefe. Dort stößt man zuerst auf die überraschend umfangreiche **Bibliothek (B)**, die in den letzten 400 Jahren angelegt wurde. In der **Grotte der Finsternis (C)**, einer kleinen, fest verschlossenen Kammer, verwahrt man gefährliche Schriften. Daneben ist das Gewirr aus **Schatz- und Asservatenkammern (D)** untergebracht – samt und sonders fest verschlossen und durch gebundene Elementare bewacht. Wie tief sich diese Kammern in den Fels erstrecken, ist un-

bekannt. Für etliche der eisernen oder steinernen Tore fehlt schon lang jeder Schlüssel oder das Geheimwissen, sie zu öffnen. Welche Schätze – oder Flüche – hinter ihnen lauern mögen, ist häufiges Thema unter den Zöglingen und schon mancher hat versucht, einen Weg hinein zu finden.

Einer der aufsehenerregendsten Teile der Katakomben ist sicherlich die **Kristallhöhle (E)**, in der die Hjaldinger der Legende nach erstmals auf die Firnelfen trafen. Sie liegt genau im Schnittpunkt der einzigen beiden kontinentalen Kraftlinien Thorwals. Von hier gelangt man über eine lange Treppe im Osten in eine große dampfgefüllte Höhle, in der eine **heiße Quelle (F)** entspringt. Ihre Wände schimmern durch die Salzkrusten, die sich an ihnen niedergeschlagen haben, in Grün- und Blautönen. Da das Wasser der Quelle gerade so heiß ist, dass man darin baden kann und ihre Dämpfe die Sinne erweitern, ziehen sich die Magier hierher gern zur Meditation zurück. Die Kaverne zieht allerdings auch verliebte Scholaren an, die anderes als innere Einkehr im Sinn haben.

Zwar führt ein glitschiger, kalkverkrusteter Tunnel noch tiefer in die Erde, doch versperrt nach wenigen hundert Stufen eine **tiefe Kluft (G)** den weiteren Weg. Wer hier lauscht, kann tief unter sich das Meer rauschen hören – und die Bewegungen von etwas großem Lebendigem. Was jenseits der Kluft im Dunkeln liegt, ist unbekannt. Die Elemente der Luft schweigen dazu und die wenigen, die sich hinüber wagten, machten entweder vor dem Runenkreis kehrt, der eindringlich vor dem Betreten des gegenüberliegenden Gangs warnt, oder wurden nie wieder gesehen. Vor Jahrhunderten gab es hier eine Brücke. Noch immer hängen rostzerfressene Reste von Ketten an den Wänden. Ihre Enden wirken, als wären sie mit einer Axt zerschlagen worden.

Verlässt man die Kristallhöhle nach Westen, gelangt man schon bald in die **große Runenkammer (I)**, in der die wichtigsten Rituale, wie die Stableite der Scholaren, durchgeführt werden. Ihre Wände sind über und über mit hjaldingschen Symbolen geschmückt, deren Sinn noch nicht ganz entschlüsselt wurde. Es finden sich Teile des Jurga-Liedes, aber auch Textpassagen, die keinerlei Zusammenhang haben. Sie sind kreuz und quer auf den Fels gemalt, ohne Hinweis, in welcher Reihenfolge man sie betrachten muss. Das Runengeflecht kriecht auf eine Öffnung im Boden zu, in der eine ebenfalls runengeschmückte **Treppe (J)** in ein Labyrinth hinab führt. Die Öffnung wurde erst durch eine Vision der Swafnir-Geweihten *Bridgera Karvsolmfara* offenbar. Nach Norden führte ein Gang durch einen **kleinen Irrgang (K)** zu einem Ausgang auf den **Strand (L)** am Fuße der Klippe, der allerdings schon seit Jahrhunderten verschüttet ist und von einem Entdecker erst mühsam freigegraben werden müsste.

Jenseits der großen Runenkammer liegt ein gemauertes Tonnengewölbe, das zu einer Kreuzung führt. Linker Hand stößt man dort auf ein schweres Eisentor, unter dem hin und wieder Sonnenlicht hindurch schimmert. Nur selten spricht man über die **versiegelte Sonnenkammer (M)**, in deren zwölf Nischen die erbeuteten Sonnenszepter hoher Geweihter und sogar einiger Protektoren der priesterkaiserlichen Gouvernemente Olport und Bodironien ruhen.

Der westliche Weg endete bis zum Angriff der Vinskrapr vor einigen Jahren vor einer scheinbar festen Felswand. Sie stürzte an jenem Tag jedoch ein und gab den Weg in den **Bruch (N)** frei. Tiefe Spalten ziehen sich durch den Boden der riesigen Höhle. An vielen Stellen hob oder senkte er sich. Das Betreten ist lebensgefährlich, denn unter manchem Fels verbirgt sich bodenloser Abgrund. Wohin die Gänge von hier aus führen, hat ob der Gefahr noch niemand erkundet.

Personen der Akademie

Haldrunir Windweiser, Spektabilität, Magister magnus elementarius

Der greise Magus (*949 BF, weißer Bart, Glatze, eisblaue Augen) leitet die Geschicke der Halle des Windes seit inzwischen vier Jahrzehnten und steht der Runajasko seit drei Jahrzehnten als Hetmann vor. Früher galt der Meister der Elemente Wind, Eis und Wasser als aufbrausend, doch hat sich diese Stürmischkeit inzwischen gelegt. Heute ist der humorvolle Achtzigjährige ein geduldiger Lehrer, der von seinen Schülern und Kollegen vor allem wegen seiner Weisheit und Gerechtigkeit gerühmt wird.

Früher ging der Skolaforradandi gern selbst auf Forschungsreisen, verlässt die Runajasko inzwischen aber nur noch selten. Er konzentriert sich vor allem auf die Erforschung der Runenmagie, als einer deren profundesten Kenner er gilt. Der Verlust seines Seelenbruders Simidriel Eissänger hat die zeitweiligen melancholischen Anfälle Haldrunirs verstärkt – dennoch will er die Hoffnung nicht aufgeben, dass der Firnelf lebt. Auch wenn viele an der Runajasko es für zwecklos halten, heuert er immer wieder Abenteurer an, die sich für ihn auf die Suche nach Simidriel machen.

Froedi Friggbaerson, Magister minor elementarius



Der noch verhältnismäßig junge Froedi (*1002 BF, 1,78 Schritt, schwarze Haare, schlaksig) ist eines der großen Talente der Runajasko und ihres ebenso noch jungen Zweiges der Runenmagie. Wo andere verwirrt auf die verschlungenen Muster der Runen starren, erkennt er intuitiv ihre Bedeutung. Schon jetzt ist er ein hoch angesehener Lehrer an der Schule, bei dem es nur eine Frage der Zeit ist, bis er in den Kreis der Meistari aufgenommen wird. Froedi war einer der ersten, der die Rituale des Ottagaldr meisterte, und begleitet häufig die Runenschiffe auf ihren Fahrten in den Norden. Kein Risiko scheint ihm zu groß, wenn es darum geht, den finsteren Feinden des Nordens ein Schnippchen zu schlagen. Trotz allen Erfolges wirkt der Gandsmidr oft traurig und in sich gekehrt – es ist ein offenes Geheimnis

in der Runajasko, dass er sich in Meistari Firnglanz verliebt hat und sehr unter ihrer Zurückweisung und ihrer Kritik an der Runenmagie leidet. Dass sie in letzter Zeit dem Werben Bjarni Ingaldsons endlich nachzugeben scheint, macht es für Froedi nicht einfacher. So streift er oft ruhelos in den Katakomben umher, vertieft sich in seine Arbeit und trägt sich insgeheim mit dem Gedanken, der Schule den Rücken zu kehren, um seinen Gefühlen zu entfliehen.

Weitere Lehrmeister

Den Ruf eines aufbrausenden und trinkfesten Meistars hat **Wulfger Wulfgrimmasson** (*983 BF, Hüne, leutselig und jähzornig) – kein Wunder, ist das Wasser doch sein Element. Wenn der Thorwaler seine Stimme erhebt, ist sie bis weit über die Mauern der Runajasko hinaus zu hören. Gern erzählt man sich in Olport, wie Wulfger, als während eines tobenden Sturmes das Leuchtfeuer verlosch, ein Drachenschiff allein mit seinem Gebrüll in den Hafen dirigierte. Obwohl er als umgänglich gilt, sollte man seinen Zorn nicht erregen, denn er ist ein Meister des Hammerfaust-Stils und lässt das, einmal in Rage, auch gern spüren.



Meistari **Lysania Firnglanz** (*724 BF, weißblond, scheu) sah in der Runenmagie, deren Rituale aus Lebenskraft gespeist werden, lange Zeit einen Verstoß gegen ihre ureigensten Überzeugungen. Doch ihre mahnenden Worte haben inzwischen zumindest unter einem Teil der Meistaris Gehör gefunden, die für eine langsame und vorsichtige Erforschung der Runenmagie eintreten. Im Gegenzug hat Lysania inzwischen ihre strikte Ablehnung aufgegeben – was vor allem damit zu tun hat, dass sich inzwischen auch uralte elfische Einflüsse in der Runenmagie zeigten. Für eine Firnelfe ungewöhnlich ist ihre Hinwendung zur Humuszauberei, mit der sie im Kräutergarten der Schule Erstaunliches bewirkt.

Die dralle Meistari **Sif Jalandrasdottir** (*975 BF, kupferrotes Haar, gelassen und heiter) findet wie ihr Element, die Luft, nur selten Ruhe. Ein Umstand, der sie auch in ihrem schon etwas gesetzteren Alter häufig auf Reisen führt. Als Beraterin wurde sie an die Seite *Hetmann Trondes* im Krieg gegen Horasier und Nostrier geschickt, um die magische Unterstützung der Runajasko zu koordinieren.

Dem stets gut gelaunten und charmanten **Bjarni Ingaldson** (*988, strohblond, aufmerksam, zuvorkommend) merkt man kaum an, dass sein Element das lebensfeindliche Eis ist. Der Spross der Rangold-Sippe aus Olport umwirbt seit einigen Jahren Meistari Firnglanz, deren Bemühungen, die Runenmagie nur sehr vorsichtig zu erkunden, er unterstützt. Bisher hat die Elfe seinen Schmeicheleien und Geschenken jedoch nicht nachgegeben, doch ob seiner Beharrlichkeit schmilzt ihr Widerstand langsam dahin.

Sonstige Personen

Die Hetfrau der Skalden ist nun schon seit einigen Jahren **Fjaellgard Faenwulfsdottir** (*985 BF, kupferfarbenes Haar, Stupsnase, Sommersprossen, Magiedilettantin), die jedoch trotz ihres Amtes meist nur in den Wintermonden in Olport weilt. Den Rest des Jahres befindet sie sich mit einer Handvoll Zöglingen der Skaldenschule auf großer Fahrt mit ihrer Schiffsgemeinschaft, der sie im Ottagaldr verschworen ist. Überall in Thorwal und auch ein gutes Stück über dessen Grenzen hinaus ist sie als eine der größten Kennerinnen alter Sagen und Lieder bekannt, so dass sich häufig Leute auf den Weg machen, um ihren Rat einzuholen.

'Schiefmaul' rufen gute Freunde die Ifirngeweihte **Aeldgrimma Ifirnsnesi** (*992 BF, karottenrotes Haar, Halbnivesin), die diesen Namen einer unglücklichen Begegnung mit einem Seetigerbullen in ihrer Jugend verdankt. Jedem anderen, der sie auf Grund ihres schwer verunstalteten Gesichts so nennen oder ihr gar Hänseleien an den Kopf werfen würde, begegnet sie mit spitzer Zunge. Obwohl ihre Sprache undeutlich ist, findet sie dabei – und auch in ihrer Funktion als Ifirns-Priesterin – stets die richtigen Worte.

Der Krieger **Olaf Laske** (*991 BF, dunkelblond, muskulös, einfaches Gemüt, zutiefst abergläubisch) wurde auf der Trutzburg zu Prem ausgebildet und ist der derzeitige Anführer der Rekker der Runajasko. Er kam an die Schule der Zauberer, um sich der Vielzahl seiner abergläubischen Ängste zu stellen. Während seiner dienstfreien Zeit steigt er gern mit Meistar Wulfger in die Kavernen hinab, denn dort sind die Gefahren am größten. Schon mehrmals verirrten sich die beiden in den Gängen, wurden aber ob ihrer lautstarken Streitereien bisher immer wieder gefunden.

Die junge Hautbildstecherin **Svinja Olesdottir** (*1007 BF, weißblond, blaue Augen, überragt Wulfger um 4 Finger, einfühlsam), eine Schülerin des begnadeten Meistar Hamsbitari **Ingirvald Beornssons** (*978 BF, Glatze, untersetzt, Tätowierungen am ganzen Körper), ist an der Runajasko sehr beliebt. Mit kundigen Fingern versteht sie es, jede Verspannung zu lösen, bevor sie mit ihren Nadeln die schönsten Hautbilder sticht. Häufig ist sie jedoch selbst nicht zufrieden mit ihrem Werk und versucht es nachzubessern. Ist ihre 'Leinwand' dazu nicht Willens, schreckt Svinja nicht davor zurück, ihre Kunstobjekte abzufüllen, zu verführen oder im Zweifelsfalle auch niederzustrecken, um an ihnen weiterarbeiten zu können. Mit Ingirvalds Meisterschüler **Matthis Bjarnhildson** (*1006, rotblond, gutaussehend) verbindet sie seit Jahren eine harte Konkurrenz um die Gunst des Meistars, die sich in einer Hassliebe ausdrückt. Sowohl dem Meister als auch dessen Schüler neidet Svinja die magische Begabung, die deren Hautbilder immer zu etwas Besonderem machen.



Die Helden an der Halle des Windes

Die Halle des Windes ist für Helden einer der wenigen Anlaufpunkte für magische Fragen in Nordwest-Aventurien. Gerade in Fragen elementarer Phänomene ist sie sogar weit über die Grenzen Thorwals hinaus die erste Adresse. Für viele Thorwaler sind die Gandsmidr der Runajasko zudem die einzigen Menschen, denen sie in magischen und seltsamen Belangen Vertrauen schenken. Durch die unterschiedlichen Lehrzweige können Helden auch wegen völlig unmagischer Angelegenheiten vorstellig werden. Gerade wenn sie einer alten Legende nachspüren, mag die Skaldenhalla mit ihrer umfangreichen Liedersammlung wichtige Informationen bereit halten.
Während Thorwaler offen empfangen werden, tritt man allen anderen skeptisch entgegen – für viele endet der Besuch der Runajasko an geschlossenen Toren. Dort kann man sein Anliegen vortragen und als Gast Olports auf eine Antwort warten. Schneller und leichter öffnen sich die Tore für Recken, die sich um die Belange Thorwals verdient gemacht haben oder die Erkenntnisse bei der Erforschung der Runenmagie bringen können.

Dienstleistungen

Die größte Besonderheit der Runajasko ist die Runenmagie. Für ein ansehnliches Entgelt – und eine gute Begründung – kann man sich oder seinen Besitz damit verzieren lassen. Die Runengemeinschaft verfügt außerdem über einige versierte *Godi* (Seher), deren Dienste man in Anspruch nehmen kann (äquivalent zur Leistung *Sterndeutung und Horoskoperstellung*).
Für Helden außerhalb von Thorwal, die sich der Runajasko nicht bereits als vertrauenswürdig erwiesen haben, sind alle Dienstleistungen zwei Stufen teurer und die Verbreitung ist um zwei Stufen reduziert.

Die Bibliothek

In 400 Jahren haben die Magier eine große Zahl an Schriften unterschiedlichster Herkunft zusammen getragen. Viele Bücher sind Beuteanteile aus Kaperfahrten oder Geschenke heimkehrender Herferder und Hetleute. Vor allem die Plünderungen im tiefen Süden während des 9. und 10. Jahrhunderts BF bescherten der Akademie einige Bände, die man hier nicht erwarten würde. Beim Erwerb von Büchern richtete man besonderes Augenmerk auf heilkundliche Schriften, um im Falle einer erneuten Seuche besser gewappnet zu sein. Darüber hinaus hat jeder Meistari seit 603 BF sein Wissen in einer eigenen Schrift niedergelegt, damit es nicht wieder verloren geht.
Zugangsbeschränkungen zur Bibliothek gibt es nicht – wer einmal die Gastfreundschaft der Runajasko genießt, hat auch hier freien Zutritt. Die Pflege der Bestände obliegt zwei unermüdlichen Luftdschinnen, die sich verständlicherweise über die Unterbringung der Bibliothek in den felsigen Kavernen beklagen.

Immens: Magica invocatio elementarii (Luft, Wasser und Eis), Sagen/Legenden
Sehr groß: Geschichtswissen
Groß: Geographie, Magica mutanda, Magica transformatorica, (thorwalsche) Rechtskunde, Seefahrt, Sternkunde
Ansehnlich: Magica clarobservantia, Magica combattiva, Magica curativa, Magica invocatio elementarii (andere Elemente), Pflanzenkunde, Tierkunde, diverse Handwerkstalente
Hinlänglich: diverse, darunter Alchimie und Götter/Kulte
Gering: diverse, darunter Magica invocatio, Magica theoretica und (außer-thorwalsche) Rechtskunde
Minimal: diverse, darunter Magica contraria

Zweitstudium

Ein Zweitstudium an der Runajasko wird fast ausschließlich Thorwalern gewährt. Einzige Ausnahme sind Magier, die sich um die Runajasko oder Thorwal allgemein verdient gemacht haben. Um in die Geheimnisse der Runenkunde eingeweiht zu werden, muss der Magus einen Treueeid auf die Runengemeinschaft leisten. Jeder, der sich für ein Zweitstudium in Olport entscheidet, sollte sich bewusst sein, dass ihm ebenfalls die Expurgico droht und er fortan die gleichen Probleme im Umgang mit den Gilden haben kann wie ein regulärer Abgänger der Schule.
Auch Zweitstudenten werden hauptsächlich im Freien unterrichtet und sollten daher eine gute Konstitution mitbringen.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefaktserstellung (Runenzeichen)	8	7	10
Beratung in magischen Belangen	6	4	16
Entzauberung (Elementar, Eigenschaften)	3	4	10
Exorzismus (Elementare)	5	5	7
Herstellung von Alchimika	5	8	7
Magische Heilung (Wunden)	5	4	10
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	4	4	8
Magischer Transport (Dschinn)	8	10	6
Prüfung des magischen Potenzials	4	1	18
Sterndeutung und Horoskoperstellung	7	4	14
Verzauberung (Wind, Wasser, Eis, Umwelt)	9	7	16
Verzauberung (andere verbreitete Formeln)	5	6	8



Neben dem Wissen um die Elemente wird empfohlen, auch die Grundzüge eines Handwerks (bevorzugt der Hautbildstecherei oder des Schiffbaus) oder aber die Kunst des Singens zu erlernen oder zu verbessern.

Abenteuer an der Halle des Windes

Die Halle des Windes bietet sich vor allem als Ausgangspunkt für Expeditionen in den Hohen Norden an. Darüber hinaus schickt Haldrunir Windweiser tapfere Recken auf die Suche nach den Hinterlassenschaften der alten Hjaldinger, um bei der Erforschung der Runenmagie Fortschritte zu erzielen. Vor allem im Umfeld Rivas, wo sich die hjaldingsche Siedlung Hjalmefjord befand, haben die Olporter einen schweren Stand, so dass sie lieber Abenteurer dorthin entsenden. Auch die weitläufigen Kavernen unter der Akademie sind immer wieder Anlass für die Anwerbung von Höhlenforschern, die dort unten nach verborgenen Schätzen und Erkenntnissen suchen sollen.

Der Giftschrank

Die meisten Thorwaler bringen der Magie eine gehörige Portion Skepsis und Misstrauen entgegen. Doch sind die Olporter Magier wenigstens Leute von ihnen, die sich schon oft als hilfreich erwiesen. Häufig bringen sie daher Gegenstände, die sich – tatsächlich oder aus reinem Aberglauben – als unglücksselig erweisen, in die Runajasko, um sich ihrer zu entledigen. So haben sich über die Jahrhunderte etliche Artefakte angesammelt, deren Wirkung meist unbekannt ist – wenn mancher skurriler Gegenstand überhaupt magischer Natur ist. Die meisten stammen aus Kaper- oder Entdeckungsfahrten mutiger Hetleute, wie aus der Beute *Hyggeliks des Großen* oder der Wettfahrt *Phileasson Foggwulfs*.

Der Kristallelf

In einer von Frostkristallen überzogenen Kammer steht ein zu Eis erstarrter Elf. Er trägt einen Vollharnisch aus Schwarzstahl, einzig der Helm fehlt. Er stammt aus der Beute Hetmann Olvirs, der um 600 v.BF als erster bis in die Brecheisbucht vordrang. Die Skalden wissen zu berichten, dass Olvir im Hohen Norden einem leibhaftigen Wyrm beistand, als der von Schwarzen Kriegern des allverschlingenden Bösen angegriffen wurde. Auch wenn der Wyrm sich nach dem Kampf abweisend und bedrohlich gab – die Vermutung liegt nahe, dass es sich um den Frostwurm Shir'Zach handelte – soll er Olvir dennoch aus Dankbarkeit den zu Eis erstarrten Anführer der Angreifer geschenkt haben. Die Firnelfen der Runajasko erkannten ihn sofort als einen von Pardonas Nachtalben, doch jeder Versuch, ihn zu zerschmettern, scheiterte. Nur selten sucht jemand die bitterkalte Höhle auf und so entgehen den Olportern die zunehmenden Veränderungen an der Haltung des Erstarrten. Es scheint, als würde die Verzauberung des Frostwurms nach über 1500 Jahren langsam von ihm abfallen.

Hranngars Horn

Das etwa einen Schritt lange und gebogene Methorn ist über und über mit sinnverwirrenden Schnitzereien und unheimlichen Fratzen verziert und gilt auf Grund seiner Größe und Form als Stirnhorn einer kapitalen Seeschlange. Es ist stets mit einer dicken, blutroten Flüssigkeit gefüllt, egal wie viel daraus vergossen oder getrunken wird. Manche Thorwaler glauben, es enthalte das Blut Hranngars, das man komplett trinken müsste, um den ewigen Widersacher Swafnirs endgültig zu besiegen. Tatsächlich handelt es sich um den Stoßzahn eines Waldelefanten, die Flüssigkeit ist ein schwerer und sehr süßer Wein. Die Schnitzereien stellen archaische Formen der Verehrung des ewigen Rausches dar. Wer das Horn einst verzauberte, konnte bisher nicht entschlüsselt werden. Die Zauber ähneln keiner bekannten Repräsentation. Unter den Scholaren gilt es als Mutprobe, das Horn aus der Asservatenkammer zu stehlen, um den 'Kampf' gegen Hranngar anzutreten – meist ein heilloses Besäufnis, denn austrinken kann man das Horn nicht.

Weitere Asservaten

- Eine Felsenkammer ist bis unter die Decke mit vergoldeten Helmen gefüllt: der Sammlung Haergards. Die meisten Helme sind völlig profaner Natur, doch ruhen hier auch einige echt goldene, dem Götterfürsten geweihte Sonnenhelme hochrangiger Offiziere der Legion.
- Eine steinerne Leier wurde einst von einem Skalden mitgebracht. Sie besteht vollständig aus filigranem Kalk, selbst ihre Saiten. Bisher vermochten nicht einmal die Elfen sie zu spielen, denn unter dem Druck von Fingern zerbrechen die Saiten – und wachsen innerhalb einiger Wochen wieder nach.
- Die Fluchäxte gehörten einer Gruppe Walwütiger, die vor Jahrhunderten raubend und mordend die thorwalschen Siedlungen heimsuchten. Als sie endlich erschlagen wurden, fuhren ihre noch immer zornigen und blindwütigen Geister in ihre Äxte. Sie verleihen jedem, der eine dieser Waffen führt übermenschliche Kräfte, lassen ihn aber in einen Mordwahn fallen, aus dem er ohne Hilfe nicht wieder erwacht.

Geheimnisse der Akademie

- Die schneeweißen Firunsföhrenstämme der Umfriedung der Ottaskin sind allesamt zu mythischen Monstern und Fabelwesen zurecht geschnitzt, von denen es heißt, es wären holzgewordene Geister. Tatsächlich haben sich einige Elementare, vor allem des Windes und Eises, die Stämme als Heimstatt gewählt. Die meisten sind nur stille Wächter, doch gibt es einige Windgeister, die ihren Stamm gern zu allerlei Schabernack verlassen oder dessen Aussehen verändern, um Neugierige zu erschrecken. Manch grimmer Eiselementar beantwortet jegliche Störung gar mit Frostbiss.
- Alljährlich zur Mittsommernacht treffen sich die Skalden Thorwals in der Runajasko, um den Tag der Dichtkunst zu begehen. An diesem Tag gibt es einen Sanges- und Vortragswettstreit, bei dem neue und alte Lieder und Epen zum Besten gegeben werden. Der Sieger des Wettstreits wird zum symbolischen Skaldenkunnig gekürt und erhält einen Segen des Windes, der ihm für ein Jahr besonders gewandte Finger oder kräftigen Atem verleiht.
- In den Kavernen der Vestanvindbodi gibt es noch zahlreiche unentdeckte Kammern und Gänge. In vielen davon verzieren Runeninschriften die Wände – meist Erzählungen aus der grauen Vorzeit der Hjaldinger. Neben weiteren Geheimnissen der Runenmagie vermutet man hier auch eine Wegbeschrei-



bung zu Yumudas Insel oder gar zum legendären Swafnirland. Einige Kavernen wurden fest verschlossen. In ihnen sperrte man uralte Schrecken, wie geraubte Königsmumien, Gefäße mit Vinskrapern oder einige der Schriften Fran Horas' ein. Leider gerieten die Höhlen vor langer Zeit in Vergessenheit, so dass ihre Erkundung heute nicht ungefährlich ist.

Bei den Geräuschen in der tiefen Kluft handelt es sich um einen riesigen Kraken, dessen magischer Schlaf durch den Angriff der Vinskrapr aufgehoben wurde und der nun zunehmend die Hafeneinfahrt Olports unsicher macht. Obwohl er sich nach dem Einsturz seiner **alten Höhle (H)** im Efferdspfeiler der Hafeneinfahrt einen neuen Unterschlupf gesucht hat, kehrt der Multipode immer wieder in die wassergefüllten Kavernen der Vestanvindbodi zurück, als würde er dort nach etwas suchen.

Die Sonnenszepter der Geweihten in der Sonnenkammer stammen aus diversen Raubzügen während der Priesterkaiserzeit und wurden als Trophäen mit nach Olport gebracht. Sie leuchten tatsächlich taghell. Eine alte Saga der Skalden erzählt, sie würden jeden in sieben mal sieben Tagen bei lebendigem Leib verbrennen, der ein Nachkomme jener Männer und Frauen ist, die einst die Geweihten abschlachteten – aus diesem Grund wurden sie in die Katakomben gebracht und weggeschlossen. Weiter heißt es, dass die Geister der Getöteten, rachgierige *Drauger*, zur Ruhe gebracht werden müssten, um den Fluch zu brechen. Doch die Geister gehen unter anderem auf einem alten Schlachtfeld nahe Myrburg, dem heutigen Phexcaer, mitten im Orkland um.

Bjarnis Interesse an der Firnelfe ist rein eigennütziger Natur. Vor Jahren wurde er als Spion Gloranas an die Runajasko geschickt, um die Geheimnisse der Runenmagie für sie zu rauben. Inzwischen ist er in den Kreis der Runenkundigen aufgerückt, doch sein Kontakt zur Eishexe ist abgerissen. Um sein Wissen an sie weiterzugeben, plant er eine Reise in die eisige Einöde des Hohen Nordens, doch ohne Unterstützung wäre er dort verloren. So versucht er die Firnelfe für sich einzunehmen, um sie davon zu überzeugen, der Runajasko den Rücken zu kehren und mit ihm in ihre kalte Heimat zu ziehen – vorgeblich, um Glorana den Garaus zu machen und so den Befürwortern der Runenkunde ihr Hauptargument zu nehmen.

Szenarioideen

Die Infiltration

Um an das Geheimnis der Runenmagie zu kommen, gibt es immer wieder Versuche, Spione in die Halle des Windes einzuschleusen. Die Helden werden zu diesem Zweck zum Beispiel vom Stoerrebrandt-Kolleg in Riva, von der Drachenei-akademie in Khunchom oder der Universalschule von Al'Anfa angeworben. Erste Hürde ist es, überhaupt in die Runajasko eingelassen zu werden. Zum einen benötigt man einen triftigen Grund für einen längeren Aufenthalt – hier können vor allem weiterführende Studien als Magier, Skalde oder Handwerker oder eine Gastdozentur dienlich sein. Zum anderen muss man erst das Vertrauen der Runajasko gewinnen – was nicht selten über Questen in deren Auftrag gelingt, beispielsweise um die gefährlichen Vinskraper zu vernichten.

Sind die Helden schließlich Gäste der Akademie, müssen sie erst einmal herausfinden, wie sie den Geheimnissen näher kommen können. Längst nicht jeder wird in die tiefen Gänge oder die Asservatenkammern eingelassen, und nach zahlreichen Spionagefällen sind die Magier recht misstrauisch. Womöglich erregen die Helden auch die Aufmerksamkeit Bjarnis, der in ihnen Werkzeuge oder Konkurrenten sieht und versuchen wird, sie für seine Zwecke einzuspannen. Im Gegenzug können die Helden natürlich auch Bjarnis Verbindungen zu Glorana entdecken. Haben sie schließlich das Vertrauen Haldrunirs errungen, stehen sie vielleicht vor der moralischen Zwickmühle, ob sie ihre neu gewonnenen Freunde tatsächlich verraten wollen. Zusätzliche Schwierigkeiten mögen entstehen, wenn es dem Auftraggeber der Helden zu lange dauert und er weitere Spione entsendet, die entweder Druck machen sollen oder durch ihre Einschleichversuche die Tarnung der Helden in Gefahr bringen.

Natürlich schweben auch die Helden in ständiger Gefahr, bei ihren Umtrieben entdeckt zu werden. Mögen sie die ersten Verdachtsmomente vielleicht noch erklären können, werden sie bei wiederholten Vorfällen mit Sicherheit Misstrauen erregen. Erwischt man sie gar in Flagranti bei ihrer Spionagerei, sind eine saftige Abreibung mit anschließendem Rauswurf sicherlich noch das Angenehmste, was ihnen passiert.

Dieses Szenario eignet sich besonders als verbindende Klammer für eine Abenteuerkampagne im Nordwesten Aventuriens, bei der die Helden immer wieder zu Questen aufbrechen und zur Runajasko als Basis zurückkehren.

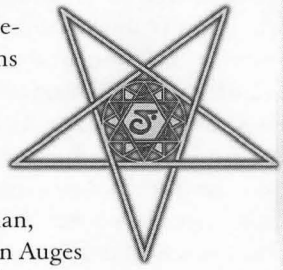
Der Vinskrapr

Einem Scholaren fällt bei einem Streifzug durch die Kavernen das Gefäß eines Vinskraprs in die Hände. Statt das gefährliche Artefakt den Lehrern zu übergeben, beschließt er, den verdorbenen Elementargeist zu heilen. Als er das Gefäß öffnet, wird er jedoch überwältigt und besessen. Unerkannt fällt der Vinskrapr nun, wenn der Hunger auf Blut zu groß wird, über die Angehörigen der Runajasko her. Die Helden werden angeworben, um den vermeintlichen Vampir auszulöschen, von dem die Lehrer der Akademie glauben, er hätte sich aus einem der versiegelten Räume in den Katakomben befreit. Bei der Suche in den Kavernen, in denen der Unterschlupf der Kreatur vermutet wird, stoßen die Abenteurer schließlich auf die Spuren des Scholaren und erkennen, was wirklich hinter den Angriffen steckt. Wieder zurück, müssen sie sich etwas einfallen lassen, um den Vinskrapr zu entdecken – immerhin könnte es jeder sein, der Zugang zu den Katakomben hatte. Doch wie bekommt man den befleckten Dschinn aus dem Zögling heraus, ohne ihn zu töten?



Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Vollständiger Name: Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul
Standort: Rashdul
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Elementarzauberei aller Art (Merkmale *Elementar* und *Herbeirufung*)
Größe: mittelgroß
Spektabilität: Hasrabal ben Yakuban (*953 BF)
Personen der Historie: Rashtul al'Sheik, legendärer Akademiegründer (vermutlich 2085–1779 v.BF); Xeon von Rashdul, Erzmagier und Träger des Schwarzen Auges von Khunchom (547–619 BF); Karib al'Chalud (auch: *Der Verfemte*), Thargunithoth-Paktierer (*599 BF; untot); Belizeth Dschelefsunni, Spektabilität und Usurpatorin (986–1021 BF)
Bedeutende Abgänger: Dschelef ibn Jassafer, Erzmagier (im doppelten Sinne), Träger des Schwarzen Auges von Khunchom und ehemalige Spektabilität (*957); Melwyn Stoerrebrandt, Erster Hofmagus zu Gareth (*968 BF); Mherech ben Tuleyman, Spektabilität zu Mherwed (*980 BF); Abdul el Mazar, auf den *Inseln im Nebel* lebender Kenner namenlosen Wirkens (*944); Zulqaman al'Ghulshach, ehemaliger Magister (*970 BF); Shanatir al'Jamil, ehemaliger Magister und Patriarch der Sheynuchanim (*979 BF); Ucur Stepahan, Dämonologe, Träger des Schwarzen Auges von Khunchom 1029 BF (*993 BF)



Fachliche Reputation: Ein uralter Hort tulamidischer Zauberkunst und wahr gewordener Dschinnenmärchen. Bis zu Hasrabals Machtübernahme einzigartige Verquickung dämonologischer und elementaristischer Traditionen, seitdem Vernachlässigung der Dämonologie.
Einfluss: hinlänglich (Spektabilität Hasrabal ist gleichzeitig Sultan von Rashdul und Patron der dortigen Mawdli-Schule)
Finanzkraft: ansehnlich
Ausstattung: ansehnlich
Bibliotheksbestand: groß

Der Name "Pentagramm-Akademie" (tul.: *Chamib al'Pandjashtra*) ist eigentlich missverständlich, denn der kolossale Bau hat nicht etwa die Form eines Fünf*sterns*, sondern die eines Fünf*ecks* von sicherlich 100 Schritt Seitenlänge. Die Bezeichnung ist zunächst nur eine Kurzform des vollen Akademienamens, der Penta-, Hexa- und Heptagramm als Zauberzeichen zur Beschwörung und Bannung von Geistern, Elementaren und Dämonen beinhaltet. Unter Magiern und Mystikern geht jedoch das Gerücht, dass das Akademiegebäude sehr wohl das *Zentrum* eines Pentagramms darstelle, dessen Linien sich unsichtbar über halb Rashdul erstreckten und Zauberrituale ungeahnten Ausmaßes ermöglichten.

Die Pentagramm-Akadamie blickt auf eine lange Geschichte wie aus tausendundeinem Rausch zurück. Gegründet vom selbst längst Mythos gewordenen *Sheik'al'Sheik Rashtul*, vereinte die Schule seit jeher die beiden gegensätzlichen Traditionen des Elementarismus und der Dämonologie und wurde von beiden geprägt. Ihre Beschwörer und Dschinnenrufer bilden den wahren Kern unzähliger tulamidischer Legenden bis auf den heutigen Tag, und angesichts einer Sultan-Spektabilität Hasrabal ben Yakuban, des selbsternannten Meisters aller sechs Elemente, scheint es nicht einmal vermessen, den Anbruch eines prophezeiten neuen tulamidischen Zauberzeitalters gekommen zu sehen.

Die Herrschaft des *Sahib al'Sitta*, des Meisters der Sechse, hat allerdings einen Preis: Die uralte dämonologische Tradition Rashduls droht nach Jahrtausenden des Gleichgewichts unter seiner Ägide für immer verloren zu gehen.

Die Geschichte der Pentagramm-Akademie

Vor etwa 3.000 Jahren gründete der legendäre Rashtul al'Sheik den *Sternenkreis von Rashdul* und widmete ihn der Beschwörung von dämonischen und elementaren Mächten (in der alttulamidischen Tradition der Kophtanim). Auf Sheynucha, je nach Quelle die Gefährtin oder Schwester des großen Anführers, beruft sich eine bis heute bestehende Dämonologen-Dynastie in Rashdul, die *Sheynuchanim*.

1002 v.BF stürzten die Zauberer der Akademie Sultan *Shirkan ibn Shahir*, der sich zuvor wegen dessen echsischer Zauberkunst gegen den Diamantenen Sultan in Khunchom erhoben hatte.

Zwischen **17** und **15 v.BF** bekam die Akademie den Hass der Kaiserin Hela-Horas zu spüren, die den Tod ihres Vaters an den Tulamiden rächen wollte. Zahlreiche Schriften und Artefakte der Schule wurden geraubt oder vernichtet, und einige eilends angelegte Verstecke gerieten später in Vergessenheit, auch wenn sie noch immer Bestand haben mögen.

400 BF ließ man den Erzdschinn Ramanlyr angesichts einer Abordnung der Priesterkaiser alle Zugänge zur Akademie versiegeln. Die Tore und Fenster blieben fortan verschlossen, so dass man die Schule nur noch auf magischen Wege betreten oder verlassen konnte, wollte man sie nicht nach Diebesart erklettern. Die Mauern zu überwinden, wurde zum Teil der Abschlussprüfung angehender Adepten.

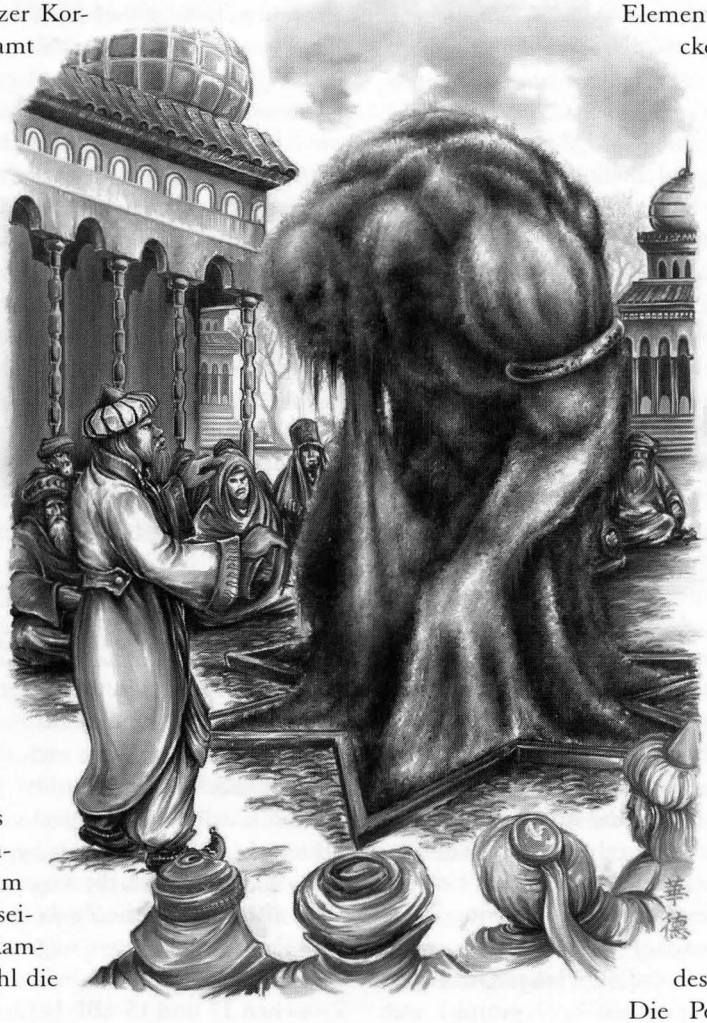
659 BF verschrieb sich der Magister *Karib al'Chalud* aus Angst vor dem Tod der Erzdämonin Thargunithoth und unheiligs-

ten Studien zu Untod und ewigem Leben. Als dies bekannt wurde, schlossen die übrigen Magister ihn lebendig in die Felsengräber seiner Familie ein. Noch sieben Jahre lang sollen seine Schreie und Flüche gehört worden sein, bis sie endlich verstummten.

Auf dem Allaventurischen Konvent **697 BF** in Rashdul verschwand der mittelreichische Kaiser Alrik spurlos – wie es heißt, von Dschinnen oder Dämonen entrückt.

712 BF wurde der fliegende und erstaunlich gewitzte Golem Karshaz erschaffen, der die Akademie seitdem bewohnt.

917 BF verschwand ein ganzer Korridor des Eleventraktes mitsamt einer Gruppe von Schülern durch den Einfluss des Erzdämons Amazeroth sowohl aus der Wahrnehmung als auch aus der Erinnerung der Akademiebewohner.



Im Jahre **1021 BF** verwies die Dämonologin Belizeth Dschelefsunni, die zuvor ihren Vater im Zauberwettstreit besiegt und damit als Spektabilität abgelöst hatte, die Lehrmeister der Elementaristen unter einem Vorwand der Schule. Gleichzeitig nutzte sie die Abwesenheit der Stadtherrin, um gewaltsam nach der Herrschaft über ganz Rashdul zu greifen. Sultan Hasrabal von Gorien (selbst ein Abgänger der Schule) drang noch im gleichen Jahr mit Unterstützung des Ordens der Grauen Stäbe in die Akademie ein, besiegte Belizeth im Duell und avancierte damit seinerseits zur Spektabilität. Ramanlyr öffnete auf seinen Befehl die Tore wieder.

1022 BF sprach das Gildengericht *disvocatio* und *disliberatio* über vier an Belizeths Putsch beteiligte Magister aus, drei weitere wurden in Abwesenheit zum Tode verurteilt. Hasrabal, durch Heirat mittlerweile auch Sultan von Rashdul, löste den dämonologischen Zweig der Schule faktisch auf. Die verbliebenen Beschwörer zogen sich als Privatgelehrte zurück, einige gingen ins Fasarer oder Brabaker Exil.

In den folgenden Jahren endeten mehr und mehr bis dahin von den Dämonologen aufrecht erhaltene Bindungen und Bannzauber. **1030 BF** sprengte ein bis dato zur Wetterkontrolle vorgesehener Arjunoor den *Turm der Stürme* – das Problem war nun nicht mehr zu leugnen.

Nach der fieberhaften Suche nach verlorenen Aufzeichnungen über weitere dämonische Diener der Akademie konnten weitere Unfälle dieser Art bislang verhindert werden. Dennoch regen sich Stimmen, die ein neues Gleichgewicht der Kräfte an der *Chamib al'Pandjashtra* für unabdingbar halten, ebenso wie solche, die umso mehr dem reinen Weg der Elemente folgen wollen.

Leben an der Akademie

Die *Chamib al'Pandjashtra* ist das Heim von zwölf Lehrmeistern (den häufig abwesenden Sultan nicht mitgezählt), insgesamt etwa fünfzig Schülern sowie etlichen Sklaven und Dienern. Die Akademiewache besteht quasi ausschließlich aus Elementaren, die etwa als lebende Fackeln oder beseelte Rüstungen vor den fünf Toren stehen und vor allem Ehrfurcht in die Herzen der Besucher säen sollen.

Obwohl Sultan-Spektabilität Hasrabal ben Yakuban die Versieglung der Akademie bei seinem Amtsantritt hat aufheben lassen, leben viele Bewohner der Schule noch immer weitgehend vom Rest der Stadt abgeschlossen: Den Schülern ist das Verlassen der Akademie ohne Begleitung schlicht verboten, aber auch manch gestandener Magus hat freiwillig der soviel unmagischeren Außenwelt den Rücken gekehrt. Mit ihrer Akademie haben die Zauberer sich inmitten der Unterstadt ein eigenes kleines Reich geschaffen, wo Elementargeister seit der Zeit der Versiegelung Pflanzen sprießen lassen und Brunnen füllen, wo Nacht für Nacht Eisblumen einen Garten bilden und jeder Windhauch eine tanzende Dschinni oder zumindest ein Mindergeist sein könnte.

Die Pentagramm-Akademie ist ein märchenhafter Ort, und umso seltsamer kommt den meisten frisch gebackenen Adepten die Welt außerhalb ihrer Mauern vor, wo das Leben nicht wie von Zauberhand geschieht und jede Dattelernte, jeder Schluck Wein erst harte körperliche Arbeit erfordert.

Auch umgekehrt wird die relative Isolation der Schule inmitten der Stadt ehrfurchtsvoll gewahrt: Zu lange war die Akademie für jedermann verschlossen, zu viel Respekt hat man vor den Dschinnen und Wächtergeistern, von denen man im übrigen glaubt, dass sie unsichtbar in der ganzen Stadt für den Sultan spionieren. So sind es neben weltoffeneren Magistern sowie einzelnen Geweihten und Mawdlis, die tageweise an der Schule lehren, ironischerweise gerade die unfreien Sklaven, die im Auftrag ihrer Herren ein ständig pendelndes Bindeglied zwischen der Akademie und dem belebten Bazar Rashduls darstellen.



Die Pentagramm-Akademie in den Augen der/des …

…**Grauen Gilde:** "Eine Situation wie unter Spektabilität Belizeth darf sich nicht wiederholen. Ich bin nur leider überhaupt nicht sicher, ob das nicht längst vor unser aller Augen geschehen ist. Mir liegen Berichte des Ordens der Grauen Stäbe vor, die..."

…**Schwarzen Gilde:** "Sie besitzen unfassbar altes Wissen – und was tun sie damit? Sie werfen die Hälfte weg."

…**Weißen Gilde:** "Nachdem der Makel der Dämonologie von ihr abgefallen ist, besteht Hoffnung für diese Schule."

…**Kalifats:** "Die Rufer aus Rashdul sind gefährlich. Sie waren es unter einer Belizeth, sie sind es umso mehr unter einem Hasrabal."

…**Rashduler Mawdli-Schule:** "Alle Magie kommt von Rastullah, und der ehrwürdige Sultan ist sein treuer Diener."

…**Volkes:** "Sie gebieten dem Wind und dem Feuer und der Erde. Ihre Worte der Macht verbannen die Dämonen, ihre Hände erwecken den Sand zum Leben! [Etwas zu laut:] Gepriesen sei der großmächtige Sultan, möge Rastullah ihm ein langes Leben schenken!"

Was man in der Pentagramm-Akademie über … denkt.

... die Graue Gilde: "Wo nur die Rechte Hand waltet, erstickt sie den freien Geist. Wo nur die Linke herrscht, sprießt auch das verdorbene Kraut in die Höhe. Wir aber folgen dem Weg beider Hände, dem Weg des Gleichgewichts, wie es die Weisheit gebietet."

... den Orden der Graue Stäbe: "Beim Sturz Belizeths – möge das Feuer, das sie verzehrte, neunmal neun Lebensalter brennen! – waren diese Söhne der Tapferkeit eine gewisse Hilfe, jaja. Aber nun wollen wir uns doch der Zukunft zuwenden, nicht wahr?"

... die Mherweder Akademie: "Emporkömmlinge, Söhne des Übermuts, weit entfernt vom altehrwürdigen Wissen, das in diesen Mauern zu finden ist. Mit, das will ich zugeben, der einen oder anderen interessanten Idee."

... das Kalifat: "Rastullah schenke dem Kalifen neunundneunzig Jahre Glück und die Weisheit, sich nicht in die Belange des erhabenen Sultans zu mischen."

... das einfache Volk: "Sie leben dort draußen ihr Leben, um zu dienen. So ist es gefügt. Wir, die wir mit den Mächten der Welt sprechen, sind gesegnet. Sie brauchen unsere Hilfe, unseren Rat und unsere Führung."

Ausbildung

Die Scholaren werden nach strengen Auswahlkriterien ausgesucht: Begabung, Intuition, fester Wille und eine gewisse Ausstrahlung sind die wichtigsten, schließlich sollen die Adepten dereinst auch den mächtigsten Dschinnen mit dem nötigen Respekt, aber auch mit dem gebotenen Stolz gegenübertreten. Um den Charakter ihrer Zöglinge zu testen, gehen viele der Lehrmeister von Anfang an hart und fordernd mit ihnen um, und je mehr Potenzial ein Lehrer im Schüler erkennt, umso härter mag er ihm zunächst zusetzen. Unfähigkeit und Charakterschwäche werden als unverzeihlicher Makel so früh wie möglich ausgemerzt, die betreffenden Eleven unbarmherzig von der Schule gewiesen, wobei man sich, ungewöhnlich für ein Gildeninstitut, keinen Deut um ihre weitere Ausbildung schert.

In früheren Zeiten war es üblich, die Schüler des dämonologischen Zweiges zusätzlich einer Prüfung im *Bab az'Zul* (**Ü10**) zu unterziehen, um jenen Teil der Siebten Sphäre zu ergründen, den sie vor allen anderen beherrschen sollen. Ein ähnliches Auswahlprozedere wird von den elementaristischen Lehrmeistern nicht gepflegt – hier werden die Scholaren schlichtweg nach Neigung gefördert. Die Schüler pflegen jedoch im Verborgenen eigene Tests und Mutproben, um ihre Verbundenheit zu den einzelnen Elementen zu prüfen.

Der Unterricht an der Pentagramm-Akademie findet in kleinen Gruppen nach Alter und Begabung statt, wobei es von der jeweiligen Lektion und den Launen des Magisters abhängt, ob dabei eine der Räumlichkeiten in den so genannten *Hallen der Macht*, ein Kissenberg im Akademiehof oder ein ausgedehnter Spaziergang entlang der Außenmauern genutzt wird. Theoretische Lehrstunden bestehen aus vorbereiteten Lesungen des Magisters oder eines Schülers, aus sich ständig wiederholendem Singsang gelernter Namen und Formeln, aus spannenden Geschichten wie aus Tausendundeinem Rausch oder aus spontanen Dialogen über eine Frage, die soeben das Interesse des Lehrenden geweckt hat. Es wird von den Schülern erwartet, sich auch selbständig in den ihnen zugänglichen Bereichen der Akademiebibliothek fortzubilden – und es kann durchaus sein, dass Lehrmeister ihre Studiosi zu Themen abfragen, die niemals Teil regulärer Lektionen waren.

Sobald die Schüler in der Lage sind, die ersten Novizenzauber durchzuführen, werden sie nach und nach an immer anspruchsvollere magische Handlungen herangeführt. Hierbei wird regelmäßig der UNITATIO-Bund geschlossen, um die Erschöpfung der Zaubernden zu mildern oder lehrerseitig regulierend auf eine vom Schüler gewirkte Formel einzuwirken. Die körperliche und geistige Forderung der Scholaren und letztlich auch die Risiken der Zauberhandlungen nehmen dabei stetig zu, bis die Studiosi eigenverantwortlich mit Elementaren und Totengeistern verhandeln. Wer sich durch Entschlusskraft und Unerschrockenheit besonders von seinen Mitschülern abhebt, wird zuweilen mit einem von Dschinnen geschmiedeten Bannschwert aus der Hand Magistra Zuloyas belohnt (der an der Akademie mögliche *Besondere Besitz*, siehe **WdH 193**).

Typische Unterrichtsstunden: Aus den Dschinnayat: Die Namen der sechs Meister des Chaluk und der Weisen, die sie riefen; Haffeth und Tawah – wie das Feuer das Wasser lieben lernte; Den Wind zu rufen ohne Sturm zu ernten; Der Lohn für den Ungehorsam: Einzelunterricht in den Felsengräbern; Lauschet der Weisheit des Sultans [spontane Lehrstunde ohne festes Thema]!

Höchstes Lob eines Magisters: "Davon wird der Sahib al'Sitta erfahren."

Größte Furcht der Scholaren: "Davon wird der Sahib al'Sitta erfahren."



Rashduler Dämonologie gestern und heute – und morgen?

Die Rashduler Dämonologen hatten drei Jahrtausende lang einen ausgezeichneten Ruf in der tulamidischen Welt. Die hiesige Magietradition lehnt Dämonologie nicht rundheraus ab, sondern sieht in ihr ein gefährliches, vom wahren Meister der Zauberkunst jedoch durchaus handhabbares und legitimes Werkzeug an. Rashduler Beschwörer wurden als Gelehrte, Bannzauberer und Magokraten in gleichem Maße gerühmt und gefürchtet. Seelenpakte mit den Niederhöllen kamen nur selten vor und wurden (wie im Fall Karib al'Chaluds) erbittert verfolgt: Die Rashduler achteten sehr darauf, die Grenze von Meister und Diener nicht zu verwischen.

Das Miteinander von Elementaristen und Dämonologen an der Akademie war längst nicht immer ungetrübt, doch wurde das Gleichgewicht innerhalb der Akademie stets wieder hergestellt. Die Machtergreifung Belizeths jedoch geschah zur Unzeit: Die borbaradianische Invasion hatte mit Scharen von Dämonen, Massenpakten und Magna Opera der Niederhöllen die Menschen in panische Furcht versetzt. Dass der Beschwörerzweig der Pentagramm-Akademie ausgerechnet in dieser Situation putschte, musste die Gilde und alle benachbarten Machthaber auf den Plan rufen – zu groß schien die Gefahr eines Schulterschlusses mit dem Sphärenschänder.

Angesichts des Kampfes gegen Borbarads Erben ist die Motivation, eine dämonologische Schule zu unterstützen, quasi nicht mehr vorhanden. Die Graue Gilde spricht öffentlich von einem "Mangel an geeignetem Lehrpersonal" und ist zufrieden, wenn ihre Dämonologen fortan nur in den Puniner Studierstuben zu finden sind. Rashduler Dämonologen wie *Ucur Stepahan*, der noch unlängst die akademischen Ehren des *Schwarzen Auges von Khunchom* erringen konnte, fallen aus dieser Rechnung heraus.

Die Reste des einstigen dämonologischen Lehrkörpers von Rashdul und jene Abgänger, die in ihre Fußstapfen hätten treten können, sind allerdings in alle Winde verstreut. Einige wie *Ghomal ash'Shar* (**HaM 70**) gingen ins götterverlassene Brabak oder schlossen sich der mächtigen Fasarar Al'Achami an, um Verfolgung zu entgehen und weiter die Annehmlichkeiten eines Gildenhauses zu genießen. Andere (wie der in der Khomgegend residierende *Zulqaman al'Ghulshach* oder der in der Rashduler Oberstadt verbliebene *Shanatir al'Jamil* von den Sheynuchanim) sind mächtig genug, um auf eigenen Füßen zu stehen, als einzelne Lehrmeister jedoch nicht in der Lage, an die Lehrtradition einer ganzen Akademie anzuknüpfen. Einige Rashduler Adepten bilden, angeleitet von wenigen verbitterten Altmagiern, die *Qabalya Belizeth* und träumen von der Rache an ihren Feinden mehr als an der Wiederherstellung der Schule in alter Form.

Mit Yakuban ben Hasrabal ist nun ein Mann stellvertretende Spektabilität zu Rashdul, der trotz seiner eigenen Ausbildung als Elementarist die alte Tradition der Zweiheit wieder aufleben lassen will. Yakuban sieht darin einen Dienst am kommenden Zauberzeitalter der Tulamiden, von dem er fest glaubt, dass es die Meisterschaft *aller* Magietraditionen erfordert und verspricht. Dass sein Vater den Dämonologen als Meister der Sechse nicht die Hand reichen kann, versteht er vollkommen – er ist bereit, das an seiner Stelle zu tun. Hasrabal und auch Yakubans Schwester Zuloya lehnen das jedoch rigoros ab, und Yakuban muss sich vorsehen, um sein Gesicht nicht zu verlieren (was auf dem allaventurischen Magierkonvent 1034 BF beinahe gründlich misslang).

Der Erfolg von Yakubans Bemühungen um den dämonologischen Zweig der Schule ist ein Stück weit in die Hände jeder Spielrunde gelegt. Denkbar ist, dass – dank der Mithilfe der Helden – Yakuban mit Shanatir al'Jamil von den Sheynuchanim insgeheim die *Qabalya al'Ashtranim* (Verschwörung der Sterne) ins Leben ruft, die zunächst den drohenden Verlust dämonologischer Überlieferungen einzudämmen versucht. In einem zweiten Schritt könnte sich ein Zirkel aus mehr oder weniger privaten Lehrmeistern im Haus der Sheynuchanim zusammenfinden, der auch Nachwuchs ausbildet und unter der Hand von Yakuban gefördert wird. Dazu müssen Lehrmeister aus dem Exil zurückgeholt und motiviert werden. Mirshan saba Shomal, die Bibliothekarin der Akademie, könnte in dieser Phase eine entscheidende Rolle als Mitverschwörerin einnehmen. Das große Ziel wäre eine Wiederaufnahme des dämonologischen Lehrbetriebs innerhalb der Pandjashtra-Akademie, doch ist das realistischerweise frühestens in der nächsten Generation zu erwarten.

Spielwerte für Zöglinge eines solchen Lehrmeisterkreises können sich grob an den Akademiewerten in **WdH 192f.** orientieren, wenn auch in etwas schwächerer Form. Natürlich können die Helden auch aktiv *gegen* einen solchen Beschwörerbund arbeiten, wenn sie ihn als Provokation des Sultans oder ihrer Glaubensgrundsätze verurteilen. Bedingung für den Erhalt einer offiziellen Zeitlinie ist in beiden Fällen, dass Yakuban und Hasrabal jeweils in Amt und Würden bleiben. Das wird vor allem dadurch möglich, dass beide nicht an einem Sturz des anderen interessiert sind. Yakuban verehrt seinen Vater, auch wenn er ungehorsam ihm gegenüber ist, und er denkt an die Zukunft: Noch seine Tochter kann vollbringen, wobei er versagt, nur würde es für sie ungleich schwerer sein, zu sammeln, was jetzt verstreut wird. Hasrabal will seinerseits seine Familie nicht entehrt sehen und wird den Konflikt mit seinem Sohn vor allem im Verborgenen ausgetragen.



Ein Rundgang durch die Pentagramm-Akademie

Die Akademie ist neben dem Sultanspalast der wohl eindrucksvollste Gebäudekomplex Rashduls und kann von nahezu jedem Punkt der Stadt aus gesehen werden. Auf einem natürlichen – oder von Dschinnen aufgetürmten? – Felssockel inmitten der Unterstadt erheben sich mächtige Mauern aus fugenlosem Stein, hinter denen zahlreiche Zwiebeldachtürme und Kuppeln aufragen. Die Mitte jedes der fünf von großzügigen Arkaden gekrönten Mauerabschnitte bildet ein prachtvoller offener Torbogen von gewiss sechs Schritt Höhe. In den Außenmauern gelegen sind die Schülerquartiere und -speisesäle, Gesindetrakte, Wirtschaftsräume und Stallungen der Akademie (**Ü13–17**). Viele der einst von den Schülern des dämonologischen Zweiges genutzten Räumlichkeiten stehen heute leer und dienen als einfache Gästequartiere, für die jedoch selten Bedarf besteht.

Eine Besonderheit der Pentagramm-Akademie sind die zahlreichen Wächterelementare, -dämonen und -artefakte, die an die Schule gebunden sind. Oft unsichtbar im Mauerwerk, in Kohleschalen oder Lampen verborgen, geben sie ihre Räume und Korridore nur auf Nennung einer Parole oder auf eine bestimmte Geste hin frei, so dass man in den wichtigeren Bereichen der Schule stets Zauberer wie im Selbstgespräch versunken erblicken kann. Kaum ein Mensch kennt alle diese Schlüssel, und selbst vor der Spektabilität mag bis heute noch mancher verborgen geblieben sein. Als Faustregel gilt: Je öfter ein Weg beschritten werden muss und je unwichtiger sein Ziel ist, desto weniger ist von einer Sicherung auszugehen (etwa bei der Küche oder dem Abort). Vor dem *Oth al'Achmadim* oder dem Akademiehort hingegen mag eine ganze Litanei oder ein komplexes Ritual für den Durchgang erforderlich sein, will man sich nicht in einer WAND AUS FEUER oder der erstickenden Umarmung eines Fließsandgolemiden wiederfinden.

Serailim al'Sahibim, die Paläste der Meister (Ü1–Ü3)

Teils freistehend, teils eingebunden in das palastartige Zentralgebäude, erheben sich die luxuriösen **Unterkünfte der Magister** (**Ü1**), von denen einige seit der Vertreibung der Dämonologen leer stehen oder von den Elementaristen zusätzlich zu den eigenen übernommen wurden. Die Bandbreite der Einrichtungen gibt beredt Auskunft über den Charakter des jeweiligen Magisters: Hier findet sich der eitle Magokrat, der genug teuren Tand angehäuft hat, um getrost als geschmacklos gelten zu dürfen, der mystisch angehauchte Elementarist, dessen Räumlichkeiten vor Zauberglyphen und elementaren Manifestationen strotzen, bis hin zur beinahe leergeräumten Wohnstatt des asketischen Meisters *Zikr as'Suf*. Unter den Palästen der Meister nehmen zwei eine Sonderstellung ein: ***Djer Rik*** (**Ü2**) (tul.: erhabener Gipfel), heutzutage fast nur noch *Burj al'Belizeth* (Belizeths Turm) genannt, ist eines der höchsten Gebäude Rashduls und der von Gehörnten errichtete Turm der dämonologischen Großmeister. Belizeth Dschelefsunni unterlag hier Hasrabal im magischen Duell. Der Turm wurde versiegelt, denn es heißt, die sterbende Spektabilität habe den Ort verflucht und zahlreiche Dämonen, gar den eigenen ruhelosen Geist als ihre Rächer zurückgelassen. Das Dach des Turms ist auch der beliebteste Aussichtspunkt, wenn nicht das Zuhause des gargylenhaften Golems Karshaz. Das von Dschinnen erbaute ***Serail ak'Kahdiyarim*** (**Ü3**), der 'Palast der Elemente', ist die traditionelle Heimstatt des elementaristischen Großmeisters. Sultan Hasrabal hat den Serail verschwenderisch eingerichtet, obwohl er, wann immer er in Rashdul weilt, den Sultanspalast in der Oberstadt bevorzugt.

Othim al'Djiin, die Hallen der Macht (Ü4)

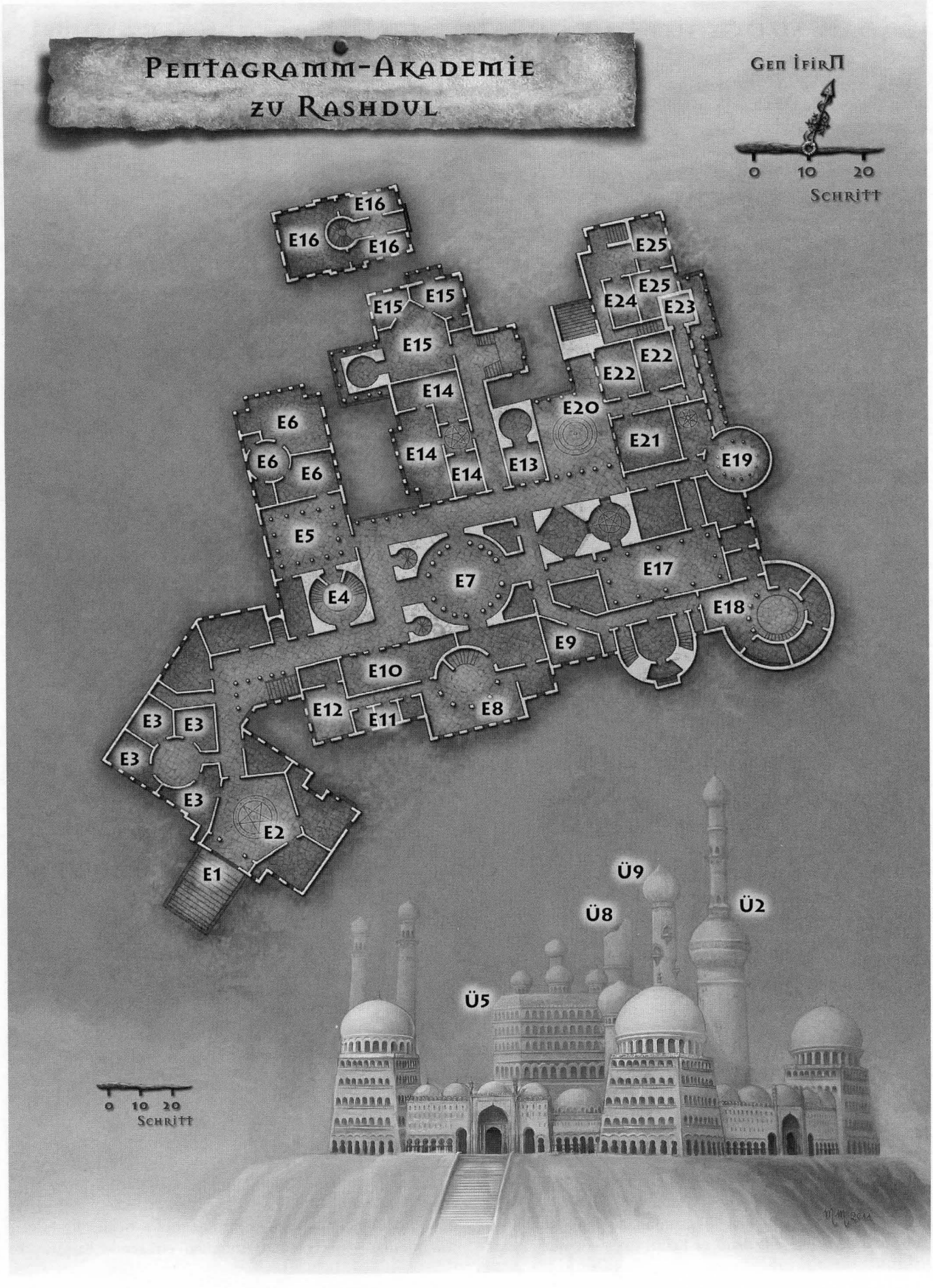
Der größte Gebäudekomplex der *Chamib al'Pandjashtra* sind die **Hallen der Macht** (**Ü4**). Herzstück dieses von mächtigen Säulen getragenen Baus, aus dem sich mehrere Kuppeln, Türme und Türmchen erheben, ist die mehrstöckige Bibliothek ***Oth al'Kutub*** (**Ü5**) mit den angeschlossenen **Studierzimmern** (**E11**). Zahllose Statuen, Gedenksteine und magische Menetekel erinnern in den Hallen und Fluren an die Großtaten vergangener Lehrmeister und verdienter Adepten der Schule, auf dass sie die Scholaren inspirieren und von der Größe der Akademietradition künden mögen.

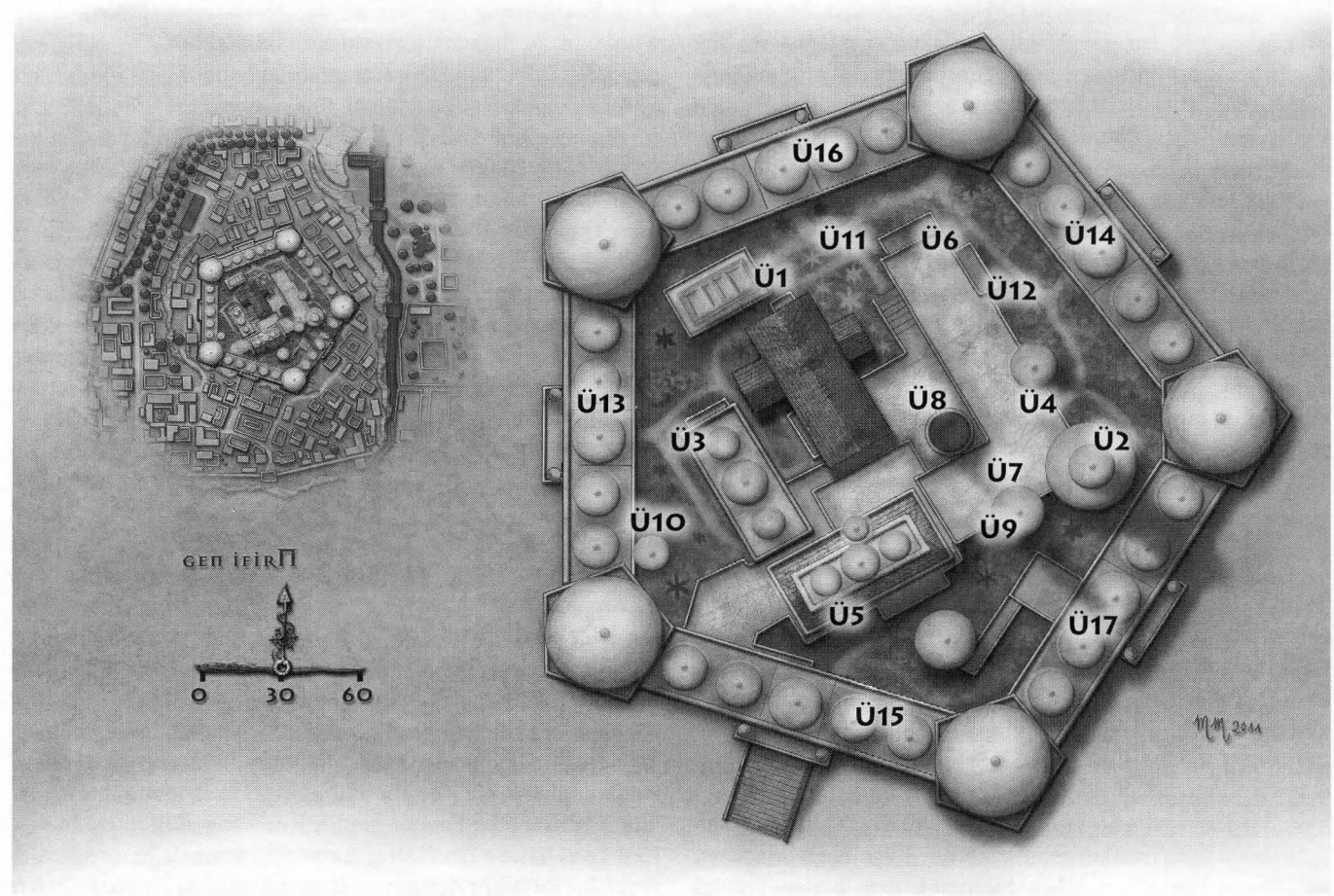
In angemessener Entfernung zur Bibliothek befinden sich geräumige **Elementarien** und **Daimonarien** (in den Stockwerken über **E17-21**), in denen die angehenden Adepten sich in der Kunst der Herbeirufung, Beschwörung und Bannung üben können, sowie die **alchimistischen Laboratorien** (**E23-25**). Sultan Hasrabal hat die junge Schule der *Elementaren Alchimie* begründet, deren Augenmerk hauptsächlich auf der Einbindung elementarer Kräfte und Prinzipien in alchimistische Prozesse und Produkte beruht. Die Wände in diesem Bereich sind mit zahlreichen elementaren Schutzkreisen und -zaubern versehen. Wer sich etwa einem als **Hort des Feuers** (**E23**) bezeichneten Laboratorium auch nur mit einer Fackel oder Kerze nähert, löst damit ein AEROGELEO-Artefakt aus, das die Flamme erstickt.

Ein fensterloses und mit zahlreichen Bann- und Schutzkreisen versehenes Türmchen dient Lektionen im GEISTERRUF und GEISTERBANN unter möglichst kontrollierten Bedingungen. Es heißt, dass mancher Lehrer aus längst vergangenen Tagen noch als (mehr oder weniger wohlmeinender) Geist an der Akademie weilt und zu solchen Gelegenheiten erscheint.

Ebenfalls über den Hallen der Macht thront der ***Burj al'Ashtranim*** (**Ü9**), der Turm der Sterne, der Himmelsbeobachtungen und Meditationsübungen dient und dessen Dach des nachts wie von Geisterhand durchsichtig werden soll, sowie der ***Burj al'Mahawanim*** (**Ü8**), der Turm der Stürme. Einst sollte hier ein gebundener Arjunoor die Akademie vor Blitzschlag und Stürmen schützen. Nach dessen missglückter Austreibung ist der Turm eine traurige Ruine, die zu reparieren sich bislang noch jeder gerufene Erzdschinn geweigert hat.

Im ***Oth al'Achmadim*** (**E17**), dem Saal der Kämpfenden, haben sich Generationen von Großmeistern beider Rashduler Traditionen verewigt und Aufsehen erregende Kunstwerke


Pentagramm-Akademie zu Rashdul
Gen Ifirn
0 10 20
Schritt
E16
E16
E16
E15
E15
E15
E25
E25
E24
E23
E22
E22
E14
E20
E21
E19
E6
E6
E6
E14
E14
E13
E5
E4
E7
E17
E18
E9
E10
E12
E11
E8
E3
E3
E3
E3
E2
E1
Ü9
Ü8
Ü2
Ü5
0 10 20
Schritt



Übersicht

Ü1 – Paläste der Meister
Ü2 – Djer Rih
Ü3 – Palast der Elemente
Ü4 – Hallen der Macht
Ü5 – Bibliothek
Ü6 – Laboratorien
Ü7 – Saal der Kämpfenden
Ü8 – Turm der Stürme
Ü9 – Turm der Sterne
Ü10 – Bab az'Zul
Ü11 – Eisblumengarten
Ü12 – Bogenschussanlage
Ü13 – ehemaliger Wohntrakt der dämonologischen Schüler
Ü14 – Wohntrakt der elementaristischen Schüler
Ü15 – Gesindetrakt
Ü16 – Gesindetrakt und Stallungen
Ü17 – Wirtschaftsgebäude

Chamib al'Pandjashtra
Innere Gebäude – Erdgeschoss

E1 – Hauptportal
E2 – Eingangshalle
E3 – Empfangssalons

Palast der Elemente
E4 – Eingangshalle
E5 – Hof
E6 – Gemächer

Bibliothek
E7 – Große Versammlungshalle
E8 – Großer Lesesaal
E9 – Stube der Meisterin der Bücher
E10 – Schreibsaal
E11 – Studierzimmer
E12 – Archive

Paläste der Meister
E13 – Hesinde-Schrein
E14 – Gemächer der Zuloya Hasrabalsunni
E15 – Gemächer des Yakuban ben Hasrabal
E16 – Gemächer der Magistra Neryaki

Hallen der Macht
E17 – Saal der Kämpfenden
E18 – Eingangshalle des Djer Rik
E19 – Großer Übungssaal
E20 – Hof
E21 – Kabinett der Lehrmeister
E22 – Lehrsäle
E23 – Hort des Feuers

Laboratorien
E24 – Ingredenzienkammer
E25 – Alchimistische Laboratorien



elementarer und dämonischer Magie geschaffen. In der Vergangenheit wurden gar Magierduelle unter Magistern hier durch besonders gewagte oder kunstfertige Manifestationen entschieden. Ein sprudelnder Feuerbrunnen, bizarre Statuen aus dämonischen Materialien, ein dämonisch-elementar belebtes Kamelspiel sowie eine gewaltige rotierende Säule, die aus zwei sich umschlingenden Schlangen klaren elementaren und dunklen siebtsphärigen Wassers zu bestehen scheint, sind nur einige der hier zu bewundernden Meisterwerke. Je großartiger und zahlreicher die Werke wurden, desto weniger konnten sie jedoch nebeneinander bestehen, desto mehr wurden sie zu einer Gefahr. Mittlerweile mussten der Saal und einige umliegende Räume wegen der magischen Gewalten, die sich dort immer öfter unkontrolliert gegeneinander entladen, aufgegeben werden. Das Betreten des Saals wurde für jedermann mit Ausnahme der Magister unter Strafe gestellt.

Die Höfe und Gärten

Innerhalb der Akademiemauern befinden sich neben mächtigen Hallen und hohen Türmen auch prachtvolle kleine Gärten, in arkanen oder zahlenmystischen Mustern gepflasterte Höfe und schattige Arkaden. Hier wird beinahe ebenso oft unterrichtet wie in den Hallen der Macht, sei es in theoretischer und praktischer Elementenlehre, im Ur-Tulamidya oder im *Tanz der Mada*. Da die Rashduler Scholaren bis zu ihrer Adeptenprüfung die Akademie nicht verlassen dürfen, hat darüber hinaus nahezu jeder Scholar irgendwo auf dem Gelände einen 'geheimen Platz', wohin man nach der Rüge einer Magistra, verpatztem Vorzaubern, dem Streit mit dem besten Freund oder aber Hand in Hand zum romantischen Stelldichein entfliehen kann.

Einer der wundersamsten Orte auf dem Akademiegelände ist der klirrende und klingende **Eisblumengarten (Ü11/E26)**, eine meisterliche Elementarmanifestation und eine Sensation für die Eleven, die Schnee und Eis meist nur aus Erzählungen der Haimamudim kennen. Alle Blumen des in Form eines Schneekristalls angeordneten Gartens bestehen aus klarem Eis, das tagtäglich in der heißen Mittagssonne vergeht, nur um Nacht für Nacht, umgeben von eisblauem Gleißen, in gleicher Schönheit wiederzuerstehen. Die stille Magistra Neryaki ist hier häufig anzutreffen, um inmitten ihres Elements ihren Gedanken nachzuhängen.

Ebenso hochmagisch und doch furchtsam gemieden ist das **Bab az'Zul (Ü10)**, die Blut-Pforte. Der freistehende, mit kunstvollen Zhayad-Kalligraphien verzierte Torbogen aus verwittertem Gestein weissagte bis zur Schließung des Zweiges den dämonologischen Novizen gegen ein Opfer ihres Blutes die von ihnen zu beherrschende Domäne der Siebten Sphäre. Ob dieser Effekt schlicht auf einer blutmagischen Version des BLICK AUFS WESEN oder tatsächlich einem hellseherischen Dämon im Torbogen beruht, ist unbekannt. Das *Bab az'Zul* 'einfach so' zu durchschreiten, soll angeblich Unglück bringen. Der schwarzhumorige Golem Karshaz macht sich daher einen Spaß daraus, arglosen Menschen aufzulauern und sie hindurch zu zerren, und einige Schüler haben eine makabre Mutprobe daraus gemacht, sich bei heimlichen nächtlichen Treffen weiter als alle anderen an das verwunschene Tor heran zu wagen.

Eine Einrichtung, die man an der Akademie kaum erwarten würde, ist die **Bogenschussanlage (Ü12)**. Hierher werden regelmäßig Schüler aus der Kämpferschule des *Kemal Rashij ben Surkan* eingeladen, um zuvor von den angehenden Adepten verzauberte PFEILE DES WINDES oder DES ERZES zu verschießen. Magier und Kämpfer lernen hier frühzeitig, ihre Fähigkeiten zur eventuellen Verteidigung der Stadt zu kombinieren und den jeweils anderen zu achten. Für die Scholaren sind Übungen wie diese eine der seltenen Gelegenheiten, zumindest kurz mit Nichtzauberern aus der Stadt in Kontakt zu kommen. Arroganz und Besserwisserei auf beiden Seiten können jedoch dafür sorgen, dass diese Begegnungen nicht immer in angenehmer Erinnerung bleiben.

In erzener Tiefe

Kaum ein Sterblicher weiß, wie viele Höhlen, Stollen und Gewölbe sich insgesamt unter der Akademie befinden. Unter der Erdoberfläche liegen neben zahlreichen ganz profanen Lagerräumen und Trinkwasserbassins weitere Daimonarien und Elementarien, die ganz nach den Bedürfnissen einzelner Klassen oder gar Individuen aus der zweiten, dritten oder siebten Sphäre gestaltet sind. Nicht nur Treppen und Schächte führen in den Felssockel hinab: Man erzählt von abgeschlossenen Räumen, die nur mit der Hilfe von Dschinnen und Dämonen zu betreten (geschweige denn mit Atemluft zu versehen) seien, von Kammern, die im nahen Limbus trieben oder mit elementarem Wasser oder Feuer – gar beidem – angefüllt seien. In den Kellergeschossen der Pentagramm-Akademie lagern wertvolle Artefakte aus alter Zeit, der Edelsteinhort, den Belizeths Vater, der berühmte Dschelef ibn Jassafer, einst aus dem Nichts oder einer Handvoll Staub herbeigezaubert haben soll, und noch manches Geheimnis mehr. Zweifellos finden sich hier geheim gehaltene Tunnel, die bis zu den Felsengräbern außerhalb der Stadt führen, und bisweilen nutzen Lehrer und allzu selbstsichere oder vorlaute Schüler diese Pfade für eine (un-)heimliche Expedition in das Reich der Totengeister.

Personen der Akademie

Hasrabal ben Yakuban, Sultan-Spektabilität, Meister der Sechse, Magister magnus elementarius

Spektabilität Hasrabal ben Yakuban (*953 BF, graue Haare, graue Augen, Auftreten eines mehr als selbstbewussten Magokraten) ist als Sheik der Beni Avad und Sultan von Gorien und Rashdul ein echter Potentat. Sogar eine eigene Mawdli-Schule hat er begründet, die im Gegensatz zu den orthodoxeren Formen des Rastullah-Glaubens die Magie nicht allgemein als Echsenwerk verdammt. Hasrabal, einst eher als Intrigant und Politiker denn wegen seiner Zaubermacht gefürchtet, wird heute längst als der *Sahib al'Sitta* verehrt, der Meister über alle sechs Elemente. Das Ziel des Zaubersultans, seine im Vergleich geradezu lächerlich junge Dynastie der *Yakubanim* zu umso höherem Ruhm zu führen, steht im Einklang mit einer zahlenmystischen Prophezeiung, die ihm in seinem Urenkel den *Sahib al'Sabaa*, den Meister der Sieben, ankündigte. Dass der sechste Sohn seines sechsten Sohnes, der prophezeite Vater



des *Sahib al'Sabaa*, sich als Enkel*in* erwies, bereitet dem Sultan einiges Kopfzerbrechen.
Hasrabal lehrt selten, dann aber mit großem Aufsehen an der Akademie. Besonderes Interesse in Fachkreisen erregt seine eifersüchtig gehütete Meisterformel zur Erschaffung von Fließsandgolemiden.

Yakuban ben Hasrabal, Vize-Spektabilität, Magister ordinarius elementarius

Yakuban (*990 BF, schwarze Haare, dunkle Augen, beleibt; ruhiges, nachdenkliches Auftreten) ist der sechste Sohn Hasrabals und dessen Stellvertreter an der Akademie. Er ist ein Meister der Gegenelemente Feuer und Wasser, und vielleicht ist es sein Verständnis für den Ausgleich gegensätzlicher Kräfte, das ihn auch zur Wiedereinsetzung des Beschwörerzweiges der Akademie treibt. Yakuban will seiner hochbegabten Tochter Madra (*1013 BF) und deren Nachkommen die Möglichkeit erhalten, alle Spielarten der Magie von den besten Lehrmeistern erlernen zu können – auch die Dämonologie. Yakuban unterhält zum Erreichen seiner Ziele bereits Beziehungen zu einigen früheren Lehrmeistern des dämonologischen Zweiges seiner Schule, auch wenn dieses Miteinander niemals einfach ist und noch viel Misstrauen auf beiden Seiten überwunden werden muss. Als Lehrmeister ist er geduldig und umgänglich – und im Gegensatz zu seinem Vater für die Scholaren durchaus erreichbar.

Zuloya Hasrabalsunni, Magistra ordinaria elementaria, Celebrantia

Magistra Zuloya (*975 BF, leicht ergraut, schwarze Augen, harte Gesichtszüge) ist die dritte Tochter Sultan Hasrabals und Meisterin des erzelementaren Zweiges der Akademie. Sie gilt trotz ihres bisweilen aufflammenden Jähzorns als beharrlich bis zur Sturheit, zudem ist sie eine erbitterte Gegnerin aller Dämonologie. Die Mittfünfzigerin weiß um die langfristigen Pläne ihres jüngeren Bruders Yakuban und hält sie für gefährlichen Unsinn und Verrat an ihrem Vater. Solange Yakuban als dessen Stellvertreter und männlicher Nachfahre jedoch weiterhin das Vertrauen Hasrabals hat und sich öffentlich nicht angreifbar macht, sind ihr als novadischer Frau ein Stück weit die Hände gebunden. So versucht sie, ohne großes Aufsehen die Pläne ihres Bruders zu hintertreiben und damit aus ihrer Sicht den Ruf der Familie und der Akademie zu schützen.
Zuloya weiß sehr genau um ihren Wert als Maga und Magistra, eine Position, die sie sich hart erkämpft hat. Auch wenn sie die Bevorzugung ihrer Brüder durch ihren Vater zähneknirschend bis zu einem gewissen Grad akzeptieren muss, wird sie sich keinem anderen Mann, sei er Novadi oder nicht, unterordnen.

Weitere Personen an der Akademie

Die stumme **Mirshan saba Shomal** (*979 BF, dunkelbraunes Haar, braune Augen, hager) wacht als Custora mit gefürchteter Strenge über die große Bibliothek der Akademie. Sie und ihre engste Famula kennen etliche Geheimtüren und Verstecke innerhalb der Bibliothek, und aus einer allgemeinen Liebe zu Büchern hält sie sogar manches dämonologische Traktat vor der neuen Spektabilität verborgen.

Abu Feyhach (*989 BF, schwarzhaarig, glutäugig, redet zu schnell) und **Al'Hilal** (*987 BF, kahlköpfig, schwarzer Vollbart, braune Augen, fahrig, wirkt oft abwesend) sind zwei dekadente, launische und seit ihrer eigenen Studienzeit miteinander in ständiger kollegialer Fehde stehende Wind-Elementaristen, die sich als Magistri ordinarii elementarii den entsprechenden Lehrstuhl teilen. Abu Feyhach hat darüber hinaus das Amt des Regens inne, dem er allerdings eher lustlos nachkommt.

Magister ordinarius elementarius **Jalal ben Rocha** (*984 BF, braunes Haar, schwarze Augen, ölige Stimme), Meister des Humus, forscht auf den Spuren alter Echsenmagie, ohne jedoch dabei die Kompetenz eines Rakorium Muntagunus oder Salpikon Savertin zu erreichen.

Der unheimliche, von Brandnarben übersäte Mystiker und langjährige Eremit **Zikr as'Suf** (*970 BF, grauer Haarkranz, milchige Augen, asketisch dürr) ist ein glühender Verehrer Hasrabals und lehrt im Gegenzug für dessen Weisheit als Magister extraordinarius elementarius die verzehrenden Wege des Feuers.

Jibran at'Tarhand (*994 BF, schwarzes Haar, große braune Augen, fettleibig, melancholisch) aus Khunchom leistet angeblich an der Schule einen Dienst ab, den sein Großvater Hasrabals Vater Yakuban schuldete. Er ist Magister ordinarius transformatoricus sowie Litentiatus alchimicae und nimmt als Nicht-Elementarist notgedrungen die nötigen Dämonenbeschwörungen zu Übungszwecken des PENTAGRAMMA vor.

Magistra ordinaria elementaria **Neryaki** (*990 BF, weißblond, blaue Augen, lichtempfindlich) ist eine stille und unnahbare Eis-Elementaristin aus Festum, die erwartungsgemäß nur wenige Schüler betreuen muss. Jene glauben, in Wahrheit sei sie eine dem Sultan hörige Dschinni des Eises, und wer statt seiner ihr Herz erwärme, könne drei Wünsche an sie richten.

Seltsame

Der Erzdschinn **Ramanlyr** wacht seit sechshundert Jahren als *Sahib al'Babim*, als Herr über die Tore der Akademie, als der er oft auch bedeutende Gäste anstelle der Celebrantia empfängt. Da er auch als Ratgeber der Spektabilitäten fungiert, hat er mit einigem Stolz das Aussehen eines dem Boden entwachsenen Wesirs angenommen. Im Laufe der Jahrhunderte ist der Dschinn etwas wunderlich geworden und neigt zu Selbstgesprächen.

Eine erbitterte Fehde verbindet Ramanlyr mit dem gargylenhaften, flugfähigen Golem **Karshaz**. Als *Sahib al'Asrar* (Meister der Geheimnisse) ist jener seit dreihundert Jahren Bote und Spion einiger Magister, wobei seine Vorliebe für Lüge und Schelmerei sowie seine hohe Magieresistenz zur Folge hatten, dass nur die mächtigsten Beschwörer sich seiner Dienste gefahrlos bedienen konnten. Karshaz hat die zunehmend diesseitige Persönlichkeit eines bösartig-liebenswerten Kobolds. Er kennt beinahe jedes Schlüsselwort, jede Passgeste der Akademie, die er als sein Zuhause betrachtet. Es bedarf starker Magie oder seines eigenen, unberechenbaren Willens, dass er dieses Wissen teilt.



Die Helden an der Pentagramm-Akademie

Seit die Tore der Akademie geöffnet sind, spricht prinzipiell nichts gegen einen Besuch auch auswärtiger Helden innerhalb der Mauern. Die Pentagramm-Akademie ist ein uralter Hort elementaren und auch dämonologischen Wissens, und gegen entsprechende Gegenleistungen (oft dürften das mehr Questen als klingende Münze sein) mag Gästen auch Einblick gewährt werden.

Da Gäste allerdings selten sind, erregen sie für gewöhnlich umso mehr Aufsehen bei den Akademiebewohnern. Dies umso mehr, als die alte Tradition, die Schule auf magischem Wege zu betreten, trotz der Öffnung der Tore weiter Bestand hat und mancher Gast hier einen wahrhaft spektakulären Auftritt inszeniert. Wer die Mauern nicht aus eigener Kraft überwinden kann, auf einen solchen standesgemäßen Einzug jedoch nicht verzichten mag, findet im alten *Djoha* und seinem Fliegenden Teppich *Sahaba* einen Ausweg. Die Kinder und Enkel des Alten bieten die Dienste ihres Familienoberhaupts in der halben Unterstadt für klingende Münze feil.

Dienstleistungen

Viele elementare Zaubereien kommen vor allem der Akademie selbst zugute und binden so Ressourcen: Die Akademie zehrt vom inzwischen deutlich geschrumpften Edelsteinhort Dschelef ibn Jassafers, benötigt Dschinnenhilfe zum Wachstum ihrer Gärten und nutzt Elementargeister als Boten und Wächter. Bittsteller müssen sich daher durchaus auf längere Wartezeiten einstellen, wenn sie einen Gefallen ähnlicher Art erbitten. Die Akademie vermittelt den Mächtigen Rashduls Elementare (selten in Form der Khunchomer Wunschringe, sondern zeitnah für ganz bestimmte Aufträge gerufen), vermag bei Besessenheiten und Poltergeistern Bannzauber zu wirken oder einfache APPLICATUS-Artefakte zu erschaffen.

Die Bibliothek

Die umfangreiche Bücher- und Schriftrollensammlung der *Chamib al'Pandjashtra* blickt auf eine uralte Geschichte zurück und beinhaltet manchen Schatz aus den frühesten Tagen tulamidischer (und teils auch echsischer) Zauberkunst. Die Bibliothek erstreckt sich über mehrere Stockwerke, ist verwinkelt und entbehrt jeder offensichtlichen thematischen oder chronologischen Ordnung. Ohne langjähriges Studium oder die Hilfe der Custora und ihrer Famuli scheint es kaum möglich, sich hier zurecht zu finden. Offenes Feuer ist streng verboten, der FLIM FLAM, notfalls in Artefaktlampen bereitgestellt, die häufigste Lichtquelle. Zahlreiche magische und nichtmagische Vorrichtungen sollen die Schriften vor Verfall und Diebstahl schützen. Ertappte Eindringlinge werden mittels magischer Fallen oder der Dienste gebundener Erzdschinne in GRANIT UND MARMOR verwandelt und zur Abschreckung als Statuen ausgestellt. Ein kleines Geheimnis der stummen Bibliothekarin Mirshan saba Shomal ist, dass diese etwas morbide Sammlung durch profane Steinstatuen effektvoll aufgestockt wurde.

Viele Schriftrollen und Zauberbücher der Akademie sind Unikate oder Erstabschriften aus dem eigenen Hause – auch hier hat sich die lange Isolation bemerkbar gemacht. Ein bemerkenswert großer Teil der Sammlung besteht aus ganz unmagischer Lyrik und märchenhaften Erzählungen, die auf den zweiten Blick jedoch manchen wahren Kern wie etwa den Beschwörungsnamen eines Dämons oder elementaren Meisters enthalten. Für Gäste oft überraschend, finden sich in der Bibliothek auch heute noch einige grundlegende Abhandlungen und Thesisblätter dämonologischen Inhalts, an denen die Studiosi arbeiten dürfen, auch wenn keiner der elementaristischen Lehrmeister gezielt auf sie hinweist und die Nachfrage seitens der Schüler gering geworden ist.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (APPLICATUS, elementar)	7	8	10
Artefakterstellung (Zauberzeichen erstellen)	7	10	8
Artefakterstellung (Zauberzeichen aufladen)	7	7	10
Beratung in magischen Belangen	7	7	10
Beschwörung (Dschinn)	10	10	10
Beschwörung (Elementarer Diener)	10	8	12
Beschwörung (Geist)	7	9	8
Entzauberung (Elementar)	10	(8–10)	11
Entzauberung (andere gelehrte)	5	7	10
Exorzismus (Dämonen)	10	10	14
Exorzismus (Geister)	10	8	12
Herstellung von Alchimika	6	7	8
Magische Heilung (Wunden)	3	7	5
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	7	8	10
Magischer Transport (Dschinn)	9	10	4
Magische Verständigung (Elementarer Diener)	8	10	6
Prüfung des magischen Potenzials	7	6	10
Sterndeutung und Horoskoperstellung	9	10	8



Vermissen muss man das *Grosze Elementharium*, das die junge Rivalin Mherwed der Rashduler Schule in einer der seltenen Urschriften quasi vor der Nase weggeschnappt hat. Mit dem *Abdalkalima* des Magiermoguls Assarbad hat Sultan Hasrabal ein Buch zum Desiderat erklärt, von dem nicht einmal sicher ist, ob es existiert. Das chimärologische Meisterwerk *Vom Leben in seinen natuerlichen und über-natuerlichen Formen* war lange als Urschrift im Besitz der Schule und ist eines der ganz wenigen bedeutenden Bücher, deren Verlust durch Diebeshand man je zugeben musste.

Immens: Magiekunde (Elementarismus)
Sehr groß: Magica invocatio elementarii, Magiekunde (Dämonologie, Geisterwesen), Sagen/Legenden
Groß: Geschichtskunde, Magica contraria, Magiekunde (andere), Rechtskunde, Sternkunde
Ansehnlich: Alchimie, Magica invocatio, Magica transformatorica
Hinlänglich: diverse, darunter Magica Mutanda, Sprachenkunde, Zauberzeichen (v.a. Bann- und Schutzkreise)
Gering: diverse
Minimal: diverse, darunter echsische Beutestücke aus der Frühzeit der Tulamiden

Zweitstudium

Eine Ausbildung an der Pentagramm-Akademie steht gerade in den Tulamidenlanden in einem guten Ruf. Beschwörungs- und Elementarmagie gelten als hohe Kunst, und in Rashdul meisterte man beides über Jahrtausende. Die Sultan-Spektabilität als mutmaßlicher Meister der Sechse zieht weitere Anhänger an. In Rashdul ist man auf Tradition und Akademieleiter gleichermaßen stolz und wählt Kandidaten für ein Zweitstudium mit Bedacht und einer gewissen Selbstgefälligkeit. Meist muss man eine überzeugende Kostprobe der eigenen Macht abliefern und der Schule einen Dienst erweisen, bevor man zugelassen wird. Ist beides erfüllt, ist das Gildensiegel des Betreffenden vergleichsweise unerheblich, und auch Schüler privater Lehrmeister werden ohne Vorbehalte akzeptiert.

Abenteuer an der Pentagramm-Akademie

Im mehr oder weniger geschlossenen System der Akademie lassen sich die typischen Intrigen tulamidischer Magokraten untereinander thematisieren, darunter auch die Bestrebungen um Wiederherstellung oder restlose Vernichtung des Beschwörerzweiges. Einen Anfang machte das Abenteuer **Gleichgewicht der Macht** im Band **Sphärenkräfte**, in dessen Verlauf die Spieler entweder Yakuban unterstützen und ihn mit Shanatir al'Jamil zusammen bringen oder aber mit Magistra Zuloya die elementaristische Ausrichtung der Akademie weiter zementieren können. Diese beiden alternativen Wege können Sie weiter fortsetzen, wie im Abschnitt zur dämonologischen Tradition der Schule beschrieben.
Mit der prinzipiell wohlmeinenden, aber geheim agierenden *Qabalya al'Ashtranim* und der weitaus weniger wohlmeinenden *Qabalya Belizeth* können in Rashdul Spionageabenteuer und Diebeszüge vor einer durch und durch märchenhaften Kulisse ausgespielt werden. Zudem ist die Schule so alt, dass sie zahllose Überraschungen selbst für die ältesten Bewohner bereit halten kann.

Der Giftschrank

Der Giftschrank der Akademie besteht zu etwa gleichen Teilen aus einem verschlossenen Bibliothekstrakt, den unter anderem ein zur unscheinbaren Mauer geformter Erzelementar freigeben muss, und aus Privatbesitz der einzelnen Lehrmeister. Das *Ghantorana* etwa, ein fünfeckiges Buch, von dem nur eine einzige Fassung existieren soll, war in Akademiebesitz, bis Hasrabal ben Yakuban (damals noch nicht Spektabilität) es sich von Agenten beschaffen ließ und mit seiner Hilfe die Meisterformel zur Erschaffung von Fließsandgolemiden vollendete. Er betrachtet das Buch weiterhin als sein persönliches Eigentum, ebenso wie die *Chronik der Meister*, die traditionell von den Akademieleitern geführt und unter Verschluss gehalten wird.
Zu den wertvollsten Schriften der Elementaristen zählen die *Djinnayat*: In diesen Chroniken werden seit Jahrhunderten einzelne Elementare, ihre Beschwörer, Ritualformen und angenommene beziehungsweise abgelehnte Dienste verzeichnet. Dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet und nur unter ganz besonderen Umständen mit Außenstehenden geteilt. Eines der bedeutendsten Werke dieser Art ist das in einer eigenen Kammer verwahrte *Buch aus Sand*, in Wahrheit ein sehr gelehriger elementarer Meister des Erzes, der durch die Anordnung unzähliger verschiedenfarbiger Sandkörner die Form eines aufgeschlagenen Folianten annimmt und auf blätternde oder wischende Handbewegungen des Lesenden hin Seiten, Schriftzeichen und sogar Thesiskerne abbildet.
Die Rashduler Dämonologen pflegten mit dem *Ketab al'Djiinim*, dem Buch der Mächtigen, eine den Djinnayat ganz ähnliche Tradition: Hier wurden vor allem jene Dämonen verzeichnet, die mit besonderen Aufgaben direkt an die Schule gebunden wurden. Weiterführende dämonologische Schriften sind, sofern sie nicht von den exilierten Beschwörern mitgenommen wurden, in unzugänglichen Teilen der Bibliothek verborgen – zum Teil sogar vor den aktuellen Lehrmeistern, denn die Bibliothekarin sieht die ihr anvertrauten Schätze in Gefahr, vernichtet oder veräußert zu werden. Hier ruht mancher Schatz aus der Zeit der Echsenkriege, der Magiermogule oder der Dunklen Zeiten und harrt einer Wiederentdeckung etwa durch die *Qabalya al'Ashtranim*.

Geheimnisse der Akademie

Rashduls größtes, wenn auch offenes magisches Geheimnis ist die Dunkle Pforte tief im Akademiesockel, die Sphärentunnel zu den Limbusportalen anderer alter Akademien öffnet. Wächterentitäten aus mindestens drei Sphären sorgen dafür, dass keine Unbefugten die Akademie auf diesem Wege verlassen oder betreten. Das Gewölbe des Sphärentores ist einer der vielen Räume, die nur durch geheime Gänge, durch elementaren oder dämonischen Transport zu erreichen sind. Ein weiterer ist der *Oth al'Heskatet*, eine fast vollständig in Vergessenheit geratene Halle, in der angeblich das Gleichgewicht der Schule bewahrt wird.



Die Haimamudim erzählen, dass seit nunmehr tausend Jahren selbst Bal Noth und Beli Rascha, die Göttereltern des alten Stadt-Pantheons, eine Zuflucht in den Tiefen der Pandjashtra-Akademie gefunden haben, auf dass ihre Statuen und damit sie selbst nicht an fremde Eroberer fielen.

Deutlich jünger datiert die Verhehlung eines ganzen Wohntraktes der dämonologischen Schüler durch die Kräfte des Erzdämons Amazeroth, die sogar die Erinnerung aller Akademiebewohner mit Ausnahme des Golems Karshaz betraf. Es muss angenommen werden, dass das Geschoss immer noch da ist – doch was ist aus den dort lebenden Schülern geworden?

Der Uneingeweihte wird ganze Geschosse der Akademie niemals zu Gesicht bekommen, ja, selbst die eigenen Adepten werden die Schule verlassen, ohne auch nur zu ahnen, was sich während all der Jahre ihrer Ausbildung unter ihren Füßen oder direkt vor ihren getäuschten Augen befunden hat.

Szenarioideen

Blut von meinem Blut

Karib al'Chalud, der Verfemte, ist vor fast vierhundert Jahren als Strafe für seinen Seelenpakt lebendig in ein Felsengrab eingemauert worden, wo ihn seither die Macht seiner erzdämonischen Herrin in ewiger Qual festhält, während Schutzzeichen und Bannflüche verhindern, dass sie endlich die Seelenernte einfährt. Unfähig zu leben oder zu sterben, ist Karib ein Albtraum geworden, ein Geist, dessen Körper bei dem verzweifelten Versuch aufgezehrt wurde, sich einen Weg aus seinem Gefängnis zu kratzen, zu graben, zu nagen. Aber es heißt, wenn Blut von seinem Blut am Grab vergossen würde, dann würde der Verfemte frei kommen, in seinen Nachkommen fahren und Rache nehmen für vier Jahrhunderte Finsternis und Verzweiflung, Rache an Rashdul, Rache an der Akademie, die ihn verstoßen und verdammt hat, Rache am Leben selbst.

Wer weiß, vielleicht ist ausgerechnet der götterlose Grabräuber, den die Helden in den Rashduler Felsengräbern stellen und verwunden, ein Nachfahre des Verfemten, und vielleicht sind sie durch das so vergossene Blut mittelbar an der Wiederkehr des zu neuem Leben erwachten Paktierers schuldig (und entsprechend motiviert, ihm entgegen zu treten)?

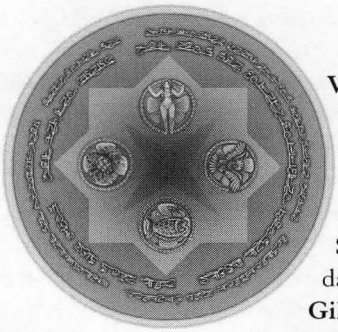
Feuerwerk

Zu Ehren des Sultans und der liebreizenden Shanja soll in ganz Rashdul ein Fest gefeiert werden, und auch die Akademie leistet ihren Teil für die Vorbereitungen. Zahlreiche Elementare werden gerufen, um die Nacht zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen, Fontänen zu speisen, Wohlgerüche zu verbreiten, Getränke zu kühlen und Feuerwerk an den Himmel zu schreiben. Die Dschinne und Elementargeister werden teils lange im Voraus beschworen und an Gefäße gebunden, die am Vorabend der Feier an mehreren Orten der Unter- und Oberstadt deponiert werden. Agenten der Qabalya Belizeth wollen das Fest sabotieren und einige der Dschinne durch zerstörerische Dämonen austauschen: Azzitai, Dharai und Zant warten begierig darauf, sich auf die Feiernden zu stürzen, Karunga soll etwaigen zauberischen und geweihten Widerstand brechen, Braggu Angst und Schrecken verbreiten. Nur wenige Zauberer der Stadt hätten nach dem Kraftakt der vorangegangenen Herbeirufungen noch genug Astralenergie, den unerwarteten Dämonen mit dem PENTAGRAMMA begegnen zu können.

Die Helden können durch Zufall auf die Intrige aufmerksam werden (etwa, weil eines der Dämonengefäße zerbrochen und der Dämon vor der Zeit befreit wird) oder sogar selbst von der Qabalya als unwissende Helfershelfer missbraucht werden, die ihren Auftraggebern gerade noch rechtzeitig auf die Schliche kommen, bevor der Vorfall womöglich allein auf sie zurückfällt.



Die Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda



Vollständiger Name: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads
Standort: Sinoda, Shîkanydad/Maraskan
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Abwehr magischer Angriffe mit Schwerpunkt auf Selbst- und Fremdverwandlung unter Ausnutzung der hiesigen Fauna und Flora (Merkmale *Antimagie*, *Eigenschaften* und *Form*)
Größe: klein
Spektabilitäten: Hesindajida von Tuzak; Perjin von Lowangen
Fachliche Reputation: Von den einen mit Hochachtung bedacht für die außergewöhnlichen Erfahrungswerte in der Verwandlungsmagie, von den anderen verachtet für als verschroben geltende Herangehensweisen an die Materie oder schlicht auf Basis von Vorurteilen gegen Maraskaner.
Einfluss: ansehnlich (sehr groß unter Maraskanern)
Finanzkraft: ansehnlich
Ausstattung: ansehnlich
Bibliotheksbestand: hinlänglich (steigend)

»Nach unserem Wissen ist die Schule des Wandelbaren zu Tuzak, deren Spektabilitätenposten so blutig umkämpft war, vollständig aufgelöst worden, ihre Bibliothek wurde nach Hemandu verbracht, wo sie nun den Magiern des Templerordens zu Gute kommt. Sowohl die alten Räumlichkeiten der Akademie in der Stadt (gerühmt wegen ihrer Mosaik- und Parkettkunst) als auch die eigentliche Akademie etwa zehn Meilen ostwärts von Tuzak sind nun Kasernengebäude, […]. Die Magier, die nicht geflohen, untergetaucht oder zu den Rebellen übergelaufen sind, wurden auf die verschiedenen Banner der Armee verteilt, und nur wenige forschen noch in Hemandu.«
—Berichtssammlung des ODL, Boron 1022 BF

Die Schule der Vierfachen Verwandlung wurde erst im Jahre **1022 BF** von *Hesindajida von Tuzak* gegründet, der Tochter der beiden letzten Spektabilitäten der Schule des Wandelbaren zu Tuzak. Die neue Schule in Sinoda ist Zeichen der Hoffnung und des Widerstands. Sie ist dem Kampf gegen die Fürstkomturei verschrieben sowie dem Wohl des *Benisabayads*, der Glaubensgemeinschaft des maraskanischen Volks. Dabei ist sie weniger wissenschaftlich als philosophisch-praktisch orientiert und lotet die Grenzen des Machbaren immer wieder neu aus: Die Strukturen des sich noch immer entfaltenden Instituts sind oft bis aufs Äußerste belastet – oder auch überlastet, wenn es in seinen vielen Projekten einmal mehr in zu viele Richtungen gleichzeitig strebt. Die zahlreichen Expeditionen, mit denen die Geheimnisse des Landesinnern gelüftet werden sollen, sind fester Bestandteil des Lehrplans.
Dass die *Kinder der Schöpfung* jedwede Anwendung dämonischer, borbaradianischer oder nekromantischer Zauberei grundsätzlich ablehnen, versteht sich von selbst. Und selbst der schiere Kontakt mit der Geisterwelt oder dem Limbus wird kritisch betrachtet und den Scholaren entweder nur unter strengen Auflagen ermöglicht oder gar komplett verboten.

Für das Spektabilitäten-Ehepaar Hesindajida von Tuzak und *Perjin von Lowangen* stand etwas anderes als die – *1034 BF* endlich uneingeschränkt erreichte – Mitgliedschaft in der *Grauen Gilde des Geistes* nie zur Debatte. Doch so sehr die beiden auch am Austausch interessiert sind, so wenig möchten sie sich, gebrannte Kinder, die sie seit Tuzaker Tagen sind, Kontrollversuchen durch andere Stellen beugen. Infolgedessen erschweren eigenwillige Regelauslegungen und Gestaltungen der Ausbildung die positive Gestaltung der Beziehung zur Gilde hin und wieder.

Die Geschichte der Schule

1020 BF: Die Tuzaker *Schule des Wandelbaren* wird durch Helme Haffax geschlossen. Von den fünf ordentlichen Magistern, die sich gegen Haffax stellen, gehen zwei in den Tuzaker Untergrund, ein weiterer stirbt auf der Flucht, auf der auch große Teile der Bibliothek verloren gehen.
1022 BF: Mit drei Magistern, 19 ehemaligen Tuzakern und fünf neuen Scholaren öffnet die Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda ihre Pforten.
Ende Peraine 1027 BF: Auf dem im Eindruck der Zerstörung Wehrheims stehenden *Allaventurischen Konvent* der Gildenmagie beantragt die Schule ihre Aufnahme in die Graue Gilde. Da sich ihre Konturen bis dahin noch nicht deutlich abgezeichnet haben, vor allem aber auch wegen des vor Ort herrschenden Chaos, wird die Mitgliedschaft nur "auf Widerruf" ausgesprochen.
1034 BF: Die Schule erreicht endlich Sollstärke – neun Jahrgänge à vier Scholaren. Auf dem Allaventurischen Konvent erfährt die Schule gegen den Widerstand weiter Teile der Weißen Gilde die uneingeschränkte Aufnahme in die Graue Gilde.

Leben an der Schule

Wie schon zu Tuzaker Zeiten leben die Magister und deren Familien gemeinsam im Schulgebäude. Es gibt kaum Bedienstete, die nicht zur Verwandtschaft gehören. Das wiederum trifft auf die meisten Scholaren zwar nicht zu, man will ihnen aber das Gefühl vermitteln, Teil der *Schulfamilie* zu sein. Niemand auf der Schule soll Opfer der Einsamkeit werden, und dementsprechend werden Ausgrenzungen hart bestraft.

Die vier neuen Scholaren zu Beginn jedes Schuljahres werden allesamt einem der Magister zugesprochen und gehören damit quasi zu dessen Familie, welche "die Neuen" wie Angehörige behandelt – sind Waisen unter den Scholaren, werden sie sogar adoptiert. Ältere Jahrgänge eines Magisters fungieren als Tutoren für dessen jüngere Jahrgänge. Die Scholaren eines Jahrgangs werden den Großteil ihrer Ausbildung miteinander verbringen – sie sollen als *Tetrade* eine verschworene Gemeinschaft bilden, die oft über die Schullaufbahn hinaus Bestand hat.

Der Gemeinschaftsgedanke ist nicht nur Ideal, er ist ein Muss, und er ist mit eng mit dem Leistungsgedanken verknüpft: Das schwächste Glied einer Tetrade muss von ihren anderen Gliedern gestärkt werden, was auch zu deren eigenem Wohl ist, denn muss auch nur ein Mitglied das Schuljahr wiederholen, dann gilt dies automatisch für die gesamte Tetrade.

Wer zum zweiten Mal sitzen bleibt, muss die Ausbildung vor Ort beenden und wird an einen privaten Lehrmeister abgegeben. In diesem seltenen Fall und wenn ein Mitglied der Tetrade stirbt oder anderweitig wegfällt, besteht diese fortan nur noch aus den verbleibenden Mitgliedern.

Legitimation der Spektabilitäten

Die Spektabilitäten amtieren auf Lebenszeit beziehungsweise bis zu ihrem Rücktritt. Die Nachfolge wird nicht mittels Wahl durch die Magister bestimmt. Stattdessen hält man es wie die Priesterschaft: Es meldet sich, wer sich berufen fühlt. In der Priesterschaft funktioniert diese Vorgehensweise zur Bestimmung neuer Oberhäupter, aber ob sie sich auch auf eine Akademie sinnvoll anwenden lässt, muss die Zukunft zeigen.

Aufnahmekriterien

Jedes Jahr werden genau vier neue Novizen aufgenommen. Bei zu großem Andrang wird eine Warteliste auf das nächste Jahr aufgesetzt, bei zu kleinem Andrang füllt man mit Kandidaten aus anderen Gildenakademien auf. Für den bislang noch nicht eingetretenen Fall, dass man die vier Novizen partout nicht zusammenbekommen sollte, käme schlicht kein Jahrgang zustande.

Tatsächlich sind neue Scholaren anderer Kulturen und Religionen gern gesehen. Obwohl der Glaube an Rur und Gror die Schulreligion ist, ist der "richtige" Glaube weder Aufnahmevoraussetzung, noch muss man Konvertit sein, um den Abschluss machen zu können. Es ist aber davon auszugehen, dass fast alle der nicht an Rur und Gror glaubenden Scholaren längst Teil des Benisabayads geworden sind, wenn sie schließlich ihre *examinatio* ablegen. Dafür spricht, dass die Scholaren schon im zarten Alter nach Sinoda kommen und dort einen unhinterfragten und alle Lebensbereiche durchziehenden Glauben vorfinden, der Freude und einen glücklichen Ausgang aller Geschichte verspricht.

Ausbildung

»Das Land verzeiht nur einmal, Bruderschwester. Also lerne aus jedem Fehler und werde wie das Land!«
—Weisheit aus dem Landesinnern

Die Scholaren sollen zu selbständigen Personen und Streitern – oder zumindest Unterstützern – des Benisabayads erzogen werden. Sie sollen fest im Glauben sein, was bedeutet, an das Gute, die Schöpfung, zu glauben, gegen das Böse, das Chaos, zu kämpfen und stark gegenüber dessen Einflüsterungen zu sein.

1021 BF hatte man wieder bei fast Null anfangen müssen und hat aus dieser Not die Tugend gemacht, manch angesammelten Ballast aus vielen Tuzaker Jahrhunderten abzuwerfen und stattdessen zielgerichtet und schlank auszubilden. Nichtsdestotrotz schimmern das frühe schamanistische Erbe der *Beni Rurech* und die späte Begeisterung einiger Tuzaker Magister für die elfische Zauberei noch immer durch: Man begreift den Zaubervorgang als Schlüssel zu mystischer Erfahrung, beispielsweise gilt die Verwandlung in Exemplare der heimischen Tierwelt als eine Verschmelzung mit dem oft so gnadenlosen und doch wunderbaren Land, als ein Weg zur Teilhabe an einer überindividuellen Erkenntnis.



Ein Name als Programm: die Vierfache Verwandlung

Für das Bestehen der *examinatio* genügt es zwar, den ADLERSCHWINGE in einer einzigen Tierform zu beherrschen. Allerdings lehrt man alle Scholaren das Ideal der vierfachen Verwandlung, des *Meisters der vier Gestalten*. Dabei gilt die natürliche Gestalt – also meist die menschliche – als die Primärgestalt. Die Adepten können sich so viele weitere Gestalten wie gewünscht aneignen, aber nur wer es schaffe, drei Tiergestalten wirklich zu durchdringen (je ZfW 15+), könne als Meister der vier Gestalten darüber seine Primärgestalt wirklich begreifen. Denn auch die eigene, natürliche Gestalt sei nicht die ursprüngliche, sondern nur die aktuell von Schwester Tsa geliehene Gestalt. Als Meister der vier Gestalten lebe man in höherem Einklang mit dem Land und könne diese wunderbare Erinnerung schlussendlich dem milden Boron schenken, damit der nicht immer so traurig sei.

Der Ausbildungsweg der Scholaren

Im Hinblick auf die gängige neunjährige Ausbildung hat man der Grauen Gilde eine der vielen für die Gilde berüchtigten Sonderregelungen abgerungen. Die neun Jahre unterteilen sich in zweimal zwei plus vier Jahre zuzüglich eines Abschlussjahres, welches die fast fertigen Adepten ausschließlich mit Expeditionen inklusive der anfallenden Vor- und Nachbereitung sowie der abschließenden *examinatio* verbringen. Nach der *probatio* gliedert sich die Ausbildung also wie folgt:

- *Prima* und *Secunda Elevia* (dann *spectatio*)
- *Prima* und *Secunda Novizia* (dann *arkanatio*)
- *Prima* bis *Quarta Studiosa*
- Expeditionsjahr, die sogenannte *Empirica* (dann *examinatio*)

Gestaltung des Unterrichts

Mit der Prima Studiosa im fünften Schuljahr werden die Scholaren vergleichsweise früh an die praktische Ausübung der Schritt für Schritt zu erlernenden Zauber herangeführt. Eine sechs- oder gar achtwöchige unterrichtsfreie Zeit kennt man hier nicht – von der Familie nimmt man keinen Urlaub. Scholaren haben aber natürlich einen freien Tag pro Woche, den *Rohalstag*. Sie dürfen jederzeit Besuch empfangen, der entweder in der Akademie oder in einem nahegelegenen *Tavern'uuzak* untergebracht wird.

Die Scholaren müssen keinen Leistungsdruck nur um des Druckes Willen fürchten, obgleich sie nicht um die allgegenwärtigen Prüfungen herumkommen. Die Maxime der Schulleitung ist die langfristige Motivierung der Scholaren, die man nicht durch einen auf die Spitze getriebenen Leistungsgedanken in der Studierstube herstellen zu können glaubt. Der Ernst ihres Tuns und die Einsicht in die Notwendigkeit, sich in kritischen Situationen auf die eigenen und die Fähigkeiten der Gefährten verlassen können zu müssen, wird den Scholaren auf den zahlreichen Exkursionen vor Augen geführt.

Mit der Ausbildung in Alchemie steht es nicht zum Besten. Derzeit gibt es wegen des für eine kleine Akademie ungewöhnlich großen Hungers auf Alchimika – vornehmlich Heil- und Zaubertränke, Gifte und Gegengifte – noch keine Ressourcen, um neben der Produktion eine ordentliche Lehre zu gewährleisten.

Der Tagesablauf besteht hauptsächlich aus gemeinsamem Lernen und Üben; Einzelarbeiten werden als Strafe erachtet und auch so eingesetzt. Von den allgemeinen Haushaltspflichten sind die Scholaren zwar nicht gänzlich befreit, sie müssen diese aber nicht über ein höheres Maß hinaus verrichten, als dies zur Vorbereitung auf "höhere" Tätigkeiten oder schlicht und ergreifend ein funktionierendes Miteinander nötig ist.

Expedition und Forschung

Exkursionen prägen den gesamten Schulalltag und sind das eigentliche Übungsfeld der Ausbildung. Sie werden für jeden Jahrgang angeboten und machen die Scholaren frühzeitig und nachhaltig mit den Gefahren von Dschungelreisen bekannt. Von großer Bedeutung für den schulischen Wissensschatz sind die Exkursionen ins unzugängliche Binnenland überdies, denn lange schon weiß man um die herausragenden Kenntnisse der Echsen bezüglich Überlebens- und Anpassungsstrategien im Gelände.

Klassische Forschung wird an der Schule nur im Hinblick auf die Perfektionierung der Hauszauber durch Schaffung weiterer Modifikationen betrieben. Das ist zumindest der Plan, der oft unter dem Druck anderer Projekte hinten anstehen muss.

Die Schule im Jahreslauf

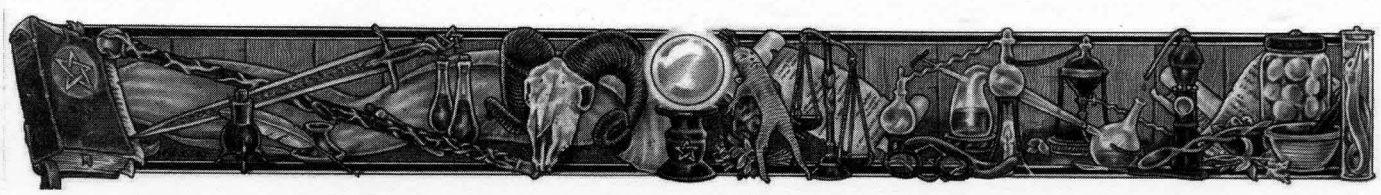
Während der kleinen Regenzeit auf der Insel wird der alltägliche Schulbetrieb durch allerlei besondere Ereignisse unterbrochen. Zunächst endet die Prüfungszeit am Abend des **9. Rondra** und geht nahtlos in die Abschlussfeierlichkeiten über, die bis einschließlich zum **11. Rondra** andauern, dem Jahrestag der Ausrufung des *Shîkanydads* – "Der erste Tag des Feierns gelte nur dir, der zweite Tag erinnere dich, wofür du so lange gelernt hast", ist stets die letzte Weisung, welche die frischgebackenen Adepten von ihren Dozenten erhalten. Am **19. Rondra** folgt das maraskanische Neujahrsfest, an dem die Arbeit im ganzen Land zugunsten von ausgelassenen Feierlichkeiten

Typische Unterrichtsstunden: Nützliche Erzählungen aus dem Reich der Magie; Exkursion: Maraskenpfade (unter Eukolizana-Führung); Übung: PARALYSIS I und II; Auswertung der Exkursion "Echsensee 3"

Höchstes Lob eines Magisters: "Bei der Schönheit der Welt, Ramelusab! Auf dich kann man sich wahrlich verlassen! So wirst du in deinem Leben nicht nur viele Freunde haben, sondern auch eine hervorragende Maga werden."

Größte Furcht der Scholaren: "Amirziber! Du bist eine Schande für das Benisabayad! Deine Leistungen und dein Benehmen sind einzigartig, und das Maß ist voll. Wenn du ein Problem mit der Gemeinschaft hast, dann wirst du nun eben zweimal acht Tage ohne sie auskommen müssen. Packe deine Sachen und ab ins Einzelquartier mit dir! Deine Tetrade wird sich bei dir bedanken."

Redewendung: "Die nächste Gestalt entdecken." (Meisterschaft für eine Tierform im ADLERSCHWINGE erlangen)



Die Schule der Vierfachen Verwandlung in den Augen der/des ...

... Weißen Gilde: "Der Kampf gegen das Böse macht noch keine gute Akademie, auch wenn Sinoda – anders als viele ihrer grauen Kollegen – tatsächlich komplett der Dämonerei abgeschworen hat."

... Khunchomer Magier: "Noch zu Tuzaker Zeiten konnten wir von einer einträglichen Beziehung sprechen. Aber seit Borbarads Rückkehr und der Sache mit *Bastrabuns Bann* ... also die Damen und Herren neigen wirklich zur Dramatisierung. Damals ist nichts geschehen, was man als Boshaftigkeit unsererseits würde auslegen können."

... Magisters Hilbert von Puspereiken: "Die spinnen doch total! Ich bin ein Magister, ein Forscher, und möchte auch wie ein solcher behandelt werden. Für jede Kleinigkeit soll ich mit teurem Gold bezahlen, willkürliche Summen! Und das nur wegen meiner Beziehung zu *Rakorium Muntagonus*. Meine Beschwerde im Gildenrat liegt vor!"

... Volkes: "Unsere Bruderschwestern mit der besonderen Gabe helfen, wo sie können. Habe schon alle meine Kinder vorbeigeschickt, doch leider vergebens. Wenn meine Kleinen nämlich auch Rurs Gaben hätten, könnten sie mithelfen, die *Haffajas* endlich zu vertreiben."

Was man in der Schule der Vierfachen Verwandlung über ... denkt.

... die Graue Gilde: "Wir haben der Gilde noch aus Tuzaker Zeiten viel zu verdanken, und auch 1034 BF hat sie uns gegen alle Widerstände mit offenen Armen empfangen. Aber diese Idee von einem kosmischen Gleichgewicht der Mächte, der so viele folgen, ist blanker Unsinn."

... die Weiße Gilde: "So, so, uns den falschen Glauben vorzuwerfen. Wenn sie nicht einsehen können oder wollen, dass *wir* in unserem Kampf auf Maraskan im Sinne der Schöpfung handeln, dann sollen sie fortbleiben! Dann sollen sie und ihre dogmatischen Regeln uns nicht in unserem Kampf behindern. Aber wer von ihnen mit uns reden will, sei jederzeit eingeladen."

... das Volk: "Ob Handwerker, Priester, Gardisten, Schurken: Alle sind Teil der Schöpfung, alle sind Teil des Glaubens, alle wollen und werden dereinst in ihrem freien Land leben, nachdem die Feinde der Schöpfung vertrieben worden sind. Das Volk will ab und an viel von uns, mehr als wir geben und helfen können. Aber wo auch immer wir helfen können, eine wirkliche Not zu lindern, helfen wir."

ruht. An diesem Tag startet in Tuzak die *Diskusstafette* nach Boran, derzeit noch eine gefährliche Unternehmung, für die auch die Gegenwart einer Delegation der Magier erwartet wird – hier sammeln manche frischgebackene Adepten ihre ersten Erfahrungen als richtige Magier. Am **20. Rondra** findet sich die gesamte Schule zur halbjährlichen *Großen Preisung* im nahegelegenen Tempel ein. Der Beginn des neuen Schuljahres schließlich wird am **22. Rondra** zelebriert.

Im Zeichen des Tsatags des Harans Reojian am **23. Boron** steht Sinoda alljährlich Kopf. Auch in der Schule ist nicht an irgendeine Art von Unterricht zu denken.

In der für maraskanische Verhältnisse trockenen Zeit **zwischen Hesinde und Tsa** findet das Gros der Expeditionen statt. Derweil wird für den **22. Firun** zur zweiten *Großen Preisung* des Jahres im Tempel gerufen.

Im **Phex** herrscht die große Regenzeit über Maraskan. Auf Grund der zahlreichen Überschwemmungen bricht nur ganz selten eine Expedition auf.

Die Prüfungszeit beginnt am **2. Ingerimm**. Am Vorabend begehen die *Candidati* in den Schänken Sinodas ihre *Offenbarungsfeier*, deren individueller Ausgang spaßeshalber als gutes beziehungsweise schlechtes Omen für die anstehenden Prüfungen gilt.

Da der Feiertag am **3. Praios** anlässlich der Befreiung Sinodas mitten in der Prüfungszeit liegt, schließt die Schule an diesem Tag ihre Pforten, um der Befreiung im kleinen, geschlossenen Kreis zu gedenken.

Ein Rundgang durch die Schule

Geschichte des Gebäudes

Das Schulgebäude ist ein Palastbau des Tuzaker Handelshauses *Morello* aus Zeiten des *Protektorats des Ostens*, erbaut um **480 BF**. Es war zunächst Kontor, dann Lagerhaus und Viehstall, (leer stehende) Ferienresidenz der maraskanischen Könige und schließlich Kaserne des Mittelreichs und der Fürstkomturei. Als **1022 BF** die angehenden Spektabilitäten Hesindajida und Perjin auf der Suche nach einem Schulgebäude waren, befand sich das *Morello*, auch bekannt als der *Leere Palast*, im Besitz *Haran Reojians von Sinoda*. Über den Tempel wurde eine größere Summe an die beiden herangetragen, angeblich gespendet von einem Unbekannten. Indem sie das Geld annahmen, konnten sie dem Haran den Palast abkaufen.

Lage und Architektur

Das Morello steht in einem öffentlichen Park im weitläufigen Residenzviertel der Stadt. In der Nähe befinden sich der Hafen, der Palast des Harans, wo auch der *Alabasterne Rat* tagt, das westliche Stadttor sowie der neue Tempel Rurs und Grors mit seinen zwei Türmen. Die Schule besitzt mit dem *Einzelquartier* genannten **Karzer** (außerhalb des Plans) für genau einen schwer erziehbaren Scholaren ein kleines Nebengebäude, einen neumodischen Backsteinbau. Im Park finden die Leibesübungen der Scholaren einschließlich des Diskuswerfens statt. Tierische Studienobjekte für den ADLERSCHWINGE leben in der Menagerie des Haranspalastes, welche die Magier ausdrücklich für ihre Studien nutzen dürfen.



Wie bei den meisten alten Gebäude Sinodas wurde auch beim Morello zum Schutz vor dem totes Holz fressenden *Aldec-Käfer* (**ZBA 166f.**) eine hiesige Bautechnik angewandt, bei der die aus Alabaster oder Holz bestehenden Wände und Decken mit witterungsfesten Alabasterplatten verkleidet werden. Im Gebäudeinnern fallen die hohen Decken auf, die dem Gebäude eine beachtliche Gesamthöhe von über 20 Schritt bescheren.

Erdgeschoss

Besucher der Schule finden sich zunächst an der **Wachstube** (**0.2**) ein, wo tagsüber mindestens ein Gardist Dienst tut und Besucher empfängt. Die Gardisten können über eine Farbtafel mit Akademiesiegeln schnell die Angaben von Magiern überprüfen. Für alle Fälle kann über einen Klingelzug direkt ans **Arbeitszimmer der Spektabilitäten** (**1.1**) kommuniziert werden (einmaliges Klingeln bedeutet "Gefahr im Verzug"). Danach warten Besucher meist im **Innenhof** (**0.4**) zwischen den schlanken Säulen im kühlenden Schatten auf ihre Abholung. Der offene Teil des Innenhofs ist zu seinem Zentrum hin leicht abfallend, damit das Regenwasser dort durch einen Ablauf in die darunter liegende **Zisterne** gelangen kann. Manchen Besuchern wird in der **Kammer der Prüfung** (**0.3**) auf den Zahn gefühlt, dies mag insbesondere Anwärtern auf einen längeren Aufenthalt in der Schule blühen.

Wachleute und Zugangszeiten

Bei Tageslicht stehen die imposanten Flügel des Eingangsportals weit offen. Bei Dunkelheit müssen sich Besucher erst über einen Türklopfer ankündigen und werden durch eine Sichtklappe gemustert, bevor man sie einlässt. Das Eisentor des **Hintereingangs (0.18)** ist fast immer geschlossen und über einen Balken gesichert. Über die Anlage wachen tagsüber der *Armatus maximus* und zwei Gardisten, die einen eher laxen Wachdienst im und um das Gebäude absolvieren. Nachts haben drei Gardisten Dienst, von denen sich einer in der Wachstube aufhält, während die anderen aufmerksam ihre festen Routen ablaufen.

Die Zugänge zur **Wendeltreppe** (**0.5**) in jedem Stockwerk können jeweils nur mittels eines eigenen Schlüssels betreten werden. Für die erneuerte Ummauerung wurde Granit verbaut, sie enthält zudem einen Holzkern, um elementare Reisen durch das Element zu unterbinden. Das **Hospital** (**0.7**) dient zwar eigentlich der medizinischen Versorgung der Schule, aber tatsächlich liegen hier oder warten vor dem Eingang, teils in Schlange, Personen aus der Bevölkerung. Wenn der Andrang zu groß wird oder anderes Vorrang hat, dann werden Patienten in spe allerdings auch ausgesperrt. Medica *Tulabethjida* gehen drei Gehilfen aus der Stadt zur Hand. In der **Druckerei** (**0.8**) stehen so geheimnisvoll anmutende Gerätschaften wie eine große Druckerpresse oder ein Handgießinstrument, mit dem Druckmeister *Feroziber*, ein im nahen Tempel wohnender Priester, und zwei ihm zur Hand gehende Scholaren bewegliche Lettern herstellen. Hier nimmt man gegen gutes Geld auch gern externe und fachfremde Aufträge an. Die gemeinsame Besonderheit der von der Zisterne versorgten **Waschküche** (**0.9**), **Latrine** (**0.11**), **Waschraum** (**0.12**) und **Küche** (**0.13**) ist die unterirdische Verbindung zur Kloake des nahen Residenzviertels über eine Wasserleitung. Die Küche besitzt einen Zugang zum Vorratskeller. In Latrine und Waschraum wird – wie überall sonst im Haus – nicht nach Geschlechtern getrennt. Das **Laboratorium** (**0.15**) ist für die aktuellen Zwecke viel zu klein und wirkt reichlich unaufgeräumt, so dass oft gar das angegliederte **Lehrlabor** (**0.16**) erst freigeräumt werden muss, um dort den Unterricht zu ermöglichen. Der hohe Durchsatz insbesondere an Heiltränken lässt Apparaturen sowie den Alchemicus *Ardomold* und seine Gehilfin unter dem beinahe Dauerbetrieb ächzen.

Keller (nicht auf Bodenplan)

Der Keller besteht aus zwei voneinander getrennten Bereichen. Der alte Bereich ist sowohl über die **Haupttreppe** (**0.10**) als auch über die **Küche** (**0.13**) erreichbar. Über die Haupttreppe gelangt man zur **Zisterne** und zu einem zugemauerten Zugang zur Kloake des Residenzviertels. Folgt man der Küchentreppe, gelangt man in den **Vorratskeller**. Der neue Bereich ist nur über die **Wendeltreppe** (**0.5**) erreichbar. Gut gesichert mit Wänden aus Koschbasalt und Eisen befinden sich hier die **Asservatenkammer** und gleich daneben die **Examinationsstuben** mit angeschlossenem **Zellen- und Käfigtrakt**. Schließlich stehen hier unten noch zwei weitere **Zauberkammern** zur Verfügung.

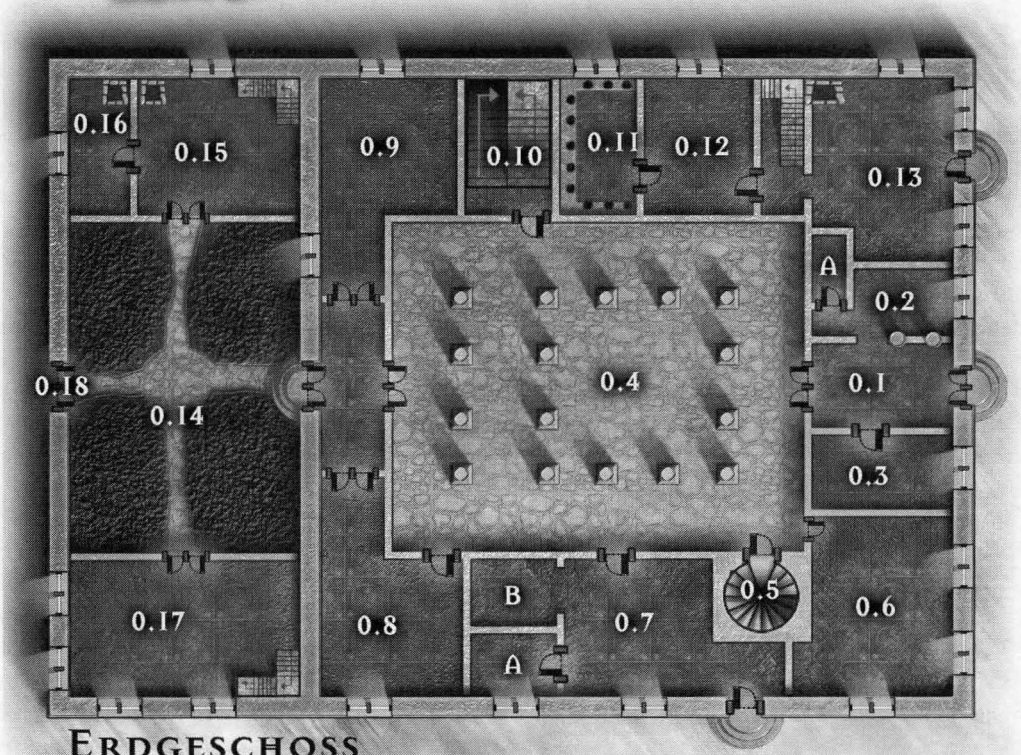
Erstes Stockwerk

Zu den Anlässen, die in der **Konventshalle** (**1.5**) begangen werden, gehört auch die alljährliche *examinatio*. An der teuren und repräsentativen Einrichtung des gemeinsamen **Arbeitszimmers der Spektabilitäten** (**1.1**) ist auf den ersten Blick nichts Besonderes zu erkennen. Erst Kenner der hiesigen Kultur dürften über die große Sammlung an Statuetten im Besitz *Perjins* stutzen, da Statuen ein auf Maraskan kaum verbreitetes Kulturgut darstellen. Die **Bibliothek** (**1.4**) besitzt jeweils einen Bereich für magische beziehungsweise nichtmagische Bücher. Der Bereich für die magischen Bücher besitzt nur zum ummauerten Garten hinaus Fenster. In den Wänden dieses Bereichs sind Koschbasalt und Eisenplatten verbaut, zudem ist die Tür aus Eisenholz mit einem komplizierten Schloss gesichert. In der (nicht immer) perfekt aufgeräumten **Wohnung des Stabschreiners** (**1.8**) wohnt der penible *Scheijian* gemeinsam mit seinem Ehepartner, dem eher unordentlichen Alchemisten Ardomold. Dessen **Wohnung** (**1.7**) ist eher eine Abstellkammer und wird als Wohnung nur dann genutzt, wenn Ardomold einmal mehr in scheinbar unversöhnlichem Streit bei seinem Ehepartner Scheijian ausgezogen ist.

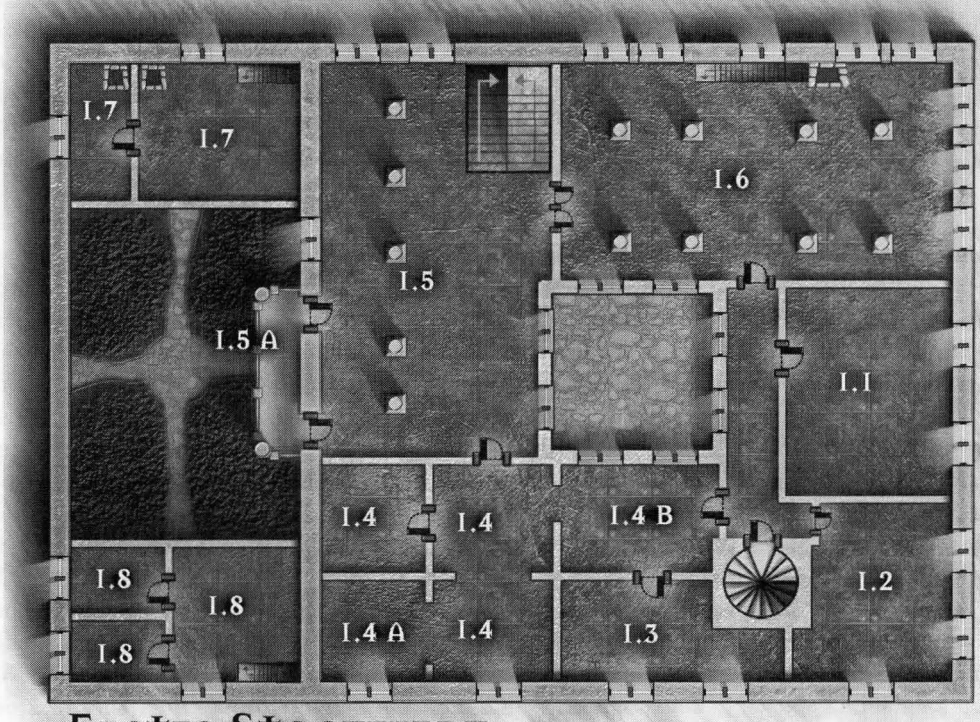
Zweites Stockwerk

In den **Wohnungen der Magister** (**2.1**, **2.2**, **2.3**) leben deren komplette Familien. So zählt Magister Praiozibers Familie neben diesem stolze zwölf Tanten, Nichten, Neffen und Enkel (allerdings keine eigenen Kinder). Die **Scholarenquartiere** (**2.4**) sind jeweils Vierbettzimmer (Hochbetten) und jeweils einer Tetrade zugeordnet, die über die gesamten neun Schuljahre darin wohnt.

Schule der Vierfachen Verwandlungen zu Sinoda



Erdgeschoss



Erstes Stockwerk

ERDGESCHOSS

0.1 – Haupteingang
0.2 – Wachstube
a) Zelle
0.3 – Kammer der Prüfung
0.4 – Innenhof
0.5 – Wendeltreppe
0.6 – Gästetrakt
0.7 – Hospital
a) Raum der Medica
b)Krankenlager
0.8 – Druckerei
0.9 – Waschküche
0.10 – Haupttreppe
0.11 – Latrinen
0.12 – Waschraum
0.13 – Küche
0.14 – Kräutergarten
0.15 – Laboratorium
0.16 – Lehrlabor
0.17 – Werkstatt
0.18 – Hintereingang

ERSTES STOCKWERK

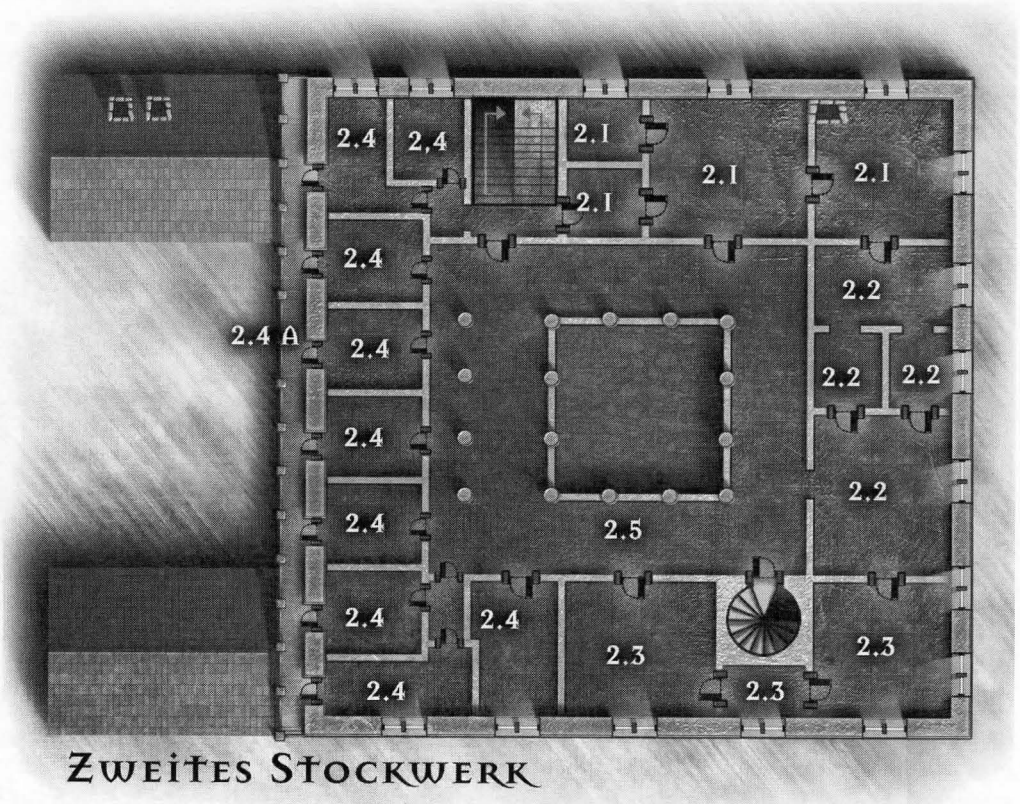
1.1 – Arbeitszimmer der Spektabilitäten
1.2 – Arbeitszimmer Praiozibers
1.3 – Arbeitszimmer des vierten Magisters
1.4 – Bibliothek
a) Scriptorium
b) Leseraum
1.5 – Konventssaal und Aula
a) Balkon
1.6 – Mensa
1.7 – Wohnung des Alchimisten
1.8 – Wohnung des Stabschreiners

ZWEITES STOCKWERK

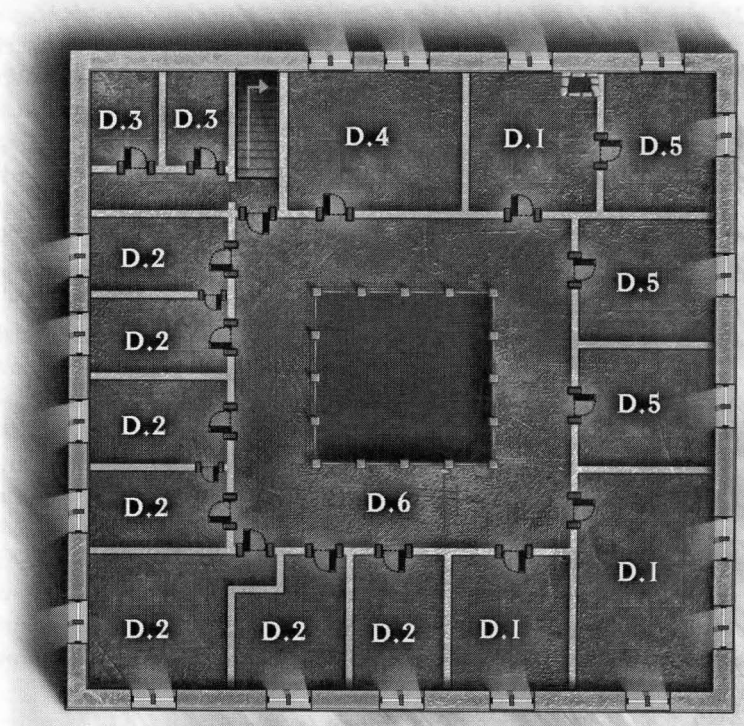
2.1 – Wohnung Praiozibers Familie
2.2 – Wohnung Spektabilitätenfamilie
2.3 – Wohnung der Familie des vierten Magisters
2.4 – Scholarenquartiere
a) Balkon
2.5 – Galerie

DACHGESCHOSS

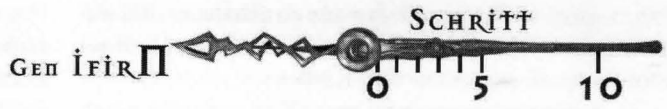
D.1 – Seminarräume
D.2 – Gastdozententrakt
D.3 – Meditationskammern
D.4 – Lager
D.5 – Zauberkammern
D.6 – Terrasse



Zweites Stockwerk



Dachgeschoss





Dachgeschoss

Dass es in den **Seminarräumen** (**D.1**) und **Zauberkammern** (**D.5**) leicht einmal beengt werden kann und sich insbesondere im Sommer die Hitze staut, wird eher als Vorteil angesehen, da man sich draußen im Dschungel die Gegebenheiten auch nicht aussuchen könne. In den Räumen des **Gastdozententrakts** (**D.2**) sind all jene zauberkundigen Gäste untergebracht, die am Schulalltag teilnehmen und nicht zu einer der Magister-Familien gehören. Die Einrichtung ist karg, und da zu ihr in jedem Raum Hochbetten gehören, kann theoretisch eine große Anzahl an Personen untergebracht werden. Tatsächlich sieht die Unterbringungsstrategie standardmäßig eine Mehrfachbelegung der Räume vor, um Alleinschläfer zu vermeiden, und wer sein Zimmer partout nicht teilen möchte, darf zähe Verhandlungen mit den Magistern nicht scheuen. Da man wie stets sehr familienfreundlich ist, sind einige der Zimmer für alle Fälle durch Verbindungstüren verbunden.

Personen der Akademie

Hesindajida von Tuzak, Spektabilität, Magistra magna contraria et mutanda

Hesindajida (* 990 BF, tulamidische Erscheinung, hochgewachsen, bildhübsch) wuchs an der Tuzaker Akademie als Kind der Magister und letzten Spektabilitäten auf. Sie galt als Liebling "Onkel Jandons" (Jandon Bluugh), auf dessen Geheiß sie 1018 BF ihr Zweitstudium an der Lowanger *Akademie der Verformungen* absolvierte. Ihren Eltern hatte sie 1020 BF noch kurz vor deren sich abzeichnender Gefangennahme versprochen, Maraskan von jedweden Besatzern zu befreien und die gildenmagische Tradition Maraskans zu erhalten. 1022 BF schritten Magister Perjin und Hesindajida den Kreis ab. Ihrer Beziehung entsprangen seither fünf Kinder.

Hesindajida treibt mit nie zu versiegen scheinenden Reserven die vielen Projekte der Schule voran. Gegen die Feinde des Benisabayads ficht sie einen hasserfüllten Kampf mit selbst für maraskanische Verhältnisse nicht immer angemessener Brutalität.

In Gildenkreisen sind ihre begeisternden Reden beliebt und ihr Sarkasmus berüchtigt. Sie gilt wegen ihrer angewandten Forschung an der Erleichterung des PENTAGRAMMA durch materielle Komponenten als Expertin der *Magica contraria*. Ihre ureigentliche Leidenschaft ist aber der ADLERSCHWINGE: Derzeit ist sie auf der Suche nach einem übergroßen Tier als ihre dritte und damit letzte meisterliche Tierform, die sie zu einer *Meisterin der vier Gestalten* machen würde.

Perjin von Lowangen, Spektabilität, Magister ordinarius mutandus

Perjin (ehemals Kraljew) von Lowangen (*990 BF, braunes, lichter werdendes Haar, leichter Bauchansatz, weiche Gesichtszüge) lehrte an der Akademie der Verformungen zu Lowangen als *Magister minor*, wo er sich 1018 BF unsterblich in Hesindajida verliebte. Erfolgreich fädelte er sein Zweitstudium in Tuzak für 1019 BF auf der "Insel der Verrückten" ein, und es gelang ihm schließlich, das Herz der Angebeteten zu gewinnen.

Der Magister ist ein vielseitiger Magier und sehr guter Lehrer. Als der kühle Kopf der Schule sorgt er dafür, dass die in ihren Projekten in alle Richtungen strebende Schule nicht kollabiert. Er ist Hesindajidas emotionale Stütze. 1020 BF konvertierte er inmitten des heraufziehenden Untergangs zum Zwillingsglauben. Wenngleich aus Liebe unternommen, hätte er diesen Schritt doch nie getan, ohne von der Richtigkeit seiner Entscheidung überzeugt zu sein. Tatsächlich ist er von der Idee des Zwillingsglaubens fasziniert. Er hält es durchaus für möglich, dass Annahmen des Glaubens fundamental falsch sein könnten, aber ist sich sicher, dass der ihm innewohnende Optimismus die richtige Antwort der Maraskaner auf ihr Leid ist und der Schlüssel zu ihrem Erfolg sein wird. Als gemäßigter Konvertit ist er zudem der Anker für Gäste vom Festland, falls diese an der "frivolen Ketzerei" der Maraskaner zu verzweifeln drohen. Perjin frönt einem kleinen aber kostspieligen Laster: Er sammelt Statuetten und andere Kleinodien.

Weitere Personen der Schule

Praioziber der Alabasterne, Magister ordinarius mutandus, Celebrans (*982 BF, kleinwüchsig, keine Haare, weiße Pupillen), ehemals Tuzaker Stab, läuft nur selten, ist meist mit einem Rollstuhl unterwegs und wird von zweien seiner Enkel betreut. Seine Haut ist weiß und von rosa Schlieren durchzogen, so dick und zäh wie Leder und weist rissige Falten auf. Der Magister ist ein Spezialist für den PARALYSIS und GRANIT UND MARMOR.



Mustajin der Hundemann, (*975 BF, übermäßiger weißer Haarwuchs, verrückt), ehemals Magister magnus mutandus an der Tuzaker Schule, ist ein Halbelf aus dem Svellttal. Er wurde 1032 BF im befreiten Tuzak als verwahrloste Gestalt aufgefunden, die sich bis auf kurze klare Momente für einen Hund hielt. Mustajin wurde nach Sinoda überführt und von Praioziber adoptiert. Man kümmert sich seither rührend um den alten Freund und Kollegen, wenngleich er ob seiner Hundemanieren nicht selten eine Last ist. Der ehemalige Magister bedient sich zur Verständigung fast nie des gesprochenen Wortes.

Ardomold von Dinoda, Alchemicus, Licentiatus alchimicae (*987 BF, wirres Haar, breite Koteletten, stabile Brille), ist Magiedilettant und von großem Pflichtbewusstsein, was an der Schule ausgenutzt wird: Ardomold schuftet ununterbrochen, um den für eine kleine Akademie ungewöhnlich großen Hunger auf Alchimika zu stillen. Seine Verzweiflung hierüber verkündet er lautstark, doch eine Pflicht ist eine Pflicht ist eine Pflicht. Ardomold ist mit dem Stabschreiner Scheijian verheiratet.

Emersab die Schlaflose, Bibliothecaria (***970 BF**, graue Turmsteckfrisur, argwöhnisch-panisch), ehemals Tuzaker Stab. Sie durchlebte ihr persönliches Fiasko beim Verlust großer Teile der Bibliothek während der gefährlichen Flucht aus Tuzak. Seither kann sie, wenn überhaupt, nur noch in Gegenwart ihrer Bücher schlafen – weshalb sie in der Bibliothek nächtigt.

Tulabethjida von Sinoda, Medica (***1008 BF**, gutaussehend, lebenslustig, eifersüchtig) leitet das Hospital mit großer Hingabe. Zudem hat sie eine Vorliebe für blonde, kräftige Männer, die sie gern wieder einmal auslebt. Die Sache hat allerdings einen Haken: Tulabethjida ist krankhaft eifersüchtig, und ihr letzter Liebhaber, den sie als *Pimpanak* (treulose Tomate) "enttarnt" hatte, verschwand kurz darauf von einem Tag auf den anderen.

Boronislas, Armatus maximus (***996 BF**, stattlich, verschlossene aber treue Seele): der ehemalige Leibkrieger des *Prinzen Kasparbald von Nostria* hätte sich nie träumen lassen, eines Tages ausgerechnet in einer Magierakademie zu dienen. Tief im Innern hat er sein altes Unbehagen gegenüber Zauberern auch nie abgelegt, aber unterm Strich ist er glücklich und hat gemeinsam mit seinen ehemaligen nostrischen Mitstreitern aus den Tagen der Befreiung Sinodas seine neue Heimat in Maraskan gefunden.

Die Helden an der Schule der Vierfachen Verwandlung

An die Schule der Vierfachen Verwandlung treten zumeist Personen heran, die Informationen über den Dschungel und dessen Geheimnisse suchen und wie man diesen am besten bereist. Die Akademie wiederum schätzt Fremde und vor allem Helden grundsätzlich für ihre besonderen Fähigkeiten und oft unkonventionellen Herangehensweisen. Allerdings hat man berechtigte Sorge vor Infiltration durch Haffajas – oder auch nur vor Kontakt mit jenen, die für deren Einflüsterungen empfänglich sein *könnten*. Wer also die Einrichtungen der Schule nutzen will, wird vorab im *Raum der Prüfung* einer Gesinnungsprüfung unterzogen (BLICK AUFS WESEN (Seelentier); RESPONDAMI). Diese Prüfung mögen die merkwürdigsten Gestalten überstehen, der Schule geht es allein um die Sicherheit vor Sabotage und Spionage.

Abenteurer, die von der Akademie als vertrauenswürdig eingeschätzt wurden, werden freundlich behandelt. Sie werden in ehrlicher Neugier ausgefragt und nicht selten bittet man sie sogar um einen Gefallen oder bezahlten Dienst. Die Schule gelangt bei ihren ganzen Vorhaben regelmäßig an ihre personellen Grenzen und ist daher auf externe Hilfe angewiesen.

Dienstleistungen

Es gilt grundsätzlich, dass die Schule dem Benisabayad zuträgliche Anliegen mit höchster Priorität behandelt und in außergewöhnlichen Fällen sogar gratis anbietet.

Eine Besonderheit der Sinodaer Akademie ist, dass die Prüfung des magischen Potenzials junger Probanden auf Grund des großen Andrangs nur alle 64 Tage angeboten wird, dann aber gratis. Zur gegebenen Zeit findet im Park zwischen Schule und Tempel ein öffentliches *Spectaculum* mit angeschlossenem Jahrmarkt statt, dessen Höhepunkt die feierliche Prüfung ist. Die Zeremonie wird durch Spektabilität Perjin vorgenommen, der sich mittels UNITATIO der Kräfte der Prima bis Quarta Studiosa bedient. Den Studiosi des Abschlussjahres ist es sogar erlaubt, innerhalb des Bundes ihre ODEM-Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Wer eine individuelle Prüfung abseits des Spectaculums wünscht, muss tief in die Tasche greifen und dann mitunter doch lange warten, wenn nicht ein besonderer Härtefall oder ein Interesse seitens der Schule vorliegt.

Ungeliebte Gäste

Es gibt einige Gäste, die man auf Grund der gemeinsamen Gildenzugehörigkeit bei Gelegenheit zwar aufnehmen muss, auf deren Gegenwart man aber gern verzichtet, was man diese auch spüren lässt. Speziell betroffen sind der *Erzmagier Rakorium Muntagonus* und *Spektabilität Khadil Okharim* und dessen Khunchomer. Sie waren während der borbaradianischen Invasion federführend beim Plan der Neuerrichtung von *Bastrabuns Bann*, was aus Sicht der Maraskaner gleichbedeutend mit der kaltherzigen Bereitschaft war, das maraskanische Volk den dämonischen Wesenheiten zu überlassen. Je nach bekanntem Grad ihrer freundschaftlichen oder kollegialen Verbundenheit mit dem genannten Personenkreis ist der Aufenthalt an der Schule auch für andere Personen kein Zuckerschlecken.



Die Bibliothek

Alle nicht druckbaren Bücher der Bibliothek sind wegen des hohen Ungezieferaufkommens bei Nichtbenutzung ständig in Leder eingeschlagen. Die Bibliothek bietet kaum mehr als den üblichen Kanon, zumeist abgedeckt durch schlecht erhaltene Einzelexemplare. In der Breite und Tiefe wirklich fündig wird man nur im Bereich der Magica mutanda inklusive des zwölffach vorhandenen *Corpus Mutantis*. Glanzlichter sind das gut erhaltene, doch noch kaum genutzte *Große Elementarium* (Tulamidya) sowie die drei phantastisch illustrierten und mit hohem literarischem Geschick verfassten Exemplare der *Nichtwelt*. Die Nichtwelten befinden sich aber zumeist zeitweilig konfisziert im Arbeitszimmer der Spektabilitäten, falls sie den Scholaren einmal mehr statt dem Studium lediglich der gemeinsamen Gänsehaut-Unterhaltung dienten, schlechte Träume inklusive.

Herausragende Arbeit leistet man in Sinoda bei der konsequenten Nutzung der Möglichkeiten des hauseigenen Buchdrucks: Hierüber ist eine vorbildliche Ausstattung der Scholaren mit gebundenen Schulmaterialien gelungen. So hat man zum Beispiel begonnen, eine reich bebilderte und sorgsam katalogisierte Sammlung der heimischen Flora und Fauna anzulegen. Einzelne wetterfest gebundene Zusammenschauen dieses Werks gehören zur Standardausrüstung der Schulexpeditionen.

Der *Hilfreiche Leitfaden für den reisenden Adepten* enthält gemäß dem Credo der Schule tatsächlich viele alltagspraktische und von "überflüssigen" Normen befreite Ratschläge, wenngleich der Fokus noch deutlich zu sehr auf maraskanische Bedingungen abzielt. Um diesen Missstand zu beheben, sollen Adepten verstärkt aufs Festland geschickt werden, um ihre Erfahrungen in fremder Natur und Gesellschaft niederzuschreiben. Auf dem Allaventurischen Konvent 1034 BF sind einige Exemplare in Umlauf geraten, wobei das Kapitel "Allein unter Garethjas – Wie mache ich es ihnen leicht" seine (unbeabsichtigte) Sprengkraft prompt beweisen konnte: Die Spektabilität der Magischen Rüstung zu Gareth, *Thiron von Uckelsbrück*, hat die Seiten an die Wand seines Arbeitszimmers gehängt, "um Maraskan von nun an stets im Blick zu haben", derweil sie in Brabak zur allgemeinen Belustigung die Runde machten.

Immens: –
Sehr groß: –
Groß: Magica mutanda
Ansehnlich: Maraskankunde (Tiere, Pflanzen, Philosophie, Sagen/Legenden)
Hinlänglich: Magica contraria, Magiekunde, Sprachenkunde
Gering: Elfenmagie, Magica curativa, Magica clarobservantia, Materialkunde
Minimal: diverse, darunter Magica combattiva, Götter/Kulte, Geographie

Zweitstudium

Zweitstudenten sind gern gesehen, und die Schulleitung versucht, jedes Jahr mindestens einen Adepten für ein Zweitstudium zu gewinnen. Der Andrang ist aber noch nicht sonderlich stark, außerdem ist man im Hinblick auf den Charakter der Kandidaten äußerst wählerisch: Mit den Zweitstudenten möchte man die Schule bereichern, sie dürfen keine Fremdkörper darstellen und müssen sich als moralisch sattelfest erweisen. Hierzu werden die Kandidaten in einer mehrtägigen Prozedur eingehend nach ihrer Geschichte, ihren Erfahrungen und Wünschen befragt und so oft mittels BLICK AUFS WESEN durchleuchtet, bis man schließlich eine Ahnung vom Seelentier der Kandidaten gewonnen hat.

Manch schlechte Eigenschaft kann schnell zu einer Ablehnung führen, wohingegen soziale Anpassungsfähigkeit einen deutlichen Vorteil darstellt. Akzeptierte Zweitstudenten werden in die Schulfamilie aufgenommen und nach besten Kräften unterstützt. Sie sind im Gegenzug verpflichtet, als *Magistri minores* Lehrveranstaltungen zu geben und sich auch ansonsten durch ihr Streben, Wesen und ihre Geselligkeit in die Familie einzubringen. Teil der Glaubensgemeinschaft müssen sie weder sein noch werden, allerdings steht den Nichtgläubigen dann nach Abschluss des Zweitstudiums nur die Möglichkeit einer befristeten Anstellung als *Magistri extraordinarii* offen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	5	16
Entzauberung (Verwandlung)	9	5	10
Entzauberung (andere verbreitete)	5	7	8
Exorzismus (Dämonen)	7	2	19
Exorzismus (Geister)	6	5	8
Herstellung von Alchimika	6	10	15
Magische Heilung (Gift)	6	6	18
Magische Heilung (Wunden)	4	5	18
Magische Hellsicht (erkennen)	7	7	8
Nachrichtenübermittlung (ADLERSCHWINGE, Maran)	9	10	15
Prüfung des magischen Potenzials	4	0/10	20/4
Verzauberung (Verwandlung)	9	10	10
Verzauberung (Eigenschaften)	6	7	10
Verzauberung (andere gelehrte)	5	7	6



Abenteuer an der Schule der Vierfachen Verwandlung

Die Helden können als Expeditionsteilnehmer angeworben werden oder sollen auf sich allein gestellt manch mysteriöser Bewandtnis an entlegenen Dschungelorten auf den Grund gehen. Zudem hat das Laboratorium einen hohen Rohmaterialbedarf, der gedeckt werden will. Die Schule hat noch Altlasten und offene Rechnungen aus Tuzaker Zeiten: Einige der Tuzaker Magier waren einst zu den Haffajas übergelaufen, leben noch heute und haben ihrerseits Nachfolger herangezogen. Es ist auch stark anzunehmen, dass sich in ihren Händen noch immer ein beachtlicher Teil der einstigen Bibliothek befindet. Die Feinde der Schule haben also ein Gesicht, und die Schule ist sehr wohl nachtragend.

Der Giftschrank

Asservatenkammer und **Examinationsstuben** dürfen von Scholaren frühestens im Noviziat und stets nur in Begleitung betreten werden. Zu den gesondert gesicherten Asservaten der Schule zählen unter anderem:

- Eine durch den Verfasser, Erzmagier *Lumin*, kommentierte Fassung des *Corpus Mutantis*.
- **Artefakte aus Maru-Zha:** 1030 BF stieß eine Exkursionsgruppe in einem kürzlich vom Heerbann der friedlichen Schwestern heimgesuchten Gebiet auf ein bis auf die blanken Knochen abgenagtes Skelett eines Marus. Neben der Leiche fand man zwei Gegenstände: Ein versiegeltes Tonfläschchen und ein Stück grausilberne Flechte. Analysen des Flascheninhalts ergaben dessen profane Natur und komplexe Zusammensetzung von auf Maraskan heimischen Ingredienzien, ohne dabei aber den Zweck des Gebräus zu offenbaren. Die Flechte hatte sich bald nach ihrer Einlagerung in der Asservatenkammer unerwartet im Wandgestein verwurzelt und ist mittlerweile auf etwa einen Rechtschritt angewachsen. Analysen der Flechte haben eine Verständigungsmagie altechsischen Ursprungs angezeigt, der deutliche Unterschiede zur Achaz-Magie aufweist.

Noch stehen die Magier vor einem Rätsel. Tatsächlich handelt es sich bei der Flechte um etwas, was man vielleicht als *Bibliotheksflechte* bezeichnen könnte: In ihr ist das geschichtliche Wissen über Echsen und einiger auf Maraskan lebender Marus aus der Zeit um Bastrabuns Bann gespeichert. Um sie zu nutzen, muss sie mit dem Flascheninhalt besprengt werden, worauf die Magier bislang nicht gekommen sind. Durch die freigesetzten Dämpfe würde eine tranceartige geistige Verbindung zur Flechte aufgebaut und somit der Zugriff auf ihr gespeichertes Wissen ermöglicht. Bedingt durch die Fremdartigkeit des Artefakts gelänge eine sinnvolle Nutzung jedoch erst im Rahmen eines langfristigen Studienprojekts. Frühe Erfolge nähmen sich noch sehr bescheiden aus, beispielsweise "Marus gehen zu Achaz! Sagen: Du machen! Achaz sagen: Nicht machen! Marus sagen: Wenn nicht sagen, dass machen, dann auffressen! Achaz sagen, dass machen. Marus freuen! Sie Achaz trotzdem auffressen!"

Geheimnisse der Schule

- **Spion auf dem Schreibtisch:** Die filigrane Statuette einer Echse in der Sammlung Perjins im Zimmer der Spektabilitäten ist ein Spionage-Artefakt der Skrechu. Sie wurde als auf dem Basar gekauftes Sammlerobjekt gar nicht erst auf Magie überprüft. Auf der Statuette liegen der GRANIT UND MARMOR (Statuenträume, Permanenz) und BLICK DURCH FREMDE AUGEN (mehrere Sinne). Die Skrechu hat ihre Sinne also in der Schaltzentrale der Schule – eine gute Gelegenheit, um im Auftrage der Schule in den Dschungel gereiste Helden ihr blaues Wunder erleben zu lassen.
- **Praiozibers Geschichte:** Die heutige Gestalt Praiozibers ist ein Produkt einer Familientragödie, die sich zur Zeit der gewaltsamen Schließung der Tuzaker Akademie ereignete. Sein Bruder *Vegziber*, ein brillanter Verwandler auf Seiten der Borbaradianer, hatte ihn mit einem permanenten GRANIT UND MARMOR belegt. Doch nach vier Wochen setzte eine mysteriöse Teilrückverwandlung ein. Längst hätte Praioziber alte Gestalt mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN wiederhergestellt werden können, doch warum das nicht unternommen wurde, vermag Praioziber selbst am besten zu beantworten: "Der Tag, an dem mein Bruder Verrat übte und versuchte, mein Leben zu beenden, beendete meine alte Existenz tatsächlich. Die Rückverwandlung machte aus mir ein neues Wesen. Dieses neue Wesen lebt nur noch für den Kampf gegen die Verräter aus Tuzaker Tagen – und für den Tod meines Bruders. Danach mag es unter der eigenen Last vergehen."
- **Geschichte des Hundemanns:** Mustajin ist der letzte Überlebende derjenigen Lehrkräfte und Scholaren der Tuzaker Akademie, die sich bei deren Schließung 1020 BF durch Helme Haffax zum Gang in den Tuzaker Untergrund entschlossen hatten. Durch die elfische Repräsentation des ADLERSCHWINGE tauchten sie bevorzugt in Hundegestalt unter – in Mustajins Fall mindestens einmal zu oft und zu lang. Sein enger Freund Praioziber hält mittels GEDANKENBILDER engen Kontakt zu Mustajin. Tatsächlich ist dieser Zauber der Schlüssel zu einem sinnvollen Austausch mit dem Hundemann. In diesem Fall kann er über seine Zeit im besetzten Tuzak berichten und mit auch heute noch manch nützlichen Informationen über die Stadt aufwarten, die andernorts nicht erhältlich sind. Magister Mustajin hat einen großen Teil seines magischen Wissens verloren. Dafür verfügt über ein außerordentlich treffsicheres tierisches Gespür für Gefahren und ist in der Lage, innerhalb eines Radius von 7 Schritt dämonische Präsenz oder Veränderung zu wittern. Dies macht ihn für die Schule so wertvoll: So wird Mustajin sowohl bei der Überprüfung von Auswärtigen eingesetzt als auch als Wächter für Dinge oder Orte, die anderen nicht zugänglich sein sollen.
- **Die Unförmigen:** Die immer wieder im Binnenland anzutreffenden dämonisch mutierten Lebewesen (seltener Pflanzen) verbringt man – falls man sie nicht einfach tötet – als Versuchsobjekte in die unterirdischen Anlagen der Schule, um sie im Namen der Forschung und der Schöpfung grausamen Experimenten zu unterziehen, die manch hartgesottenen auswärtigen Magiern die Blässe ins Gesicht treibt – oder triebe,



denn nur wenige Gäste weiht man überhaupt in dieses Tun ein. Unförmige werden zu den *Äthrajins* gezählt und werden von Maraskanern somit in aller Regel keine Gnade erfahren. Dennoch ist Perjin im Gegensatz zu Hesindajida kein Freund dieser "Forschungen". Einer der drei bis fünf stets in der Schule eingesperrten Unförmigen ist ein Achaz, dessen Bauch sich in einen Schleim absondernden Schneckenfuß verwandelt hat. Der Echsenmensch bewegt sich zumeist ähnlich einer Schnecke auf dem Bauch fort, obwohl er durchaus noch laufen könnte. Doch hat ihn der leicht ätzende Schleim, der auf seinen Beinen schmerzhafte Spuren hinterlassen hat, eines Besseren belehrt. Ein anderes Beispiel ist der junge Maulbeerbaum, der statt Früchten kleine Tentakel trägt, deren Berührungsgift in seiner Wirkung mehrmals täglich variiert. Offensichtlich hat der Baum auch ein rudimentäres Bewusstsein entwickelt, auf jeden Fall zeigt er Gefühle (zumeist Angst) und raschelt bedrohlich mit dem Astwerk, sobald sich jemand nähert.

Der unbekannte Wohltäter: Die Identität des Spenders des für den Kauf des Morellos nötigen Geldes scheint mittlerweile geklärt. Dessen Anonymität hatte seinerzeit für Argwohn gesorgt, da Heimlichtuerei der maraskanischen Seele eher fremd ist, so dass der Verdacht an der Lauterkeit des Wohltäters und somit gar der Schule selbst keimte. Ein Jahr darauf schließlich erklärte Haran Reojian, ein begeisterter Kunde der Schule, er höchst selbst habe einst aus Jux das Geld gespendet. Diese Aussage erschien nachvollziehbar, da man den Haran einige Jahre zuvor in großer Not ausgiebig mit dem heiligen *Taluedwasser* behandelt hatte, so dass er, nun das Kind im Manne, für seine Aktionen bekannt und berüchtigt war. Doch ob er wirklich der unbekannte Wohltäter ist?

Szenarioideen

Das Geschenk

An der Schule schätzt man die Hexen Maraskans ganz richtig als eine der wenigen Gruppierungen ein, die es gelernt haben, sich relativ sicher durch die Zonen der dämonischen Mutationen und des *Heerbanns der friedlichen Schwestern* zu bewegen. Auch weiß man um die Zerstrittenheit der Hexen, deren ursprünglicher Zirkel der *Rächerinnen Lycosas* sich in zwei weitere aufgespalten hat, die *Schwestern des Heerbanns* und die *Töchter des Srf'Srf*. Von diesen drei Gruppen werden überhaupt nur die Schwestern des Heerbanns, die ihrerseits Garethjas und Haffajas bekämpfen, nicht als Feinde der Schöpfung angesehen. Allerdings ist die "diplomatische Situation" zu den *Schwestern* denkbar schlecht, nachdem eine erste Annäherung im Jahr 1032 BF auf Grund eines Missverständnisses mit dem Tod eines Studiosus endete. Man traut den verschlossenen Frauen keinen Spann weit über den Weg, schielt aber auf deren Verständnis des Heerbanns. Falls denn eines Tages tatsächlich ein fruchtbarer Gedankenaustausch zwischen Hexen und Schule begänne, wäre dies ein guter Tag für Maraskan.

Bei einem kürzlich stattgefundenen Scharmützel im Dschungel konnte man einer Rächerin Lycosas habhaft werden. Der Plan ist nun, die über einen GRANIT UND MARMOR oder anderweitig gebändigte Hexe den verfeindeten Schwestern des Heerbanns zum Geschenk zu machen. Hierbei ist die Schule auf tatkräftige Hilfe der Helden angewiesen, kann aber logistisch, finanziell und mit Informationen aushelfen. Zunächst muss herausgefunden werden, wo man die Schwestern finden beziehungsweise auf welchem Weg man Kontakt herstellen kann. Hier bietet sich einerseits der Ort an, an dem einst der Studiosus sein Leben lassen musste. Statt einer Reise in den Dschungel können Sie aber auch die zu den Schwestern gehörende, eigeborene *Pryxla* ins Spiel bringen, die bedeutend weniger menschenscheu als ihre Schwestern ist. Hier gestaltet sich das Auffinden der Hexe als schwierig, interessanterweise kann aber zum Beispiel ausgerechnet die *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* – auf Anfrage – Informationen liefern. Da Pryxla am besten in Tuzak zu finden ist, steht dann eine Reise dorthin an. Und auch die Gegenseite schläft nicht: Die Rächerinnen Lycosas wollen ihre Schwester zurück, und vielleicht nehmen auch die Töchter des Srf'Srf, die noch eine Rechnung mit der gefangenen Hexe offen haben, die Spur des *Geschenks* auf und wähnen die zur Bewachung abgestellten Helden als schwächste Gegner.

Unförmiger entlaufen!

Das Gefahrenpotenzial eines Unförmigen wurde katastrophal unterschätzt: *Kaspajin*, ein junger Mann aus einem Weiler im Binnenland, ist einer der wenigen mutierten Menschen. Die Mutation zeigt sich bei ihm in einer sehr langsam voranschreitenden Verflüssigung der Extremitäten, die mit deren zunehmender Transparenz einhergeht. Als Versuchsobjekt der Schule erlitt er in den letzten zwei Monaten wahre Höllenqualen und verstand nicht, warum man ihm das antut. Doch kürzlich mutierte Kaspajin in seiner Zelle weiter und erhielt dadurch eine absonderliche neue Fähigkeit, wenngleich er sie nur unter großen Schmerzen nutzen kann: Er kann sich in zwei Richtungen gleichzeitig bewegen, um dann zu entscheiden, welche der beiden neuen Positionen tatsächlich eingenommen werden soll. (Auseinandersetzungen mit ihm werden ähnlich wie ein DUPLICATUS dargestellt und gehandhabt: Das zuerst gewählte Ziel ist stets das falsche.) Auf diese Weise und mit einer gehörigen Portion Glück konnte er aus dem Schulgebäude fliehen, verletzte jedoch in seiner Not einen der anwesenden Adepten schwer. Seither versteckt er sich in Sinoda, und ihm sind einige der Magier dicht auf den Fersen. Die Helden können folgendermaßen ins Spiel gebracht werden:

Sie werden von der Schule gebeten, einen gefährlichen Unförmigen zurückzubringen, dessen Fähigkeiten nur grob beschrieben werden können. Sehr wahrscheinlich wird man den Helden nichts oder nichts Wahres über das Schicksal der Unförmigen im Schulkeller erzählen, insbesondere wenn es sich bei den Helden nicht um Maraskaner handelt.

Die Helden scheuchen Kabaljin in ihrer Unterkunft auf, woraufhin er sie um Schutz vor den Magiern bittet. Er wird kein Blatt vor den Mund nehmen, so dass seine Erzählungen die Schule in keinem guten Licht erscheinen lassen.

So oder so bietet dieses Szenario den Raum für allerlei moralische Verwicklungen.

AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Horte magischen Wissens

Die Magierakademien Aventuriens, Band II

Redaktion: Uli Lindner

Mächtige Zauberei, große Geheimnisse und unvorstellbare Relikte der Vergangenheit – all dies verbindet der Aventurier mit dem Begriff *Magierakademie*. Über ganz Aventurien verstreut liegen diese Stätten der Ausbildung arkan begabter Zöglinge, die Stoff für Legenden und Geschichten sind. Aber was geht wirklich hinter den Mauern der Magierakademien vor? Horte magischen Wissens ist der zweite Band, in dem die aventurischen Magierakademien im Detail vorgestellt werden. Wie läuft die Ausbildung der Scholaren ab? Wie erhält man Zugang zu den umfangreichen Bibliotheken? Welche Dienstleistungen kann man für welchen Preis erhalten und welche dunklen Geheimnisse ranken sich um die Akademie? Neben der Bereicherung des Hintergrundes von Helden-Magiern soll dies vor allem der Aufbereitung der Akademien als Schauplätze für Abenteuer dienen.

Der vorliegende Band enthält die ausführliche Beschreibungen von 15 Lehranstalten. Die einzelnen hierbei behandelten Akademien sind: Andergast, Drakonia, Elenvina, Fasar, Gerasim, Grangor, Khunchom, Kuslik, Mirham, Neersand, Nostria, Olport, Rashdul, Sinoda und die *Sulman al'Nassori*, das Schulschiff der Khunchomer Magier. Jede Beschreibung wird um Bodenpläne und weitere Karten ergänzt.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu den aventurischen Magierakademien für Spieler und Spielleiter. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* und die *Geographia Aventurica* benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere *Wege der Helden* und *Wege der Zauberei*, ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 30,00 [D]
9 783868 890624

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-062-4

12061

Das Schwarze Auge

Horte magischen Wissens

Vom Spiel an den Magierakademien Aventuriens

Für Meister und interessierte Spieler aller Erfahrungsstufen

