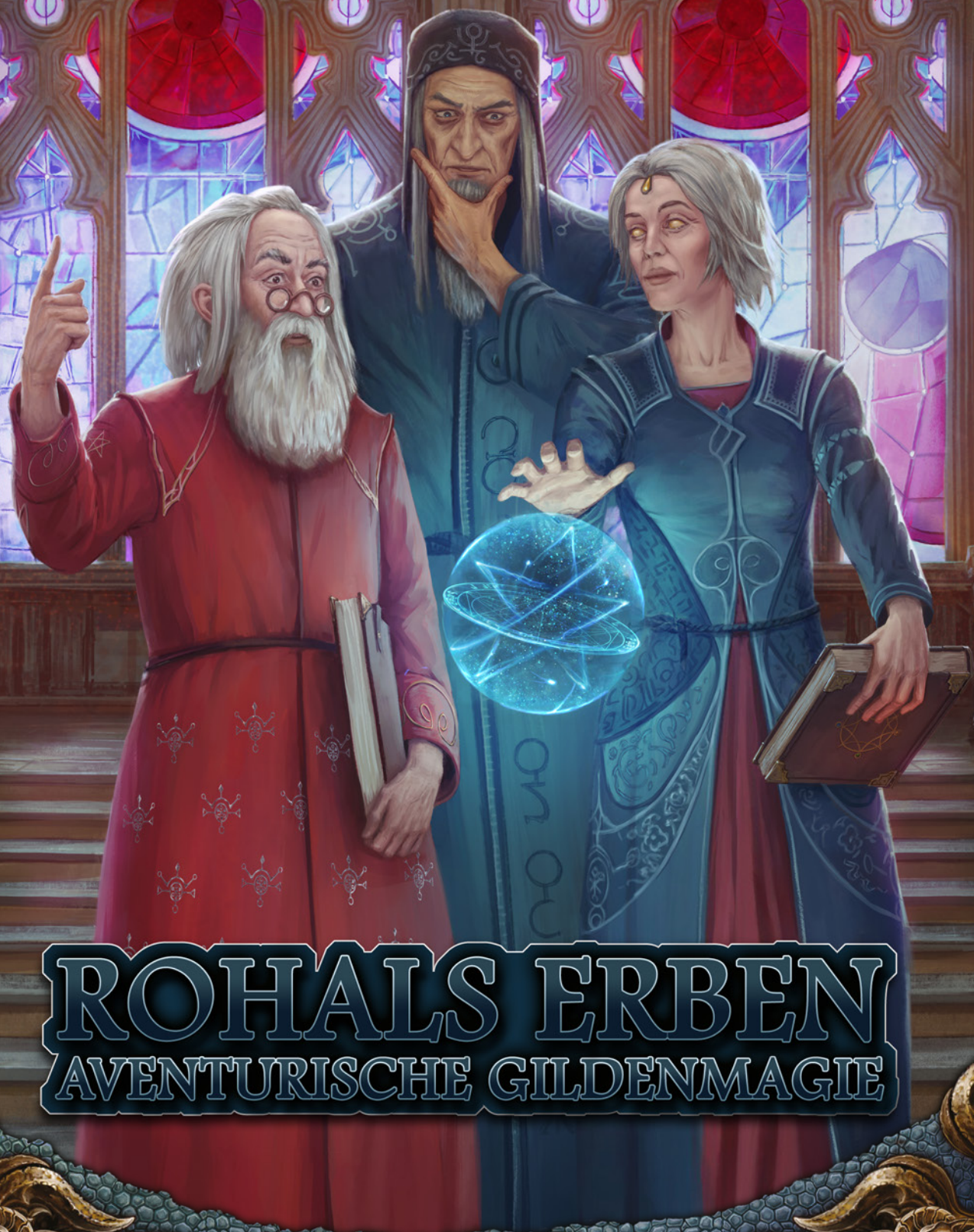


Das Schwarze Auge



ROHALS ERBEN

AVENTURISCHE GILDENMAGIE



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch,

nach Konzepten von Tara Flink, Nikolai Hoch und Jasmin Neitzel

Autoren

Marcel Blex, Christian von Cramer, Annelie Dürr, Fred Ericson, Tara Flink, Julian Härtl, Nikolai Hoch, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Kilian Lieb, David Lukaßen, Thorsten Most, Diana Rahfoth, Alex Spohr, mit Beiträgen von Simon Flöther, Marie Mönkemeyer und Stephan Pongratz, mit Texten von Thomas Römer aus „Die Magie des Schwarzen Auges“

Lektorat

Nikolai Hoch, Stephan Pongratz

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke, Elisabeth Erdmann, Fífa Finnsdóttir, Christof Grobelski, Carl Hassler, Florian Häckh, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Christina Kraus, Luisa Lammer, Verena Lattanzi, Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Vincent Modler, Nathaniel Park, Luisa Preissler, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Kim van Deun, Ramona von Brasch, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Michael Witmann, Karin Wittig, Carina Wittrin

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

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

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Printed in EU 2022

Mit Dank an Melanie Blex, Corinna & Ronja, Christian Dieling, Nils Einsfelder, Jens-Gerrit Evers, Petra Flink, David Gottschall, Jan Kampen, Bastian Klein, Mischa Krause, Julian Lange, Claas Rhodgeß, Lisa Trautmann, Dennis Weigt, Steffen Winkler und Marie Wittek

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	1. Obergeschoss	72
Die Welt der Gildenmagier	7	2. Obergeschoss	72
Ein Überblick über das Thema	8	3. Obergeschoss	73
Medienhinweise	9	4. Obergeschoss	73
Die Magie der Gildenmagier	9	Dachgeschoss	73
Kleines Magierglossar	11	Das Institut der Arkanen Analysen	73
Das Aventurien der Magier	13	Forschung am IAA	74
Magierakademien Aventuriens	13	Zu Gast am IAA	75
Die Gilden der Magier	20	Das IAA und andere Akademien	75
Die Gilden heute	21	Magische Forschung	76
Zweitstudium & Gildenwechsel	22	Sitten und Gesetze – Was ist erlaubt?	76
Die Weiße Gilde	23	Finanzierung und Veröffentlichung	76
Die Graue Gilde	25	Forschungen zu Karmakorthäon und Sternenfall	77
Die Schwarze Gilde	26	Zwischen Sikaryan und Nayrakis	77
Gildenlose Magier	29	Entwicklung neuer Zauber und Rituale	78
Die Lebensweise der Magier	31	Forschung am Rande der Weißen Gilde	78
Alltag	36	Weitere ausgewählte Forschungsfelder	79
Alltag an den Akademien	37	Forschende Helden	79
Private Lehrmeister	38	Gildenmagische Orden	80
Magie im Alltag	39	Anconiter (FCA)	81
Sprache & Schrift	40	Bund der Schatten (Schatten)	82
Sprachen	40	Draconiter	82
Schriften	40	Die Grauen Stäbe (ODL)	83
Welche Sprachen und Schriften lernt ein Magier?	42	Kabinet der Herrschaft	84
Sprachgebrauch	42	Ordo Mephalis (OM)	85
Das geschriebene Wort	43	Orden vom Pentagramm zu Vinsalt	86
Redensarten & Aberglaube	44	(OPV, Pentagrammorden)	86
Jahreslauf	45	Orden der Pfeile des Lichts (Pfeile des Lichts)	86
Bedeutende Daten und Feiertage	45	Orden der Schlange der Erkenntnis (SHI)	88
Zusammenkünfte der Magierschaft	47	Rohalswächter (OCR)	88
Hierarchie	48	Schwesternschaft der Mada	89
Die Führung der Gilden	48	Qabalyim	90
Gildenämter	48	Die Nachtwinde	90
Akademische Ämter	49	Die Töchter Niobaras	91
Akademische Grade & Ränge	50	Die Erben der Gräber	91
Ehrungen der Gildenmagie	51	Andere Qabalyim	92
Kleidung & Tracht	52	Religion & Weltsicht	93
Gesetzliche Kleidungsvorschriften	52	Religion	94
Kleidungsstile	54	Innerhalb des Zwölfgötterglaubens	94
Lebensunterhalt	55	Innerhalb anderer Religionen	97
An den Akademien	55	Obskure Gottheiten	98
Gildenmagier als Dienstleister	57	Philosophie	99
Reisen als Gildenmagier	60	Madas Frevel und die Schuldfrage	99
Rechte & Pflichten	61	Bei Magiern verbreitete Philosophien	100
Der Codex Albyricus	61	Magie und Macht	101
Das Gareth Pamphlet	64	Rang & Namen	103
Was denken ... über ...	65	Bedeutendste Persönlichkeiten	104
Aus Eins mach Drei – Ein Magierturm	67	Saldor Foslarin	
Einleitung	67	Convocatus primus der Weißen Gilde	104
Bewohner	68	Salpikon Savertin	
Weiße Gilde	69	Convocatus primus der Schwarzen Gilde	104
Graue Gilde	70	Ashtarra Okharim	
Schwarze Gilde	70	Convocata prima der Grauen Gilde	105
Kellergeschoss	72	Yppolita von Gareth	
Erdgeschoss	72	Schwester der Kaiserin, Prinzessin des	

Mittelreichs	105
Hasrabal ben Yakuban	
Sahib al'Sitta und Sultan Goriens und Rashduls	106
Madra saba Yakuban	
Prinzessin Khunchoms	106
Thomeg Atherion	
Erzmagier und Erhabener von Fasar	107
Rakorium Muntagonus	
Erzmagier und Saurologe	107
Praiowine Westfar zu Methumis	
Spektabilität am IAA (Weiße Gilde)	108
Robak von Punin	
Spektabilität am IAA (Graue Gilde)	108
Rhayodan de Porcupino	
Spektabilität am IAA (Schwarze Gilde)	109
Sirdon Kosmaar	
Spektabilität der Akademie der	
Hohen Magie zu Punin	109
Weitere Personen	110
Spektabilitäten	113

Mythos & Historie 116

Die Geschichte der Gildenmagie	117
Geschichtsschreibung	117
Frühgeschichte	119
Nahe Vergangenheit	121
Die Gegenwart	123
Herrschaft der Heptarchen	127
Was weiß mein Held über die aventurische Gildenmagie?	129
Lebendige Geschichte	130

Helden aus der Welt der Gildenmagie 132

Heldenhintergründe aus der Welt der Gildenmagie	133
Motivation	133
Hintergrundereignisse	134
Zaubertricks	136
Zaubersprüche	138
Rituale	138
Gildenprägungen	139
Gildenprägungen der Magiergilden	139
Gildenprägungen (Ausrichtung)	140
Vor- und Nachteile	141
Neue Vorteile	141
Magische Ränge	141
Magische Titel	142
Auszeichnungen	142
Neue Nachteile	143
Magische Ränge	143
Strafen	143
Neue Sonderfertigkeiten	144
Herbarium	147
Professionen	151
Dämonenjägerin	151
Erzmagus	152
Ghulforscherin	153
Gildenmagische Abenteurerin	154
Hofmagier	155

Leibmagier	155
Magische Ermittlerin	156
Puniner Magietheoretikerin	157
Reisender Elfenmagier	158
Forschungsprojekte	158
Die schriftliche Fixierung von Zaubersprüchen	161
Basiliusprüfung	161
Themengruppen	163
Terra Incognita – Die Forschungsexpedition	163
Tatwaffe? Magierstab! – Magische Ermittler	163
Im Elfenbeinturm – Das Kollegium einer Magierakademie	163
Ins Herz der Finsternis – Geister- und Dämonenjäger	163
Non scholae, sed vitae discimus – Zauberschüler	164
Spieltipps	165

Index 166

Mysteria & Arcana 168



Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei den Regeln zur Zauberwerkstatt^{AMA081}.
AMA – Aventurische Magie

Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu **Mysteria & Arcana** ab Seite 168 ist den Meisterinnen vorbehalten – oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden viele Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise aus diesem Teil des Buches aufgenommen. Die Orientierung sollte der Meisterin anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leichtfallen.



Vorwort

Hochverehrte Collegae, seit den Anfängen von **Das schwarze Auge** sind Magier und ihre Akademien nicht mehr wegzudenken. Angetrieben durch ihre unermüdliche Neugier, die astralen Kräfte zu verstehen und sich zunutze zu machen, haben sie Aventurien manchen Fortschritt gebracht, aber auch nicht selten für großes Unheil gesorgt.

Die Spielhilfe **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** soll euch ein Leuchtfeuer sein, um die faszinierende, aber bisweilen auch komplex gewachsene Welt der Gildenmagier zu betreten, zu ergründen und in eurem Aventurien lebendig werden zu lassen.

Wir hoffen, dass sie dir als Meisterin eine Inspirationsquelle ist. Wir haben viele Informationen zum Leben an den Akademien und den spannendsten Nichtspielercharakteren aus der Welt der Gildenmagie zusammengetragen, die du in deine Abenteuer einfließen lassen kannst. Du erfährst von mysteriösen Orden, die Verbündete oder Feinde deiner Helden werden können, von ungelösten Geheimnissen, die deine Spieler vielleicht ergründen wollen, und von Ehrungen und Positionen, die deinen gildenmagischen Helden ein Ziel und Ansporn sein mögen.

Gleichzeitig soll diese Spielhilfe dir, lieber Spieler, helfen, deinen Gildenmagier noch detaillierter auszugestalten. Wie war es für ihn mit Madas Gabe aufzuwachsen, wie wurde seine Begabung entdeckt? Was hat er in seinem Alltag an der Akademie erlebt? Welchen Pflichten, Gremien und Institutionen muss er sich beugen? Und wie kann er in der wissenschaftlichen Welt Fuß fassen oder einem Orden beitreten?

Wir wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre! Mada und Hesinde mit euch!

Tara Flink und Nikolai Hoch (für die DSA-Redaktion),
an einem verhangenen Juli-Tag im Jahr 2022

Eine kurze Gebrauchsanweisung

Willkommen in den ehrbaren Hallen der Magiergilden, willkommen in der Welt der hesindegefälligen Forschung!

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass du mit dem **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** vertraut bist und dir bereits dank der Lektüre des **Aventurischen Almanachs** einen Überblick über die Spielwelt Aventurien verschafft hast. Diese Spielhilfe stellt nun die Welt der Gildenmagier innerhalb dieser Welt vor, mit Details zum Werdegang eines Magiers, dem Leben an den Akademien und zu Orden und Personen.

Der Band **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** richtet sich, wie auch andere Spielhilfen, sowohl an Meisterinnen, die Abenteuer mit Bezug zur Gildenmagie

leiten wollen, als auch an Spieler, die gildenmagische Helden ins Abenteuer führen.

Wie ist der Band aufgebaut?

Der Aufbau dieses Buches folgt dem des **Aventurischen Almanachs**, damit du dich leicht zurechtfinden kannst. Du wirst die gleiche Kapitelstruktur finden und viele Abschnitte innerhalb eines Kapitels auf Anhieb wiedererkennen. Die Beschreibungs-dichte ist in diesem Band jedoch deutlich höher. Du wirst zu vielen Themen Genaueres erfahren, was wir in der zugrundeliegenden Weltbeschreibung der besseren Übersicht halber ausparen mussten.

Wo fange ich an?

Am besten beginnst du am Anfang des Buches mit der Lektüre. Die Spielhilfe beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, sodass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom **Inhaltsverzeichnis** (siehe Seite 4) oder dem **Index** (siehe Seite 166) ausgehend direkt zu für dich besonders spannenden Kapiteln oder Abschnitten blättern.

Was weiß mein Held?

Dieses Buch richtet sich vornehmlich an die Spieler, denn die meisten Aventurier verfügen nicht annähernd über das Wissen, das in diesem Band zusammengetragen ist. Selbst gelehrten Charakteren bleiben viele Geheimnisse der arkanen Welt verschlossen.

Darüber hinaus sind auch Magier nicht selten stark auf ihre eigene Gilde und das persönliche Forschungsinteresse spezialisiert. Ein Weißmagier mag sich gut mit den Strukturen innerhalb seiner Gilde auskennen, wird jedoch wahrscheinlich kaum etwas über die Interna der Schwarzen Gilde wissen. Natürlich sollte aber ein Held, und sein Spieler umso mehr, mit Informationen zu seiner Akademie, seiner Gilde und seinem Interessensfeld versorgt sein, um diese ins Spiel einbringen zu können. Über welche Informationen genau eure Helden verfügen können, spricht ihr am besten gemeinsam mit euren Mitspielern und der Meisterin ab. Hilfestellung bietet außerdem der Abschnitt **Was weiß mein Held über die aventurische Gildenmagie?** auf Seite 129.

Wie kann ich einfach losspielen?

Mit den Informationen im Kapitel **Helden aus der Welt der Gildenmagie** ab Seite 132 kannst du einen eigenen Helden und seinen Hintergrund selbst erstellen oder einen verdienten Recken Neues lernen lassen. Hier findest du neue Professionspakete für brillante bis legendäre gildenmagische Helden, einige neue Sonderfertigkeiten, Zaubertricks, Zauberei und vieles mehr.

DIE WELT DER GILDENMAGIER

»Was ist also das besondere an der ars magica, der Zauberkunst der Gildenmagie, wo es doch so viele Traditionen gibt, deren Scholaren durchaus erstaunlich potente und mit hoher Kunstfertigkeit versehene astrale matrices weben können? Die filiae satuariae nutzen ihre Gefühle, um Zauber zu verstärken und schreckliche anathemae denen aufzuerlegen, die sie als ihre Feinde sehen. Die Druides sind Meister der magica controllaria und das mandra der fey bewirkt erstaunliche Dinge in der magica elementaria.

Was den Magus und die Maga von all diesen unterscheidet, ist der grenzenlose Ansatz beim Studium der Magie. Auch wenn jeder Adept und jede Magistra jeweils nur einen begrenzten Teil der Gesamtheit dessen, was die Magie ausmacht, kennt, so ist das Wissen der Summe aller Magi und Magae größer als das jeder anderen Zaubertadition, die in diesen Landen seit der Zeit der Hochelfen existierte. Die Conclusio, warum dies so ist, findet sich in der unbändigen Neugier und dem Streben nach neuen Erkenntnissen.

Ad primo ist dies durchaus anders, denn das Wissen, um das es geht, ist komplex und mächtig. Deshalb ist zunächst das Erlernen fundamentaler Fähigkeiten durch Studium und praktische Repetition essenziell. Hierin unterscheiden sich die Traditionen zwar partiell, aber nicht in toto. Doch anschließend wird der Unterschied offenbar: Während in den meisten Traditionen der in diesem Begriff schon verankerte Hang zum Bewahren des Bewährten und dem Schreiten in sicheren, aber ausgetretenen Pfaden verbreitet ist und nur wenige ihre Gedanken über die Grenzen des Tradierten hinwegfliegen lassen, ist es an den Akademien der Gilde gerade die wichtigste Forderung, neue Spielarten der ars magica zu ersinnen, zu erforschen, zu erproben und schließlich auch zu lehren, so wie es Nandus wohlgefällig ist.

Da das Fordern recht ist, das Vorangehen aber nur billig, will ich in diesem Werk selbst präsentieren, was ich an magischem Wissen erschlossen habe, auf dass der fähige Geist sich daran erfreue und seine Möglichkeiten erweitere. Doch caveat: Das Scheitern an einer noch zu hohen Hürde sollte nicht zu Zorn verleiten, sondern Ansporn sein, besser zu werden, bis man sie meistert.«

—aus dem Vorwort von Rohals Systemata Magia, Ausgabe um 595 BF



Ein Überblick über das Thema

Aventurien ist eine magische Welt, Ihr liegt die Astralenergie, auch Sternenkraft (tul.: *ashtra*), zugrunde, die alle Sphären durchdringt und durch die jede magische Handlung gespeist wird. Ob diese Kraft von Beginn der Schöpfung an vorhanden war oder erst durch Madas Frevel oder die Zerstörung der Zitadelle der Kraft in die Welt trat, ist Gegenstand kosmologisch-philosophischer Debatten (siehe Seite 99).

• Auch die geächtete Blutmagie wandelt die Lebenskraft lediglich in Astralkraft um.

Fakt ist jedoch, dass die Astralkraft überall in Aventurien präsent ist, wenn auch nicht an jedem Ort (oder zu jeder Zeit) gleich stark. Doch sie ist bei weitem nicht jedem zugänglich. Manche Menschen werden vom Schicksal mit der „Gabe der

Magie“ gesegnet, verfügen also über die angeborene Fähigkeit, Astralenergie in ihrem Körper anzusammeln und für magische Handlungen zu nutzen. Ohne eine entsprechende Förderung verkümmert diese Gabe jedoch und kann bestenfalls eingeschränkt und intuitiv eingesetzt werden. Daher unternehmen die Magiergilden, allen voran die Mephaliten und der Orden vom Pentagramm, Anstrengungen (siehe auch Seite 85 und 86), um die seltenen magiebegabten Kinder aufzuspüren und zu unterweisen. Auch andere Zauberer, etwa Hexen und Druiden, suchen auf diese Weise nach Schülern und Nachfolgern, jedoch geschieht dies weit weniger strukturiert als bei den Gildenmagiern.

Dies ist ein Grund dafür, warum die gildenmagische Art, Magie zu wirken (siehe vor allem Seite 9), eine der am verbreitetsten ist. Der andere ist, dass sie in den meisten Reichen der Menschen die angesehenste Form der Magieanwendung darstellt. Von allen Traditionen ist sie weiterhin diejenige, die am stärksten mit der weltlichen Macht verzahnt ist. Kaiserin  Rohaja und  Khadan-Horas (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 205) unterhalten daher jeweils drei Hofmagier, und auch viele andere Herrschende nutzen die gelehrte Beratung oder den Schutz durch die astralen Kräfte eines Leibmagiers. Daneben bekleiden Gildenmagier weitere hohe Ämter oder Offiziersposten in den Heeren verschiedener Reiche, sodass der soziale Aufstieg dem magiebegabten Spross deutlich leichter fällt als seinen unmagischen Geschwistern. Aus diesen Gründen suchen Eltern, die eine magische Begabung bei einem ihrer Kinder vermuten, häufig von sich aus eine Akademie auf. In manchen Regionen Aventuriens gilt all dies selbstverständlich nur eingeschränkt. Sei es, weil dort keine bis kaum Gildenmagier leben (zum Beispiel auf den Waldinseln oder in den Steppen des Nordens), sei es, weil andere Zaubertemperaturen ein höheres Ansehen genießen, wie die Druiden in Andergast, oder weil man der Gildenmagie misstrauisch gegenübersteht, wie in Aranien, wo Hexen die gesellschaftliche Stellung einnehmen, die Gildenmagiern andernorts zu Teil wird.

Madas Gabe als Familienerbe

Die äußerst selten auftretende magische Begabung kann manchmal von den Eltern an ihre Kinder weitergegeben werden. Ein Beispiel für dieses Phänomen sind Magierdynastien, in denen Magiebegabung besonders häufig auftritt. Eine Wahrscheinlichkeit, mit der ein Kind Zauberkundiger selbst befähigt ist, Magie zu wirken, lässt sich jedoch nicht festlegen.

Beispiele für Magierdynastien sind:

- di Madjani (Almada; Oberhaupt: Valdemoro von Streitzig-Madjani)
- Gilindor (Liebliches Feld; Oberhaupt: Hesindiane Gilindor)
- K'Hestofer (Al'Anfa; Oberhaupt: Belladonna K'Hestofer)
- Okharim (Khunchom; Oberhaupt: Khadil Okharim)
- Sheynuchanim (Rashdul; Oberhaupt: Shantir al'Jamil)
- Yakubanim (Rashdul, Gorien; Oberhaupt: Hasrabal ben Yakuban)

Die Magierdynastie der **Nachtschatten** (derzeit nur *Okandu Nachtschatten*) wird durch Adoption fortgesetzt. *Rafim Bey* (siehe Seite 114) begründet derzeit eine neue Magierdynastie.



»Explizit hervorzuheben ist, dass die Gildenmagie als einzige Zaubertemperatur versteht, was sie tut. Diese analytische Herangehensweise unterscheidet uns von allen anderen Traditionen.«

—Asterion Barratos, Puniner Magietheoretiker

In den meisten Regionen genießen Gildenmagier hohes Ansehen und Privilegien, haben aber auch damit einhergehende Pflichten (siehe Seite 61). Mitglieder dieses Personenkreises unterscheiden sie einerseits in ihrer internen Hierarchie, die sich in zahlreichen Titeln und Ämtern (siehe Seite 48) ausdrückt, und in ihren magischen Traditionen – und andererseits in der straffen Struktur, der sie unterliegen. Die überwiegende Mehrheit aller Magier sind in den drei Magiergilden (siehe Seite 20) organisiert, die ab 595 BF nach dem Auseinanderbrechen der Großen Magierzunft entstanden. Eines der Standbeine der Gilden bilden die Akademien, an denen auch die Ausbildung der meisten angehenden Magier erfolgt. Daneben lehren auch private Lehrmeister, die bisweilen in Zirkeln organisiert sind, die gildenmagische Tradition. Ihre Schüler legen die Abschlussprüfung dann allerdings in aller Regel an einer Akademie ab. Das zweite Standbein der Gilden sind ihre Orden (siehe Seite 80), die den Gilden für unterschiedliche Aufgaben dienen.

Medienhinweise

Filme und Serien

- Filme aus dem Harry Potter-Universum
- Der Drachentöter (1981)
- Krabat (2008)
- Earthsea – Die Saga von Erdsee (2004)
- Merlin (1998)
- Das letzte Einhorn (1982)
- Duell der Magier (2010)

Musikuntermalung

- Fantasia (Disney, 1940)

Bücher

- Der Zauberlehrling, Johann Wolfgang von Goethe
- Harry Potter-Romane, J. K. Rowling
- Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett, speziell mit Rincewind als Hauptfigur
- Die Magier von Erdsee, Ursula Le Guin
- Krabat-Sage und ihre Interpretationen, bspw. Otfried Preußler
- sämtlicher historischer und moderner Merlin-Stoff, beispielsweise von T. A. Barron
- Aleister Crowley (Biografien etc.)

Publikationen von Ulisses Spiele

- In den Regelpublikationen **Aventurische Magie I – III** findest du alle notwendigen Regeln, um einen Gildenmagier für DSA 5 zu erstellen.
- **Sphärenklang Rohals Erben** ist die stimmungsvolle musikalische Untermalung zur Welt der Gildenmagier.
- **Dämonenmacht & Sternenkraft** ist eine Abenteueranthologie, die die Spielhilfe Rohals Erben

begleitet. Die drei Abenteuer des Bandes sind jeweils im Umfeld einer der drei Gilden angesiedelt.

- In dem Soloabenteuer **Die Verschwörung der Magier** kannst du einen Magier spielen, der kurz vor seiner Abschlussprüfung eine Verschwörung in der Magierakademie in Lowangen aufdeckt.
- Es gibt zahlreiche ältere DSA-Abenteuer und Kampagnen, in denen Gildenmagier vorkommen oder sogar eine zentrale Rolle spielen. Beispielsweise ist der Antagonist der legendären Borbarad-Kampagne ein Gildenmagier, insbesondere in *Rohals Versprechen* und *Schatten im Zwielicht* wird das Thema weiter vertieft. In dem Abenteuer *Im Schatten des Elfenbeinturms* können Spielerhelden an der legendären Basiliusprüfung teilnehmen. Einen Blick wert sind auch das Solo-Abenteuer *Ein Stab aus Ulmenholz*, die Anthologie *Sphärenkräfte* oder das Abenteuer *Krieg der Magier*.



Die Magie der Gildenmagier

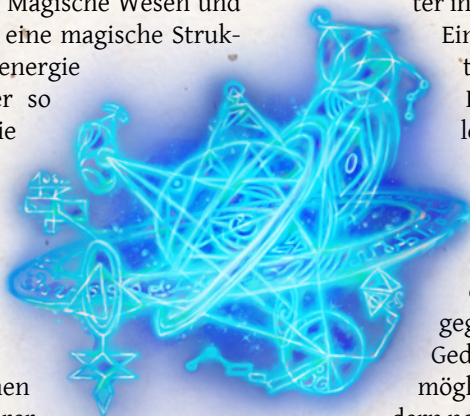
Gildenmagier versuchen, die Welt der Magie mit ihrem Verstand zu durchdringen und nicht nur zu verstehen, wie sie einen magischen Effekt verursachen können, sondern auch, wie dieser Prozess genau funktioniert. Ihre Herangehensweise entstammt einer jahrhundertelangen Vermischung der gildenländischen Zauberei mit tulamischen und elfischen Einflüssen. Die Welt besteht für sie aus astralen Mustern, die das Wesen allen Lebens, aber auch aller Dinge und sogar das Nichtstoffliche (z. B. Gedanken), ausmachen. Mit geeigneten Zaubern können sie diese Muster sichtbar machen, sodass man sie studieren und durch Zauber auch manipulieren kann.

Aventurisch unterscheiden die Gelehrten drei Bausteine: Körper, Astralleib und Seele. Der Körper ist die rein aus den Elementen geformte und eher grobe Struktur, die sowohl Lebewesen wie auch Objekten gegeben ist und die mit allen fünf Sinnen erfahren werden kann. Der Astralleib ist die feinere, nichtstoffliche Seite, die nur Lebewesen besitzen und in der die geistigen Fähigkeiten

abgebildet sind. Um den Astralleib zu studieren, reichen die normalen Sinne nicht mehr aus, Zauber können hier aber helfen, das Nichtwahrnehmbare wahrnehmbar zu machen.

Lebensenergie und Astralenergie sind Ausformungen der gleichen ursprünglichen Energie, die seit Anbeginn der Zeit die Welt durchströmt: des **Sikaryans**. Dieses wird nach traditioneller Vorstellung als Essenz der Allmutter Sumu interpretiert und ist nach Meinung der Gelehrten für die stoffliche, elementare Seite der Welt verantwortlich. Die mögliche und wenig komplizierte Umwandlung von Astralenergie in Lebensenergie und umgekehrt zeigt ebenfalls den gemeinsamen Ursprung der beiden Kräfte. Als Gegenstück zum Sikaryan existiert das **Nayrakis**, die zweite ursprüngliche Energie. Diese wird als Essenz des Allvaters Los verstanden und ist die Grundlage der Seele eines Lebewesens. Während Körper und Astralleib nach dem Tod vergehen, ist die Seele der Teil, der in die göttlichen Paradiese oder die

Totenreiche eingehen kann. Geweihte besitzen mit ihrer Karmaenergie eine weitere Ausformung des Nayrakis. Die weltliche, stoffliche Seite eines Lebewesens ist mit seiner Lebensenergie verbunden. Magische Wesen und Objekte besitzen zusätzlich noch eine magische Struktur, die ihrerseits mit der Astralenergie verbunden ist und ihren Träger so überhaupt erst magisch macht. Die Astralenergie selbst durchströmt die gesamte Welt, es gibt aber durchaus Orte stärkerer magischer Macht: Kundige Gelehrte wissen um das Geheimnis der Kraftlinien. Diese mächtigen Kraftfäden erstrecken sich über ganz Aventurien und können die Kräfte eines Zauberers in ihrer Umgebung verstärken. Bisweilen treffen zwei oder mehrere dieser Linien aufeinander. Ein solcher Kreuzungs- bzw. Knotenpunkt, Nodix genannt, stärkt die Möglichkeiten jener, die sich auf ihn einstimmen können, außerordentlich. Man findet daher häufig Ritualplätze an Orten solcher Nodices, die von ganz verschiedenen magischen Traditionen genutzt werden. Auf einigen von ihnen wurden manche der älteren Akademien erbaut[•]. Auch die Kraftlinien selbst bieten, je nach Stärke, Möglichkeiten, die aber hinter denen eines Kraftknoten zurückbleiben.



• Beispiele für auf Nodices erbaute Orte, die für die Gildenmagie von Bedeutung sind: das **Pentagrammaton**, das Hauptgebäude der Akademie der Hohen Magie zu Punin; **Borbarads Schwarze Feste** in der Wüste Gor; das **Konzil der Elemente** im Raschtulswall; die **Halle der Metamorphosen** zu Kuslik; der **Nachtschattenturm** in Weiden.

Astralenergie ist an fast jedem Ort Deres vorhanden, doch Zauberfähigkeit ist nur wenigen Wesen gegeben. Ihr Astralleib ermöglicht es ihnen, astrale Kraft zu speichern – die Voraussetzung für das Wirken von Zaubern. In magischen Objekten, wie einem Zauberstab, sind es ebenfalls die astralen Muster, die die Verankerung magischer Fähigkeiten erlauben – und die Fähigkeiten selbst bilden sich ebenfalls in diesen Mustern ab. Da magische

Objekte im Gegensatz zu profanen eine Seite besitzen, die sonst nur Lebewesen zu eigen ist, können sie beispielsweise von einem Astralgeist besessen werden.

Um den Unterschied von Nayrakis und Sikaryan und die von beiden abgeleiteten Energien wissen auch aventurische Magier: Während es ihnen unmöglich ist, mit einem Zauber karmale Effekt zu untersuchen, gelingt es durchaus, Ausprägungen des Sikaryans zu analysieren und zu verändern.

Wie sieht nun Zauberei aus Sicht der Magier aus? Im Kern geht es darum, die Struktur von Körper oder Astralleib mithilfe der eigenen Astralenergie so zu beeinflussen, dass der gewünschte Effekt eintritt. Ein ODEM

oder ANALYS beeinflusst demnach bspw. die Muster des Zauberns selbst, sodass dessen Sicht sich in der Folge verändert und das Erkennen der magischen Muster in Objekten oder Lebewesen ermöglicht.

Ein BALSAM repariert beschädigte Strukturen, ein ADLERAUGE optimiert sie. Ein SALANDER verändert die grundlegende Musterstruktur eines Lebewesens, sodass dieses zu etwas völlig anderem wird, ein FULMINICTUS verändert wichtige Strukturen so, dass durch die Veränderung Schaden entsteht. Ein BANNBALADIN dagegen beeinflusst nur die Muster der Gedanken eines Lebewesens. Es ist sogar möglich, Muster nicht zu verändern, sondern neu zu erschaffen – dies fällt dann in den Bereich der Illusionszauberei, ist aber im Allgemeinen nicht von Dauer.

Wie Magier mit ihrer Astralenergie Einfluss nehmen – vulgo: wie sie zaubern – können Aventurier im *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten* nachlesen.

»Primo: Am Anfang stehe stets und immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr erfolge der Beschluss in das Walten der Welt magisch bewegend einzugreifen.

Secundo: Als nächstes besinne sich der Zauberkundige auf die magische Formel oder Handlung, in welcher selbige die Zaubervirkung eingebunden ist.

Tertio: Hiernach spreche der Zaubernde die Formel aus, ohne Scheu und so laut und vernehmlich, dass sie von jedermann zu verstehen sei.

Quarto: Nun wird der Zaubernde in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, dass nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkraften in die Geschehnisse der Welt einzugreifen vermag, sowie dass sich der Zaubernde mit den astralen Strömungen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zaubernenden und seine Umgebung entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich gar nicht zu zügeln weiß.

Quinto: Wenn die Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.«

—aus dem *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten*, aktuelle Ausgabe

Gildenmagier lernen, mit ihrer Astralenergie ein Muster aus Kraftfäden zu erzeugen, welches seinerseits so auf die Struktur des gewählten Ziels – Astralleib oder

• Zauber und Rituale, die der Wahrnehmung oder Veränderung der Matrix anderer Zauber dienen, wie der ANALYS oder IN-FINITUM, werden dem Formelkanon der Metamagie (bosp.: *Magica theoretica*) zugerechnet.

Körper – wirkt, dass der gewünschte Effekt eintritt, wenn der Zauber gelingt. Die Art und Weise, wie das astrale Muster im Zauber gewebt wird, ist die sogenannte **Zaubermatrix**• (kurz: Matrix; Mehrzahl: Matrices). Beim Zaubern konzentriert sich

der Magier darauf, die Matrix, unterstützt durch Zauberformel und Geste, mithilfe seiner eigenen Kräfte zu erzeugen, indem er die Kraftfäden zum passenden Muster webt. Da zum Wahrnehmen der entstehenden Matrix während des Zauberns eigentlich Hellsichtmagie nötig ist, vermuten viele, dass Gildenmagier die Kraftfäden praktisch blind weben. Doch tatsächlich kann ein Gildenmagier die Kraftfäden genau spüren, solange er sie selbst mit arkaner Energie speist. Die Zaubermatrix ist kein völlig starres Konstrukt. Der Kundige erkennt in ihr Teile, die nur für bestimmte Aspekte des Zaubers verantwortlich sind und mit etwas Aufwand modifiziert werden können. Soll ein Zauber auf größere Distanz wirken, so braucht es dafür keine vollständig neue Matrix; der kundige Magier passt nur den Teil an, der für den Effekt verantwortlich ist. Die Fähigkeit von Gildenmagiern, die Struktur einer Zaubermatrix intensiv zu analysieren, erlaubt ihnen auch, Zauber fremder Traditionen im Detail zu verstehen. Bei intensiver Beschäftigung können sie deren Matrix so anpassen, dass sie zur gildenmagischen Tradition passt.

»Die Königsdisziplin der Metamagie ist unzweifelhaft die Rekonstruktion oder gar Kreation neuer Zauber, sprich die Neuentwicklung einer Matrix – auch, wenn dies auf der Basis bereits bekannter Matrices erfolgt. Meine Arkanofusion der Canti Fortifex und Invercano sei hier nur als für den Laien leicht verständliches Exempel angeführt.«

—Magister extraordinarius Dracon Sturmfels, Puniner Magier, neuzeitlich

Die sehr durchdachte und strukturierte Art der Zauberei, die die Gildenmagier betreiben, ermöglicht ihnen sogar, die Matrix eines Zaubers schriftlich zu fixieren. Diese **Thesis** eines Zaubers lässt sich in Büchern oder Schriftrollen niederlegen, aus denen dann jeder Magier den Zauber erlernen kann (siehe Seite 161). Sie stellt eine letztlich nur für Magier vollständig verständliche Übersetzung der Matrix dar, die meist vielschichtige, komplexe geometrische Formen enthält.

Während die Matrix also die dem Zauber zugrunde liegende Astralstruktur, ergo die Anordnung der Kraftfäden, darstellt, ist die Thesis deren schriftliche Übersetzung in eine dem gildenmagischen Denken verhaftete Form. Auch die Erschaffung von Artefakten lässt sich als Thesis niederlegen. Da hier mehrere Zauber matrices transkribiert werden – neben dem wirkenden Zauber auch noch der ARCANOVI, der den Zauber im zukünftigen Artefakt verankert –, ist die Komplexität jedoch noch höher als bei einem einfachen Zauber.

Kleines Magierglossar

Adeptus/-a (m/w/d): Titel eines ausgebildeten Magiers

Akademie: Magierschule

Alchimie: Die Kunst, aus den Stoffen der Natur durch Bearbeitung potente Substanzen zu erschaffen, beispielsweise Heiltränke. Sie kann magisch, aber auch profan ausgeführt werden.

Allaventurischer Konvent der Magier: regelmäßig stattfindende Versammlung aller Gildenmagier, bei der die Gildenvorstände gewählt werden und wo über diverse Fragen und Probleme diskutiert wird

Akquisor/-in (m/w/d): Magier, der nach magiebegabten Kindern sucht, die sich für eine Unterweisung an einer Akademie eignen könnten

Arkanatio: Abschlussprüfung eines Novizen, die feststellt, ob er bereits zum Wirken von Zaubern in der Lage ist

Astralkraft: auch Sternenkraft, Magie; findet sich auf ganz Dere

Astralleib: Sitz der Seele eines lebenden vernunftbegabten Wesens. Magiekundige können mit ihrem Astralleib eine Verbindung zur Astralkraft aufbauen und so magische Matrizen weben, also zaubern.

Basilius: legendärer Zauberer, der das moderne Bild eines Magiers mitgeformt hat

Candidatus/-a (m/w/d): Magierschüler kurz vor ihrer Abschlussprüfung

Cantus: Fachausdruck (bosp.) für Zauberspruch

Codex Albyricus: wichtiges Gesetzeswerk zur Gildenmagie, das Rechte und Pflichten der Magier festschreibt

Collega (m/w/d, Pl.: Collegae): respektvolle Anrede von Gildenmagiern untereinander

Collegium: alle Magier einer Akademie

Consilium Sinistrae: Entscheidungsgremium der Schwarzen Gilde

Convocatus/-a primus/-a (m/w/d): Gildenvorsteher

Demonstratio: praktische Abschlussprüfung an Magierakademien

Dispens: offizielle Erlaubnis, eine Regel zu brechen, beispielsweise gegen die Kleidervorschriften nach dem Codex Albyricus zu verstoßen; wird durch die Gilde vergeben

Disputatio: theoretische Abschlussprüfung an Magierakademien

Drakhard der Geisterschmied: legendärer Zauberer, gründete den Orden vom Pentagramm zu Vinsalt, Schöpfer der Drakhard-Zinken, meisterhafter Exorzist

Eleve/Elevin (m/w/d): Magieschüler am Anfang ihrer Ausbildung

Examinatio: eine Prüfung; ist von „der Examinatio“ die Rede, ist meistens die Abschlussprüfung am Ende des Magiestudiums gemeint

Gilde: Organisation von Magiern gleicher Gesinnung; mit der Mitgliedschaft sind Rechte und Pflichten verbunden

Gildenlos: Magier ohne Gildenangehörigkeit sind gildenlos

Gildenmagier/-in (m/w/d): Zauberkundiger, der an einer Magierakademie oder als Schüler eines privaten Lehrmeisters die Zauberei in der Tradition der Gildenmagie gelernt hat und umfangreiches theoretisches Wissen über das Wirken von Zaubern besitzt

Hesindedispute: an der Schule der Hellsicht in Thorwal stattfindende Tagung, die von Gildenmagiern initiiert wird, an der aber auch Nichtgildenmitglieder teilnehmen und über wissenschaftliche Fragestellungen diskutieren können

Kophtanim: urtulamidische Tradition von Zauberern, die sich vornehmlich mit Beherrschung, Beschwörung und Illusionsmagie befassen.

Kraftlinie: ein Fluss konzentrierter Astralkraft, der sich von einem Ort auf Dere zu einem anderen erstreckt

Kritische Essenz: ein Schwellenwert für die Konzentration magischer Energie an einem Ort; wird er überschritten, kann es zu unkontrollierbaren und zerstörerischen Effekten kommen

Madas Gabe: die Fähigkeit, Magie zu wirken, benannt nach der Halbgöttin Mada als „Madas Gabe“, da sie nach der gängigen Überlieferung durch ihren Frevel – die Zerstörung der Zitadelle der Kraft – den Sterblichen Magie erst zugänglich gemacht hat

Magus/-a (auch Magier/-in) (m/w/d): eigentlich ein akademischer Grad eines Gildenmagiers, wird oft fälschlich synonym für Adepta/Adeptus verwendet

Magische Tradition: Gruppe von Zauberkundigen, die sich in

Lebensweise und Art, Magie zu wirken, nahestehen. Neben Gildenmagiern zählen Hexen, Druiden, Geoden, Schelme und Elfen zu den bekanntesten magischen Traditionen, es gibt aber noch zahlreiche weitere.

Magister/Magistra (m/w/d): Magier, die an einer Akademie oder als Privatlehrer unterrichten

Matrix (Pl.: Matrices oder Matrizen): individuelles magisches Muster eines Zaubers, anhand dessen man ihn identifizieren und analysieren kann (auch Spruchmatrix oder Zaubermatrix genannt)

Minorium: die ersten sechs Jahre nach dem Ende der Ausbildung, dienen oft als Zeit der eigenständigen Forschung

Modifikation: Veränderung an der Matrix eines Zaubers, die die Wirkung leicht abwandelt, ihm beispielsweise eine größerer Reichweite gibt oder ihn länger wirken lässt

Mundramulim: urtulamidische Tradition von Zauberern, die mithilfe von Arkanoglyphen Gegenstände verzaubern konnten

Nayrakis: eine der zwei Sphärenkräfte, Essenz Los', die die Grundlage der Weltordnung und des göttlichen Wirkens bildet

Nexus (Pl.: Nexus): Knotenpunkt von mehr als zwei Kraftlinien

Nodix (Pl.: Nodices): Knotenpunkt von zwei Kraftlinien

Novize/Novizin (m/w/d): fortgeschrittene Magieschüler, die erste Zauberei wirken dürfen

Pher Drodont: legendärer Drachologe, Experte für den geistigen Kontakt mit magischen Wesen

Probatio: Prüfung der Eignung von Kindern für eine magische Ausbildung

Rigorosum: Prüfung für das Erlangen des Titels Magus/Maga

Rohal der Weise: legendärer Magier und Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens, Begründer der Tradition der Gildenmagier und Initiator des

Codex Albyricus, großes Vorbild vieler Magier

Scholar/-in (m/w/d): inoffizielle Bezeichnung für Magieschüler

Siegel: Gildensiegel; magische Tätowierung, die Gildemagier meistens in ihrer Handinnenfläche tragen und die sie als Gildenmagier und als Abgänger einer bestimmten Akademie ausweist

Sikaryan: eine der zwei Sphärenkräfte, Essenz Sumus', die die Grundlage alles Lebendigen und auch der Astralkraft bildet

Spectatio: Prüfung, ob ein Eleve sich für die weitere Ausbildung an der gewählten Akademie eignet

Spektabilität: Vorsteher einer Akademie

Studiosus/-a (m/w/d): Magierschüler in den letzten beiden Jahren vor Abschluss ihrer Ausbildung, die bereits Zauberei wirken können

Sympathetik: Kunde von Affinitäten verschiedener Materialien, Wesenheiten und Kräfte miteinander. Zueinander sympathetische Objekte erleichtern beispielsweise die Alchimie oder die Artefakterschaffung.

Teclador-Effekt: Benannt nach dem Alten Drachen Teclador, beschreibt der Effekt ein zeitweises oder auch permanentes Erblinden eines Magiers bei der Analyse von Artefakten oder Wesen von enormer magischer Macht mittels der Zauberei ODEM ARCANUM oder ANALYS ARCANSTRUKTUR.

Thaumaturgie: die Kunst, mächtige magische Artefakte und Alchimica zu erschaffen

Thesis: Niederschrift der Matrix eines Zaubers, die durch ein kompliziertes Muster der Visualisierung der Zaubermatrix dient; erleichtert das Erlernen neuer Zauberei

Thesiskern: das Element eines Zaubers, das immer gleichbleibt, auch wenn man ihn modifiziert oder in einer anderen magischen Tradition wirkt

Das Aventurien der Magier

Lehre und Forschung – im gildenmagischen Sinne – gedeihen besonders gut, wo Wohlstand herrscht, der finanzielle Förderung ermöglicht, und wo städtische Strukturen vorhanden sind, die die oft anspruchsvollen Bedürfnisse der Magier befriedigen können. So verwundert es kaum, dass sich die meisten Magier und Magierakademien in den größeren Städten des mittleren und südlichen Aventuriens finden. Dabei ist der überwiegende Teil der aventurischen Magier in einer der drei Gilden (siehe Seite 20) organisiert.

Eine Hochburg der Gildenmagie stellt das Horasreich, genauer gesagt das Liebliche Feld, dar. Acht Akademien, etwa gleichmäßig auf die Graue und Weiße Gilde verteilt, finden sich hier. Kuslik, als einzige Stadt des Kontinents, die über gleich drei Akademien verfügt – darunter mit dem Institut der Arkanen Analysen sogar eine gildenübergreifende Institution –, wird dabei zu Recht als Hort der Bildung angesehen, wozu auch der dortige Haupttempel der Hesindekirche beiträgt.

Im Mittelreich trifft man auf eine ähnliche Zahl magischer Ausbildungsstätten, jedoch über eine deutlich größere Fläche verteilt. Die Streuung der Akademien ist dabei jedoch keineswegs gleichmäßig. Im Herzen des Reiches finden sich gleich mehrere Akademien. Mit Ausnahme Punins gehören die prominentesten Akademien der Weißen Gilde an und sind oftmals eng mit Kaiserhaus und Reich verbunden. In Tobrien, Greifenfurt, Weiden, dem Windhag und dem Kosch hingegen ermöglichen allenfalls wenige private Lehrmeister eine gildenmagische Ausbildung, sodass Magier in diesen Landen ein seltenerer Anblick sind.

Auch in den Streitenden Königreichen sind Gildenmagier außerhalb der Hauptstädte Nostria und Andergast nur vereinzelt anzutreffen. Ebenso wie im benachbarten Thorwal, das zwei Akademien vorweisen kann, führt die geringe Präsenz gildenmagischer Einrichtungen dazu, dass viele magisch begabte Kinder entweder nicht entdeckt werden und die magische Begabung verkümmert oder andere Zaubertemperaturen wie etwa Hexen oder Druiden sich der magisch begabten Kinder annehmen.

Reist man von Thorwal aus ostwärts durch die Lande der Gjalsker und das Reich der Orks, trifft man erst wieder im ehemaligen Svelltschen Städtebund auf Inseln gildenmagischer Forschung und Lehre: Lowangen und Riva. Außerhalb der beiden freien Städte begegnet man jedoch kaum einmal einem Magier, und ebenso verhält es sich in den von wilden Steppen und uralten Wäldern dominierten Nordlanden, wenn man nicht gerade in Gerasim oder Donnerbach weilt. Das Bornland schließlich kann zumindest drei Akademien vorweisen, die in den größten Städten des Bundes liegen.

Auffällig ist, dass im Norden des Kontinents, vom Svell bis ins Bornland, die Graue Gilde dominiert. Vielerorts führt der Austausch mit Elfen und Hexen zu einem offenen und eher praktisch orientierten Akademieleben.

In der Mitte des Kontinents, wo einst die Priesterkaiser regierten und Zauberei verfolgten, dominieren bis heute Einrichtungen der Weißen Gilde, die sich besonders strikt an die Lehrsätze der Zwölfgöttlichen Kirchen hält. In den Ländern der Tulamiden und Novadis dominieren ebenfalls Akademien der Grauen Gilde, während Schulen der Weißen Gilde fehlen. Daneben lehren auch viele private Lehrmeister, denn tulamidische Magier legen oftmals großen Wert auf ihre Eigenständigkeit und hüten ihre Forschungsergebnisse eifersüchtig.

Die magische Kunst der Beschwörung von Elementaren wie Dämonen folgt der Tradition der uraltulamidischen Meister und findet sich hier weit häufiger als im Norden des Kontinents. Daneben sind auch Beherrschungs- und Artefaktmagie prägend für die Lande an Gadang und Mhanadi, und auch einige Chimärologen gehen hier ihren Forschungen nach.

Durch die Magokratien der Vergangenheit ist das Verhältnis von Magiern zur politischen Macht hier ein gänzlich anderes als bei den Nachfahren der Güldenländer. Sultan Hasrabal von Gorien (siehe Seite 106) oder Rafim Bey (siehe Seite 114) vereinen magische und weltliche Macht ebenso wie der Erhabene Thomeg Atherion (siehe Seite 107). Eine Ausnahme bildet dahingehend das Mhaharanyat Aranien. Die Schrecken der Magierkriege (siehe Seite 121) führten zu Furcht und Vorurteilen gegenüber der Gildenmagie, sodass nur die Illusionsschule von Zorgan im Dornenreich zu finden ist. Die Notwendigkeit, ihre Kunst im Verborgenen zu verüben, hat hier dazu geführt, dass sich im Geheimen agierenden Magierzirkel, die sogenannten Qabalyim (siehe Seite 90), bildeten.

Meridiana schließlich ist das Herz der Schwarzen Gilde. Mit den drei Akademien in Brabak, Al'Anfa und Mirham und der Halle der Alchimisten in Mengbilla, deren Oberhaupt dem Consilium Sinistrae angehört, finden sich einige bedeutende Lehrinrichtungen in den großen Städten des Südens. Deren freiheitliche (andere würden sagen skrupellose) Forschungen sind in weit geringerem Umfang an die moralischen Schranken gebunden, die sich die nördlichen Akademien auferlegen. So findet man hier einen offenen Umgang mit Dämonologie, Nekromantie, Golemantie und anderen Spielarten dunkler Zauberei, weshalb Magiern hier oftmals furchtsamer Aberglaube von Seiten des einfachen Volkes entgegenschlägt.

Magierakademien Aventuriens

Im Folgenden sind die bestehenden Akademien Aventuriens nach Gilden und alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Im Anschluss finden sich jene Zauberschulen, die heute nicht mehr existieren. Letztere Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sodass du jederzeit die Ruinen einer seit Jahrhunderten verlassenen Akademie deinen Bedürfnissen entsprechend verorten kannst.

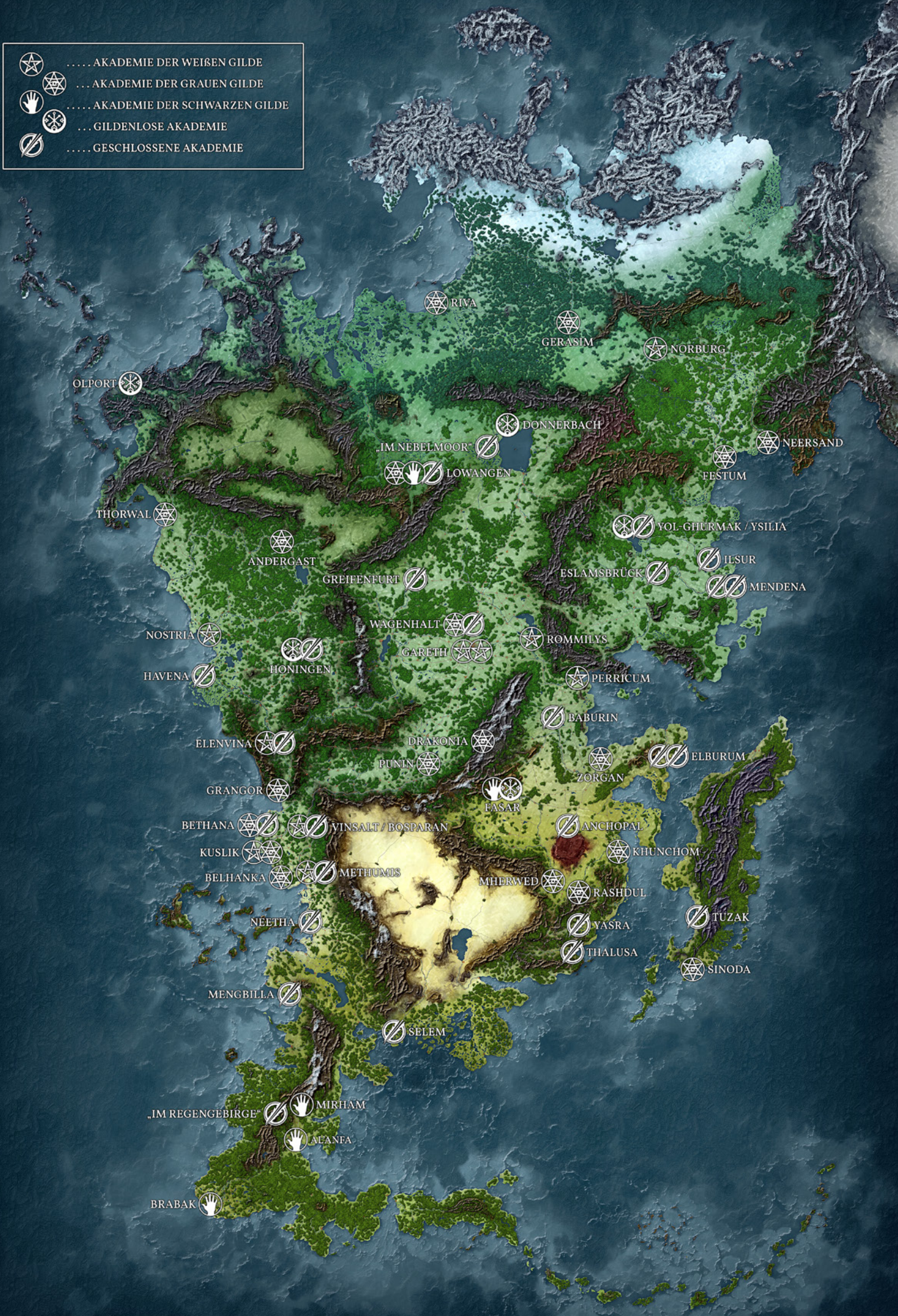
.....AKADEMIE DER WEIßEN GILDE

...AKADEMIE DER GRAUEN GILDE

.....AKADEMIE DER SCHWARZEN GILDE

...GILDENLOSE AKADEMIE

.....GESCHLOSSENE AKADEMIE



OLPORT
THORWAL
NOSTRIA
HAVENA
ELENVINA
GRANGOR
BETHANA
KUSLIK
BELHANKA
NEETHA
MENGBILLA
BRABAK
RIVA
GERASIM
NORBURG
DONNERBACH
IM NEBELMOOR
LOWANGEN
ANDERGAST
GREIFENEURT
WAGENHALT
GARETH
ROMMILYS
PERRICUM
BABURIN
ZORGAN
FASAR
VINSALT / BOSPARAN
METHUMIS
MHERWED
RASHDUL
YASRA
THALUSA
SELEM
MIRHAM
ALANFA
NEERSAND
FESTUM
VOL-GHURMAK / YSILIA
ILSUR
MENDENA
ELBURUM
ANCHOPAI
KHUNCHOM
TUZAK
SINODA

Das **Institut der Arkanen Analysen** zu Kuslik, das selbst keine Scholaren ausbildet und von den drei Gilden gemeinsam betrieben wird, wird auf Seite 73 beschrieben.

Akademien der Weißen Gilde:

Akademie der Herrschaft (Elenvina, 35 Schüler; Spektabilität  *Ruane von Elenvina*): Lehre und Weltsicht sind durch die Nähe zur Praioskirche geformt. Die Fähigkeiten der Beherrschungsmagie dienen der Wahrheitsfindung und nie dem Selbstzweck, was die Forschung limitiert und im Zusammenspiel mit den in den Nordmarken herrschenden Vorurteilen gegen Zauberei die Akademie an den Rand des Ruins geführt hat.

An der **Akademie der magischen Rüstung** (Gareth, 30 Schüler; Spektabilität  *Thiron von Uckelsbrück*) steht man treu zum Kaiserreich und bildet adlige wie wohlhabende Scholaren zu erstklassigen Leibmagiern aus, die durch gesellschaftliche Umgangsformen und profunde Kenntnisse der Antimagie brillieren.

Akademie des magischen Wissens (Methumis, 60 Schüler; Spektabilität  *Hesindiane Gilindor*): Hohe Fördergelder und die Zusammenarbeit mit der Herzog-Eolan-Universität ermöglichen den Hellsichtmagiern rege Forschungstätigkeit – vor allem im Bereich der Magiehistorie. Die Nähe zur Nanduskirche resultiert zudem in Bemühungen zur Volksbildung.

Akademie Schwert und Stab (Gareth, 50 Schüler; Spektabilität  *Saldor Foslarin*): Eiserne Disziplin und militärischer Drill formen Kampfzauberer, die häufig im Reichsheer dienen und selbst unter Weißmagiern als konservativ gelten. Innerhalb der Mauern der Reichsakademie befinden sich der Sitz der *Pfeile des Lichts* (siehe Seite 86) und die Verwaltung der Weißen Gilde.

Akademie von Licht und Dunkelheit (Nostria, 35 Schüler; Spektabilität  *Caibre Arnstätter*): Gegensätzlichkeit und Einklang von Licht und Dunkelheit prägen die Lehre und formen Magier, die im rohalschen Sinne das Gleichgewicht der Welt bewahren und Magie zum Wohle der Menschen wirken wollen.

Anatomische Akademie (Vinsalt, 28 Schüler; Spektabilität  *Nita von den Adlern* als *Rectrix Magica*,  *Harsen von Flarngau* als *Rector Mundanus*): 1014 BF wechselte die eng mit der horasischen Elite verbundene Schule von der Grauen in die Weiße Gilde, wo sie trotz beachtlicher Reputation im Bereich der Heilmagie aufgrund ihrer Forschung an Leichnamen umstritten ist.

Die **Halle der Metamorphosen** (Kuslik, 20 Schüler; Spektabilität  *Iolano Schlangenstab*) plagen trotz hoher Kompetenz in der Verwandlungsmagie Geldnöte und niedrige Schülerzahlen. Die eng mit der Hesindekirche

verbundene Schule gilt in Fachkreisen als sehr konservativ und wenig innovativ.

Halle des Lebens (Norburg, 35 Schüler; Spektabilität  *Maschadawa Patriloff*): Die praktische Orientierung in der Ausbildung und der rege Austausch mit anderen Zaubertemperaturen sowie den Kirchen von Peraine und Tsa haben der pazifistischen Akademie ein hohes Ansehen in der profanen und magischen Heilkunst verschafft.

Informations-Institut (Rommilys, 25 Schüler; Spektabilität  *Praiodane Almira Werckenfels*): Göttertreue und Loyalität zum Mittelreich sind Eckpfeiler der angesehenen Reichsakademie, deren Abgänger im Bereich der Hellsichtmagie brillieren und als Hofmagier und magische Spitzel begehrte Experten der „Informationsgewinnung“ sind.

Die **Schule der Austreibung** (Perricum, 70 Schüler; Spektabilität  *Olorand von Gareth-Rothenfels*) steht dem Noionitenorden der Boronkirche nahe und bringt meisterliche Exorzisten und Seelenheilkundige hervor. Die Antimagier der Reichsakademie gelten als die „schwärzesten Weißmagier“, beschäftigen sie sich doch auch mit Dämonologie, um diese besser bekämpfen zu können.

Akademien der Grauen Gilde:

Die **Akademie der Erscheinungen** (Grangor, 27 Schüler; Spektabilität  *Jikhbar al Kharechem*) besitzt trotz des Wandels zu einer ernsthaften Forschungseinrichtung (Geistererscheinungen und Illusionsmagie) nur eine mäßige Reputation, dafür umso größere Geldsorgen. So ist man gezwungen, durch magische Dienstleistungen sein Bestehen zu sichern.

An der weltoffenen **Akademie der Geistreisen** (Belhanka, 70 Schüler, Spektabilität wechselnd, derzeit  *Kiamu Vennerim*) zählt Kreativität mehr als Bücherwissen. Schwerpunkt der durch häufige Exkursionen ergänzten Lehre stellt die Bewegungsmagie dar. Viele Abgänger entschließen sich zu einem Leben als Weltenbummler.

Die **Akademie der Hohen Magie und Arkanes Institut** (Punin, 49 Schüler; Spektabilität  *Sirdon Kosmaar*) wurde von Fran-Horas vor dessen Thronbesteigung gegründet und gilt zu Recht als führend in der gildenmagischen Forschung. Die Metamagier, Analytiker und Sphärologen haben das Bild von der weltfremden Koryphäe im Elfenbeinturm geprägt. Die bahnbrechenden Forschungsergebnisse werden nur teilweise veröffentlicht. Viele Meister der Vergangenheit und Gegenwart haben ihre Karriere in Punin begonnen, darunter der Verhüllte Meister  *Taphîrel ar'Ralahan* (siehe Seite 111) und  *Robak von Punin* (siehe Seite 108).

An der **Akademie der Verformungen** (Lowangen, 44 Schüler; Spektabilität  *Mayla Mondhaar*) werden

weltoffene Verwandler ausgebildet, die auch in der Heilmagie bewandert sind. Traditionell steht man der elfischen Tradition nahe und ist aufgeschlossen gegenüber der Zauberkunst der Druiden und Hexen. Die Beziehungen zur Halle der Macht waren nie gut und sind seit den durch ✠Oswyn Puschinske verursachten Kämpfen in Lowangen als feindselig zu bezeichnen.

Die **Drachenei-Akademie** (Khunchom, 130 Schüler; Spektabilität 🏹 *Ashtarra Okharim*) wurde 1750 v. BF vom legendären Bastrabun gegründet. Die für ihren phexischen Geschäftssinn bekannte Akademie ist die herausragendste Artefaktschmiede des Kontinents und besitzt großen Einfluss in der Grauen Gilde, aber auch auf das Khunchomer Fürstenhaus und in Aranien. Mit der *Sulman-al-Nassori* untersteht der Akademie ein verzaubertes Schiff, das für den Kampf gegen die Schrecken der Blutigen See gefertigt wurde und ebenfalls als Ausbildungsstätte künftiger Gildenmagier dient.

Die **Halle der Antimagie** (Kuslik, 36 Schüler; Spektabilität 🏹 *Parisanthea Kaucis*) bildet vornehmlich gut betuchte Scholaren zu Hofmagiern für den horasischen Adel aus. So kommt es, dass der Adel viel Einfluss auf die Geschicke der Eliteschule nimmt und man der Praioskirche nahesteht – beides höchst ungewöhnlich für eine Graue Akademie.

Halle des Quecksilbers (Festum, 90 Schüler; Spektabilität 🏹 *Jaunava Dagoneff*): Finanziert durch Festumer Kaufleute leistet man sich eine fundierte, aber wenig praktisch orientierte Universalbildung und Grundlagenforschung und gilt als „Punin des Nordens“. Der Erweiterung des Wissens dienen auch regelmäßige Expeditionen der Objektmagier nach ganz Aventurien.

Die **Halle des vollendeten Kampfes** (Bethana, 80 Schüler; Spektabilität 🏹 *Landor Gerrano*) trat 1029 BF aus der Weißen Gilde aus, da man trotz deren Druck zugunsten einer Parteinahme die Neutralität im horasischen Thronfolgekrieg wahren wollte. 1034 BF erfolgte schließlich die Aufnahme in die Graue Gilde. Die stark forschende Akademie bildet hervorragende Kampfmagier aus, die auch bei philosophischen Debatten und sportlichen Wettkämpfen brillieren können.

Kampfseminar Andergast (Andergast, 33 Schüler; Spektabilität: 🏹 *Aljawa Walsareffnaja*): Rauer Ton und Praxisorientierung bringen hier hartgesottene Kampfmagier hervor, die oft in den Dienst des lokalen Adels oder des ODL (siehe Seite 83) eintreten, wenn sie nicht als Patrioten einige Jahre lang im Andergaster Heer dienen. Die wissenschaftliche Reputation ist eher gering.

Am **Konzil der Elemente** (Drakonia, 36 Schüler der gildenmagischen Tradition, jeweils 6 an jeder elementaren Fakultät) lehren und lernen Magier gemeinsam mit Druiden die Kunst der Elementarmagie. Erst 1011 BF

offenbarte sich das Konzil der staunenden Magierschaft mit einer eindrucksvollen Demonstration des bis dahin verlorengegläubten IGNISPHAERO und einer Abschrift des *Groszen Elementariums*. Von der Außenwelt abgeschnitten leben die Konzilsmagier im vor Urzeiten von Drachen erbauten Drakonia im Raschtulswall. Das Konzil gilt als Hort vergessenen Wissens, seine Abgänger sind für ihre Weltfremdheit und ihren natürlichen Umgang mit Elementaren bekannt.

Die **Pentagramm-Akademie** (Rashdul, 50 Schüler; Spektabilität 🏹 *Hasrabal ben Yakuban*), auch bekannt als *Al'Pandjashtra* (tul.: Das Pentagramm), wurde vor 3.000 Jahren vom legendären Rashtul al'Sheik als Sternenkreis von Rashdul gegründet und widmete sich der Beschwörung von Dämonen und Elementaren. Als die damalige Spektabilität und Dämonologin ✠*Belizeth Dschelefsunni* zu Borbarad überlief, stürmten der ODL (siehe Seite 83) und Hasrabal ben Yakuban (siehe Seite 106) die Akademie. Hasrabal tötete Belizeth in einem Magierduell, wurde zur neuen Spektabilität und verwies die Dämonenbeschwörer der Schule.

Die **Schule der Beherrschung** (Neersand, 10 Schüler; Spektabilität 🏹 *Gritten Raudups*) ist die kleinste Akademie Aventuriens. In der Magierschaft wenig bekannt und eher belächelt, ist man in Neersand stolz auf seine hilfsbereiten Magier, die keine Standesdünkel kennen und den Kindern der Stadt Lesen, Schreiben und Rechnen beibringen. Neben Beherrschungsmagie wird vor allem die *Harmonielehre* des Akademiegründers ✠*Corollku* gelehrt, die Friedfertigkeit und die Achtung der Harmonie der Welt fordert.

Die freigeistige **Schule der Hellsicht** (Thorwal, ca. 30 Schüler; Spektabilität 🏹 *Cellyana von Khunchom*) ist gildenübergreifend für die jährlich stattfindenden Hesindedispute (siehe Seite 47) bekannt. Die Ausbildung ist breitgefächert, mit einem Schwerpunkt in Hellsichtmagie und magischer Analytik, doch auch die praktische Anwendbarkeit kommt nicht zu kurz. Die magiephilosophische Ausrichtung der Schule hingegen ist oft Quell von Anfeindungen durch die Weiße Gilde.

Die **Schule der vierfachen Verwandlung** (Sinoda, 36 Schüler; Spektabilitäten 🏹 *Hesindajida von Tuzak* und 🏹 *Perjin von Lowangen*) steht als Nachfolgerin der Schule des Wandelbaren (ehemals in Tuzak) in der Tradition maraskanischer Verwandlungsmagie. Maraskanische Philosophie, der Rur-und-Gror-Glaube und der Kampf gegen die Fürstkomturei prägen das Leben und Lernen. In Sinoda sieht man sich als Schulfamilie. Je vier Scholaren (Bezeichnung: *Tetrade*) werden einem Magister zugewiesen und damit Teil von dessen Familie, im Falle von Waisen ist Adoption sogar die Regel.

Die **Schule des direkten Weges** (Gerasim, ca. 25 Schüler; Spektabilität 🏹 *Mondglanz Eichenfeld*, der Spekta-

bilitätsposten von ☼ *Anastasius Silberhaar* ist gegenwärtig vakant) ist eine unkonventionelle Akademie der Grauen Gilde, deren Abgänger als elfisch-naive Weltverbesserer belächelt werden. Die Verständigung der Völker treibt Magister und Scholaren an, unter den häufigen Gastdozenten finden sich viele Zauberer anderer Traditionen. Die praktisch orientierte Ausbildung hat ihre Schwerpunkte in Bewegungs- und Heilmagie.

Der **Schule des seienden Scheins** (Zorgan, 120 Schüler, davon 40 Schüler der Gildenmagie, der Rest sind Scharlatane und Gaukler; Spektabilität ♣ *Methelessa ya Comari*) haftet noch immer der Ruf einer Gauklerschule an, was der herausragenden wissenschaftlichen Leistung auf dem Gebiet der Illusionsmagie keine Rechnung trägt. Die praktische Orientierung und Förderung der Kreativität sind Eckpfeiler der Lehre, von der auch die ebenfalls hier ausgebildeten Scharlatane profitieren.

Dem **Stoerrebrandt-Kolleg** (Riva und Wagenhalt, 100 Schüler, davon ca. 80 in Riva; Spektabilität ♣ *Najescha Stoerrebrandt-Borsow*) haftet wie kaum einer anderen Akademie der Ruf an, Krämermagier auszubilden. Im Bereich magischer Forschung gilt man als hinterwäldlerisch – und da die ansonsten üppigen Fördergelder der Familie Stoerrebrandt für die Forschung knapp sind, ist dieser Ruf nicht unbegründet. Bei Fernhändlern und wohlhabenden Bürgern sind die Abgänger als Leibmagier und Berater hingegen hoch angesehen, was nicht nur an den tiefen Kenntnissen der Kampf- und Hellsichtmagie liegt, sondern auch an dem gewitzten Verstand, der vielen zu eigen ist. Im Jahre 1039 BF eröffnete das Stoerrebrandt-Kolleg eine Zweitniederlassung in Wagenhalt.

Die **Zauberschule des Kalifen** (Mherwed, 27 Schüler; Spektabilität ♣ *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah*) wird seit ihrer Gründung 1013 BF von strenggläubigen Novadis angefeindet, die jede Form der Magie als Echtenwerk ansehen. Der Kalif ist Stifter und Geldgeber der Akademie, die sich der rastullahgefälligen Magie und im Einklang mit den 99 Gesetzen der Elementarmagie und Artefakterschaffung widmet. Bis 1046 BF werden offiziell nur männliche Scholaren aufgenommen, im Geheimen wurden jedoch schon vereinzelt auch Frauen in der Kunst der Zauberei unterwiesen.

Akademien der Schwarzen Gilde:

Akademie der Geistigen Kraft (Fasar, 70 Schüler; Spektabilität ♣ *Thomeg Atherion*): An der über 2.000 Jahre alten mächtigen Al'Achami sieht man sich als Erbe der Kophtanim (siehe Seite 119) und Elite der Schwarzmagie. Die wohlhabende Akademie ist für ihre restriktionslosen Forschungs- und Lehrmethoden berüchtigt; einzig Borbaradianismus wird strikt verfolgt. Neben Beherrschungsmagie werden umfassende Kenntnisse auch in anderen Spielarten der Magie vermittelt.



Dunkle Halle der Geister (Brabak, ca. 60 Schüler; Spektabilität ♣ *Zephyrinia Serpentez*): Führend auf den Gebieten der Dämonologie und Nekromantie gehen die freigeistigen Magier obskuren Forschungen nach, ohne sich um gesellschaftliches Ansehen oder Moral zu scheren.

Die **Halle der Erleuchtung** (Al'Anfa, 70 Schüler; Spektabilität ♣ *Dirion von Zornbrecht-Lomarion*) ist Teil der Universität von Al'Anfa. Der praktisch orientierte Unterricht der beiden Schulzweige liegt im Bereich der Hellsicht- beziehungsweise Kampfmagie. Das geringe Alter der Akademie, die Söldnermentalität ihrer Abgänger und die Skrupellosigkeit in der Wahl der Mittel beschern den Al'Anfanern einen durchwachsenen Ruf bei anderen Magiern.

Die fachliche Kompetenz der **Halle der Macht** (Lowangen, bis 939 BF Greifenfurt, 25 Schüler; kommissarische Spektabilität ♣ *Ugo von Uspiaunen*, später Spektabilität ♣ *Ariana Melethaniem*) in der Beherrschungsmagie ist unumstritten, doch kaum einer anderen Akademie haftet seit ihrer Gründung ein derart schlechter Ruf an wie dieser. Die moralische Skrupellosigkeit der Forschung, die eng mit ☼ *Oswyn Puschinske* verbunden war, führte zu Konflikten mit der Weißen Gilde und der Inquisition. Die jüngsten Ereignisse (siehe Seite 128) brachten die Akademie endgültig an den Rand der Schließung. Nur der Tod Oswyns, umfangreiche (teils nicht öffentliche) Zugeständnisse und die Unterstützung der Schwarzen Gilde konnten diese im letzten Moment noch abwenden.

Die **Schule der variablen Form** (Mirham, ca. 30 Schüler; Spektabilität ♣ *Salpikon Savertin*) ist führend in der Erforschung der kristallomantischen Tradition der Echten. Daneben werden auch die Golemerschaffung und Objektmagie gelehrt, wobei der Fokus auf der Forschung liegt, die man mit einem Leben in Luxus verbindet. Gerade deshalb gelten Selbstdisziplin und Selbstorganisation viel. Abgesehen von den Prüfungen haben die Scholaren nur wenige Verpflichtungen. Ein freier Geist kann sich nur entwickeln, wenn man ihn nicht einschränkt, so das Credo.

Gildenlose Akademien:

Die nahezu unbekannte **Bannakademie** (Fasar, 33 Schüler; Spektabilität ♣ *Sarim al'Jabar*) bildet Leibmagier für die Reichen und Mächtigen aus. Unbedingte Loyalität gegenüber Gönnern der Akademie und absolute Diskretion sichern der im Verborgenen agierenden Schule Rückhalt und Gold der Erhabenen Fasars.



Die **Halle des Windes** (Olport, ca. 50 Schüler, davon 20 Schüler der Gildenmagie, der Rest sind Handwerker, Bootsbauer, Skalden und die nur in Olport bekannten Runenschöpfer; Spektabilität ♣ *Haldrunir Windweiser*) wurde 1025 BF aus der Grauen Gilde ausgeschlossen,

nachdem die Elementarmagier sich weigerten, das geheime Wissen um die wiederentdeckte Runenmagie herauszugeben und Vorwürfe der praktizierten Blutmagie die Runde machten. An der traditionsbewussten Akademie wird die thorwalsche Glaubenswelt mit der Magie vereint und durch elfische Einflüsse ergänzt. Die Gemeinschaft der auch Runajasko genannten Akademie erstreckt sich dabei nicht nur auf Magier und Runenschöpfer. Skalden und Bootsbauer sind ebenso Teil der Schule, an der gemeinsam gelebt und gelernt wird.

Heptagonakademie (Yol-Ghurmak, ca. 65 Schüler; Spektabilität  *Balphemor von Punin*): Dämonenanbetung und Blutopfer sind allgegenwärtig, ohne einen Seelenpakt einzugehen, ist ein Aufstieg an der Akademie, die wie kaum ein anderer Ort den leibhaftigen Niederhöllen gleicht, unmöglich. Der Fokus der Ausbildung liegt auf Dämonologie und der Beherrschung der Unelemente. Missgunst und Konkurrenz prägen das Zusammenleben.

Das 1034 BF gegründete **Magierkolleg zu Honingen** (Honingen, 10 Schüler; Spektabilität  *Ephraim Ilmenblick*) hat zwar einen Antrag zur Aufnahme in die Graue Gilde gestellt, doch bislang konnte den Anforderungen nicht entsprochen werden. Trotz knapper Geldmittel werden den Scholaren Zauber aus unterschiedlichen Spezialgebieten und unterschiedlichen Traditionen vermittelt.

Das von Rohal gestiftete **Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung** (Donnerbach, 36 Schüler; Spektabilität  *Virilys Eibon*) verschreibt sich der kulturellen Vermittlung zwischen Elfen und Menschen. Protz und elitäres Denken sucht man hier vergebens, es herrscht ein aufgeschlossenes Miteinander. Trotz umfangreichen Wissens um die elfische Tradition wird die Forschung der Donnerbacher oft belächelt.

Private Lehrmeister

Neben den Akademien vermitteln auch unabhängige Lehrmeister die Zauberei in gildenmagischer Tradition, wobei durch den Codex Albyricus gildenübergreifend festgelegt ist, dass ein Lehrmeister höchstens zwei Schüler zugleich unterrichten darf.

Viele private Lehrmeister sind gildenlos wie  *Rafim Bey* (siehe Seite 114) und  *Sevastana Gevendar* (Seekriegsmagie) aus Port Corrad oder gehören der Schwarzen Gilde an wie  *Demirion Ophenos* (siehe Seite 112) oder  *Shanada von Ben-Oni* (siehe Seite 113). Die Weiße Gilde ist hingegen bemüht, die Anzahl privater Lehrmeister in ihren Reihen gering zu halten und erteilt nur nach strenger Prüfung der akademischen Fähigkeiten und moralischen Gesinnung eine Erlaubnis, Schüler zu unterrichten. Bei der Schwarzen Gilde kann hingegen jedes der sieben Mitglieder im Collegium Sinistrae diese Erlaubnis erteilen und die meisten machen davon auch

Der Zusammenschluss mehrerer Lehrmeister zu einem Zirkel wird vor allem in der Bruderschaft der Wissenden praktiziert. So umgehen die freiheitsliebenden Schwarzmagier das enge Korsett einer Akademie mit ihren Verpflichtungen der Gilde gegenüber, profitieren aber dennoch davon, dass die Lehrmeister in höherem Maße ihrem Spezialgebiet nachgehen können, da „ihre“ Scholaren auch an dem Wissen der übrigen Zirkelmitglieder teilhaben können. So haben sich etwa nach der Schließung des dämonologischen Zweiges der Rashduler Akademie viele der ehemaligen Magister zu einem losen Verbund zusammengeschlossen und bilden in ihren luxuriösen Stadthäusern fast wie zuvor Schüler aus. Die Weiße und Graue Gilde hingegen versuchen möglichst, solche Zirkel innerhalb ihrer Gilde zu verhindern.

ausgiebig Gebrauch, um sich auf diese Weise ein Netzwerk mit ihnen verbündeter Lehrmeister zu schaffen. In der Grauen Gilde ist schließlich der Titel des Magus Voraussetzung, um als privater Lehrmeister anerkannt zu werden.

Damit der Scholar eines privaten Lehrmeisters nach Ende seiner Ausbildung in eine der Gilden aufgenommen werden kann, muss er bei einer Akademie vorstellig werden und sich prüfen lassen.

Kürzlich geschlossene Akademien (nach Schließungszeitpunkt)



Die **Illusions-Akademie** (Mendena, Illusionsmagie, Graue Gilde) brannte im Jahre 997 BF nieder. Dem Brand ging ein Raub voraus, in den der verruchte  *Xeraan*, ein späterer Gefolgsmann Borbarads und Heptarch, verwickelt war.

Das **Phantasmagorische Institut** (Methumis, Illusionsmagie, gildenlos) entstand erst 1012 BF als Neugründung der etwa 100 Jahre zuvor aufgegebenen gleichnamigen Akademie in Neetha. Die angestrebte Aufnahme in die Graue Gilde scheiterte und als 1018 BF ein Brand die Akademie zerstörte, unterließ man einen Wiederaufbau.

Die **Academia der geistigen Beredsamkeit** (Ilsur, Verständigungsmagie, Graue Gilde) wurde bei der borbaradianischen Invasion Ilsurs im Jahre 1019 BF verlassen und auch nach der Rückeroberung der Stadt zehn Jahre später nicht wieder eröffnet. Die Gründerin und ehemalige Spektabilität der Schule  *Llezean von Yyoffrynn-Thama* (*984 BF, 1,70 Schritt, weißes Haar, goldgesprenkelte Augen) ist seit 1020 BF Großmeisterin des ODL (siehe Seite 83) in Vallusa.

Die **Schule des Wandelbaren** (Tuzak, Verwandlungsmagie, Graue Gilde) brachte dschungelkundige Selbstverwandler hervor. Nach Borbarads Rückkehr kam es

zu einer Reihe von Spektabilitätenmorden und 1020 BF wurde die Akademie auf dem Allaventurischen Konvent aufgelöst. Überlebende Magister unter *Hesindajida von Tuzak* (siehe Seite 114) gründeten im Khunchomer Exil die Schule der Vierfachen Verwandlung, die 1022 BF nach Sinoda übersiedelte.

Die **Bannakademie** (Ysilia, Antimagie, Weiße Gilde) wurde 1020 BF bei der Eroberung Ysiliars durch Borbarads Truppen zerstört. Der ehemalige Heptarch ✂ *Galotta* (siehe Seite 123) war maßgeblich daran beteiligt, dass die Bannzauber der Ysiler Magier versagten. Nur wenigen Magiern gelang die Flucht.

Die **Schule der Schmerzen** (Elburum, Heil- und Beherrschungsmagie, gildenlos) wurde 1028 BF geschlossen, nachdem das Moghulat Oron im Krieg-der-35-Tage besiegt und Elburum wieder Teil des Maharanyats Aranianen geworden war. Heute befindet sich mit dem *Haus der rettenden Hand* ein Hospital im alten Akademiegebäude, doch trotz Räucherwerk, Rosenwasser und Magieeinsatz haftet dem Bau noch immer der Gestank von Siechtum und Tod an.

Der **Beschwörerkreis des Karasuk** (Eslamsbrück, zuvor Warunk, Nekromantie, Geisterbeschwörung, gildenlos), ein kleiner Zirkel von Nekromanten in den Schwarzen Landen, schrumpfte nach der Eroberung Warunks durch das Mittelreich (1032 BF) auf sieben Schüler und deren Lehrmeister und wurde 1039 BF endgültig zerschlagen. Nur wenigen Mitgliedern, unter ihnen Spektabilität 🐉 *Murak di Zeforika* (*978 BF, 1,79 Schritt, Halbglatze, schmierig, Leichengeruch infolge eines Thargunitopaketes, aber stark parfümiert), gelang die Flucht.

Die **Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer** (Mendena, Verwandlungsmagie und Beschwörung dämonischer Mächte, gildenlos), auch Vorhalle des Sieges genannt, wurde vom früheren Heptarchen ✂ *Helme Haffax* gegründet, um sein Heer zu unterstützen. Nach der Eroberung Mendenas durch das Mittelreich im Jahre 1039 BF wurde die Akademie geschlossen. Einige der skrupellosen Mago-Strategen entkamen jedoch, tauchten unter oder dienen nun in Transysilien.

Historische Akademien

Die **Akademie der Destruktiven und Elementaren Hermetik** (Bethana, Kampfmagie) wurde 287 v. BF durch ein arkanes Unglück zerstört.

Die **Halle der Feuerlohe** (Elenvina, damals als Jelenvina, Kampfmagie) wurde noch vor dem Fall Bosparans durch einen Astralsturm zerstört.

Die **Academia Arcomagia Horasiens Imperatique** (Bosparan, Beschwörung dämonischer Mächte) wurde beim Fall Bosparans zerstört.

Die **Chamib ay Yasra** (Yasra, Temporal- und Heilmagie) wurde um Bosparans Fall von Khunchomer Magiern zusammen mit der Stadt Yasra vernichtet.

Das **Konzil der Geister** (Regengebirge, Beschwörung von Geistern) verschwand 200 BF unter ungeklärten Umständen.

Die **Halle der letzten Geheimnisse** (Selem, Beschwörung dämonischer Mächte) wurde 281 BF verlassen, da die ständige Dämonenpräsenz zu gefährlich wurde.

Die **Akademie der Geisteskraft und Hellseherei** (Nebelmoor nahe Donnerbach, Beherrschungsmagie und Hellsicht) wurde 335 BF aus unbekannten Gründen verlassen.

In oder kurz nach den **Magierkriegen** (siehe Seite 121) wurden eine größere Anzahl von Akademien geschlossen oder zerstört:

- 🐉 **Akademie der Formenden Hand** (Lowangen, Verwandlungsmagie)
- 🐉 **Zirkel des Hexagramms** (Wagenhalt, Elementarmagie)
- 🐉 **Sternentor-Akademie** (Anchopal, Hellsicht)
- 🐉 **Metamagisches Seminar** (Honingen, Metamagie)
- 🐉 **Schule des Erhabenen Blicks** (Elburum, Hellsicht und Verwandlungsmagie)
- 🐉 **Schule des Immerwährenden Lebens** (Baburin, Heilmagie)
- 🐉 **Thaumaturgisches Institut** (Havena, Artefaktmagie)
- 🐉 **Academia Telekinesiae Talusica Silemiensis** (Thalusa, Bewegungsmagie mit Fokus auf Telekinese)

Die **Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie** (Mengbilla, Objektmagie und Alchimie) explodierten im Jahre 815 BF.

Das ursprüngliche **Phantasmagorische Institut** (Neetha, Illusionsmagie) wurde 915 BF wegen Mitgliedermangels geschlossen.

DIE GILDEN DER MAGIER



»Ist die Bruderschaft der Wissenden nicht schon zur Genüge gestraft vom Mantel der Finstersinnigkeit, der ihr wie ein Spottgesang um die Schultern gelegt wird? Hat unsere Reputation nicht schon zur Genüge gelitten, nach all den Geistlosen, all den Wahnsinnigen, die vor zwei Jahrzehnten zu Tharsonius von Bethana, siebenmal sei er verflucht, überliefen? Die ihre eigenen Geschwister im Geiste verrieten, ihnen den vergifteten Dolch in die Rippen stießen? Ich fordere euch auf, zur Vernunft zu kommen und den Ruf der edlen Bruderschaft der Schwarzen Gilde reinzuwaschen von den Verfehlungen der Vergangenheit, von den verkalkten Makeln ein für alle Mal zu befreien! Ja, ich spreche von Erzmagus Puschinske. Habt ihr nur die geringste Vorstellung von seinen Machenschaften an der Halle der Macht? Könnt ihr euch ausmalen, wie die simplen Bürger und hohen Herren, all jene, die nicht von Mada beschenkt wurden, über unsere Arbeit urteilen würden, hätten sie Einblick? Ein Mann, der vor exakt einhundert Jahren von der Inquisition der Praioskirche zum Tode verurteilt wurde und diesem Richtspruch bis heute entgangen ist, ist die Spektabilität einer unserer wenigen akademischen Lehrstätten, Freunde! Ich kann es niemandem verübeln, der uns Börsartigkeit und Infamie andichtet, uns vorverurteilt nach der Historie, die wir noch immer in unseren eigenen Reihen dulden. Das muss ein Ende haben! Erst dann wird die Bruderschaft zur neuen Blüte kommen und das Streben nach freier Wissenschaft und offenem Geist nicht mehr verdammt als Niedertracht und Dämonenbündlerei. Es ist unsere Bestimmung und Pflicht zugleich, das Renommee unserer Gilde zu pflegen, nicht zu verunglimpfen, sondern die Hochachtung sowohl des gemeinen Volkes, des Adels, als auch unserer Collegae zurückzugewinnen. Ich appelliere an euch, werte Collegae, zu Sinnen zu kommen und dem Spuk der Vergangenheit ein Ende zu bereiten. Absetzen, ihrer Ränge und Positionen entheben, aus der Bruderschaft verbannen und den weltlichen Gerichten ausliefern, so sollten wir mit jenen Missetätern verfahren! Kein einziger Kompromiss sollte eingegangen werden, wenn wir von dem Ansehen unserer Gilde sprechen und von unserem Platz in der Zukunft der Zünfte! Verzeiht, Collega? Ja. Natürlich stünde ich als neue Spektabilität der Halle der Macht zur Verfügung.«

—Teil eines Vortrags des ehemaligen Schülers von Oswyn Puschinske, Raul Valpowitsch von Lowangen, gehört auf dem Allaventurischen Konvent der Magie im Jahre 1041 BF

Die Große Magierzunft

Als Zusammenschluss aller Magierakademien, Orden und Magier des bosparanischen Reiches wurde die *Große Magierzunft* im Jahr 819 v. BF durch den später durch die Hesindekirche heiliggesprochenen *Basilius den Großen* (siehe Seite 120) gegründet. Wie die Gilden heute wurde auch die Magierzunft durch einen Rat angeführt, welcher nicht nur für alle Magier bindende Rechte und Pflichten erlies, sondern auch über Verfehlungen richtete, Prüfungen durchführte und Titel vergab. Den höchsten Titel, jener des *Magus maximus* bzw. der *Maga maxima*, trug das nominelle Oberhaupt der Zunft. Er wurde nur demjenigen verliehen, der ein sagenumwobenes und äußerst mächtigstes Artefakt, das Yrando-Emblem (☛ 172), kontrollieren konnte, was diesen über seine angestammten Fähigkeiten hinaus mit großer magischer Macht ausstattete. Über ihre Wirkungszeit bis zu Rohals Verhüllung (siehe Seite 122) hin arbeitete die Zunft, deren magische Tradition ihre Wurzeln im Gildenland hatte, stets sehr eng mit anderen magischen Traditionen, vor allem jener der aventurischen Elfen, zusammen. Mit der Zeit verschmolz die magische Tradition der Großen Magierzunft mit jener dieser Elfen

und jener der Zauberer aus den Landen der Tulamiden, wodurch die heute vorherrschende Tradition der Gildenmagie entstand. Nach dem Verschwinden Rohals und den daraus folgenden verheerenden Magierkriegen von 590 bis 595 BF (siehe ab Seite 121) spaltete sich die Zunft in die Graue, Schwarze und Weiße Gilde. Wegweisend für die graue Gilde waren dabei die Forschungen der über lange Zeit unter elfischen Zauberern lebenden *Tamara von Gerasim* (siehe Seite 25), welche die Schule des direkten Weges begründete. Die Schwarze Gilde fand in der Fasarer Magierin *Tayameth* (siehe Seite 26) eine entschlossene Anführerin, welche die Verfassung der Bruderschaft der Wissenden im Jahr 604 BF in der *Charta von Fasar* niederlegte. Die Weiße Gilde hingegen definierte sich zu dieser Zeit entlang des Garethher Pamphlets (siehe Seite 64), mit dessen rechtlicher Ordnung sie einherzugehen versuchte. Nach ihrer Gründung einigten die drei Gilden sich darauf, den 547 BF auf Weisung von *Rohal dem Weisen* (siehe Seite 12 und 121) hin für die Große Magierzunft verfassten Codex Albyricus (siehe Seite 61) zu übernehmen und auf die Existenz dreier Gilden anzupassen.

Die Gilden heute

Unter allen Traditionen gelten die Gildenmagier als jene, die am strengsten organisiert sind. Auch der Einfluss auf die weltliche Macht wird im Vergleich etwa zu Hexen und Druiden recht offen ausgeübt. So haben die Gilden Verträge mit den Herrschenden vieler Reiche und Stadtstaaten ausgehandelt, die ihren Mitgliedern weitreichende Privilegien und Rechte einräumen (siehe Seite 61). Viele Machthaber haben zudem Hof- oder Leibmagier, die sie beraten und für ihren Schutz verantwortlich sind. Im Mittelreich sind gar drei Zauberschulen (Akademie Schwert und Stab, Informations-Institut, Schule der Austreibungen) Reichsakademien, werden also einerseits vom Kaiserreich gefördert und stellen andererseits Mitglieder im Reichsheer oder besetzen wichtige Ämter in anderen Organisationen, wie der KGIA oder dem Orden vom Auge, einem Beraterzirkel des Kaiserhofs, der Zugriff auf das *Auge des Morgens*, ein Schwarzes Auge, hat. Im Horasreich sind auch Graue Akademien eng mit der Herrschaft verbandelt, während in den Landen der Tulamiden die unmittelbare Machtausübung als Herrscher für Magier nicht nur möglich ist, sondern vielerorts praktiziert wird.

Die Aufgaben der Gilden sind einerseits Schutz und Förderung ihrer Mitglieder, andererseits dienen sie auch dazu, ihre Akademien und Mitglieder zu kontrollieren, Dispense zu erteilen und über die Einhaltung der Gildenverfassung zu wachen. Zumindest nominell sind sie auch für die Prüfungsinhalte an den Akademien zuständig. An jeder Akademie gibt es hierfür einen Legaten, der als Verbindungsglied zwischen Gilde und Akademie fungiert und auch die Mitgliedsbeiträge einzieht und an die Gilde weiterleitet. Daneben können Gilden Visitatoren ernennen

und zur Überprüfung einer Akademie, eines Zirkels oder Ordens entsenden. Um die vielfältigen Verwaltungsaufgaben bewältigen zu können, besitzen die Gilden an der Akademie ihres Gildenvorstehers einen eigenen Verwaltungsapparat, der unabhängig von dem der Akademie fungiert. Während die Schwarze Gilde hierfür nur wenig Personal benötigt, sind bei den anderen beiden Gilden zahlreiche Sekretäre mit der ausufernden Buchhaltung betraut.

Zwar organisieren sich die Gilden selbst, jedoch sind sie an einige formale Vorgaben gebunden, die sich aus dem Codex Albyricus ableiten. So besitzen alle Gilden einen *Gildenrat* als oberstes Gremium, der auch die Zusammensetzung des *Gildentribunals* bestimmt, das über Verstöße der jeweiligen Gildenmitglieder richtet.

Dabei gilt als ordentliches Gildenmitglied nur ein Magier, der das *Gildensiegel* trägt, das bei der Examinatio zusammen mit dem Akademiesiegel an einer sichtbaren Stelle, zumeist der Handfläche, angebracht wird. Schüler privater Lehrmeister müssen, um einen Gildenbeitritt zu erreichen, daher an einer zur Gilde gehörenden Akademie ihre Examinatio ablegen – was sich vor allem die Akademien der Schwarzen Gilde bestens vergüten lassen. Mit dem Gildenbeitritt unterwirft sich der Magier der Rechtsprechung des Codex Albyricus und den Regularien seiner Gilde. Unter anderem bedeutet dies, dass er stets als Magier zu erkennen sein muss, was für die überwiegende Mehrheit der Gildenmagier jedoch keine Einschränkung ist, geht mit dem Stand des Gildenmagiers doch ein hohes gesellschaftliches Ansehen einher. Mit dem Gildensiegel erhält der Magier das Recht, magische Dienstleistungen anzubieten, was gildenlosen Magiern und Zauberern anderer Traditionen untersagt ist, und untersteht, zum Beispiel im Falle eines Gerichtsverfahrens, dem Schutz der

• Der Codex Albyricus wird im Horasreich, dem Mittelreich, dem Bornland und Aranien streng befolgt. Eingeschränkte Gültigkeit besitzt er im Kalifat, Nostria und Andergast.

Gilde. Selbstredend gelten diese Rechte nur in den Reichen, in denen der Codex Albyricus[•] anerkannt wird. • Zwar sind die Gilden weitgehend unabhängig voneinander, sie arbeiten jedoch gelegentlich auch zusammen. So

gibt es mit dem *Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik* (siehe Seite 73) eine bedeutende Forschungseinrichtung, an der Magier aller drei Gilden gemeinsam bahnbrechende Erkenntnisse erzielen. Die bedeutendste Veranstaltung der Gildenmagie, der *Allaventurische Konvent der Magie* (siehe Seite 47) ist gildenübergreifend. Auch das *Gremium honoris*, das während des Allaventurischen Konvents der Magie die Kandidaten der Basiliusprüfung und damit die nächsten potenziellen Erzmagier auswählt, ist mit Mitgliedern aller drei Gilden besetzt. Überdies werden auch manche Auszeichnungen gildenübergreifend vergeben (siehe Seite 51).

• Zweitstudium & Gildenwechsel

Die meisten Gildenmagier fühlen sich zeit ihres Lebens an ihre heimatliche Akademie und ihre Gilde gebunden. Dennoch kommt es bisweilen vor, dass ein Magier Interesse an Lehren anderer Denkschulen der Gildenmagie entwickelt.

Wenn ein Magier ein Zweitstudium an einer Akademie ablegen möchte, die einer anderen Gilde angehört, ist dafür kein formaler Gildenwechsel notwendig. Hierfür benötigt er den sogenannten *Tres-Baculi-Dispens*, die „Sondererlaubnis der drei Stäbe“. Den Dispens beantragt der Zauberer bei seiner Heimatakademie. Im Dispens müssen die beteiligten Gilden und Akademien sich mit dem Ansinnen des Magiers einverstanden erklären. Der Zauberer bleibt dann Mitglied seiner Gilde, darf aber an einer Schule, die einer anderen Gilde angehört, seine Studien fortsetzen. Üblicherweise ist die Erteilung der Sondergenehmigung mit Auflagen verbunden, die sehr individuell ausfallen und von erhöhten Studiengebühren bis hin zum Studierverbot bestimmter, nicht zur Ursprungsgilde passender Zauberei an der neuen Akademie reichen können. Gemäß einer allgemeinen Vereinbarung der drei Gilden wird der Dispens auch für ein Studium am Institut der Arkanen Analysen gewährt, obwohl dieses formal gildenlos ist.

Ein Magier könnte aber auch einen grundsätzlichen Wechsel der Gilde in Betracht ziehen. Ein solcher Wechsel ist möglich, aber nicht einfach. Sowohl die abgebenen als auch die aufnehmenden Gilden und Akademien werden das Ansinnen des Magiers sehr genau prüfen. Dabei geht es zum Beispiel um Fragen der Persönlichkeit als auch um Formalia und Rechtsangelegenheiten wie die Verwertung magiekundlicher Schriften und Zauberthesen durch die Ursprungsgilde, die Gefahr von Geheimnisverrat und den Verdacht der Spionage. Ein dauerhafter Gildenwechsel ist häufig mit einem Zweitstudium verbunden, was besonders die aufnehmenden

Gilden in der Regel auch verlangen. Eine formale Vorgabe ist das zwar nicht, sehr traditionell ist aber die Handhabung, einen Götterlauf lang, vom Hesindemond bis zum nächsten Hesindemond, unter *Tres-Baculi-Dispens* an einer Akademie der neuen Gilde zu studieren, bevor der dauerhafte Wechsel eingeleitet wird. Vor Ablauf von sieben Jahren nach Abschluss des Erststudiums wird ein Gildenwechsel normalerweise nicht akzeptiert. Die Entscheidung über einen Gildenwechsel fällen die Gildenräte der beteiligten Gilden, als Schiedsgericht kann der Allaventurische Konvent (siehe Seite 47) angerufen werden. So ist es Tradition bei den Gildenmagiern, aber unter Berufung auf die hesindianische Freiheit von Forschung und Lehre ist es streng genommen die Entscheidung der aufnehmenden Gilde, wen sie wann und warum aufnimmt, sie muss dabei die Meinung der abgebenden Gilde nicht berücksichtigen. Von diesem Recht ist seit langer Zeit jedoch kaum Gebrauch gemacht worden. Wenn einem Gildenwechsel zugestimmt wurde, geht damit eine Anbindung an eine Akademie der neuen Gilde einher. Das Gildensiegel der alten Akademie wird auf magische Weise entfernt und bleibt lediglich als Siegelschatten erhalten, der Zauberer erhält ein neues Siegel und zählt fortan nur noch als Mitglied der Gilde, in die er eingetreten ist. Der wechselnde Magier geht aller Ämter innerhalb seiner alten Gilde und an seiner alten Akademie verlustig. Sein akademischer Grad bleibt ihm erhalten, ebenso kann er nach Maßgabe der neuen Gilde dort sofort erneut mit Ämtern betraut werden.

Auch ganze Akademien können die Gildenzugehörigkeit wechseln, was nach ähnlichen – im Maßstab nur größeren – Regeln erfolgt. Für die Absolventen einer Akademie gilt, dass sie sich binnen Jahr und Tag nach dem Wechsel ihrer Heimatakademie entscheiden müssen, ob sie der Entscheidung ihrer Schule folgen und selbst die Gilde wechseln oder in der alten Gilde verbleiben, und sich dort einer neuen Schule anschließen. In jüngerer Vergangenheit wechselte beispielsweise die Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana von der Weißen zur Grauen Gilde, und mit ihr die meisten ihrer Abgänger. Wird ein Magier strafweise aus seiner Gilde per *Expurgico* (siehe Seite 64) ausgeschlossen, besteht grundsätzlich die Möglichkeit, dass er sich einer anderen Gilde anschließt. Das Verfahren ist dasselbe wie bei Magiern, die völlig freiwillig einen solchen Wechsel anstreben – aber die neue Gilde wird sein Ansinnen noch genauer prüfen und mit Sicherheit auch die Gildenpolitik dabei im Hinterkopf behalten.

Schließt eine Gilde eine ganze Akademie aus, verlieren alle Angehörigen der Akademie ihre gildenmagischen Privilegien. Die Absolventen müssen sich binnen Jahr und Tag nach dem Ausschluss eine neue Akademie in der Gilde, die den Ausschluss erklärt hat, suchen oder verbleiben gildenlos. Auch eine von einer Gilde ausgeschlossene Akademie hätte die Möglichkeit, sich bei einer anderen Gilde um Aufnahme zu bemühen. In der Praxis dürfte das aus vielen verschiedenen Gründen aber ein aussichtsloses Unterfangen sein. Einen gilden- und

staatspolitisch interessanten Fall stellt der Ausschluss der Halle des Windes zu Olport durch die Graue Gilde im Jahr 1025 BF dar, der mit der Praktizierung von

Blutmagie begründet wurde und wohl letztlich auf den Konflikt zwischen Thorwal und dem Horasreich zurückging.

Die Weiße Gilde

Vollständiger Name: Bund des Weißen Pentagramms

Symbol: helles Pentagramm auf dunklem Grund

Grundsatz: Verträge müssen eingehalten werden.

Verbreitung: Mittelreich, Horasreich, Königreich Nostria und die Adelsrepublik des Bornlandes

Convocatus primus: Saldor Foslarin

Gildenrat: Collegium Canonicum (12 Sitze)

Anzahl der Gildenmitglieder: etwa 1.500

Namhafte Mitglieder: ☼Rohezal vom Amboss (Vorkämpfer gegen Borbarad, verhüllter Meister), ☼Gaius Cordovan Eslam Galotta (ehemaliger Hofmagier am Kaiserhof und späterer Hep-tarch, 1002 BF ausgeschlossen), Saldor Foslarin (Zwerg und Convocatus primus)

Wichtige Orden: Anconiter, Pfeile des Lichts, Mephaliten, Rohalswächter

Gildenbeitrag: ein Zehntel des Jahreseinkommens, mindestens jedoch 20 Dukaten

Die ehrwürdigen Akademien im *Bund des Weißen Pentagramms*, kurz auch *Weiße Gilde* oder umgangssprachlich *Magier der rechten Hand* genannt, haben ihren Sitz vor allem im Mittel- und Horasreich, aber auch im Königreich Nostria und der Adelsrepublik des Bornlandes. Die Mitglieder dieser Gilde widmen ihre arkane Berufung den Zwölfgöttern und stehen insbesondere für die Wahrung der alveranischen Ordnung ein. Neben der durch ihre aufrechte Gesinnung nahe-liegende Nähe zur Kirche des Götterfürsten Praios, die sich auch im Wahlspruch der Gilde »*Pacta sunt servanda*« (bosp.: »*Verträge müssen eingehalten werden*«) niederschlägt und immer wieder zu Kooperationen zwischen dem Bund und der Kirche führt, verehren die Weißmagier an erster Stelle die allweise Hesinde. Im Zentrum ihrer Ideologie steht die Mahnung an alle Anwender von Magie, das Geschenk, mit dem sie gesegnet wurden, weder leichtsinnig noch selbstsüchtig einzusetzen. Stattdessen streben sie danach, dass die Gabe der Magie zum Schutz der Menschheit eingesetzt wird. So kommt es auch, dass die Akademien des Bundes stets im Dienste eines Reiches stehen und entweder arkane Offiziere der Armee oder aber Leibmagier und Berater für die Adels-schicht des Landes stellen.

Die Akademien der Weißen Gilde konzentrieren sich vermehrt auf die Künste der Antimagie, der Hellsicht, der Kampfmagie sowie der Heilung. So findet man in ihren Reihen sowohl schlachterprobte Kampfmagier als

auch arkane Ermittler, aufopferungsvolle Heilkundige und akribische Forscher.

Ein Mitglied der weißen Gilde führt im Regelfall ein den zwölfgöttlichen Geboten nach vorbildliches Leben und gilt demnach in allen Regionen Aventuriens, in welchen die Gilde Präsenz zeigt, als ehrbar und vertrauenswürdig. Dieser Umstand geht so weit, dass das Wort eines Gildenmagiers der rechten Hand vor weltlichen Gerichten meist mehr wert ist als das eines Magiers einer anderen Gilde und in jedem Fall bedeutungsvoller als das eines einfachen Bürgers.

Die Ausübung ihrer Profession halten Weißmagier für gewöhnlich äußerst traditionsbewusst. Sie halten sich



seit der Gründung der Gilde buchstabengetreu an den *Codex Albyricus* (siehe Seite 61) und sind in der gildenmagischen Welt oft als Paragraphenreiter verschrien. Teilweise werden die Vorgaben des Codex sogar noch verschärft und präzisiert, an manchen Akademien jedoch auch gelockert oder mit Sonderregeln versehen. Im Horasreich etwa wird das Schlupfloch der Klausel benutzt, dass die Vorschriften zur standesgemäßen Kleidung eines Magiers nur innerhalb der Akademiemauern gelten, weswegen viele horasische Magier außerhalb der Lehrstätten der aktuellen Mode oder ihren eignen Phantasien und Wünschen nach Belieben nachgehen.

Junge Eleven genießen, anders als in den Akademien anderer Gilden, einen der großen Vorteile der straffen Organisation des Bundes: So ist jede Akademie verpflichtet, den Lehrplan der ersten drei Schuljahre derart zu gestalten, dass er sich mit jenen der anderen Akademien der Gilde deckt, sodass einem Eleven jederzeit der Wechsel an eine andere Akademie innerhalb des Bundes möglich ist. Das ist nicht selten von Nutzen, etwa wenn die magische Begabung eines Mädchens in der Nähe der auf Beherrschungsmagie spezialisierten Akademie in Elenvina entdeckt wird und sie dort ihre Laufbahn als Scholarin beginnt, dann jedoch erst ihr Talent für Heilmagie ans Tageslicht kommt.

Das Wirken als Mitglied im Bund des Weißen Pentagramms ist von der strengen, hierarchiebedachten und zentralistischen Führungsweise der Gilde geprägt. Viele Prozesse werden bürokratisch abgehandelt, penibel auf ihre Richtigkeit hin überprüft und nie auf die leichte Schulter genommen. Sämtliche Mitglieder der Gilde sind verpflichtet, einen hohen Mitgliedsbeitrag zu bezahlen. Dieser beläuft sich auf ein Zehntel ihres Jahreseinkommens, mindestens jedoch einen Wert von jährlich nicht weniger als 20 Dukaten. Sollte der Weißmagier diesen Beitrag nicht zahlen können, wird er verpflichtet, für einen Monat Dienst in einem der Orden der Weißen Gilde zu tun.

Jedem Magier der Weißen Gilde steht, gleich in welcher Akademie des Bundes, eine Unterkunft zu. Den Legaten, Vertretern der Gildenverwaltung, muss sogar ein eigenes Büro zur Verfügung gestellt werden.

Wird ein Weißmagier angeklagt, sich eines Verbrechens schuldig gemacht zu haben, kauft die Gilde, so sie rechtzeitig Kunde davon erhält, den Angeklagten stets von der örtlichen Gerichtsbarkeit frei. In manchen Fällen

geschieht dies zugunsten des Angeklagten, sollte es zu einem Missverständnis oder ähnlichem gekommen sein. Sollte sich seine Schuld jedoch tatsächlich herausstellen, urteilt der Bund des Weißen Pentagramms mit außerordentlicher Strenge über den Delinquenten – ein Schicksal, welches nicht selten düsterer ist als das eines weltlichen Urteils. Unruhestifter und Abtrünnige, die vom rechten Weg ihrer Profession abgekommen sind, Verbrechen begehen oder mit dunklen Mächten paktieren, verfolgt die Gilde gegebenenfalls durch einen Orden von Kampfmagiern, welcher genau zu diesem Zweck gegründet wurde: die *Pfeile des Lichts* (siehe Seite 86).

Neben diesen und etwa einem Dutzend kleiner, regionaler Zirkel, existieren drei weitere große Orden innerhalb der weißen Gilde: die *Mephaliten*, die Aventurien auf der Suche nach neuen Schülern für die Gilde durchstreifen (siehe Seite 85), die *Rohalswächter*, die sich ganz und gar der Bekämpfung finsterner Zauberei verpflichtet haben (siehe Seite 88), sowie die *Anconiter*, die ihr Leben der Heilkunst widmen (siehe Seite 81).

Der in Gareth tagende Gildenrat der Weißen Gilde, das *Collegium Canonicum*, besteht aus den Spektabilitäten der 10 zur Gilde gehörenden Akademien, dem Hochmeister der Mephaliten (siehe Seite 85) sowie dem Großmeister der Pfeile des Lichts (siehe Seite 86). Alle Mitglieder müssen mindestens den akademischen Rang eines Magisters innehaben und tragen als Ratsmitglieder den Titel *Convocatus*. Momentan steht dem Collegium einer der wenigen Magier aus den Zwergenvölkern, der *Convocatus primus* **†** *Saldor Foslarin* (siehe Seite 104) von der *Akademie von Schwert und Stab* zu Gareth (siehe Seite 15) vor. Er bekleidet in Personalunion das Amt der Spektabilität der Akademie von Schwert und Stab sowie das des Großmeisters der Pfeile des Lichts und wird in letzterem im Gildenrat durch **†** *Hauptfrau Sagitta da Samba* (siehe Seite 110) vertreten. Der Rat bildet mit seinen 12 Sitzen in allen Entscheidungen die oberste Instanz der Gilde. Peinlich genau überprüft das Collegium unter der Beratung eines ganzen Gremiums an Geweihten der Zwölgötter jede Akademie, welche die Aufnahme in den Bund des Weißen Pentagramms anstrebt. Ebenso kann nur das Collegium die Erlangung eines Magistertitels oder die Einsetzung an einem Lehrstuhl bestätigen, was zumeist entweder einen vortrefflichen Leumund oder aber ein Empfehlungsschreiben eines verdienten Mitglieds der Gilde benötigt.

Die Graue Gilde

Vollständiger Name: Große Graue Gilde des Geistes

Symbol: schwarzes, halb geschlossenes Auge, umgeben von einem Hexagramm

Grundsatz: Wissen führt zu Erleuchtung.

Verbreitung: vor allem im Horasreich und den Tulamidenlanden, sowie nördlich des Mittelreichs

Convocata prima: Ashtarra Okharim (seit 1044 BF)

Gildenrat: Großer Rat der Grauen (wechselnde Mitgliederzahl) und Kleiner Gildenrat (ständiges Gremium)

Anzahl der Gildenmitglieder: etwa 2.500 Gildenmagier, zudem einige weitere Gelehrte und Angehörige anderer Traditionen

Namhafte Mitglieder:  Tamara von Gerasim (Elfenforscherin um 600 BF, prägte die philosophische Ausrichtung der Grauen Gilde, gründete die Schule des Direkten Weges),  Urnislaw von Uspiaunen (Gefährte Rohals und Lokalheiliger im Bornland), Tarlisin von Borbra (1034 BF verschollener, letzter Hochmeister des ODL),  Elcarina von Hohenstein (Convocatus primus bis 1044 BF, Erzmagus und ehemalige Spektabilität der Akademie der Verformungen), Robak von Punin (Erzmagus, Kuslik), Rakorium Muntagonus (Erzmagus, Khunchom), Taphîrel ar'Ralahan (Erzmagus und Verhüllter Meister, Vallusa/Limbus), Yppolita von Gareth (Schwester der Kaiserin des Mittelreichs), Hasrabal ben Yakuban (Meister der Elementarmagie und Sultan von Gorien)

Wichtige Orden: Orden vom Pentagramm (siehe Seite 86), Graue Stäbe (siehe Seite 83)

Gildenbeitrag: 200 Silbertaler, alle zwei Jahre zu entrichten

So verwundert es nicht, dass gerade die Akademien der Grauen Gilde auch den Schülern gildenloser Lehrmeister eine Examinatio ermöglichen, vor allem wenn der Lehrmeister besagten Schülers bereit ist, sein Wissen mit der Akademie zu teilen und so seinen Teil zur Wissensmehrung beiträgt.

Einige Graumagier leiten aus der eigenen Befähigung die Verpflichtung ab, gegen das verbreitete Unwissen auf der Welt vorzugehen. So bieten manche Akademien gelegentlich offene Seminare an, um Interessierten das Lesen, Schreiben und Rechnen zu vermitteln oder auch ihre philosophische Sichtweise mit den Zuhörern zu teilen. Sprichwörtlich sind auch jene Graumagier, die ohne Rücksicht auf Interesse und Vorbildung ihrer Begleiter jede Möglichkeit nutzen, komplexe und langatmige Erläuterungen auch für scheinbare Nebensächlichkeiten zu liefern. In ihrem Wunsch nach wissenschaftlichem Diskurs übersehen sie gern, dass nicht jeder ihr Streben nach Erkenntnis teilt. Dass Reisegefährten oder Gasthausbekanntschaften, die dadurch

zu unfreiwilligen Schülern werden, weder die vom Magier referenzierten Schriften kennen noch nach einer Erklärung verlangt haben, übersieht so mancher Graumagier geflissentlich, wenn er erst einmal im Redefluss ist.



Die Große Graue Gilde des Geistes, auf Tulamidya Al'Wasath (beide Hände) geheißen, ist die größte der drei Gilden und zugleich die am wenigsten dogmatische. Ihre Mitglieder lehnen keine Form der Magie ab, sofern diese verantwortungsvoll eingesetzt wird, und pflegen den Austausch mit anderen magischen Traditionen. Wie die Schwarze Gilde tritt auch die Graue Gilde für freie Forschung ein, meint damit jedoch nicht die Freiheit von gesellschaftlichen Konventionen und Moral, sondern eine Forschung, die nicht den Interessen staatlicher Strukturen oder den Erwartungen einzelner Mächtiger dient. Es ist das Streben nach Wissen und Erkenntnis, das den Graumagiern als höchstes Gut gilt.

»Die Collegae der Grauen Gilde haben die Notwendigkeit erkannt, Band und Fessel zu vermeiden. Es ist jedoch unverständlich, warum sie diesen Schritt nicht konsequent gehen und in völliger Freiheit forschen.«

—Thomeg Atherion



Der Drang, Geheimnisse zu ergründen, in den Relikten vergangener Kulturen verborgenes Wissen zu suchen und neu auftretenden magischen Phänomenen nach-

zuspüren, treibt den typischen Graumagier an und lässt so manchen Adepten auf Abenteuerfahrt ausziehen. Es ist auch diese

wissenschaftliche Neugier, die die ansonsten so unterschiedlichen Magier der Grauen Gilde verbindet – seien es die als Stubenhocker verschrienen Gelehrten in Punin oder Festum, die weltabgewandten Elementaristen in Drakonia, die freigeistigen Philosophen in Thorwal oder die vom rohalschen Verständigungsgedanken geleiteten Magier in Lowangen oder Gerasim. Bei nicht wenigen Graumagiern sind Forschung und Wissensmehrung längst ein Selbstzweck geworden. Kein Wunder also, dass die Graumagier viel darüber spekulieren, was die Welt im Innersten zusammenhält. Zahlreiche philosophische Strömungen florieren in ihren Reihen. Aus verschiedenen Blickwinkeln interpretieren sie etwa die Geschichte der Welt und des Strebens nach Erkenntnis, verehren verschiedene Alte und Hohe Drachen oder hinterfragen gar den Kanon der Zwölfgöttlichen Lehre. Eine

detaillierte Betrachtung gildenmagischer Philosophien findet sich auf Seite 100.

Als Mitgliedsbeitrag sind alle zwei Jahre 20 Dukaten von jedem Graumagier zu entrichten. Kann oder will er nicht zahlen, muss er sich stattdessen für einige Monate zum unentgeltlichen Dienst an einer Akademie oder für einen der Orden verpflichten.

Der Gildenrat der Grauen Gilde hat eine ständig wechselnde, große Zahl an Mitgliedern und wird aus den Spektabilitäten der Akademien und anderen einflussreichen Magiern gewählt, und von zahlreichen weiteren, jedoch nicht stimmberechtigten und oftmals aus den zur Gilde zählenden Orden berufenen Beratern ergänzt. Er wird auch der **Große Rat** genannt und tagt nur unregelmäßig. Ratsmitglieder müssen mindestens den akademischen Rang eines Magisters bekleiden und tragen den Titel *Convocatus*. Die zahlreichen philosophischen Strömungen innerhalb der Grauen Gilde führen häufig dazu, dass die Ratssitzungen in endlosen Grundsatzdebatten enden. Damit der Gildenrat dennoch agieren kann und gildenpolitische Alltagsgeschäfte eine Chance auf Bearbeitung haben, existiert mit dem **Kleinen Rat** eine ständige Vertretung des Großen Rats, der zweimal wöchentlich an der Dracheneiakademie in Khunchom tagt – dem Sitz der 1044 BF nach einer außerordentlichen Wahl ernannten *Convocata prima* ♀ **Ashtarra Okharim**, die beiden Räten vorsteht.

Der Umzug vieler gildeninternen Verwaltungsinstanzen wurde mit den letzten beiden Wechseln der Gildenführung, zunächst von Punin nach Lowangen und nun von Lowangen nach Khunchom, nie vollständig abgeschlossen. Der Verwaltungsapparat der Grauen Gilde verteilt sich daher mittlerweile über Punin, Lowangen und Khunchom – eine Tatsache, die der erfahrene Gildenpolitiker ♀ **Sirdon Kosmaar** schon in der Vergangenheit bei Konfrontationen mit dem ehemaligen *Convocatus primus* ♀ **Elcarne von Hohenstein** für sich zu nutzen wusste. Ashtarra Okharim hat jedoch bereits kurz nach ihrer Ernennung klargestellt, dass sie beabsichtigt, diese Zustände alsbald zu korrigieren.

Die Schwarze Gilde ☞

Vollständiger Name: Bruderschaft der Wissenden

Symbol: eine weiße linke Hand auf schwarzem Grund

Grundsatz: Wissen ist Macht.

Verbreitung: vor allem in den Stadtstaaten Meridianas und den Tulamidenlanden, vereinzelt im Mittelreich

Convocatus primus: Salpikon Savertin (seit 1003 BF)

Gildenrat: Consilium Sinistrae (7 Mitglieder)

Anzahl der Gildenmitglieder: etwa 1.000, darunter auch einige Nicht-Gildenmagier

Namhafte Mitglieder: ♀ **Tayameth von Fasar** (Verfasserin der *Charta von Fasar* und erste *Convocata prima* der Schwarzen Gilde), ♀ **Zurbaran von Frigorn** (Meisterchirmärologe und Verfasser des Werkes *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen*), ♀ **Liscom**

von Fasar (holte durch einen Zeitenfrevler Borbarads Geist nach Aventurien zurück), ♀ **Fir Lionel Nachtschatten** (götterleugnendes Genie der Analyse magie und Philosoph, starb einen Heldentod bei der Basiliusprüfung 1034 BF), ♀ **Oswyn Puschinske** (machtbesessener Erzmagus und ehemalige Spektabilität der Halle der Macht), Thomeg Atherion (Erzmagus, Fasar), Sefira Alchadid (Erzmaga, Selem), Karjunon Silberbraue (Erzmagus, Mirham), Salpikon Savertin (*Convocatus primus* und Erzmagus, Mirham)

Wichtige Orden: Bund der Schatten (siehe Seite 82)

Gildenbeitrag: keiner, aber unverschämte hohe Bibliotheks- und Studiengebühren

Die Bruderschaft der Wissenden, auch Schwarze Gilde oder Magier der linken Hand (tul.: *Al'Jamin*) geheißten, führt ihre Gründung auf die legendäre Fasarer Magierin Tayameth zurück. Als Zwanzigjährige setzte sie 590 BF Borbarad als Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft ab und distanzierte sich und ihre Akademie auf diese Weise von ihm. Mit der Charta von Fasar setzte sie im Jahre 604 BF die Verfassung der Schwarzen Gilde durch. In der Schwarzen Gilde finden sich vor allem Individualisten, die jede Form von Kontrolle als unbequem oder der freien Forschung abträglich betrachten. Viele Aventurier haben finstere Nekromanten, Chimärologen und Dämonologen vor Augen, wenn sie an Schwarzmagier denken, doch diese Verallgemeinerung ist unzutreffend. Zum einen rührt dieses Bild daher, dass eine umfassende Forschung in diesen Spezialgebieten in den anderen Gilden nicht gestattet, bei der Schwarzen Gilde aber beinahe restriktionsfrei möglich ist. Zum anderen pflegen viele Schwarzmagier diesen Ruf, selbst wenn sie keine Beschwörer sind, da der Nimbus des Bösen ihnen unliebsame Besucher vom Leib hält, die ihre kostbare Forschungszeit beschneiden würden. Die Mehrheit der Schwarzmagier ist weit mehr an der eigenen Individualität interessiert als daran, anderen zu schaden.

»Der wissenschaftliche Austausch ist fruchtbar, weil sie so undogmatisch sind. Leider weiß man aus demselben Grund nie, ob das weitergegebene Wissen nicht zur Basis götterverachtender Anwendung wird.«

—Praiwine Westfar zu Methumis



Was die Magier, die dem Weg der linken Hand folgen, tatsächlich eint, ist der Wunsch, frei von moralischen Beschränkungen forschen zu können. Selbstredend ziehen das Fehlen moralischer Einschränkungen und der geringe Einfluss der Gildenführung auch skrupellose Individuen an, die für ihren Forschungserfolg über Leichen gehen oder sogar die eigene Seele den Niederhöllen feilbieten. Die meisten Schwarzmagier sind jedoch eigenbrötlerische Forscher, die an obskuren Theorien feilen, Anhänger umstrittener Philosophien, die ihnen andernorts als Rütteln an der göttergewollten Ordnung ausgelegt werden, oder exzentrische Gelehrte, die keine Bevormundung ertragen. Auch dass man den Codex Albyricus eher offen auslegt und in der Gildenverfassung bewusst zweideutig formuliert, dass man „ihn im Besonderen achten werde“, trägt zur Attraktivität der Schwarzen Gilde bei freigeistigen Forschern bei.

Im Vergleich zu den anderen Gilden ist der Anteil der Mitglieder, die bei einem privaten Lehrmeister ausgebildet wurden, hoch. Zum einen liegt dies daran, dass viele Schwarzmagier das enge Korsett einer Akademie und deren Verpflichtungen scheuen, sodass ohnehin viele akademieunabhängige Forscher innerhalb der Bruderschaft der Wissenden existieren. Zum anderen werden die seltenen Anträge zur Akademiegründung

vom Gildenrat abgeblockt, indem Auflagen erteilt werden, die selbst die strengen Statuten der Weißen Gilde harmlos erscheinen lassen. Begründet ist dies darin, dass die fünf Akademien gutes Gold mit den Prüfungen auswärtiger Scholaren verdienen, und tatsächlich legen an den Akademien mehr Scholaren privater Lehrmeister ihre Examinatio ab, als an den Schulen selbst ausgebildet werden. So hat sich jede Spektabilität ein Netzwerk privater Lehrmeister geschaffen. Da der Einfluss der Spektabilitäten auf ihre Akademie immens ist, gibt es zwischen den Akademien erhebliche Unterschiede in Forschung und Lehre und sogar innerhalb ein und derselben Akademie divergiert die Ausbildung stark, da einem Scholaren zu Beginn ein Mentor zugewiesen wird, der im Regelfall die gesamte Ausbildungszeit über für seinen Schüler zuständig ist. Nicht selten schließen sich private Lehrmeister auch zu Zirkeln zusammen, ohne einen Antrag auf eine Akademiegründung zu stellen. Bekanntester schwarzmagischer Zirkel ist der Zirkel der Freien Wissenschaften in Gareth, dem neben Gildenmagiern auch Alchimisten und Philosophen angehören.

Die Mitglieder der Gilde zahlen keinen Mitgliedsbeitrag. Stattdessen zieht die Gilde diesen direkt von ihren Akademien ein, welche die Abgaben wiederum durch horrenden Bibliotheksgebühren finanzieren. Allein Zugang zu einer Bibliothek der Schwarzen Gilde zu erhalten, kostet oftmals bereits mehrere Dukaten, doch ist damit nur die Einsicht in die Sammlung fachmagischer Periodika abgegolten. Für jedes weitere Buch, Pergament oder Papyrus zahlt der Besucher oft zusätzlich. Die genauen Beträge variieren von Akademie zu Akademie und gestalten sich sehr individuell. Besucher, die nicht zur Bruderschaft der Wissenden gehören, zahlen dabei häufig noch deutlich mehr – Freunde der Spektabilität deutlich weniger. In jedem Fall erhält man hier Einblick in Werke, die an anderen Akademien Außenstehenden verwehrt bleiben würden. Die fünf Akademien (siehe Seite 17) sind weit weniger



den Regularien der Gilde unterworfen, als es innerhalb der anderen beiden Gilden der Fall ist. Ihr Einfluss auf Forschung und Lehre ist marginal und so dient die Gilde ihren Akademien weitgehend zur Repräsentation gegenüber den anderen Gilden, den Kirchen und derjenigen Reiche, auf deren Hoheitsgebiet die Akademien stehen. Die Beschlüsse des ohnehin selten tagenden *Consilium Sinistrae* (bosp.: *Konzil der Linken*) gelten eher als unverbindliche Richtlinien. Häufig scheitern selbst diese, da der Gildenrat seine Differenzen nicht zu überbrücken vermag. Neben den Spektabilitäten der fünf Akademien gehören auch der Großmeister der Alchimistengilde Mengbilla und seit 1042 BF die Erzmaga ♀ *Sefira Alchadid* (siehe Seite 112) als Vertreterin der unabhängigen privaten Lehrmeister dem Gildenrat an. Auch in der Schwarzen Gilde bekleiden alle Mitglieder des Gildenrats mindestens den akademischen Rang eines Magisters und tragen durch ihre Ernennung den Titel *Convocatus*. Wenn der Rat zusammenkommt, tagt er meist im Symposium der Mirhamer Akademie, wo er Zugriff auf ein Schwarzes Auge hat, das vor mehr als 40 Jahren von Agenten der Akademie einem tobrischen Magier gestohlen und nach Mirham

verbracht wurde. Streitigkeiten innerhalb der Gilde werden so gut wie nie im Gildenrat ausgetragen. Stattdessen stellt man unliebsame Collegae im Spiegel der Schwarzmagie bloß und verhöhnt sie als Stümper, spinnt Intrigen oder entsendet im Falle einer Eskalation gedungene Attentäter oder beschworene Dämonen.

»Die Grauen und Weißen ersticken jeden Konflikt in drögen Gerichten und Anträgen. Wissen ist Macht, also hat der Mächtigere recht – und ein passender Fluch macht das deutlicher als ein mehrseitiger Brief.«

—*Santassa sala Rashim, Magistra extraordinaria aus der Bruderschaft der Wissenden und Schöne der Nacht, neuzeitlich*

Nach der *Charta von Fasar* darf der *Convocatus primus* zweimal im Jahr das *Consilium Sinistrae* an einem von ihm bestimmten Ort einberufen und jene *Convocati*, die nicht erscheinen, dürfen ihres Sitzes enthoben werden. So streng dieses Regularium auch klingt, so zahnlos war das Gremium in der Vergangenheit. Ob das Ausscheiden ⚔ *Oswyn Puschinskes* und die zuvor schon erfolgte Berufung *Sefira Alchadids*, die *Salpikon Savartin* freundschaftlich verbunden ist, an dieser Lage etwas ändern, bleibt abzuwarten. Zu vermuten ist, dass eine Einigung über die Vergabe des nun freigewordenen Gildenratsposten ein langwieriges und nervenaufreibendes Unterfangen wird.

Der Begriff **Bruderschaft der Wissenden** ist eigentlich eine Fehlübersetzung aus dem Urtulamidischen. Gegründet wurde sie als *Ashiqaa al'Alemi* (Geschwisterschaft der Wissenden) von *Tayameth von Fasar*. Die offizielle Legitimation erfolgte jedoch auf dem Außerordentlichen Allaventurischen Konvent der Magie durch ⚔ *Delio von Mengbilla*, der einem damals einflussreichen Lehrmeisterzirkel ausschließlich männlicher Lehrmeister vorstand und die verhinderte *Tayameth* bei dem Konvent vertrat. *Tayameths* Anweisungen, die wie alle ihre Schriften auf Urtulamidya verfasst waren, verstand er (angeblich) dahingehend, dass die neue Gilde auf *Garethi* den Namen *Bruderschaft* anstelle von *Geschwisterschaft* tragen solle und so wurde der Name *Bruderschaft der Wissenden* auf dem Allaventurischen Konvent festgelegt. Da in der Wissenschaft eine Erstbenennung bindend ist, wollte *Tayameth* ihre – zur Freien Wissenschaft gegründete – Gilde nicht mit einem wissenschaftlichen Konventionsbruch beladen und so blieb es bei dem Namen. *Delios* Zirkel hingegen wurde kurz nach dem Konvent aufgelöst, da alle Lehrmeister Opfer des als Nachtdämon bekannten *Kah-Turak-Arfai* wurden. *Tayameth* verkündete daraufhin, dass es wohl ein Versehen gewesen sei, dass der Gärtner des Zirkelanwesens eine Jaguarlilie anstelle einer Schwertlilie gepflanzt habe.



Gildenlose Magier

Abseits von Weißer, Grauer und Schwarzer Gilde existieren Magier, die keiner der drei Institutionen angehören. Doch auch innerhalb dieser äußerst diversen Magierschaft der *Gildenlosen* haben sich Akademien, unabhängige Lehrmeister und Ordensstrukturen etabliert, die auf verschiedenste und oft eigenwillige Weise lehren, forschen und arbeiten.

Unter diesen *Gildenlosen* finden sich auch solche Magier, die einst eine reguläre Ausbildung erhielten, ihr Gildensiegel aber verloren oder nie erhalten haben. Auch Abgänger von aus den Gilden ausgeschlossenen Akademien oder Vertreter von respektablen Gemeinschaften, deren Tradition jedoch noch in die Zeit vor dem Gildenwesen reicht, werden als gildenlose Magier definiert. Manch einem Magier ist sein Status als Gildenmitglied auch im Zuge einer Bestrafung durch die Gildengerichtbarkeit aberkannt worden (siehe Seite 64), oder aber er ist vor ebendieser auf der Flucht.

Die Bezeichnung *Gildenlose Magier* schließt daher eine große Bandbreite an Einzelpersonen, Lehrmeistern und sogar Akademien ein, die außerhalb der etablierten Gildenstrukturen wirken.

Das Verhältnis zwischen ihnen und den drei Magiergilden reicht von offener Ablehnung über friedliche Koexistenz bis hin zu respektvollem Austausch miteinander.

Häufig hängt dies mit dem ursprünglichen Grund für die Gildenlosigkeit zusammen. Denn wo manch ein Zirkel sich bewusst gegen die Gildenzugehörigkeit und die damit einhergehenden Einschränkungen entscheidet, versuchen andere seit Jahren vergeblich, einen Gildenbeitritt zu erwirken. Manche Akademien hingegen sind in der Vergangenheit aufgrund von schweren Verstößen aus ihrer Gilde ausgeschlossen worden. Andere Einrichtungen widersprechen in ihren Prinzipien von vornherein selbst den tolerantesten Gildenvertretern in solchem Maße, dass eine Eingliederung von keiner Seite angestrebt wird. So wurden und werden die Akademien der Heptarchenreiche, die Heptagonakademie in Yol-Ghurmak, die Schule der Schmerzen in Elburum und die Vorhalle des Sieges in Mendena von den drei Gilden niemals als seriöse Gesprächspartner akzeptiert.

Schließlich zählen auch diejenigen Gemeinschaften zu den Gildenlosen, deren Existenz außerhalb der eigenen Reihen nahezu unbekannt ist: Geheime oder in ihrer jeweiligen Region verbotene und verfolgte Gruppierungen, obskure Sekten sowie einsiedlerische Mentoren und exotische Zusammenkünfte, die fernab der Zivilisation lehren und wirken. Das Spektrum reicht von den Qabalyim in Aranien bis hin zur Bannakademie in Fasar. Diese Vielfalt macht es auch unmöglich, eine genaue Anzahl gildenloser Magier zu benennen.

So verschieden diese Gruppierungen auch sein mögen, verbindet sie ihre Freiheit von Verpflichtungen, aber auch das Fehlen von besonderen Rechten und

Privilegien miteinander. Schüler eines gildenlosen Lehrmeisters tragen zunächst kein Siegel am Körper und sind nicht der Gildengerichtbarkeit unterworfen, was auch die Vorschriften des Codex Albyricus miteinschließt. Die Gildenlosen büßen jedoch im Gegenzug die in den meisten Reichen geltende Rechtssicherheit, die Rückendeckung einer starken Gemeinschaft sowie viele standesrechtliche Privilegien ein. Darüber hinaus können gildenlose Zauberer selbstredend nach wie vor für magische Verbrechen verfolgt und bestraft werden (siehe Seite 61), was in ihrem Fall, genau wie bei anderen Zauberkundigen, die nicht Mitglied einer der Gilden sind, in die Zuständigkeit weltlicher Gerichte fällt.

Einem gildenlosen Magier ist der Zugang zu den umfangreichen Ressourcen und dem weitreichenden Netzwerk der herkömmlichen Akademien meist erschwert bis unmöglich, was kostspielige Forschungsvorhaben oder die Verbreitung der eigenen Arbeit einschränkt. Labore, Bibliotheken und Werkstätten stehen ihnen nur selten zur Verfügung.

Auch der kollegiale Austausch und die Unterstützung von Gleichgesinnten bleibt ihnen häufig verwehrt. Das Anbieten magischer Dienstleistungen ist in den meisten Regionen laut Gildenrecht ebenso untersagt, was viele Gildenlose selbstverständlich nicht davon abhält, dennoch mit ihrer Zauberei Geld zu verdienen (siehe Seite 55).

Trotz allem hegen die meisten gildenlosen Magier weder finstere noch verbrecherische Absichten. Vielmehr unterhalten einige sogar gute Kontakte zu Akademien. Nicht selten entscheiden sich Abgänger einer gildenlosen Institution für ein Zweitstudium und oftmals raten freie Lehrmeister ihren Scholaren nach Abschluss der Ausbildung dazu, einer der drei Gilden beizutreten. Insbesondere die Große Graue Gilde des Geistes ist solchen Anträgen gegenüber aufgeschlossen, denn in der Vergangenheit haben sich gerade die unkonventionellen Impulse solcher ehemaliger *Gildenloser* als Bereicherung für die eigene Forschung erwiesen.

Mögen die gildenlosen Magier auch auf etliche Vorteile und Privilegien verzichten, ermöglicht ihnen ihre Unabhängigkeit im Gegenzug doch die Möglichkeit, ihr Leben als Zauberkundige, zumindest theoretisch, ganz nach den eigenen Maßstäben zu gestalten. Lehrpläne können vollkommen individuell aufgebaut und Forschungsvorhaben frei von jeder akademischen Richtlinie durchgeführt werden.

Den Angehörigen vom **Kreis der Einfühlung** in den nördlichen Salamandersteinen gelingt es beispielsweise aufgrund ihres einzigartigen Lehrkonzepts, der elfischen Zauberei und Lebensweise womöglich näher zu kommen als jeder andere Gildenmagier.

Der kaum bekannten **Bannakademie von Fasar** ist es wohl nur möglich, dem Streben nach absoluter Diskretion im Wirken ihrer Abgänger gerecht zu werden, indem sie auf Gildenvorgaben keine Rücksicht nimmt.

Die **Halle des Windes** im thorwalschen Olport hingegen ist vor geraumer Zeit aufgrund der Vorwürfe verbotener Blutzauberei und des Verheimlichens ihrer Erkenntnisse in der Runenmagie aus der Grauen Gilde ausgeschlossen worden und hat den Kontakt zu ebendieser inzwischen bis auf wenige Ausnahmen beinahe vollständig abgebrochen.

Um die Aufnahme in die Schwarze Gilde bemüht sich die Lehrmeisterin **Khelbara ay Baburia** seit Jahren vergeblich. Obwohl sich die tsagefällige Heilmagierin längst vom Belkelel-Glauben und der Dämonenbeschwörung glaubwürdig losgesagt hat, sind ihre Anträge bisher stets abgelehnt worden, denn der finstere Ruf ihrer einstigen Ausbildungsstätte, der heute aufgelösten **Schule der Schmerzen zu Elburum**, wird ihr noch immer angelastet.

In der Oase Al'Rifat unterweist der rastullahgläubige Lehrmeister **Vadif sal Karim** derweil seine Zöglinge in der Kunst der Verwandlungs- und Wettermagie im Einklang mit den 99 Gesetzen und schafft so eine ungewöhnliche Brücke zwischen Zauberkundigen und Novadi-Kultur. Schüler, die seine Ausbildung durchlaufen haben, schließen sich hin und wieder nachträglich der Großen Grauen Gilde des Geistes an, nachdem sie die entsprechenden Prüfungen an der Akademie in Mherwed absolviert haben.

Vor allem unabhängige Lehrmeister, aber auch gildenlose Akademien und Lehrzirkel können sich für die Rekrutierung von Nachwuchs selten auf umfangreiche Strukturen verlassen, wie sie beispielsweise in Form des Ordens der **Mephaltiten** (siehe Seite 85) für die Weiße Gilde existieren. Manchmal stehen gildenlose Lehrmeister sogar im Wettbewerb mit der ansässigen Magierakademie: Der Feuer-elementarist **Halib abu'l Ketab** beispielsweise versucht der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar auf der Suche nach talentierten Kindern im Umland von Fasar regelmäßig zuvorzukommen.

Nichtsdestotrotz bleiben die gildenlosen Ausbildungsstätten im Vergleich zu den drei Gilden eine Randerscheinung und werden von ihnen nur in einzelnen Fällen als ernsthafte Konkurrenten oder gar als Bedrohung wahrgenommen.

Zu den mysteriösesten Vertretern der gildenlosen Magier zählen sicherlich die verschworenen Gemeinschaften der **Qabalyim**. Diese Geheimgesellschaften gehen meist auf die historische Verbannung aller Gildenzauberer Araniens nach den Magierkriegen zurück. Aus den Zusammenschlüssen ebendieser Verfolgten im Untergrund entstanden etliche sinistre Gemeinschaften, die bis heute existieren und ihre Schüler im Verborgenen ausbilden. Diese sogenannten **Qabalot-hen** sind jedoch aufgrund ihrer strengen Geheimhaltung nur wenigen Menschen bekannt und verfolgen unterschiedlichste Ziele (siehe Seite 90).

Die Mitgliederzahl der drei großen Gilden übersteigt die Anzahl gildenloser Magier bei weitem. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sich ihr gildenpolitischer Einfluss bis auf wenige Ausnahmefälle in Grenzen hält.

Weiterhin wird gildenlosen Magiern trotz eventuell guter Beziehungen zu einzelnen Akademien insgesamt eher Misstrauen entgegengebracht und naturgemäß existiert kein „Oberhaupt“ der gildenlosen Magier, welches ihre Interessen auf Zusammenkünften oder dem Allaventurischen Konvent der Magie vertreten könnte. Ohnehin gibt es unter ihnen schlicht zu viele gegenläufige Lebensrealitäten und Ideologien, als dass sie jemals mit einer Stimme sprechen könnten. Darüber hinaus ist es häufig ebendiese Autonomie, die einen Magier trotz aller Nachteile freiwillig ein Leben außerhalb der Gilden einschlagen lässt.



Die Freie Gilde

Im Zuge des Allaventurischen Konvents im Jahr 1034 BF in Kuslik gab es aus den Reihen der gildenlosen Magier Bestrebungen, eine zusätzliche vierte **Freie Gilde** ins Leben zu rufen, um von Schutz und Rechtssicherheit einer Gildenzugehörigkeit zu profitieren, ohne sich an gildenpolitische Machthaber binden zu müssen. Letztendlich wurde dieses Vorhaben jedoch durch etablierte Gildenvertreter und interne Streitigkeiten unter den Befürwortern bereits im Keim verhindert.

DIE LEBENSWEISE DER MAGIER

»Isindia, meine liebe Freundin, du fragst, ob ich mir schon ein kleines Emirat am Mhanadi erobert habe, wie ich es als Studiosus immer geträumt habe. Ich muss über meine Vorstellungen von damals inzwischen sehr lachen. War es der Schlafmangel durch die langen Stunden in der Bibliothek, der mich darauf brachte, oder das Herumgerutsche auf den harten Fliesen des Labors, als wir versuchten, die Brandflecken wieder zu entfernen? Kannst du dich noch an den Blick von Magister »Lockenbart« erinnern, als seine geliebte, gewachste Pracht in Flammen aufging? Ach, was war das für eine schöne Zeit!

Aber um deine Frage zu beantworten: Nein – und ich habe auch gar kein Interesse mehr, die Verantwortung für einige hundert schmutzige Bauern zu übernehmen! Jedes ihrer Probleme ist plötzlich deines und fast alles dreht sich um Wetter, Viehzeug oder Mist, und wenn du Pech hast, zündet dir ein ignoranter Tölpel das Dach über dem Kopf an, weil du einen »finsternen Ifriit« beschworen hast, der den Bauern die Steine von den Feldern sammeln sollte. Das ist nichts für mich, da bleibe ich lieber in meinem kleinen Palast hier in Khunchom. Das Leben als Magister ist gar nicht so schlecht. Der Pöbel respektiert dich, auch wenn die Hälfte davon hinter deinem Rücken Schutzzeichen gegen den Bösen Blick schlägt. Und dabei sind die Tulamiden ja noch verständig – mich gruselt es, wenn ich an die Geschichten von jenseits des Raschtulswalles denke. Hier schert sich kaum einer darum, was du in deinem Labor so treibst, während du in Gareth oder Elenvina damit rechnen musst, dass die leibhaftige Inquisition oder deine eigene Gilde dir das Haus auf den Kopf stellt, wenn du nur getrocknetes Ilmenblatt einkaufst!

Apropos Gilde, hast du gelesen, dass Adeptus Kosmaar wieder zur Spektabilität von Punin berufen wurde? Ungeheuerlich! Aber was soll man von diesen Buchstabenklaubern auch anderes erwarten? Der alte Okharim hat getobt und gedroht, den Gildenrat zu informieren. Hinfort war die Euphorie der Feier, die er damals veranstaltet hat, als Kosmaar wie ein geprügelter Hund aus seiner Basiliusprüfung zurückkam. Der und Erzmagier ... Der taugt doch höchstens zum Erznäher mit seinen ganzen Gewandvorschriften!«

—Magus Nasreddin ibn Nazir in einem Brief an seine Collega Isindia, neuzeitlich





Magier werden von der Bevölkerung bewundert und gefürchtet, denn sie verfügen über Kräfte, die Unvergleichliches bewirken können. Doch ihr Leben besteht aus wesentlich mehr als der Anwendung ihrer astralen Kräfte. Ihre Zauberei ist an strenge Regeln gebunden. Diese sollen dazu dienen, die Magie in einem kontrollierbaren – und meist auch göttergefälligen – Rahmen zu halten und beim einfachen Volk Vertrauen zu schaffen. Auch der Alltag eines typischen Magiers, der sich nicht gerade auf Abenteuerfahrt befindet, ist meistens nicht halb so aufregend, wie mancher vielleicht denken mag.

Um überhaupt selbstständig auf Abenteuer ziehen zu können, muss ein Magier zunächst eine lange und kräftezehrende Ausbildung bestehen. Das Leben danach stellt ihn vor ganz neue Herausforderungen. Entschließt er sich, keine wissenschaftliche Karriere an einer der Akademien zu verfolgen, verlässt er auch den Schutz- und Versorgungsraum, in dem er sich bisher bewegte. Nun gilt es, den eigenen Lebensunterhalt zu verdienen, was leichter gesagt ist als getan. Sowohl beim Antritt einer Anstellung als auch bei der Annahme eines Auftrags muss

er stets die Auflagen und Regeln, die sein Stand, seine Gilde und vor allem der Codex Albyricus mit sich bringen, im Auge behalten. Begibt er sich auf eine Expedition in die Wildnis, mag es sinnvoll sein, statt einer Robe Alltagskleidung, Rüstung und womöglich eine Waffe zu tragen. Dafür sollte er sich tunlichst einen Dispens beschaffen – oder sich nicht erwischen lassen.

Ebenso wichtig wie der Lebensunterhalt ist für viele Magier das Ansehen bei ihren Kollegen und ihre Weiterbildung. Niemand will ewig auf der Bezeichnung Adeptus sitzen bleiben oder in wissenschaftlicher Bedeutungslosigkeit verschwinden. Während daher viele reisende Magier nach bestandenen Abenteuer mit ihren Gefährten in der Taverne feiern, bleiben manche in ihrem Zimmer und arbeiten dort an Vorträgen oder Artikeln für Fachzeitschriften.

Für Magier – selbst wenn sie sich für das Abenteuererleben entscheiden – gibt es also vieles zu beachten. Das folgende Kapitel soll dir dabei helfen, das Abenteuer der Magier, aber auch deines eigenen Helden, mit Leben zu füllen.

Werdegang eines Magiers

Ausbildungsjahr	Titel	Ausbildungsstand
bis 10 Jahre	keiner	Feststellen der magischen Befähigung Erlernen von Lesen & Schreiben, Rechnen Erste Konzentrations- und Gedächtnisübungen
10 Jahre	Probatio	Prüfung der magischen Befähigung, Auswahl der Akademie
Jahr 1 bis 3	Eleve/Elevin	Lesen & Schreiben, Rechnen Geschichtswissen, Arithmetik, Magiekunde Deutung von Thesizeichnungen Konzentrations- und Gedächtnisübungen, Meditation
nach dem Elevium	Spectatio	einfache Akademiepfllichten: Dienst in Labor und Bibliothek, Arbeit im Kräutergarten Prüfung der Eignung für die gewählte Akademie

Jahr 4 bis 6	Novize/Novizin	Rhetorik, alte und fremde Sprachen, Alchimie akademiespezifische Fächer, z. B. Anatomie, Kriegskunst etc. Niederlegen einer Thesis Kanalisieren und Lenken von Astralkraft erste einfache Zauber wie ODEM oder FLIM FLAM Grundlagen in Hauszaubern der Akademie
Jahr 7 bis 9	Studiosus/Studiosa	fortgeschrittene Magietheorie und Zauberwerkstatt alle Zaubersprüche des Lehrplans Examinatio und Bindung des Zauberstabs
ab Jahr 10	Adeptus/Adepta minor/-a	Vertiefung der magischen Kenntnisse nach eigenem Gutdünken für min. 6 Jahre Anstellung an Magierakademien, als magischer Berater, Alchimist oder als freischaffender Lohnmagier
ab Jahr 16	Adeptus/Adepta maior/-a	weitere Vertiefung nach eigenen Schwerpunkten für min. 6 Jahre Vorbereitung der Magusprüfung, Anfertigung der Magusthesis mögliches Zweitstudium (Weiterbildung) evtl. Anstellung als Magister / Magistra minora
ab Jahr 22	Magus/Maga	höchster regulärer Magiergrad Möglichkeit zur Anstellung als Magister/Magistra Voraussetzung zur Betätigung als Spektabilität sowie für zahlreiche Gildenämter Voraussetzung zur Teilnahme an der Basiliusprüfung
ab ca. 30 Jahren	Erzmagus/-maga	mächtigste und einflussreichste Gildenmagier und Zauberwirker Aventuriens

Die Entdeckung der Gabe

Magier, Adlige und Patrizier lassen ihren Nachwuchs oft direkt nach der Geburt auf eine magische Begabung prüfen. Kinder einfacher Leute müssen dagegen darauf hoffen, dass sich die Gabe entweder unübersehbar manifestiert oder z. B. durch einen umherziehenden Akquisitor aus dem Orden der Mephaliten entdeckt wird (siehe Seite 85). Die Eltern werden dazu angehalten, ihre

Sprösslinge in Rechnen, Schreiben und Lesen unterrichten zu lassen und Konzentrationsübungen und Merkspiele mit ihnen durchzuführen.

Die Probatio

Das Collegium einer Magierakademie prüft Grad und Art der Begabung des Kindes und stellt fest, ob und durch welche Schule es ausgebildet werden sollte.



Wohlhabende Eltern können mit Spenden dafür sorgen, dass ihr Sprössling entgegen der Empfehlung an eine von ihnen bevorzugte Schule geschickt wird. Waisenkinder oder ausgelöste Unfreie werden von der Akademie bis zum Abschluss der Ausbildung als Mündel angenommen. Wer angenommen wird, zählt fürderhin zu den Prägradualen – also Magiern in Ausbildung, die die sogenannten Prägradualien durchlaufen, also die Zeit als Eleve, Novize und Studiosus, die der Schüler hinter sich bringen muss, bevor er seinen ersten vollwertigen Rang als Magier mit dem akademischen Grad des Adeptus erhält.

Das Elevium

Im Elevium werden die Scholaren Eleven genannt und lernen Lesen, Schreiben, Rechnen, Geschichtswissen, Arithmetik und Magiekunde. An kampforientierten Akademien legt man zudem Wert auf körperliche Erziehung. Die Anwendung von Magie steht noch nicht auf dem Lehrplan. Sie wird durch Konzentrationsübungen und Meditationen sowie das Erlernen der Deutung von Thesiszeichnungen und Zaubergesten jedoch vorbereitet. Neben etwa 50 Lehrstunden je Woche müssen die Eleven zahlreiche Arbeiten verrichten: Reinigung der Labore, Bibliotheksdienst oder Pflege des Kräutergartens. In dieser Zeit formen sich oft enge Beziehungen zwischen Schülern und Lehrern, die auch bis über die Examinatio hinaus Bestand haben können. Das erste, zweite und dritte Jahr des Eleviums werden als *Tertia/Secunda/Prima Elevia* unterschieden.

Am Ende des Eleviums steht die *Spectatio*. Bei ihr wird erneut beurteilt, ob die Zöglinge sich für die an der Schule gelehrteten Spezialgebiete der Magie eignen, ihr Studium an einer passenderen Akademie fortsetzen sollten oder womöglich gar nicht.

Das Novizium

Im Novizium beginnt die praktische Schulung der Novizen genannten Scholaren im Formen der **Magie**. Die angehenden Magier lernen ihre astrale Kraft in einen Zauberspruch zu lenken – zuerst in sehr einfachen Formeln wie dem ODEM oder FLIM FLAM. Den meisten gelingt es im zweiten Jahr des Noviziums, ihren ersten Zauber erfolgreich zu sprechen. Ab dem dritten Jahr sind fast alle so weit, dass sie mit dem Erlernen der Hauszauber ihrer Akademie beginnen können.

Hinzu kommen Alchimie, alte und fremde Sprachen sowie akademiespezifische Fächer wie Anatomie oder die Ausbildung im Stockfechten. Außerdem erlernen die Novizen das Niederschreiben einer Zauberthesis. Das erste, zweite und dritte Jahr des Noviziums werden als *Tertia/Secunda/Prima Novizia* unterschieden.

Das Novizium endet mit der *Arkanatio*: Die Schüler müssen beweisen, dass sie die bisher unterrichtete Magietheorie beherrschen und in der Lage sind, ihre astralen Kräfte in Form eines gelungenen Zaubers zur Anwendung zu bringen.

Auch an diesem Punkt der Ausbildung kann entschieden werden, dass ein Novize die Akademie wechselt,

wenn andere Zauber-Curricula seinen Fähigkeiten besser entsprechen.

Das Studium

In den abschließenden drei Jahren der Ausbildung werden die nun Studiosi genannten Scholaren in fortgeschrittener Magietheorie unterrichtet, in die Zauberkunst eingeführt und verfeinern ihre Zaubertechnik. Auch der gesamte reguläre Zauberlehrplan wird ihnen jetzt vermittelt. Große Teile des Lernens erfolgen nun im Selbststudium oder in Lern- und Forschungsgruppen. Die Beteiligung an wissenschaftlichen Forschungsprojekten der Magister wird ebenso vorausgesetzt wie Tutorendienste für Eleven. Das Studium ist geprägt von einer Fülle an Prüfungen – sowohl im Anwenden von Zaubern als auch dem Nachweis von theoretischem Wissen. Manch ein Studiosus scheitert an diesem Druck. In einem solchen Fall verlässt er die Welt der Gildenmagie mit einer unvollständigen Ausbildung, die ihn meistens zu einem Magiedilettanten macht und bisweilen auch zum Dasein als Scharlatan gereicht. Das erste, zweite und dritte Jahr des Studiums werden als *Tertia/Secunda/Prima Studiosa* unterschieden.

Das Studium endet mit der *Examinatio*, einer bis zu einem Vierteljahr dauernden Prüfungsphase. In der *Disputatio*, dem theoretischen Teil, müssen die Candidati, wie die Studiosi in der Abschlussphase genannt werden, ihr Wissen in Magiekunde, Sprachen, Geschichte, Sphärenkunde und den profanen Ausbildungsgebieten der Schule darlegen. In der *Demonstratio* dagegen gilt es, magisches Können durch Vorzaubern zu beweisen. Auch die Bindung des Zauberstabs ist oftmals Teil der *Demonstratio*. Wer in den Prüfungen versagt, kann das letzte Jahr bis zu zweimal wiederholen, sodass fast alle Studiosi, die es bis zum Candidatus geschafft haben, ihren Abschluss auch bestehen.

Nach der Prüfung wird den Studiosi nicht nur den Rang *Adeptus minor* oder *Adepta minora* verliehen und das akademiespezifische Magiersiegel appliziert. In einer feierlichen Zeremonie, der *Stableite*, die in der Regel in einem Hesindetempel stattfindet, wird ihnen auch ihr Zauberstab übergeben. Nun sind sie vollwertige Magier und Teil der Gilde, zu der die Akademie oder der Lehrmeister gehört.

Akademische Prüfungen

Jede Prüfung an einer Gildenakademie ist eine *Examinatio*. Im Sprachgebrauch der Magier bezeichnet die *Examinatio* aber vorrangig die eine entscheidende Prüfung zum Abschluss des Studiums. Eine gildenmagische Prüfungskommission besteht sowohl für schriftliche als auch für mündliche oder praktische Prüfungen in der Regel aus drei Personen. Den Vorsitz führt der Examinatorius, der höchstrangige und fachbezogen erfahrene Magister, der für ein Prüfungsfach zur Verfügung steht und nicht zwangsläufig der Dozent, der den Prüfungskandidaten auch unterrichtet hat. Ihm zur Seite steht der Inquisitorius, dessen Aufgabe vor allem kritische Nachfragen sind. Der Scriptorius dokumentiert die Prüfung und



stellt in der Regel keine eigenen Prüfungsaufgaben, bewertet aber bei schriftlichen Aufgaben deren Qualität. Weitere Prüfer sind anlassbezogen zulässig, ihre Kompetenzen regelt die Spektabilität. Die Prüfungsergebnisse lauten „*summa cum laude*“ (mit allerhöchstem Lob), „*magna cum laude*“ (sehr gut), „*cum laude*“ (gut), „*rite*“ (bestanden), „*non sufficit*“ (nicht ausreichend) und „*sub omnes canones*“ (unterhalb jedes Maßstabes). In der Grauen Gilde existiert noch das Prädikat der „*dignitas draconis*“ (eines Drachen würdig) oberhalb des regulär höchsten Lobes. Vergeben wird das Prädikat für Prüfungsleistungen, die von außerordentlicher Brillanz sind und als von weitreichender Bedeutung für die gesamte Gildenmagie angesehen werden. Die Jahrgangsbesten der *Examinatio* am Abschluss des Studiums bekommen darüber hinaus das Rohalsmal (siehe Seite 51) verliehen.

Die ersten Jahre: Adeptus und Adepta

Während mancher Abgänger direkt von der eigenen Akademie ein Forschungsprojekt, einen Posten als Assistent oder zumindest ein Vermittlungsangebot erhält, müssen sich viele frisch gebackene Adepten selbst durchschlagen. Ein Großteil sucht sich eine Anstellung als magischer Berater am Hofe eines Adligen oder im Patriziat, während andere sich als freischaffende Alchimisten, Lohnmagier, Heiler und ähnliches verdingen. Viele Jungmagier nutzen ihre ersten sechs Jahre, das *Minorium*, außerdem dazu, ihr Wissen und ihre arkanen Fähigkeiten zu erweitern. Wer eine gildenmagische Laufbahn anstrebt, kommt nicht umhin, nach diesen sechs Jahren die *Examinatio*

secunda abzulegen. Diese verläuft ähnlich wie die Abschlussprüfung des Studiums und findet in enger Absprache mit einem dreiköpfigen Prüfungsrat statt. Um zu bestehen, muss der Adept mindestens drei neu erlernte Zaubersprüche demonstrieren. Die bestandene zweite *Examinatio* wird als Zusatz im Magiersiegel vermerkt und berechtigt dazu, sich fortan *Adeptus major* oder *Adepta majora* zu nennen. Ab jetzt können die Adepten als ordentliche Lehrkräfte in Form eines Magister minor oder Magistra minora an einer Akademie angestellt werden, dürfen zunächst jedoch lediglich nichtmagische Wissensgebiete wie Magiekunde, Geschichte, Arithmetik oder Sprachen unterrichten.

Hüter der Geheimnisse: Magus und Maga

Während die meisten Gildenmagier den Titel *Adeptus major* als Ziel ihrer Ausbildung betrachten, bereitet ein kleiner Teil sich in den folgenden sechs Jahren auf die Magus-Prüfung vor, das sogenannte *Rigorousum*. Neben profunden Kenntnissen des Zauberrepertoires muss mit einer umfassenden, schriftlichen Arbeit, der Magus-Thesis, tiefgreifendes Verständnis der Geheimnisse der Magie nachgewiesen werden. Viele dieser Arbeiten tragen einen beträchtlichen Teil zum Wissensschatz der prüfenden Akademie bei, weshalb man angehende Magi ermuntert und unterstützt. In Ausnahmefällen kommt es vor, dass Adepten aufgrund herausragender Verdienste für die Gildenmagie die Magus-Würde direkt ohne Arbeit verliehen bekommen.

Erst jetzt ist es den Magiern erlaubt, mit allen Rechten und Pflichten, also als Magister ordinarius, an einer Akademie zu arbeiten und Unterricht in Zauberei und artverwandten Fächern wie der Alchimie zu geben. Auch für einen Großteil der gildenmagischen Ämter ist die Magus-Würde unbedingte Voraussetzung.

Die höchsten Würden: Erzmagus und Erzmaga

Nur Magier, die wirklich Beispielloses geleistet haben, werden vom *Gremium honoris* für das *Ritual der Groszen*



Astralemanation, besser bekannt als *Basiliusprüfung* (siehe Seite 161), vorgeschlagen. Diese findet traditionell alle sieben Jahre während des Allaventurischen Konvents der Magie statt und ist die einzige Möglichkeit, die Würde des Erzmagus oder der Erzmaga zu erlangen. Doch jeder Anwärter sei gewarnt: Beim Versagen in der Prüfung droht der bodenlose Fall. Wer nicht gleich sein Leben dabei aushaucht, büßt sämtliche Ämter und Würden ein, wie unlängst der ehemaligen und neuen Spektabilität *† Sirdon Kosmaar* geschehen, der seine akademische Laufbahn noch einmal als Adeptus beginnen musste (siehe Seite 109).

Alltag

»Gehe hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es von alters her dein Recht und deine Pflicht ist, Adeptus.«
—traditioneller Segensspruch, der Adepten am Ende ihrer gildenmagischen Ausbildung mit auf den Weg gegeben wird.

Die Lebenswirklichkeit eines Gildenmagiers unterscheidet sich in vielen Punkten von der anderer Menschen in Aventurien. Ein Gildenmagier hat während seiner Ausbildung meist ein hohes Maß an Bildung genießen dürfen. Er ist daher vielseitig belesen, verfügt über einen beachtlichen Wissensschatz und beschäftigt sich tagein, tagaus mit komplexen Fragen und Zusammenhängen, von denen die meisten Menschen noch nie gehört haben. Auch wenn sich einige Magierakademien um Volksnähe und Bodenständigkeit bemühen, gehören Gildenmagier daher einer vergleichsweise kleinen, privilegierten Bildungselite innerhalb der Gesellschaft an. Diese Stellung prägt ihr Alltagsleben in vielerlei Hinsicht und bringt gleichermaßen ein ausgeprägtes Selbstwertgefühl als auch große Verantwortung mit sich.

Dabei stammen Gildenmagier prinzipiell aus allen gesellschaftlichen Schichten. Das Leben eines jeden von ihnen hat sich jedoch in ihrer Kindheit, meistens von einem Tag auf den anderen, schlagartig verändert und sie zu etwas Besonderem gemacht. Die langen Jahre an einer Zauberschule oder bei einem privaten Lehrmeister prägen ihre Persönlichkeit nachhaltig, sodass kaum ein Adept nach seinem Abschluss auf den heimischen Hof zurückkehrt, um das Handwerk seiner Eltern fortzuführen. Denn so verschieden die Vertreter der drei großen Gilden und ihre Wertesysteme auch sein mögen (siehe Seite 99), sie alle eint ein beständiges Streben nach Wissen, Wahrheit und Erkenntnis über die Welt, die sie umgibt.

Daher verwundert es nicht, dass das Leben eines Gildenmagiers häufig von einem oder mehreren großen Zielen bestimmt wird. Sei es ein unermüdlicher,

jahrzehntelanger Forschungsseifer, die Begeisterung für ein obskures magisches Fachgebiet, die Perfektionierung der eigenen Zauberei und der damit einhergehenden Macht oder aber die leidenschaftliche Weitergabe von Wissen an talentierten Nachwuchs.

Gemeinhin trägt ein Gildenmagier sein Gildensiegel mit Stolz auf seine Fähigkeiten und repräsentiert seine Gilde damit auch in der Öffentlichkeit. Ob sich dies zusätzlich durch überhebliche Arroganz, traditionsbewusste Disziplin oder vergeistigte Weltfremdheit äußert, variiert ebenso wie die Art und Weise, wie dem Magier außerhalb von Akademiemauern begegnet wird. Misstrauen und Aberglaube werden einem Gildenmagier wohl genauso häufig entgegengebracht wie Bewunderung und Ehrfurcht (siehe Seite 65). Innerhalb von Magierkreisen finden sich Konkurrenzdenken und Machtkämpfe ebenso wie gegenseitige Unterstützung und Zusammenhalt in der eigenen Gilde. Die Gildenzugehörigkeit selbst beeinflusst das tägliche Leben eines Magiers neben den obligatorischen Rechten und Pflichten (siehe Seite 61) ebenfalls: Forschungsvorhaben müssen beantragt und finanziert werden, was vor allem in der weißen Gilde mit erheblichem bürokratischem Aufwand verbunden ist. Manch ein Magier strebt womöglich danach, seinen eigenen politischen Einfluss innerhalb der Gilde zu vergrößern und nimmt zu diesem Zweck an unzähligen wissenschaftlichen Symposien oder verschwiegene Zirkeltreffen teil. Ein anderer mag versuchen, seine eigene Arbeit mithilfe von Veröffentlichungen in renommierten Fachperiodika zu verbreiten. Während sich manche Gildenmagier einen luxuriösen Lebensstil durch das Angebot magischer Dienstleistungen ermöglichen, gelingt es einigen dadurch gerade so, die regelmäßigen Mitgliedsbeiträge an ihre Gilde entrichten zu können (siehe Seite 55).

Alltag an den Akademien

Die wichtigsten Wirkstätten eines Gildenmagiers stellen gemeinhin die unterschiedlichen Magierakademien dar.

Die über den ganzen Kontinent verteilten Zauberschulen sind für ihre jeweilige Gilde Macht- und Forschungszentren gleichermaßen, in denen ihre Mitglieder wirken, forschen, lernen und lehren.

Das Leben innerhalb einer solchen Institution wird vor allem durch die Gildenzugehörigkeit der Akademie und ihr jeweiliges Lehr- und Forschungskonzept geprägt. Wo einige weiße Schulen wie die mittelreichische Reichsakademie Schwert und Stab nahezu militärische Disziplin von ihren Scholaren erwarten, verzichtet die Schule des direkten Weges zu Gerasim ganz auf einen herkömmlichen Lehrplan. An Einrichtungen der Schwarzen Gilde geht individuelle Freiheit häufig mit unbarmherzigem Konkurrenzdruck einher.

Bei nahezu allen Zauberschulen handelt es sich um Internate. Tages- und Wochenrhythmen von Schülern, Lehrkräften und Bediensteten folgen einer entweder streng diktierten oder natürlich gewachsenen Routine, die häufig in einer ausführlichen Hausordnung niedergelegt ist.

Unter Schülern

Auch wenn jene Schulen, die ihren Schülern das Verlassen des Akademiegeländes vollständig untersagen, in der Minderheit sind, ist die Akademie mit dem Zeitpunkt seiner Aufnahme stets der absolute Lebensmittelpunkt eines jeden angehenden Gildenmagiers.

Die Lehrjahre erstrecken sich über den Großteil der Kindheit und Jugend. Eine Magierakademie ist daher niemals nur Lehrstätte, sondern vor allem ein Ort des gemeinsamen Erwachsenwerdens, an dem Scholaren womöglich ihre erste große Liebe ebenso wie Freundschaften fürs Leben finden werden.

Nichtsdestotrotz nimmt die eigentliche Ausbildung den größten Teil des Akademiealltags eines Scholaren ein. Auch wenn die Lehrmethoden je nach Einrichtung stark variieren, gilt überall, dass der Weg zum examinierten Adeptus ein fordernder Lebensabschnitt voller Herausforderungen und Prüfungen ist.

Vor- und Nachmittage werden gewöhnlich vom Unterrichtsgeschehen dominiert: Magietheoretische Vorlesungen, Sprach- und Übersetzungskurse, Thesifixierung, aber auch Geschichte, Rhetorik, Rechtskunde oder Kalligraphie stehen auf den Lehrplänen.

Im Novizium gesellt sich auch das tatsächliche Erlernen der hohen Kunst der Magie in den Alltag der Jungmagier. Meditation und Fokusübungen helfen die eigenen Kräfte zu kontrollieren, um diese schließlich nach unzähligen Versuchen zu einem Zauber zu formen. Diese praktischen Abschnitte des Unterrichts finden oftmals an den Nachmittagen statt und lassen die Scholaren wahlweise entkräftet oder euphorisch zurück.

Abseits davon werden Schüler an den meisten Institutionen für allerlei Dienste und Arbeiten im Akademiealltag eingespannt: Kräutergärten müssen gepflegt, Labore gereinigt, Bibliotheksbestände katalogisiert und akademieeigene Ländereien bewirtschaftet werden. Ältere Jahrgänge betätigen sich als Tutoren oder Hilfskräfte für die Forschung. Engagierte Scholaren können

sich auf diese Weise die Gunst eines zukünftigen Mentors erkämpfen und mitunter wertvolle Einblicke in dessen Arbeit erlangen.

In Norburg packen Novizen bereits früh bei der Behandlung von Kranken mit an, während Schüler des Informationsinstituts zu Rommilys regelmäßig beichten und Gottesdienste der Praioskirche besuchen. An der Halle der Macht zu Lowangen hingegen ist die Teilnahme an der örtlichen Volksschule verpflichtend. In Grangor verdienen Magister und Scholaren gemeinsam mit der Aufführung von Illusionszaubern auf den Feiern von Reichen und Mächtigen Geld, um die verarmte Akademie zu finanzieren.

Viele Scholaren nutzen auch ihre knapp bemessene **Freizeit** für Studien, zusätzliche Übungen oder Weiterbildung. Manch einer versucht so, den hohen Ansprüchen seiner Lehranstalt überhaupt erst gerecht zu werden, aber anderswo stacheln Ehrgeiz oder Wettbewerbsdenken einen Magierschüler dazu an, sich auch am traditionell freien Praiostag und bis in die Nacht hinein eigenen ambitionierten Projekten zu widmen. An den Akademien wird dies gemeinhin gern gesehen, denn schließlich ist es neben der eigentlichen Qualität der Lehre das erklärte Ziel der meisten Spektabilitäten, den gildenmagischen Nachwuchs als eigenverantwortliche und neugierige Menschen zu entlassen.

Abseits davon kann man Studenten (manchmal unerlaubterweise) in den einschlägigen Tavernen im Umkreis, beim Garadanspiel im Gemeinschaftsraum oder beim Sport auf dem Akademiegelände begegnen. Ausgeklügelte Streiche, nächtliche Mutproben und Zauberduelle unter konkurrierenden Jungmagiern sind keine Seltenheit. Vor allem Letztere werden je nach Akademiephilosophie hart bestraft oder wohlwollend zur Kenntnis genommen.

In vielen Institutionen bilden sich zudem mehr oder minder exklusive Scholarengemeinschaften und Interessensgruppen, die von Debattierzirkeln über Theatertreffen bis hin zu elitären akademischen Gesellschaften reichen, in denen während der Abschlussjahre wertvolle und bisweilen auch geheime Netzwerke geknüpft werden.

Ein Höhepunkt im Jahreslauf stellt die unterrichtsfreie Zeit in den Sommermonaten dar, die je nach Akademie unterschiedlich lang ausfallen kann. Viele Schüler nutzen die Gelegenheit, um ihre teilweise weit entfernt lebenden Familien zu besuchen oder die sie umgebende Stadt in Ruhe zu erkunden. Es gibt aber auch immer wieder Scholaren, die in dieser Zeit aus persönlichen oder finanziellen Gründen an der Akademie verbleiben und Hilfstätigkeiten für einen Magister ausführen, sich einem ersten kleinen Forschungsprojekt widmen oder sich bereits jetzt schon auf die Prüfungen im kommenden Schuljahr vorbereiten.

Unter Lehrern

Der Akademiealltag eines Lehrmeisters wird von einer Vielzahl verschiedener Betätigungsfelder geprägt. Sein Lehrauftrag beansprucht durchschnittlich 20–30 Wochenstunden, in denen sich der Magister den

Scholaren in Form von theoretischen Vorträgen, praktischen Übungen, Einzelunterricht oder Exkursionen annimmt. Dazu kommen regelmäßige Besprechungen im Kollegium, die Beaufsichtigung von Schülern sowie Verpflichtungen, die im Rahmen eines besonderen Amtes innerhalb der Akademie erfüllt werden wollen (siehe Seite 48).

Auch wenn es diejenigen gibt, die in der Unterweisung wissbegieriger Schüler ihre wahre Berufung gefunden haben, so schlägt das akademische Herz der meisten Magister für das weite Feld der magischen Forschung (siehe Seite 76).

Wird im Auftrag der Akademie geforscht, stehen dazu (begrenzte) finanzielle Mittel und die Unterstützung durch Hilfskräfte zur Verfügung. Manchmal integrieren Magister ihre Experimente auch einfach in Unterrichtseinheiten und ermöglichen so eine Vereinbarkeit von Forschung und Lehre.

Die Gewichtung zwischen diesen beiden Aufgabengebieten variiert abhängig von Akademie und Gilde. Weißmagische Schulen kümmern sich meist pflichtbewusst um die Ausbildung ihrer Scholaren und führen Forschungsarbeiten mit höchster akademischer Präzision durch.

An Akademien der linken Hand hingegen wird der Unterricht manchmal als lästiges Übel betrachtet, im Zuge dessen sich die Schüler die Aufmerksamkeit ihres Magisters durch herausragende Leistungen erst einmal verdienen müssen. Scholaren müssen auch ohne offizielle Anstellung als Hilfskraft nicht selten als persönliche Laborgehilfen und Boten, Versuchsobjekte oder zusätzliche Ressourcen für Astralenergie dienen. Institutionen der Grauen Gilde bieten ihren Magistern in dieser Hinsicht oft einige Freiheiten und lassen sich immer wieder zu Ausnahmeregelungen hinreißen, um den jeweiligen Schwerpunkten ihrer Magister gerecht zu werden.

Private Lehrmeister

Privaten Lehrmeistern ist es laut Gilddenrecht nicht erlaubt, mehr als zwei Scholaren gleichzeitig zu unterweisen. Dementsprechend ist die Beziehung zwischen Mentor und Lehrling oftmals wesentlich enger als an den meisten Magierakademien.

Doch auch den Schülern eines privaten Lehrmeisters wird normalerweise eine ähnlich breit gefächerte Ausbildung zuteil, die neben Schreiben, Rechnen und Alchimie vor allem durch die

individuelle Lehr- und Lebensphilosophie des Meisters geprägt ist und sich dadurch sowohl eigenwillig als auch einzigartig gestalten kann. Denn obwohl private Lehrmeister häufig in engem Kontakt mit der nächstgelegenen Akademie stehen, können sie Lehrinhalte weitaus freier wählen und bei Bedarf komplett auf die Fähigkeiten und Bedürfnisse ihrer Schützlinge anpassen.

Ein Lehrling wird gewöhnlich pro Tag für durchschnittlich drei bis vier Stunden unterwiesen. Häufig gilt es anschließend, dem Lehrmeister im Haushalt zur Hand zu gehen, allerlei Botengänge zu erledigen oder ihn bei seiner eigenen Forschungsarbeit zu unterstützen.

Viele Schüler privater Lehrmeister kommen zudem bereits früh mit dem Verkauf von magischen

Dienstleistungen in Kontakt, wenn sie dadurch beispielsweise gemeinsam mit ihrem Mentor die eigene Ausbildung finanzieren oder ihn beispielsweise bei der Behandlung von Patienten unterstützen.

Die Bindung zwischen Meister und Schüler bleibt häufig auch nach Ende der Ausbildung bestehen. Oftmals wird statt eines zu entrichtenden Lehrgelds ein besonderer Dienst als Entlohnung vom frisch gebackenen Adepten verlangt. Noch drei Jahre nach dem Abschluss der Ausbildung kann ein Lehrmeister für die Taten und Untaten seines ehemaligen Zöglings verantwortlich gemacht werden, was ebenfalls zu engen Kontakten beiträgt.

Magie im Alltag

»Du hättest auch einfach aufstehen können.«

—Scholarin Ola Sewerski zu einer Mitschülerin, die sich aus Bequemlichkeit den Wasserkrug mithilfe eines TELEKINESE-Zaubertricks an ihr Schreibpult schweben lässt, 1042 BF

Zauberei ist ein fester und meist auch selbstverständlicher Bestandteil im Leben eines jeden Gildenmagiers. Neben Zaubern, die eine Wand aus Flammen erzeugen oder die Analyse eines uralten Artefakts ermöglichen, finden etliche Formeln und Zaubertricks im ganz alltäglichen Leben Verwendung oder wurden sogar allein zu diesem Zweck entwickelt.



Sowohl im akademischen Bereich als auch im Tagesgeschäft von Lohn- und Hofmagiern spielt der routinierte Einsatz von Zaubern und Zauberkünsten eine entscheidende Rolle. Wie häufig und in welchem Umfang ein Gildenmagier seine Zauberkünfte tagtäglich einsetzt, hängt dabei stets vom derzeitigen Umfeld, Aufgabenbereich und nicht zuletzt seinen eigenen Fertigkeiten ab.

Im Folgenden findest du beispielhafte Situationen, in denen man gildenmagischer Zauberei im Alltag begegnen kann:

- ☛ Ein Leibmagier vertreibt unter Zuhilfenahme des INSEKTENBANN-Zauberkunstes lästige Moskitos, während er seinen Granden pflichtbewusst über dessen Plantage begleitet.
- ☛ Ein Magister nutzt den STABHALTER-Zauberkunst, um auf einem Symposium bei einem spannenden Vortrag die Hände zum Mitschreiben frei zu haben.
- ☛ Nachdem die Eleven bereits einen freien Vormittag vermuten, taucht ihr eitler Dozent in der ersten Unterrichtsstunde wirkungsvoll mithilfe des TRANSVERSALIS wie aus dem Nichts im Klassenzimmer auf und versetzt seine Zöglinge in Staunen.
- ☛ Unaufmerksame Eleven werden von ihrem Magister mit einem ROHRSTOCK-Zauberkunst in die Schranken gewiesen.
- ☛ Der Zauber ÄNGSTE LINDERN beruhigt den panischen Patienten eines Anconiters, bevor mit der komplizierten Behandlung begonnen wird.
- ☛ Der Magister bringt seine vollkommen unleserliche Tafelanschrift mit einem SCHÖNSCHRIFT-Zauberkunst in Form.
- ☛ Permanente SILENTIUM-Artefakte tauchen einen weitläufigen Bibliothekssaal in magische Stille.
- ☛ Ein misstrauischer Adliger lässt allabendlich sein Essen von seinem Hofmagier mittels ABVENENUM von potenziellen Giftstoffen reinigen.
- ☛ Während einer Unterrichtsstunde projiziert der Magister mithilfe der Astralmatrixvisualisierung eine These als dreidimensionales Lichtgebilde in den

Astralenergie als begrenzte Ressource

Trotz der unzähligen Möglichkeiten zur alltäglichen Anwendung von Magie sind Gildenmagier, die bei jedem trivialen Handgriff zu einem entsprechenden Zauberkunst greifen, eher selten anzutreffen.

Astralkraft ist eine wertvolle Ressource, mit der nach Auffassung der meisten Gildenmagier nicht leichtfertig umgegangen werden sollte. Zudem ist der verschwenderische Umgang mit den eigenen Kraftreserven eine körperlich und geistig anstrengende Angelegenheit. Ihre Rückgewinnung nimmt im Normalfall viel Zeit in Anspruch. Ohnehin muss ein Gildenmagier stets damit rechnen, dass seine magischen Fähigkeiten unerwartet benötigt werden, weshalb sie in der Regel eher sparsam und mit Bedacht eingesetzt werden.

Vorlesungssaal, während seine Novizen emsig versuchen, das komplexe Geflecht abzuzeichnen.

- ☛ Im Astronomieturm einer Magierakademie richtet der Magister seinen Teleskopaufbau mithilfe des MOTORICUS auf den Halbfinger genau aus, ohne die sensible Mechanik berühren zu müssen.
- ☛ Vor dem wichtigen Geschäftsabschluss lässt sich ein Handelsmagnat von seinem Leibmagier mithilfe des ATTRIBUTO (Charisma) eine überzeugendere Ausstrahlung verleihen.
- ☛ Ein durch den NUNTIOVOLO erschaffener Botenvogel schwirrt durch das Fenster der Schreibstube der Spektabilität, lässt ein zerkrümeltes Päckchen auf den Schreibtisch fallen und löst sich wenige Augenblicke später in Rauch auf.
- ☛ Bei der Durchführung eines alchimistischen Experiments lässt ein Scholar das Buch mit der zugehörigen Anleitung durch die Anwendung des MOTORICUS neben sich schweben. Er selbst hat damit beide Hände für das komplizierte Brauverfahren frei.

Sprache & Schrift

Die aventurischen Gildenmagier befließen sich seit jeher eines ganz besonderen Sprachgebrauchs. Es finden neben der Sprache des Landes, in dem sich eine Akademie befindet, eine ganze Reihe weiterer Sprachen und Schriften in gildenmagischen Kreisen Verwendung. Außerdem gibt es zahlreiche Fachvokabeln, die sich auf die Welt der Gildenmagier und auf magische Phänomene beziehen, sowie eine weit verbreitete, akademisch-gelehrte Ausdrucksweise, die Gildenmagier mit anderen Gelehrten teilen, die sie aber vom einfachen Volk abhebt.

Sprachen

Wenig überraschend sind Garethi und Tulamidya die meistgesprochenen Sprachen an aventurischen

Magierakademien – kein Wunder, befinden sich die allermeisten Akademien doch in Regionen, in denen die Bevölkerung diese Sprachen spricht. Beim Garethi verwenden die meisten Gildenmagier unabhängig von ihrer Herkunft und vom Standort ihrer Akademie ein möglichst reines „Hoch-Garethi“, lokale Dialekte können aber durchaus von Bedeutung sein. Für den tulamidischen Kulturkreis kommt hinzu, dass das Tulamidya seit ältester Zeit auch eine regulär magisch-magiekundlich angewendete Sprache ist. Den Stellenwert einer expliziten Gelehrtensprache hat das Garethi demgegenüber nicht; stattdessen erfüllen Bosparano und das noch deutlich weniger verbreitete Aureliani (die Sprache der ersten güldenländischen Siedler) diese Funktion. Die

Unterschiede im Gebrauch der beiden großen Verkehrssprachen unter Magiern hat auch Auswirkungen auf das Miteinander mit den Nichtmagiern einer Region. Der tulamidische Magier wird zumindest grundsätzlich auch von einfachen Bauern verstanden, denn er drückt sich vielleicht gewählter aus und verwendet mit Sicherheit für den Bauern unbekannte Begriffe – sein Kollege aus Donnerbach aber spricht seine gelehrten Themen immer in Fremdwörtern und Vokabeln aus vergangenen Zeiten an, die für den Unkundigen nicht zu verstehen sind. Dieser Unterschied sorgt für eine unterschiedliche Volksnähe der beiden großen Sprachgruppen unter aventurischen Gildenmagiern, was sich auch auf Akzeptanz und Verständnis auswirkt. Tulamidische Magier sind oft aufgrund ganz anderer Faktoren vom Volk ein gutes Stück entfernt, aber nicht aufgrund ihrer Sprache. Gilden- und regionenübergreifend hat sich Bosparano als Gemeinsprache der Gildenmagier etabliert. Traditionsbewusste tulamidische Magier verwenden in der Regel darüber hinaus tulamidische Übersetzungen und greifen auch gern auf Vokabeln aus dem Urtulamidya zurück – sie kennen und nutzen die bosparanischen Begriffe aber auch. Ähnlich handhaben es die thorwalschen Gildenmagier, bei denen Thorwalsch zwar gern verwendet wird, Garethi und Bosparano im gildenmagischen Kontext jedoch nur unvollständig ersetzen.

Für die Große Graue Gilde des Geistes hat das elfische Isdira eine besondere Bedeutung, da es in den Reihen der Grauen Gilde einige Elfenforscher und auch häufig Zusammenarbeit mit elfischen Zauberkundigen gibt. Die ältere Form dieser Sprache, das Asdharia, wird heute selbst von Elfen nur selten beherrscht und hat daher auch an entsprechend orientierten Akademien keine erkennbare Relevanz. Für Magier ohne elfische Abstammung kommt erschwerend hinzu, dass eine Verwendung von Ashdaria die den Elfen eigene Begabung des zweistimmigen Gesangs erfordert. Es sind oft Mitglieder der Bruderschaft der Wissenden, aber auch verschiedene Graumagier und nur selten

Angehörige des Bundes des Weißen Pentagramms, die Zhayad verwenden. Die Sprache soll gerüchteweise aus den Niederhöhlen selbst stammen. Gesichert ist, dass sie sich hervorragend zur Diskussion und Präzisierung aller Aspekte von Be- und Entschwörungen von Dämonen sowie sphärenmechanischer Phänomene eignet.

Aufgrund zahlreicher, ziemlich obskurer Werke aus uralter Zeit wird auch das sowohl mit urtulamidischen als auch mit echsischen Wurzeln auftretende Zelemja von kaum einem heutigen Magiewissenschaftler verwendet, war in der Vergangenheit aber durchaus von Bedeutung. Das Drachische stellt eine Besonderheit unter den von Magiern genutzten Sprachen dar, da diese telepathisch-empathische Verständigungsform ohne aktiven Magieeinsatz nicht verwendet werden kann. Im engeren Sinne *gesprochen* werden kann die drachische Sprache nicht. Unter den Gildenmagiern gibt es einige wenige Graumagier, die sich aufgrund der an Drachen festgemachten Ideale mit den zur Kommunikation mit Drachen notwendigen Zaubern beschäftigen und bekannte Gedankenmuster studieren, die in *Drakned-Glyphen* festgehalten wurden.

Schriften

Garethi wird mit den 31 Kusliker Zeichen geschrieben. Gildenmagier aus der garethischen Sprachfamilie ergänzen magiekundliche Texte des Garethi, Bosparano und Aureliani häufig mit magischen Symbolen oder Zeichen aus speziellen Magierschriften. Regional kommen auch Ergänzungen vor, die in den 27 Isdira-Schriftzeichen oder den 38 Runen der Hjaldinger verfasst werden. Die 57 Imperialen Zeichen, aus denen die Kusliker Zeichen hervorgingen, werden heute selbst für das Aureliani nicht mehr in nennenswertem Umfang verwendet; stattdessen nutzt man die Kusliker Zeichen.

Im tulamidischen Sprachraum verwenden die Magier normalerweise die bereits über 1.000 Jahre alten 56 Silbenzeichen des Tulamidya. Das gilt auch in Aranien, wo man weltliches Tulamidya normalerweise mit den Kusliker



Irdische Sprachen

Für Begriffe aus fremden Sprachen lehnt sich Das Schwarze Auge häufig an irdische Sprachen an. Unter Anlehnung ist zu verstehen, dass Das Schwarze Auge keine korrekte Übersetzung oder sprachliche Korrektheit in der verwendeten Fremdsprache anstrebt. Beispielsweise ist Bosparano recht offensichtlich an Latein angelehnt, Lateiner würden aber bewusst von „Küchenlatein“ sprechen: Es sieht aus und klingt weitestgehend wie Latein und verhält sich auch ähnlich; die Grammatik, Aussprache etc. müssen aber nicht korrekt sein. Es soll die Immersion in eine phantastische Welt erleichtern und ist deshalb immer genau dann inneraventurisch korrekt, wenn es den Spielspaß aller Mitspieler unterstützt. Bosparano erhebt also keinen Anspruch darauf, Latein zu sein. Wenn alle Mitspieler über sehr gute Lateinkenntnisse verfügen, steht einer solchen Regelung für die eigene Spielrunde aber natürlich auch nichts im Wege.

Zeichen schreibt. Die wenigen novadischen Gildenmagier schreiben ihr Magier-Tulamidyä, Rastullahs Geboten folgend, in den Heiligen Glyphen von Unau. Urtulamidyä-Teile werden je nach deren Alter direkt aus dem echsisch-selemischen Chrmk mit seinen über 5.000 Bildzeichen übernommen oder in der immerhin noch über 300 Zeichen umfassenden Zeichenschrift für das Urtulamidyä wiedergegeben. Fast allen Formen der tulamidischen Schriften ist zu eigen, dass sie sich hervorragend zu kalligraphisch-ornamentartigen Mustern zusammenstellen lassen, was es erleichtert, sie in die traditionell reichhaltige Gestaltung von Gegenständen aus allen Lebensbereichen des tulamidischen Kulturkreises zu integrieren.

Zusätzlich zu diesen größtenteils profanen Schriften verwenden die Gildenmagier Aventuriens eine Reihe von Geheim- und Spezialschriften:

Aus den Zeiten der Magiermogule überdauert hat die nur im tulamidischen Raum und dort fast ausschließlich von Artefaktmagiern verwendete Vokal- und Silbenschrift Amulashtä. Auf Überbleibseln und Relikten des Diamantenen Sultanats finden sich immer wieder die bis zu 300, im Wesentlichen aus großen Schwüngen und wenigen Linien bestehenden, Zeichen der Mudramulim. Heutzutage findet man sie in einer aus nur 24 Zeichen bestehenden, vereinfachten Form auf vielen Artefakten der Drachenei-Akademie in Khunchom.

Geheimnisumwittert und selbst in den Reihen der Gildenmagier nur wenigen wirklich bekannt ist das auch als Rohalsschrift bekannte Arkanil. Die Schrift wird Rohal dem Weisen zugeschrieben. Ob er sie auch tatsächlich erfand, ist Gegenstand zahlreicher Spekulationen, zu denen auch die Frage gehört, ob es sich beim Arkanil ursprünglich um eine Sprache astraler Wesenheiten des Kraft-Elements oder gar von Alveraniaren handelt. Die Kirchen, vor allem von Hesinde und Praios, verfolgen diese Diskussion sehr aufmerksam. Arkanil scheint in seiner innersten Struktur besonders eng an den geometrischen Mustern anzuliegen, die Gildenmagier auch in einer Thesen konstruieren. Die Zeichen der Schrift sollen selbst magische Kraft aufnehmen oder sogar ausstrahlen können, fast, als handele es sich bei jedem Arkanil-Zeichen selbst um extrem

Ähnlich verhält es sich bei anderen Sprachen: So hat das Aureliani altgriechische Wurzeln, während die tulamidische Sprachfamilie Bezüge zum Arabischen, zum Hindi oder in den persischen Sprachraum aufweist, während Thorwalsch Inspiration aus dem skandinavischen Raum zieht. Andere Sprachen wie Zhayad oder Isdira weisen eher Verbindungen zu anderen fiktionalen Sprachbildern auf, wie etwa J.R.R. Tolkiens Sindarin für das Isdira.

Aventurische Sprachen sind zwar in vielen Fällen erkennbar irdischen Vorbildern entlehnt und sollen so ein Gefühl für die jeweilige Kultur unterstützen, im Spiel könnt ihr sie aber immer als das behandeln, was sie sind: erfundene Kunstsprachen ohne ein Richtig oder Falsch. Deshalb ist es auch problemlos möglich, eigene Begrifflichkeiten ganz nach Wunsch zu setzen – eine vollständige Grammatik oder ein offizielles Vokabular dieser Sprachen wird es nicht geben.

verdichtete Zauberthesen oder aus sich heraus wirkende Artefakte. Eine magische Analyse des Arkanils offenbart Tiefenstrukturen, die nicht für den Geist gewöhnlicher Zauberer gemacht sind. Aufgrund dieser Eigenschaften würden sich Arkanil-Glyphen auch hervorragend als Zauberschriften eignen – aber nur, wenn der Anwender sich bewusst ist, wahrscheinlich nie völlig zu verstehen, was er niederschreibt; und dieses Risiko gehen nur wenige Gildenmagier ein.

Die aus verschiedenen Geraden in rechten Winkeln zusammengesetzten *Drakhard-Zinken* schuf mit hoher Wahrscheinlichkeit tatsächlich *Drakhard der Geisterschmied*. Er war ein äußerst begabter Exorzist und Bannmagier aus der Zeit um Bosparans Fall. Drakhard bannte unzählige Geister und Dämonen mit magischen Hilfsmitteln, die seine Glyphen trugen. Die einfachen Zeichen finden sich in fast ganz Westaventurien, und meist kann die ansässige Bevölkerung noch heute Geschichten darüber erzählen, wie und warum die Zeichen da sind, wo sie sind.

Die etwa 2.000 Glyphen des *Drakned* stellen den Versuch des Magiers *Pher Drodont von Nebachot* dar, etwa zur Zeit von Bosparans Fall drachische Gedankenmuster im geistigen Kontakt mit magischen Wesen symbolhaft in einem Kanon niederzulegen. Mit Sicherheit bildet Drakned nicht die gesamte Gedankenwelt der Drachen ab.

Das Gimaril wird traditionell von Alchimisten, magischen Hellsehern und manchen Hexen verwendet. Insbesondere finden sich viele alchimistische Rezepte und magiekundliche Texte über die Verwandlung unbelebter Materie, die in den flachen, hakenartigen Bögen des Gimaril niedergeschrieben sind. Gimaril kennt keine Vokale, die Vokalzeichen werden an den richtigen Stellen über oder unter die Konsonanten notiert.

Aufgrund ihrer großen Verbreitung in der gildenmagischen Welt kann das Nanduria eigentlich nicht mehr als Geheimschrift gelten. Als Verschlüsselungsschrift zum Ausschluss von Nicht-Gelehrten mag es aber durchaus noch erhalten. Die 26 Zeichen des Nanduria werden häufig legiert, also miteinander verschmolzen.

Über das Zhayad und seinen womöglich dämonischen Ursprung streiten die aventurischen Gelehrten.

Kundige Dämonologen bezweifeln allerdings, in einer so einfachen und vor allem so geordneten Schrift mit festen Schriftzeichen tatsächlich die universelle Sprache der chaotischen Niederhöhlen vor sich zu haben. Unbestritten ist aber, dass die seit der Zeit des Fran-Horas bekannten Zeichen sich als äußerst nützlich erwiesen haben, wenn es um Be- und Entschwörungen dämonischer Wesenheiten geht. Neben den 30 Silbenzeichen des Zhayad existieren viele spezielle Glyphen, die einzelne, vor allem dämonische, Aspekte abbilden, von denen manche behaupten, sie würden gar Fragmente eines Wahren Namens enthalten. Ungeachtet seiner dämonischen Affinität – oder gerade deswegen – neigen manche Schwarzmagier dazu, Zhayad als Standardschrift zu verwenden.

Welche Sprachen und Schriften lernt ein Magier?

Ein Gildenmagier spricht zunächst seine Muttersprache. Sollte dies nicht Garethi oder Tulamidya sein, wird er je nach Kulturkreis und Akademie die dort vorherrschende Lehrsprache auf einem ähnlich hohen Niveau erlernen, ja, vielleicht in Ausdruck und Wortschatz die seltener gebrauchte Muttersprache sogar überflügeln. Fast alle Gildenmagier studieren das Bosparano. Das Studium dieser Sprache fällt an tulamidischen oder thorwalschen Akademien weniger ausführlich aus als an Schulen im garethischen Sprachraum. Dafür kommen häufig andere Lektionen, z. B. im Urtulamidya, hinzu. Die Muttersprache, Garethi oder Tulamidya, Bosparano und bei tulamidischen Magiern Grundlagen des Urtulamidya bilden den regulären Sprachschatz der meisten Gildenmagier. An Akademien, wo man sich besonders mit Dämonologie beschäftigt, wird meistens darüber hinaus ein solides Zhayad in Wort und Schrift verlangt. Die Schriften, in denen diese Sprachen geschrieben werden, werden entsprechend ebenfalls beherrscht. Zusätzlich können viele Magier Nanduria lesen und schreiben. Die meisten Artefaktmagier und Analytiker beherrschen darüber hinaus oftmals die Grundzüge des Gimaril, im tulamidischen Umfeld auch des Amulashtira. Weitere Spracherfordernisse ergeben sich aus dem besonderen Zuschnitt einzelner Schulen und stellen ansonsten auch für Gildenmagier exotisches Wissen dar – ganz zu schweigen natürlich von Arkanil oder Drakned. Auch unter Gildenmagiern bedeutet „eine Sprache zu beherrschen“ manchmal lediglich einzelne Worte oder Sätze zu verstehen und anzuwenden. Gildenmagier kennen Fremdworte

aus vielen Sprachen, aber deswegen beherrschen sie noch lange nicht jede dieser Sprachen fließend.

Sprachgebrauch

An verschiedenen Stellen dieses Buches wird der besondere, gildenmagische Sprachgebrauch anhand von Beispielen vorgestellt. Im einleitenden Glossar (siehe Seite 11) und bei den Titeln und Ämtern (siehe Seite 48) finden sich typische Begriffe aus der Welt der Gildenmagier, die beim Ausspielen der Magiersprache weiterhelfen. Generell ist zum Sprachgebrauch der Magier zu sagen, dass sie eine Tendenz zur Gelehrtsprache haben. Als Expertensprache ist sie für Unkundige oft nur schwer verständlich, da das gesprochene oder geschriebene Wort mit reichlich feststehenden Begriffen, Redewendungen und Formulierungen aus der gildenmagischen Welt aufgeladen wird. Neben dieser Gelehrtsprache befleißigen sich manche Gildenmagier auch einer mystifizierenden Sprache. Ihre Aussagen werden dann scheinbar nebulös und sind möglicherweise nur dafür gedacht, dass man ihnen nicht so genau in die Karten schauen kann. Die meisten Gildenmagier lieben exakte Formulierungen, weswegen sie einen Sachverhalt mitunter zweimal zu viel beschreiben als einmal ungenau zu werden. Es ist nicht unüblich, dass die Sätze von Gildenmagiern lang sind und mehrere fremdsprachliche – vor allem bosparanische – Zitate oder Lehnworte enthalten. Magier neigen zudem zu einer analytischen Sprache, wie sie in der aventurischen Wissenschaft üblich ist. Gezielt bringen sie Argumente für ihre Sache vor:

„Die Beschwörung von Dämonen ist sicherlich gefährlich, wer te Collegae, doch sollten wir sie deshalb nicht von uns weisen, denn die Magica invocatio birgt auch gewaltige Potenziale.

Ad primo: Die Mehrung des Wissens ist unser Auftrag – eindeutig schließt dies das Wissen über die Niederhöhlen und die Kunst der Beschwörung ein.

Ad secundo: Es ist gut, den Feind zu kennen. Nur wer versteht, über welche Kräfte die heptasphärischen Mächte gebieten, kann ihnen widerstehen.

Ad tertio: Zwar kann diese Macht missbraucht werden, doch kann dies auch mit dem Wissen darum geschehen, wie man Feuerlanzen auf seine Gegner schleudert. Erst der praktische Einsatz der Sternenkraft sollte kritisch beurteilt werden.

Conclusio: Die alte Technik der Invokation sollte angesichts jüngster Ereignisse nicht leichtsinnig ad acta gelegt werden, sondern im geschützten Rahmen weiterhin Verwendung finden, um unseren Wissensstand auf diesem Gebiet mindestens zu erhalten.“

—der Schwarzmagier Raul Ramon Bonareth auf einem Symposium in Khunchom zu einer Gruppe skeptischer Graumagier kurz vor seinem Hinauswurf, 1041 BF

Böse Zungen behaupten, der Satz „Das weiß ich nicht.“ würde Gildenmagiern regelmäßig Schwierigkeiten bereiten. Tatsächlich neigen einige Gildenmagier dazu, alles Mögliche aufzuzählen, was mit einem Sachverhalt,



über den sie konkret nichts wissen, wenigstens ein wenig zu tun hat. Das soll zwar meistens den Zuhörern bei der Suche nach einer Antwort helfen, aber oftmals vermutlich nur die eigene Unwissenheit überspielen. Allgemein ist eine gewisse Beredsamkeit bei den meisten Gildenmagiern zu finden. Vor allem die Vertreter der Grauen Gilde gelten als außergewöhnlich diskussionsfreudig, während sowohl die Mitglieder der Weißen als auch die der Schwarzen Gilde zu vielen Themen – aus unterschiedlichen Gründen – schweigen.

Das geschriebene Wort

Viele Gildenmagier verfassen im Laufe ihrer Karriere zahlreiche längere Aufsätze, manchmal Fachartikel für den *Salamander* oder später einmal ganze Bücher. Zur Erlangung des Magus-Ranges gehört eine längere und ausführliche Abhandlung, die sogenannte Magus-Thesis. Einige Forscher publizieren relativ regelmäßig ihre Erkenntnisse, wobei dazu jedoch kein Zwang besteht. Es gibt ebenso viele forschende Magier, die ihre Erkenntnisse lieber für sich behalten. Gedruckte Bücher finden zunehmend Verbreitung, natürlich nicht bei den echten Zauberbüchern, denn eine gildenmagische Thesis konnte bislang noch nicht mit einem Druckstock geprägt werden. Mindestens diese Seiten erfordern also nach wie vor einen gildenmagischen Thessschreiber. Die Veröffentlichungssprache steht dem Magier frei, am verbreitetsten ist aventurienweit aber nach wie vor Bosparano. Die vorherrschenden Stile sind so individuell wie die Verfasser. Es gibt staubtrockene, geradezu mathematisch-formelhafte Texte neben bunten, bilderreichen und ausschweifend formulierten Zauberbüchern, die eher an ein Märchenbuch als an einen wissenschaftlichen Text erinnern. Es gibt spärlich illustrierte Textwüsten neben Werken über Untote, bei denen sich mancher Betrachter wünschte, der Verfasser hätte weniger Mühe auf detailgetreue Zeichnungen verwendet. Zum Abschluss des Studiums erhalten viele Magier eine Abschrift des *Hilfeychen Leytfadens für den Wandernden Adepten*, ein Büchlein voller praktischer Hinweise für das Leben draußen in der „wirklichen Welt“, das den Abgängern eher isolierter Akademien gute Dienste leistet. In nahezu allen Studierstuben finden sich wenigstens einzelne Bände der *Enzyklopaedia Magica*. Viele Magier besitzen wenigstens ein Grundlagenwerk des eigenen Fachgebiets und nicht selten auch Schriften, die für die eigene Laufbahn von besonderer Bedeutung waren oder die schlicht zur Akademielektüre gehört haben. Periodika wie den allgemein-magiekundlichen *Salamander* oder das gildenmagische Klatschblatt *Magie!* kennt eigentlich jeder Gildenmagier. Unter Gildenmagiern ist es üblich, einander zu zitieren. Um die Bedeutung eines Gildenmagiers in der Magierschaft einzuschätzen, kann es daher hilfreich sein, in Erfahrung zu bringen, wie oft dessen Schriften von anderen zitiert werden. An der Akademie zu Punin, die sich seit jeher als

schlagendes Herz der aventurischen Gildenmagie begreift, wie auch an der Akademie des magischen Wissens in Met-humis versucht man – bislang allerdings aus verschiedenen Gründen erfolglos –, diese Dinge übersichtlich zu erfassen und ein Verzeichnis der gildenmagischen Veröffentlichungen zu erstellen.

Unter den Gilden sind vor allem die folgenden Periodika bekannt:

- 🦎 **Salamander:** Der Salamander, die Quartalsschrift vom Bund des Roten Salamanders, gilt als eines der verbreitetsten und einflussreichsten Periodika, da er sich auch an Laien und Nicht-Magier richtet. Er beschäftigt sich mit allen Themen und Neuigkeiten, die Magie und Alchimie betreffen. Viele Akademien ermutigen schon ihre jüngsten Scholaren, den Salamander regelmäßig zu lesen.
- 🪞 **Hesindespiegel:** Der Hesindespiegel wird von den Hallen der Weisheit in Kuslik, dem Haupttempel der Hesindekirche, herausgegeben und von den dort ansässigen Geweihten auf Wissenschaftlichkeit und Hesindegefälligkeit geprüft. Er berichtet mit hohem Anspruch von den neusten Erkenntnissen der magischen Forschung, aber auch aus anderen wissenschaftlichen Disziplinen. Eine Veröffentlichung im Hesindespiegel gilt aufgrund der hohen Ansprüche der Herausgeber innerhalb aller Gilden als besonders angesehen.



- ☛ Spiegel der Schwarzmagie: Der Spiegel der Schwarzmagie wird von der Dunklen Halle der Geister herausgegeben und befasst sich vor allem mit schwarzmagischen Themen und Inhalten sowie neusten Forschungserkenntnissen, driftet aber nicht selten ins (Gilden-)Politische ab. Die Zeitschrift wird von Schwarzmagiern gern gelesen, genießt aber außerhalb dieser Kreise einen eher zweifelhaften Ruf.
- ☛ Journal für angewandte Hermetik – Almanach und Jahresschrift der Akademie Bethana: Dieses Periodikum befasst sich vor allem mit den Erkenntnissen der Halle des Vollendeten Kampfes und der Magica

combattiva, der Kampfmagie. Es wurde zunächst nur an Akademien der Weißen Gilde versendet, ist mit dem Wechsel der Akademie in die Graue Gilde nun jedoch fast überall erhältlich.

- ☛ Magie!: Hierbei handelt es sich nicht um ein Periodikum im eigentlichen Sinne, sondern um eine Klatsch- und Tratschzeitschrift, in der Stil, Gewänder, Hüte, Frisuren und anderes Schmuckwerk meist überregional bekannter Magier bewertet werden. Man sollte den Einfluss des Blattes im Hinblick auf Kleiderkonventionen innerhalb der Magierschaft jedoch nicht unterschätzen.

Redensarten & Aberglaube

Neben der Komplexität des magiewissenschaftlichen Sprachgebrauchs der Magier (siehe Seite 40) haben sich unter den Gildenmagiern Aventuriens auch geflügelte Worte etabliert. Auch unter Nicht-Magiern kursieren zahlreiche Redensarten über Magier. Außerdem lädt eine so außergewöhnliche Welt wie die der Magiergilden natürlich zu allerlei abergläubischen Vorstellungen ein.

Redensarten

Es gibt kaum ein Zitat, welches so viele Magier im Munde führen, wie das Credo ihres Standes: „*Magus probatus sum!*“ (bosp.: „Ich bin ein geprüfter Gildenmagier!“) Darin drücken sich der Stolz auf die komplexe und langwierige Studienzeit, auf die bestandene Prüfung und die Zugehörigkeit zu einem aventurienweit vertretenen Bund von Gelehrten und Mächtigen aus. Nicht weniger verbreitet ist der seit den Tagen Bosparans beliebte Ausspruch „*Magus primis!*“ (bosp.: „Der/Den Magier zuerst!“). Für standesbewusste – oder überhebliche – Magier steht er für den schicksalshaften Anspruch auf eine bevorzugte Sonderrolle bis hin sogar zu einem Herrschaftsanspruch über alle Nichtmagier. In Militärkreisen hingegen weist der Ausspruch sowohl auf die schützenswerte, weil potenziell schlachtentscheidende, Rolle des eigenen Kriegszauberers hin, wie auch darauf, wen aus der feindlichen Gruppe man zuerst ausschalten muss.

Unter umherziehenden Glücksrittern und Abenteurern hört man manchmal – mal mit mehr, mal mit weniger schiefen Mundwinkeln – jemand sei „nützlich wie ein Magier“. Dabei wird darauf angespielt, dass man in diesen Reihen die Gelehrsamkeit des studierten Begleiters und seine Expertise beim Analysieren magischer Phänomene zwar durchaus schätzt, aber ansonsten einfach alles, was er Hilfreiches tut oder tun könnte, entweder komplizierter Vorbereitungen bedarf oder viel zu lange braucht – meist beides. Weitaus weniger ironisch, sondern aufgrund der schrecklichen Geschichte des Koschs und seiner Verheerung durch die Magierkriege sowie an den Grenzen zu den Schwarzen Landen tatsächlich tragisch, ist der Vergleich, jemand oder etwas sei „finster wie ein Magier“. In von den schrecklichen Seiten der Magie heimgesuchten Gegenden kann man sich erfahrungsbedingt

einfach kaum etwas Schlimmeres vorstellen, als einen womöglich dämonenbündelnden Magier. Dieses Schreckensbild wenden die Leute dann auch auf andere Dinge an, vor denen man wirklich Angst haben sollte.

Ein Beispiel für den unterschiedlichen Sprachgebrauch von Magiern und Nichtmagiern stellt der Ausdruck „jemandem Hörner aufsetzen“ dar. Während die gemeine Bevölkerung hier von Seitensprüngen und Ehebruch sprechen, gehört das Aufsetzen der sogenannten Widderkappe des Leichten Gewandes (siehe Seite 52) zum Amtseinführungsritual einer akademischen Spektabilität, denn der Schulleiter soll den Geist der Schule lenken. Darum bedeutet der Ausdruck im gildenmagischen Kontext, jemandem die Führungsrolle zuzuerkennen und ganz allgemein seine Kompetenz anzuerkennen.

Aberglaube

Gildenmagischen Akademikern ist eine überwiegend wissenschaftliche Weltsicht gemein. Dagegen hat das einfache Volk keinen Zugang zu astraler Hellsicht, magietheoretischer Dokumentation und auch keine jahrhundertelange Erfahrung im Umgang mit dem Übernatürlichen. Viele Phänomene, über die Alrik und Alrike selbst bei verschlossenen Läden und angezündeten Kerzen im Winter nur leise raunen, sind für den Magier von Welt kein Grund für abergläubische Vorstellungen.

Manche Gebräuche der Gildenmagier könnte der Unkundige leicht für abergläubische Detailverliebtheit halten, beispielsweise das penible Beharren auf korrekter Gewandung für bestimmte Zauber oder die ausschließliche Verwendung sympathetischer Materialien bei der Herstellung von Artefakten. Da diese Dinge jedoch tatsächlich wirksam sind, sind sie wohl kaum ins Reich des Aberglaubens und der Marotten zu verweisen. Die Gildenmagier Aventuriens sind aber keinesfalls so abgeklärt, dass es unter ihnen keinerlei Brauchtum oder abergläubisches Handeln gäbe. Zum einen wäre da der kulturell verwurzelte Aberglauben, den viele Magier in jungen Jahren durch ihre Familien vorgelebt bekommen haben und den abzulegen sie oft nie ganz imstande sind. Zum anderen haben sich aber auch in den Studierstuben und Zauberzirkeln eigentümliche Vorstellungen

entwickelt, die nüchtern betrachtet leicht als wirkungslos und abergläubisch zu entlarven wären.

Aventurienweit glauben viele Leute, dass ein Magier ihnen einen Wunsch erfüllen muss, wenn sie ihn dabei erwischen, zu einem wichtigen Ereignis zu spät zu kommen. Eine Reihe obskurer Vorstellungen rankt sich ausgerechnet um das ureigenste Statussymbol der Gildenmagier: den Magierstab. Einige Magier sind davon überzeugt, dass ein Magierstab eine ihm eigentümliche Artefaktseele besitzen kann. Stirbt der Magier, so wird ihm vor Eintritt in Hesindes Paradies sein Stab erscheinen und der Magier muss sich für jede nicht explizit magische Handlung, die er zu Lebzeiten mit dem Stab ausgeführt hat, vor dem Magierstab rechtfertigen. An einigen wenigen Akademien hält sich sogar hartnäckig das Gerücht, dass Magierstäbe miteinander kommunizieren können. Darum soll es sich lohnen, den für die finale Examinatio vorbereiteten eigenen Stab vor der Prüfung für eine Weile neben dem Stab des *Examinatorius* (siehe Seite 34) zu stellen. Der Magierstab des Lehrers soll dem eigenen Stab so vielleicht ein paar Prüfungsaufgaben vorab verraten. Mancher Magier glaubt, dass die magische Verbindung zwischen Stab und Magier nur aufgebaut wird, wenn er den Stab in der Hand führt, in die auch sein Gildensiegel geprägt wurde. Es geht vor allem im Umfeld der Bruderschaft der Wissenden das Gerücht um, dass das Siegel eines Magiers, der seine Akademie verrät, sich gänzlich schwarz verfärbt und den Zauberer langsam auszehrt.

In einigen geheimen arkanen Zirkeln soll es fester Bestandteil des Verhaltens sehr symbolistisch-ritualhafter Magier sein, den Prüfungs- oder Ritualraum mit bestimmten Schritten zu betreten und die anwesenden Prüfer oder Collegae mit eigentümlichen Handschlägen zu begrüßen. In diesen Zirkeln soll sogar ein nur den Eingeweihten bekannter Kodex für diese Schritte und Handschläge existieren, der dem Kundigen Auskunft über den Status und den Stand des Anwenders geben kann: magische Ränge und Ämter (siehe Seite 48), gildenmagische Spezialgebiete und vieles mehr sollen so ohne Worte mitgeteilt werden können. Neben offensichtlicher Brauchbarkeit als Erkennungszeichen in geheimen Qabalyim sind die Anwender derartiger Riten davon überzeugt, dadurch die eigene Aura auf die vor ihnen liegende Aufgabe besonders einzustimmen.

Gildenmagischer Aberglaube entsteht auch häufig im Umfeld magischer Leistungen von größter Brillanz oder größtmöglichem Katastrophenpotenzial. Das Verhalten eines Gildenmagiers, dem ein besonders großer Wurf gelingt oder der bei der eigenen Examinatio den Prüfungssaal einäschert, wird oftmals Gegenstand wilder Spekulationen oder Legenden. Je symbolträchtiger eine an sich gar nicht im Zusammenhang mit dem magischen Ereignis stehende Komponente ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass ihr eine ausschlaggebende Wirkung angedichtet wird.

Jahreslauf

Der Jahreslauf ist für die Gildenmagie von großer Bedeutung, denn bestimmte Sternkonstellationen haben aufgrund ihrer kosmologischen Auswirkungen Einfluss auf viele Rituale und Zauber. Die meisten Magier haben die ihnen wichtigen Tage in den allgemein etablierten Jahresablauf eingegliedert. Für sie beginnt das Jahr mit dem 1. Praios zur Sommersonnenwende.

Manche jedoch folgen dem Hesindezyklus. Dieser ist in vier Quartale unterteilt, an deren Abschluss jeweils ein Feiertag steht. Er beginnt mit der Wintersonnenwende am 1. Firun und endet mit dem Erleuchtungsfest am 30. Hesinde.

Viele Magier der Tulamidenlande leben nach dem sogenannten Jahr der Tagesherrscher. Jedem Tag des Jahres ist ein Dämon oder Elementargeist als Herrscher zugeordnet – und wer den Tagesherrscher kennt und achtet, kann dessen Gunst erlangen oder gar besondere Dienste von ihm erhalten. Während einige dieser Tagesherrscher allgemein akzeptiert sind, streitet man über viele andere. In Selem werden zuweilen auch Götter, Halbgötter und Alveraniare als Tagesherrscher angerufen – selbst bei Dämonenbeschwörungen.

Zauberer des Kalifats hingegen folgen dem novadischen Jahreslauf, bei dem das Jahr am 23. Boron beginnt und in vierzig gleiche Abschnitte zu je 9 Tagen unterteilt ist.

Bedeutende Daten und Feiertage

Egal, wo genau sie in den verschiedenen Kalendern liegen, gibt es eine Reihe von Tagen im Jahr, die für fast alle Magier relevant sind, auch wenn längst nicht jeder davon gleich bewertet wird.

Datum	Fest
1. Praios	Nur wenige Magier begehen den höchsten Tag des Praios als Feiertag. Dennoch ist er als Sommersonnenwende ein wichtiges Datum. Als längster Tag des Jahres ist er außerdem oft besonders für antimagische Rituale, Bannzauber und die Bindung des Bannschwerts geeignet. In vielen Teilen Aventuriens hält sich zudem der Aberglaube, dass Zauber an diesem Tag enden.
Erster Erdstag im Praios	Am Tag der Mada gedenken nahezu alle Magier der Halbgöttin, die mit ihrem Opfer die Magie in die Welt brachte. An diesem Tag eingefangenes Mondlicht soll besonders potent für die Alchimie sein. Fällt der Madatag auf den 1. bis 3. Praios, gibt es häufig Konflikte mit Praiosgläubigen.



30. Praios Im Mittelreich feiern Angehörige der Weißen Gilde den Tag der Zweiten Dämonenschlacht. Man mahnt vor Schwarzkünstelei, verbrennt symbolische Dämonen in Form von Stroh puppen und beendet den Tag mit alchemistischem Feuerwerk.

30. Efferd Das Prüfungsfest ist der dritte Feiertag des Hesindezyklus. Er wird von fast allen Magierakademien als letzter Prüfungstag der Examinatio genutzt. Sehr hesindegefällige Akademien, Orden und Magier führen eine rituelle Sichtung und Ordnung ihrer Bibliotheken und Asservatenkammern durch.

1. Travia Zur Herbst-Tag-und-Nacht-Gleiche werden gern Rituale und Verzauberungen durchgeführt, bei denen Balance und Erhalt des Gleichgewichts eine Rolle spielen. Der Beginn der dunklen Jahreshälfte begünstigt manchmal auch Dämonen- und Totenbeschwörungen.

29. Travia Der Tag des Heiligen Gilborn wird fast ausschließlich von Weißmagiern im Mittelreich gefeiert. Man gedenkt der Gräu el der Magierkriege und entzündet Kerzen im Praiostempel. Ein Aberglaube besagt, dass Zauber mit Eigen- und Fremdblut an diesem Tag besonders potent ausfallen sollen.

2. bis 8. Boron

Zum Gauklerfest in Khunchom veranstaltet die Drachenei-Akademie einen weit über die Tulamidenlande hinaus bekannten Artefakt-Jahrmarkt, bei dem Übungs-Artefakte der Studiosi und so manches Fundstück aus alten Grabanlagen unter den Hammer kommen. Zum Abschluss wird das berühmte Schwarze Auge von Khunchom (siehe Seite 52) verliehen – eine Auszeichnung für herausragende hesindiale Meisterwerke der Magie.

1. Hesinde Obwohl kein Feiertag, ist er dennoch bei vielen Magiern im Kalender markiert. Überall, wo mit Schneefall zu rechnen ist, hoffen Zauberer auf Firuns weiße Pracht, denn Schnee vom 1. Hesinde ist eine der beliebtesten Zutaten für den Zaubertrank.

7. Hesinde Am Tag von Rohals Verhüllung gedenken vor allem die Weiße und Graue Gilde dem Nandussohn. Überall in Aventurien feiern sie die magische Kunst mit Feuerwerk und Zauberei.

30. Hesinde Am vierten und höchsten Feiertag des Hesindezyklus wird das Erleuchtungsfest begangen. Die Magier beteiligen sich an den Umzügen mit FLIM FLAM-Leuchtkugeln, belegen Freiwillige mit dem FAVILLUDO und veranstalten bis spät in die Nacht ein großes Feuerwerk.

1. Firun	Als längste Nacht ist die Wintersonnenwende ein beliebter Zeitpunkt für Dämonen- und Totenbeschwörungen.
30. Tsa / 1. Phex	Aventurienweit werden Tag und Nacht der Erneuerung gefeiert. Einige Magier begehen das Fest mit der rituellen Entleerung und Wiederbefüllung des Zauberspeichers ihrer Magierstäbe. Artefaktmagier nutzen es gern zum Aufladen von Artefakten und Zaubersymbolen.
30. Phex	Das Versenkungsfest ist der erste Feiertag des Hesindezyklus. Viele Magier widmen sich an ihm der Meditation und inneren Einkehr – nicht selten, um eine Große Meditation zu beginnen.
1. Peraine	Die Frühlings-Tag-und-Nacht-Gleiche ähnelt ihrem herbstlichen Gegenstück, wird als Beginn der lichten Jahreshälfte aber vor allem gern für Humuszauber und Elementarbeschwörungen genutzt.
1. Ingerimm	Der Tag des Feuers ist für Alchimisten bedeutsam. An ihm errichten sie neue Öfen oder lassen sie durch einen Ingerimmgeheilten segnen.
22. Ingerimm	Wiederum vorwiegend im Mittelreich und in der Weißen Gilde wird der Tag der Dritten Dämonenschlacht begangen. Man schließt rituell alle ostwärtigen Fenster und Türen, gedenkt gefallener Collega und spricht Bannflüche gegen dunkle Zauberei und Borbaradianismus.
30. Rahja	Der zweite Feiertag des Hesindezyklus ist das Reinigungsfest. Vielerorts bereitet man sich an ihm mit rituellen Waschungen von Körper, Geist und Haus auf die Namenlosen Tage vor. Vor Mitternacht durchgeführte Exorzismen von Geistern sollen besonders wirksam sein.
Namenlose Tage	In der Zeit zwischen den Jahren wird an vielen Akademien nur eingeschränkt unterrichtet. Scholaren ist es häufig komplett verboten, zu zaubern. Wagemutige Schwarzmagier hingegen nutzen die Tage gern für die Beschwörung mächtiger Dämonen.

Zusammenkünfte der Magierschaft

Für die Gemeinschaft der Magier sind regelmäßig stattfindende Veranstaltungen essenziell zum Präsentieren, Disputieren und Protzen – und natürlich zur Klärung gildenpolitischer Fragen.

Der Allaventurische Konvent

Die wichtigste dieser Veranstaltungen ist der alle sieben Jahre stattfindende **Allaventurische Konvent der Gildenmagie**, der bis zu 5.000 Magier aus ganz Aventurien anzieht. Als nominelles Oberhaupt (bosp.: *Primus*

inter pares) wird ein *Convocatus altissimus* oder eine *Convocata altissima* ernannt. Meistens fällt diese Würde der Spektabilität der ausrichtenden Akademie zu, wie zuletzt 1041 BF Ashtarra Okharim. Neben der Vorstellung neuer und der Diskussion laufender Forschungen werden zahlreiche Gildenämter, wie die *Convocati primi*, bestimmt. Außerdem berät man über die Anerkennung neuer Akademien und spricht in herausragenden Fällen Recht. Damit einher geht die Aktualisierung des *Codex Albyricus*. Auch die Basiliusprüfung für das Erlangen der Erzmagier-Würde findet auf dem Konvent statt.

Die Hesindedispute

Jedes Jahr am 7. Hesinde beginnen an der Schule der Hellsicht zu Thorwal die **Hesindedispute**. In den kurzen Thorwaler Wintertagen diskutiert man die neuesten Philosophien, Erkenntnisse und Forschungen – oftmals bis in den Monat Tsa hinein, wenn der Eisgang die Abreise per Schiff wieder erlaubt. Die Dispute stehen so gut wie jedem offen, auch Nicht-Gildenmitgliedern und sogar Nicht-Zauberern. Einzig gesuchte Verbrecher oder Referenten aus den Schwarzen Landen werden abgewiesen – aus Angst, die Veranstaltung könnte unter Bann gelegt werden. Entsprechend hitzig können die Diskussionen ausfallen. Schon mehr als einmal mussten konservative Geweihte und progressive Anhänger der Magierphilosophie voneinander getrennt werden. Doch genau diese extreme Reibung macht die Dispute so interessant: Hier werden Ideen, Thesen und Forschungsansätze einer harten Prüfung unterzogen.

In den vierzig Jahren ihrer Existenz hatten die Dispute schon häufig hochkarätige Gäste, zu denen unter anderem Saldor Foslarin, Thomeg Atherion, Rakorium Muntagonus, Kara ben Yngerimm, G. C. E. Galotta oder Raxan Schattenschwinge gehörten.

Gildenzusammenkünfte

Zur Klärung wichtiger Fragen der Gildenpolitik gibt es in allen drei Gilden regelmäßige Zusammenkünfte des Gildenrates, bei der Weißen Gilde einmal im Jahr, bei der Schwarzen Gilde bis zu zweimal jährlich, wovon der *Convocatus primus* in den letzten Jahren aber nicht regelmäßig Gebrauch gemacht hat. Aufgrund ihrer Größe kommt der Rat der Grauen Gilde seltener zusammen, dafür tagt mit dem Kleinen Rat ein ständig agierendes Gremium zweimal wöchentlich an der Akademie der aktuellen *Convocata prima* in Khunchom.

Der Gildenrat wird jeweils aus den Spektabilitäten der Akademien sowie einflussreichen Gildenmitgliedern gebildet, wobei weitere illustre Persönlichkeiten wie etwa die Hoch- und Großmeister der Orden in der Regel als Berater ohne Stimmrecht teilnehmen. Üblicherweise finden die Treffen in der unterrichtsfreien Zeit während der Spätsommermonate statt; eine Ausnahme stellt der Kleine Rat der Grauen Gilde dar. Im Jahr eines Allaventurischen Konvents nutzt man diesen direkt auch zur Durchführung des Gildenrats. Sobald er zusammengetreten ist, stehen Themen wie Änderungen der Lehrpläne oder der Gildenstatuten sowie der Umgang mit weltlichen Problemen auf der Tagesordnung, wobei sich

in der Praxis nicht alle Akademien in solche Angelegenheiten hineinreden lassen. Daneben wird vor allem Recht gesprochen: Streitigkeiten um die Urheberschaft von Zaubersprüchen, schwere

Verfehlungen von Gildenangehörigen, aber auch das Ausstellen und Widerrufen von besonderen Dispensen werden auf den Sitzungen geklärt.

Hierarchie

»Collegae! Ihr könnt doch nicht die Legata des Bundes des Weißen Pentagramms links der Hohen Ephora platzieren, wenn auf der gegenüberliegenden Seite des Trignons der zu Gast weilende Arcomagus aus Khunchom sitzt! Und setzt den Regens emeritus nicht neben sie, er reagiert so unangenehm auf diese tulamidischen Duftwässerchen.«

—der Celebrans einer größeren Vortragsveranstaltung zu weniger hilfreichen Adepten beim Eindecken der Festtafel, neuzeitlich

Die akademische Welt der Gildenmagier unterliegt ordnenden und kategorisierenden Regeln. Das endet nicht bei der akribischen Klassifizierung der Bestandteile einer arkanen Theses. Auch in weltlichen Dingen legen Gildenmagier gemeinhin Wert darauf, sich und andere im komplizierten Alltag zwischen Gilde und Akademien, von Collega zu Collega, zu verorten. Dafür greift man auf höchst traditionelle Bezeichnungen für **Grade** und **Ämter** zurück. Der *Grad* beschreibt den Fortschritt eines Magiers auf dem Pfad der akademischen Karriere. Außerdem kann ein Magier verschiedene Ämter an Akademien oder im Dienst einer Gilde ausüben. Diese Ämter erfordern meist, dass der Amtsträger auch einen bestimmten Rang erreicht hat, in der Regel den eines *Magus*.

Die Führung der Gilden

Das jeweils höchste Gremium der drei Magiergilden ist der Gildenrat. In diesem Kreis werden Entscheidungen beraten und getroffen, die Auswirkung auf die ganze Gilde haben, wie die Aufnahme einer Akademie in die Gilde. Ein Mitglied des Gildenrates wird *Convocatus* genannt. Die Mitglieder rekrutieren sich traditionell aus den Reihen der Spektabilitäten der Mitgliedsakademien sowie aus vom Gildenrat zusätzlich berufenen, besonders verdienten Magiern.

Den Vorsitz führt der *Convocatus primus*. Üblicherweise tritt der Gildenrat dort zusammen, wo der *Convocatus primus* wirkt. Der *Convocatus primus* wird traditionell alle sieben Jahre aus den Reihen aller *Convocati* auf dem Allaventurischen Konvent der Magie gewählt. Bei einem vorzeitigen Rücktritt, wie es zuletzt in der Grauen Gilde der Fall war, kann die Wahl aber auch zu einem außerordentlichen Zeitpunkt stattfinden. Alle anwesenden Magier können nach einem komplexen Stimmschlüssel, der den akademischen Rang berücksichtigt, bei der Wahl für ihre Gilde abstimmen.

Eine der wichtigsten Funktionen der Gildenräte ist die Ausübung der obersten Gildengerichtsbarkeit als *Gildentribunal* (siehe Seite 64), das aus dem Gildenrat berufen wird und vor allem bei besonders schweren Vergehen

einberufen wird. Darüber hinaus entsenden die Gildenräte geeignete Mitglieder der Gilde in das *Gremium honoris*, die Auswahl- und Prüfungskommission für angehende Erzmagierinnen und Erzmagier, die sich der Basiliusprüfung unterziehen (siehe Seite 36).

Die drei Gildenräte haben eigene Bezeichnungen: Dem zwölfköpfigen *Collegium Canonicum* des Bundes des Weißen Pentagramms steht **† Saldor Foslarin** (siehe Seite 104) vor.

Die Große Graue Gilde des Geistes kennt gleich zwei wichtige Gremien. Der Große Rat der Grauen ist der eigentliche Gildenrat, der außergewöhnlich flexibel besetzt wird und nur selten zusammenkommt. Der Kleine Rat tagt als dessen konstante Vertretung. Den Vorsitz führt **† Ashtarra Okharim** (siehe Seite 105).

Die Bruderschaft der Wissenden trifft Entscheidungen im *Consilium Sinistrae*, dem **† Salpikon Savertin** (siehe Seite 104) vorsteht und der stets sieben Mitglieder hat.

Gildenämter

Neben der Mitgliedschaft im Gildenrat und dem Amt des Vorsitzenden gibt es weitere gildenübergreifende Ämter. Das wichtigste und bekannteste Amt ist das des *Visitors*, der anlassbezogen auf Zeit oder dauerhaft bestellt werden kann. Der Auftrag eines *Visitors* besteht darin, die Einhaltung aller Regularien der Gilde durch ihre Mitglieder zu überwachen. Beim Bund des Weißen Pentagramms fühlt sich der Besuch des *Visitors* üblicherweise wie eine strenge, gildeneigene Inquisition an, vor der selbst gestandene Spektabilitäten begründeten Respekt haben. Eine Zusammenarbeit mit den *Pfeilen des Lichts* (siehe Seite 86) ist dabei eher die Regel als die Ausnahme.

Die *Visitatoren* der anderen beiden Gilden legen bei Akademiebesuchen eine solche Strenge nur an den Tag, wenn gravierende Verstöße vorliegen. Weit weniger wohlwollend sind sie jedoch, wenn es um die Beurteilung von Anträgen zur Aufnahme in die Gilde geht, woran nicht nur die ehemaligen Akademien der Schwarzen Lande sowie die noch aktive Heptagonakademie in Yolghurmak scheiterten, sondern bislang auch das Magierkolleg zu Honingen.

Bei Bedarf können durch den Gildenrat weitere Aufgaben an Gildenmitglieder vergeben werden, insbesondere werden Sachverständige und Berater zu verschiedenen Zwecken beauftragt. Es ist allerdings üblich, zuerst eine Mitgliedsakademie auszuwählen, deren Hintergrund zur zu erledigenden Angelegenheit hinreichend passt, und diese dann mit entsprechenden, weitergehenden Vollmachten zur Rekrutierung von Experten auszustatten.

Akademische Ämter

Das Herz der Gildenmagie schlägt nicht in ihren übergeordneten Institutionen, sondern geht von den vielen unterschiedlichen Akademien aus. Die im Folgenden beschriebenen Ämter gibt es in der Regel an jeder Akademie, wobei lokale Abweichungen durchaus möglich sind. Auf eine formale Schulleitung verzichtet aber nicht einmal die „elfischste“ aller Schulen in Gerasim und auch die freigeistigste aller schwarzen Schulen in Brabak beauftragt einen ihrer Magister, als Legat zur Bruderschaft der Wissenden zu fungieren – schließlich unterhält man eine gildenmagische Akademie und keine gildenlose Zauberschule.

Der Akademie steht die *Spektabilität* vor. Nur wirklich große Zauberschulen mit dezidierten Zweigen kennen mit dem Amt des *Dekans* noch der Spektabilität nachgeordnete Fachbereichsleiter, die manchmal als *Spectabilitas minor* bezeichnet werden und von denen einer üblicherweise die Spektabilität bei Abwesenheit vertritt. Den größten Anteil am akademischen Stab haben die für Forschung und Lehre verantwortlichen Magister, die in verschiedene Ränge unterteilt werden (siehe Seite 50).

Der Weg, auf dem eine neue Spektabilität bestimmt wird, variiert von Akademie zu Akademie. Während in Punin beispielsweise der sogenannte Mephalsrat über die Neubesetzung des Amtes bestimmt, wurde die Spektabilität

von Olport als Hetmann auf Lebenszeit gewählt oder wird in Rashdul durch ein Magierduell entschieden. Neben ihrer unmittelbaren Forschungs- und Lehrtätigkeit übernehmen die meisten Magister weitere Aufgaben. Üblicherweise verbunden mit einer besonders gefestigten Position an der Akademie ist das Amt des *Legatus*, der die Beziehungen zwischen der Akademie und der Gilde regelt und auch für die Beibringung der Mitgliedsbeiträge zuständig ist.

Der *Bibliothecarius* ist für die Bibliothek verantwortlich. Die zahlreichen rituellen Veranstaltungen an Akademien, wie die Eröffnung des Schuljahres, Begrüßungs- und Verabschiedungsfeiern oder größere Tagungen, werden vom *Celebrans*, dem Zeremonienmeister der Akademie, organisiert. Typischerweise gibt es gewisse Spannungen zwischen dem Celebrans und dem *Ephorus*, dem Schatz- und Vorratsmeister der Akademie. Ersterer möchte meist seine Zeremonien angemessen prunkvoll ausgestalten, der Ephorus die dafür benötigten Taler aber nur ungern herausrücken.

Viel zu organisieren, zu disziplinieren und Augen zuzudrücken hat der *Regens*, der die Aufsicht über die Scholaren führt und für die Einhaltung einer gewissen Ordnung verantwortlich ist. Wenn alternde Magier über ihre Schulzeit berichten, kommt so ein Abend bei gutem Wein nur selten ohne Anekdoten aus, die das An-der-Nase-Herumführen des Regens zum Thema haben.

Akademische Ämter

Titel	Beschreibung	Bezeichnung in Tulamidyā	Bezeichnung in Thorwalsch
Bibliothecarius/ Bibliothecaria	Bibliothekar	Sahib al'Kutub	Bokavorduri
Celebrans/Celebrantia	Zeremonienmeister	Sahib al'Taqlid	Vaislutjori
Coadiutorius/ Coadiutoria	in der Forschung tätige Hilfskräfte eines Magisters	Al'Astimapho/ Al'Astimapha	Medhlustadi/Medhlustada
Convocatus/ Convocata	Gildenrat	Nasihadjin/Nasihadjina	Talavidjari
Convocatus primus/ Convocata prima	Gildenvorstand	Sahib al'Nasihāt	Talafyrstari
Ephorus/Ephora	Aufseher über die Ver- brauchsgüter der Akademie	Hares al'Jirim	Vörumsjonarmadur
Legatus/Legata	Legat, Verbindungsperson zur Gilde	Mandub	Tengilidur
Licentiatus/Licentiata alchimicae	Leitung der alchimistischen Labore	Sahib al'Chimia	Sgolgerdi
Licentiatus/Licentiata iuri magicae	Berater in Rechtsfragen	Mawdli al'Ashtara	Logfradingur
Regens/Regenta	Aufseher über Scholaren	Sahib al'Sālim	Skolasjon/Skolasjonda
Spectabilitas	Spektabilität, Leitung einer Akademie	Amûzgâr/Amûzagâra	Skolaforradandi
Spectabilitas minor	Dekan, Fachbereichsleiter einer Akademie	Amûzgâr/Amûzagâra al'Ashagar	Varraskolaforradandi
Visitor/Visitatrix	überwacht die Einhaltung von Gildenregularien	Mumatahin	Ahorfjandi

Weitere Aufgaben werden durch Suffixe gekennzeichnet. Der *Magister viatoris* ist ein reisender Spezialist, der als Gastdozent oder Gastprüfer oder zur Vernetzung der Akademien unterwegs ist, der Standort seiner Heimat wird dem *viatoris* häufig noch in Bosparano hinzugefügt, so bezeichnet der Titel *Magister viatoris puninensis* einen Gastdozenten aus Punin. Sowohl bei der Grauen als auch bei der Schwarzen Gilde und deutlich seltener beim Bund des Weißen Pentagramms gibt es den *Magister h. c.*, den *Magister honorem causae*, dessen Status ehrenhalber und ohne Prüfung verliehen wurde, zum Beispiel für besondere Verdienste um die Akademie. Besonders verdiente Amtsträger, die ihren Ruhestand während der Amtsausübung antreten, werden in allen drei Gilden häufig als *emeritus* geehrt, bei dem einem akademischen Amt oder Grad der Suffix *em.* angehängt wird (z. B. *Magister ordniarius em.*). Magier, die einem besonderen Auftrag der Gilde nachgehen – seltener einer einzelnen Akademie – werden grundsätzlich als *in specialite modi* (mit dem Suffix *i. s. m.*) geführt, sofern ihre Aufgabe nicht eine eigene Amtsbezeichnung hat: Ein *Visitor* ist in diesem Sinne immer ein Magier *in specialite modi*. Eine Variante des Sonderbeauftragten liegt dann vor, wenn ein Gilden- oder Akademieamt jemandem übertragen wird, der normalerweise keinen Zugang dazu hätte. So könnte beispielsweise ein weitgereister Adeptus als Spezialist in ein Gildengericht oder in eine Prüfungskommission berufen werden, obwohl er weder *Magus* noch *Magister* ist. Solche Übertragungen erfolgen mit dem Suffix *p. h. v., pro hac vice* (für dieses eine Mal).

Akademische Grade & Ränge

Die Karrierestufen der aventurischen Gildenmagie beginnen mit den *Prägradualien*. Das sind Bezeichnungen für Studienstufen eines Magiers, bevor er nach seiner

Abschlussprüfung an der Akademie mit dem Grad des *Adeptus* den ersten richtigen akademischen Grad erwirbt. Grundsätzlich kann während der gesamten Studienzeit bis zum ersten Abschluss immer von *Scholaren* oder *Prägradualen* gesprochen werden. Viele Akademien unterteilen die Scholaren nach Studienabschnitten und beginnen mit den drei *Elevenjahren* (*prima/secunda/tertia elevia*). Darauf folgen drei Jahre im Rang eines *Novizen* (*prima/secunda/tertia novicia*) und weitere drei im Rang eines *Studiosus* (*prima/secunda/tertia studiosa*). Ein *Scholar* in der Prüfungsphase des Abschlussjahrgangs wird *Candidatus* genannt. Wenn der *Candidatus* seine Abschlussprüfung besteht, wird er zum *Adeptus* erhoben und erreicht damit den ersten richtigen Grad der Gildenmagie. Für die ersten sechs Jahre gilt er als *Adeptus minor* und kann dann eine weitere Prüfung, die *Examinatio secunda*, ablegen, um zum *Adeptus maior* zu werden. Der weitere Aufstieg zum Rang des *Magus* ist das Ziel der gildenmagischen Ausbildung, erfordert jedoch das Verfassen einer *Magus-Thesis* und das Ablegen einer weiteren Prüfung, des *Rigorosums*. Nicht alle streben dann noch nach weiterem Voranschreiten auf dem Weg der gildenmagischen Graduierung – nur wer es tut und dabei außerordentlich erfolgreich ist, kann den dritten Grad, den des *Erzmagiers*, erreichen. Dafür muss das *Gremium honoris* den Magier für würdig befinden, die *Basiliusprüfung* (🐉 182) abzulegen. • ○

• Amtierende Erzmagier sind: Dschelef ibn Jassafer (Graue Gilde), Karjunon Silberbraue (Schwarze Gilde), Praiowine Westfar zu Methumis (Weiße Gilde), Rakorium Muntagonus (Graue Gilde), Robak von Punin (Graue Gilde), Sefira Alchadid (Schwarze Gilde), Taphîrel ar'Ralahan (Graue Gilde), Thomeg Atherion (Schwarze Gilde), Virilys Eibon (Weiße Gilde)

Akademische Grade

Titel	Anrede	Bezeichnung in Tulamidya	Bezeichnung in Thorwalsch
Scholar/Scholarin	Scolarius/Scolaria	Sâl/Sâla	Skolabrodir/Skolasystir
Adeptus/Adepta	Gelehrter Herr/Gelehrte Dame; Wohlgelehrter Herr/Wohlgelehrte Dame (bei Adeptus/Adepta maior)	Dâneshdjû/Dâneshdja	Gandmader/Gandkona
Magus/Maga	Hochgelehrter Herr/Hochgelehrte Dame	Mursched/Murschadra	Gandsmider/Gandsmidra
Erzmagus/Erzmaga	Euer Magnifizienz	Abd/Abda al'Ashtara	Gandusbodi/Gandusboda

Magister- und Scholarenränge

Der klassische Magister ist der *Magister ordinarius*, ein reguläres Mitglied des Lehrkörpers einer Akademie. Ein *Magister magnus* ist ein herausgehobener Experte und üblicherweise stellen die *Magistri Magni* die *De-kane*. Um *Magister ordinarius* werden zu können, muss der Bewerber um den Lehrstuhl über die *venia legendi* verfügen: die Berechtigung zur dauerhaften Lehre an

einer Gildenakademie. Diese Berechtigung wird regulär zusammen mit dem Grad eines *Magus* verliehen. An manchen weißen Akademien ist zusätzlich die *vocatio* erforderlich, wobei es sich um eine Zustimmung der Hesindekirche zur Lehrstuhlbesetzung handelt. Bei Akademien, die einem Reich nahestehen, mindestens bei den Reichsakademien des Mittelreiches, benötigt der Kandidat die Zustimmung des Regenten.

Den Magistern arbeitet manchmal ein *Coadiutorius* zu, der bei Forschungsarbeiten unterstützt und üblicherweise keinen Lehrauftrag hat. Häufig handelt es sich dabei um *Adepten* in der finalen Phase ihres Weges zur Erlangung des Grades *Magus*. Eine besondere Form des *ordinarius* stellt der *Magister minor* dar. Er gehört wie der *Magister ordinarius* zum festen Stab der Akademie, unterrichtet aber schwerpunktmäßig nichtmagische Fächer wie Lesen oder Rechnen, manchmal noch einfache Grundlagen der Zauberei. Dieses mindere Lehramt

kann bereits von *Adepten*, *Candidati*, kurz vor ihrem Abschluss oder, im Falle von nichtmagischen Fächern, sogar von Nichtmagiern ausgeübt werden. Der *Magister extraordinarius* schließlich ist ein Gastdozent. Seine Lehrbefähigung wird *facultas* genannt. Insbesondere an Akademien der Grauen Gilde, an einigen der Schwarzen Gilde und so gut wie an keiner Schule der Weißen Gilde lehren auch Zauberkundige anderer Traditionen im Range eines *Magister extraordinarius*.

Magister- und Scholarenränge

Titel	Anrede	Bezeichnung in Tulamidya	Bezeichnung in Thorwalsch
Eleve/Elevin	Eleve/Elevin*	Saghir/Saghira	Nemenndu/Nemennda
Novize/Novizin	Novize/Novizin*	Mubtadani/Mubtada	Brynjadi/Brynjadra
Studiosus/Studiosa	Studiosus/Studiosa*	Talehb/Talehba	Haskollani/Haskollana
Candidatus/ Candidata	Candidatus/Candidata*	Mumtahi/Mumtaha	Frammbjodandi/ Frammbjodanda
Magister minor/ Magistra minor	Magister/Magistra	Musadrim/Musadarra	Gandkennari/Gandkennara
Magister (extra)or- dinarius/Magistra (extra)ordinaria	Magister/Magistra	Mudarris/Mudarra	Meistar/Meistari
Magister magnus/ Magistra magna	Hochgelehrter Magister/ Hochgelehrte Magistra	Mudarris al'Mhanach/Mu- darra al'Mhanach	Stokennari/Stokennara

Anmerkung: Ein * kennzeichnet die Scholarenränge

Ehrungen der Gildenmagie

Die Gilden, aber auch einzelne Akademien, verleihen Ehrungen für besondere Dienste um die Gildenmagie. Der Ehrentitel **Dracomagus** wird von Akademien an verdiente ältere Collegae verliehen. **Karjunon Silberbraue** (*946 BF, 1,76 Schritt, grauer Haarkranz, blaue Augen, fast blind, lange Fingernägel, verlottertes Äußeres, gebrechlich, schroff) ist einer der knapp zehn Titelträger.

Ebenfalls von jeder Akademie wird das **Rohalsmal** an den jeweils Jahrgangsbesten der *Examinatio* verliehen. Es handelt sich um ein *Signum* in Form eines aufsteigenden Einhorns, das dem Gildensiegel hinzugefügt wird. Das **Basiliussiegel** wird seit kurzem vom Institut der Arkanen Analysen (siehe Seite 73) an Magier vergeben, die sich um die Kooperation der Gilden verdient gemacht haben oder bei gildenübergreifenden Forschungsprojekten brillierten. Das *Signum* zeigt ein B in Imperialer



Schrift und ergänzt das Gildensiegel. Erste Preisträgerin im Jahre 1044 BF wurde ♣ *Parisanthea Kaucis* (siehe Seite 115).

Die Schwarze Gilde ehrt Verdienste um die freie Wissenschaft durch den Titel des **Geheimen Magisters von Ash'Grabaal**. Der mit Zhayadglyphen verzierte Arkaniumring wird um den Magierstab geschmiedet. ♣ *Pervallia Arkanjeff* (siehe Seite 111) und ♣ *Sefira Alchadid* (siehe Seite 112) gehören zu den 30 Trägern dieser höchsten Auszeichnung der Bruderschaft der Wissenden.

Verdienste um das Ansehen der Zauberei würdigt die Graue Gilde durch die Vergabe des **Grauen Einhorns**. Die acht Finger hohe Mondsilberstatuette ist bei herausragenden Verdiensten mit Mondsteinen verziert und bei höchsten Ehren zusätzlich mit einem stilisierten Madamal versehen. Zehn der Siebzig Preisträger, darunter Sultan ♣ *Hasrabal von Gorien* (siehe Seite 106), haben diese höchste Stufe bisher verliehen bekommen.

Die Drachenei-Akademie verleiht gildenübergreifend das **Schwarze Auge von Khunchom** für hesindiale Meisterwerke der Gildenmagie. Neben dem ehrenvollen Signum, das dem Gildensiegel hinzugefügt wird, wird symbolisch die Skulptur eines Schwarzen Auges und ein Stipendium in Höhe von 500 Dukaten überreicht. Unter den etwa 30 Trägern finden sich ♣ *Robak von Punin* (siehe Seite 108) und ♣ *Rakorium Muntagonus* (siehe Seite 107).

Das **Pentagramm in Mindorium/Arkanium/Endurium** vergeben Gilden und Hesindekirche für mutige Kämpfe gegen Dämonen und Chaos, aber auch für ein hesindegefälliges Lebenswerk. Auf das Medaillon in Form eines Pentagramms wird auf Wunsch ein PENTAGRAMMA appliziert. Zu den fünf Preisträgern des Pentagramms in Endurium gehört ♣ *Saldor Foslarin* (siehe Seite 104), während die Ehrungen in Mindorium bereits über 100mal vergeben wurden.

Kleidung & Tracht

Neben dem Magiersiegel (siehe Seite 34) ist zweifelndfrei das Gewand eines Magiers das wichtigste Erkennungsmerkmal seiner Profession und damit auch ein Manifest seines sozialen Standes. Der bloße Anblick einer mit arkanen Symbolen verzierten Robe und eines hohen Hutes flößt den meisten Aventuriern je nach Region entweder Angst, Ehrfurcht oder Respekt ein. Schon aus diesem Grund achtet der Großteil der Magierschaft darauf, sich angemessen zu kleiden, doch hinter der schon seit Jahrhunderten bestehenden Mode der Zauberkirker steckt noch weit mehr, als es auf den ersten Blick den Anschein macht. Neben der offenkundigen Bequemlichkeit, die ein weites Gewand mit sich bringt, haben viele Roben durch die darauf mit Metallfäden angebrachten Zaubersymbole auch magischen Nutzen. Doch Magier haben bei der Kleiderwahl nicht nur pragmatische Überlegungen im Sinn, sondern offenbaren dadurch bisweilen auch ihr Weltbild auf eine Art und Weise, die ein Kundiger durchaus verstehen kann: Ist man genügsam oder dekadent, legt man Wert auf seinen Rang oder ist bescheiden, achtet man darauf, nicht anzuecken oder ist man rebellisch, will man Vertrauen und Sicherheit ausstrahlen, Respekt oder gar Furcht und Schrecken? All das und noch mehr kann die Robe eines Magiers ausdrücken. Sie ist ein stoffliches Abbild der Persönlichkeit des Trägers, die nur selten unbewusst zur Schau getragen wird. Jedoch gibt es keine eindeutige Antwort darauf, welcher dieser Wege, sich zu kleiden, der richtige ist. Dies führt sogar so weit, dass zwischen Magiern aller Gilden immer wieder Streit um dieses Thema ausbricht und manch helle Geister sich sogar dazu entschieden haben, dieser Materie ganze Bücher zu widmen, wie etwa das über hundert Seiten lange *Magie – Macht der Überzeugung*.

Gesetzliche Kleidungs Vorschriften

Die Kleidervorschriften des Codex Albyricus, die peinlich genau vorgeben, wie ein Magier sich zu kleiden hat, gelten unter vielen Mitgliedern der Zunft als veraltet und betreffen genau genommen auch nur das Geschehen innerhalb der Akademien der drei Gilden. Tatsächlich verhält es sich so, dass eine nicht codexkonforme Art, sich zu kleiden, zwar von Traditionalisten unter den Gildenzauberern mit Abweisung, Belehrung oder Hohn getadelt wird, jedoch zu keinerlei rechtlichen Strafen führen kann. Einzig, dass ein Magier sich als solcher zu erkennen geben muss, ist ein für alle Gildenmagier bindendes Gesetz. Die Kleiderordnung, die von traditionellen Zaubern der Gilden als einzig wahrer Weg, sich zu kleiden, gesehen wird, stößt gerade bei progressiven Freigeistern auf Widerwillen. Tatsächlich lässt sich jedoch nicht leugnen, dass bestimmte Gewänder positive Effekte auf Zauber oder Rituale haben können.

Die Gewänder des Codex Albyricus

- ♣ **Leichtes Gewand:** Diese Robe ist bei allem, was den menschlichen oder tierischen Geist betrifft, das Gewand der Wahl, seien dies sinistre Manipulationen oder Heilungen. Das leichte Gewand soll aus blauem, rotem oder grünem Stoff sein und in Silber mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der magischen Macht bestickt sein. Als Kopfbedeckung wird zum Leichten Gewand meistens ein Spitzhut ohne Krempe, alternativ eine regionale Variante oder eine Widderkappe getragen.
- ♣ **Großes Gewand:** Für Magier, die sich mit der Veränderung von Materie beschäftigen, ist das Große Gewand die ideale Arbeitskleidung. Es ist eine Seidenrobe in Rot, Blau oder Grün, auf die in Silber und Schwarz die Zeichen der Wandelsterne, der sechs Elemente und der Zauberkraft gestickt sind. Zum



Leichtes Gewand
aus Nordaventurien



Großes Gewand im
tulanidischen Stil



Dämonenbeschwörungsgewand

Großen Gewand tragen die meisten Magier eine enganliegende Kappe oder Haube aus Seide.

☛ **Beschwörungsgewand:** Das Beschwörungsgewand hat einen irreführenden Namen, denn es wird nicht nur zum Herbeirufen, sondern auch zum Verbannen von nicht-derischen Wesenheiten getragen. Es ist außerordentlich schlicht und wird ohne Kopfbedeckung, weitere Kleidung oder Schuhe getragen. Je nach Art der Wesenheiten, die be- oder entsworen werden sollen, ist es weiß (Elementare), rot (Geister) oder schwarz (Dämonen).

☛ **Konventsgewand:** Anders als die vorherigen Gewänder dient das Konventsgewand, auch Festgewand genannt, nicht zur Verbesserung von Zauberei. Es wird bei Magierkonventen und festlichen Anlässen aller Art über einer weißen Hose getragen. Es soll aus dunkelblauer oder roter Seide sein und mit den Symbolen für Zauberkraft und Verständigung bestickt sein. Eine Kopfbedeckung ist für das Konventsgewand nicht vorgeschrieben; wird dennoch eine getragen, so soll diese kugelförmig mit hohem Rand und schwarz, weiß, blau oder rot sein.

☛ **Reisegewand:** Für die Reise schreibt der Codex eine schlichte Robe aus grauem oder weißem Leinen vor, die je nach Witterung mit weiteren Kleidungsstücken kombiniert werden kann. Eine Kopfbedeckung ist nicht explizit vorgeschrieben, aber ebenso wie ein Mantel, eine recht freie Wahl des Schuhwerks und unter der Robe getragene Hosen, ist ein Spitzhut mit schmaler Krempe erlaubt. Keine andere Bekleidungs Vorschrift wird so oft gebrochen oder gedehnt wie diese.

Mode in der Weißen Gilde

Weißmagier halten sich im Regelfall präzise an die Vorschriften des Codex Albyricus. Natürlich bestehen auch

hier Ausnahmen, wie etwa die Magier der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, welche einen Dispens für das Tragen eines Gambesons besitzen, oder die Abgänger des Informations-Instituts in Rommilys, welche immer wieder Missionen auch inkognito bestreiten müssen.

Mode in der Grauen Gilde

Unter den Graumagiern ist es bis auf wenige Ausnahmen üblich, die Kleidervorschriften des Codex zum eigenen Vorteil und äußerst weit auszulegen. Die Akademien der Grauen Gilde selbst machen ihren Angehörigen nur sehr selten strenge Vorschriften. Eine Ausnahme stellt hier die Akademie in Punin dar, deren Spektabilität Sirdon Kosmaar (siehe Seite 109) die Kleidungs Vorschriften für Gildenmagier höchstselbst verfasst hat und in seinem Umfeld peinlichst genau auf deren Einhaltung achtet. Hier finden oft Grenzgänge statt, die den Gesetzestext zwar wörtlich befolgen, jedoch stets auf Schlupflöchern basieren. Auch die Orientierung an Kleidungsstilen anderer Kulturen, wie etwa der elfischen, ist nicht unüblich.

Mode in der Schwarzen Gilde

Ihrem Individualismus folgend weichen die Mitglieder der Bruderschaft der Wissenden nur zu gerne weit von den Vorschriften ab. Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen, wie etwa die Halle der Macht in Lowangen, welche penibel den Codex achtet. Nichtsdestotrotz achten auch Schwarzmagier darauf, als Magier erkennbar zu sein, allein schon, weil es ihnen ihr Stolz gebietet.

Mode unter den Gildenlosen

Über die Mode unter den gildenlosen Magiern lässt sich keine einheitliche Aussage treffen. Sowohl die Art der Gewandung als auch die Achtung des Codex Albyricus, welchem Magier ohne Gildenzugehörigkeit nicht verpflichtet sind (siehe Seite 29), unterscheidet sich von



Konventsgewand



Reisegewand

Person zu Person stark. So kleiden sich die Schülerinnen des **Halib abu'l Ketab**, dem Feuermagier aus Fasar, gern in fließende, häufig bauchfreie Gewänder in den flammenden Farben ihres Elements, während Yol-Ghurmarker Magier der Heptagonakademie sich standesgemäß in edle, die Dämonenmale betonende Roben aus schwarzen, purpurnen und anderen finsternen Stoffen hüllen, die mit Zauberzeichen bestickt und von Goldschmuck gesäumt werden. Andere Gildenlose hingegen, etwa die Abgänger der Bannakademie in Fasar oder Qabaloth, die im Verborgenen agieren und jegliche Aufmerksamkeit vermeiden müssen, verzichten gänzlich auf ein zunftgerechtes Auftreten.

Kleidungsstile

Im Folgenden werden verschiedene Stile ausgeführt, nach denen sich einige Magier zu kleiden pflegen. Dabei sei jedoch angemerkt, dass zum einen beispielsweise nicht jeder horasische Magier sich auch nach dem horasischen Stil kleidet oder jeder Weißmagier dem rohalistischen Stil anhängt, zum anderen mit Sicherheit so viele Kleidungsstile in Aventurien kursieren, wie Scholaren in Punin sitzen.

Der universelle Stil

Dieser wohl gängigste Stil ist von Pragmatismus geprägt. Schlichte Roben mit meist knapp über den Knöcheln endenden Ärmeln und Säumen, mit nur wenigen Symbolen bestickt, dafür aber in den verschiedensten Farben gehalten. Ergänzt wird die Robe manchmal mit offenen Talaren als Überwurf, einem einfachen Skapulier oder einem vor dem Wetter schützenden Umhang mit Kapuze, so die Robe selbst noch keine besitzt. Gegürtet wird mit einem geflochtenen Seil oder einem Ledergürtel, während der Kopf von einem Spitzhut mit weiter Krempe bedeckt wird, der den Stand des Trägers schon von Weitem erahnen lässt.

Der rohalistische Stil

An sehr traditionsverbundenen Akademien der Grauen Gilde und den Akademien der Weißen Gilde ist ein Stil verbreitet, der stark von der glorreichen Herrschaftszeit Rohals des Weisen und seiner Art, sich zu kleiden, inspiriert ist. Vorherrschend sind hier die im Codex Albyricus vorgegebenen Farben, zumeist jedoch grau oder weiß. Ärmel und Säume sind länger und weiter geschnitten als beim universellen Stil, die Ledergürtel sind feiner und oftmals mit edlen Ziernieten besetzt oder werden gar gleich durch bestickte Stoffgürtel ersetzt. Das Haupt krönen herrschaftliche Rohalskappen, edle Diademe oder mit Pentagrammen bestickte Stirnbänder.

Der tulamidische Stil

Ebenfalls sehr traditionell, jedoch orientiert an den Magiermogulen der Tulamidenlande, ist der machtbewusste tulamidische Stil.

Die Gewänder sind bunt, mit Perlen und Geschmeide verziert und oft von hohen Krägen und noch höheren, kremenlosen Hüten oder mächtigen Turbanen dominiert. Der Träger will zeigen, dass er ein Herrscher unter den Zaubern ist und sein unermesslicher Reichtum nur noch von seiner arkanen Macht übertroffen wird.

Der horasische Stil

Direkt rebellisch im Vergleich zur universellen oder der rohalistischen Kleidungsart gilt der horasische Stil. Roben, deren Farbe allein der Mode des Jahres entspricht, werden an den Schultern geschlitzt und gepufft, Krägen und Ärmel mit Rüschen oder Spitze versehen und extravagante Hüte mit pfauenartigen Federn geschmückt. Ebenso ist es nicht unüblich, ein elegantes Wams mit einer geplusterten Hose und Reiterstiefeln unter einem bestickten, ärmellosen Übermantel zu tragen. So mag der Träger dieses Stils zwar unter anderen Gildenmagiern als eingebildeter Gockel gelten, steht jedoch den Aristokraten des namensgebenden Landes in nichts nach.

Die Moda alla Aureliani

Im Zuge der *Renascentia* ist im Horasreich – und vor allem in dessen Süden – vor kurzem ein weiterer Stil aufgekommen, der Anlehnung an das Bosparanische Reich nimmt: die Moda alla Aureliani. Auch Magier orientieren sich bisweilen an deren Formen und tragen Gewänder, die mehr an fließende Tuniken gemahnen. Man trägt ungerne Wolle oder Tuch und bevorzugt elegante Seide. Bei der Länge der Robe distanziert sich manch mode- und geschichtsbewusster horasische Magier von den Gewohnheiten seiner Zunft und trägt das Gewand nach Art der Vorfahren kurz, teilweise nur bis zum Knie.

Weitere Stile

Zu erwähnen sind zuletzt noch einige regionale Stile. Der **bornische Stil**, der bisweilen einer Mischung aus

dem universellen und dem rohalistischen Stil gleicht, wird noch mit Pelzbesatz und Hüten mit warmen Ohrenklappen ergänzt. Der **südaventurische Stil** setzt auf Prunk und Reichtum, teilweise sogar so sehr, dass ein Magier nur noch durch Siegel und Stab von einem al'anfanischen Granden zu unterscheiden ist. Der **thorwalsche Stil** ist der wohl pragmatischste, setzt er doch durch kurze Schnitte, ähnlich Klappmänteln, eher auf Praxisnutzen und mit Felleinlagen auf Schutz gegen die Kälte des Nordens.

Lebensunterhalt

Als Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes oder des Bundes des Weißen Pentagramms ist jeder Magier verpflichtet, einen regelmäßigen **Gildenbeitrag** zu entrichten.

Der Gildenbeitrag beläuft sich in der **Weißen Gilde** auf ein Zehntel des Jahreseinkommens, mindestens aber auf 20 Dukaten im Jahr. Ersatzweise kann ein mehrmonatiger Dienst in einem der Gilde angehörigen Orden beantragt werden. Die rechtzeitige Entrichtung der Mitgliedsbeiträge wird von der Gildenverwaltung penibel überwacht und bei Nichtzahlung mit empfindlichen Strafen belegt (siehe Seite 61).

Die **Graue Gilde** verlangt von ihren Mitgliedern einen zweijährig zu zahlenden Betrag von 20 Dukaten. Wer diesen Beitrag nicht leisten kann oder will, verpflichtet sich stattdessen zur unentgeltlichen Arbeit im Dienste einer Akademie oder eines Ordens.

Angehörige der **Schwarzen Gilde** müssen keinerlei Mitgliedsbeiträge entrichten. Stattdessen verlangen die jeweiligen Akademien enorme Gebühren für die Benutzung von Bibliotheken und Laboren. Ohnehin verhindert das individualistische Selbstverständnis der Bruderschaft der Wissenden seit jeher ein einheitliches Verwaltungskonzept innerhalb der Gilde, weshalb ihre Akademien in finanziellen Fragen mehrheitlich autark agieren.

Die Gelder aus Mitgliedsbeiträgen und sonstigen Quellen verwenden die Gilden für die Finanzierung ihrer jeweiligen Verwaltungsapparate und die Bezahlung der entsprechenden Amtsträger (siehe Seite 48). Große Forschungsvorhaben oder langfristig geplante Expeditionen einzelner Mitglieder werden hin und wieder auch von der Gilde selbst gefördert. Weiße und Graue Gilde bilden aus den Mitgliedsbeiträgen Rücklagen, die immer dann eingesetzt werden, wenn sich ein Gildenangehöriger für ein Verbrechen verantworten muss und dafür von seiner Gilde freigekauft werden soll, um anschließend vor ein Gildengericht gestellt zu werden (siehe Seite 61). Darüber hinaus wenden die Gilden regelmäßig Mittel auf, um größere Versammlungen, Feste und Symposien auszurichten oder um Ländereien und Gebäude für die eigenen Zwecke kaufen und betreiben zu können.

Die verschiedenen magischen Orden (siehe Seite 80) werden in der Regel ebenfalls von ihrer jeweiligen Gilde unterstützt oder sogar komplett finanziert.

Aus der Mode gekommen

Die Hörner Satinavs schleifen unermüdlich am Abbild Deres, so auch am Modeempfinden der Gildenmagierschaft. Immer wieder kommen modische Erscheinungen auf, verbreiten sich teilweise rasant, nur um dann wieder abzuflauen und langsam zu verschwinden. Nichtsdestotrotz gibt es immer wieder altmodische Magier, die sich bis heute selbstbewusst mit Accessoires wie einer enganliegenden Hirnkappe zeigen.

An den Akademien

Auch an den Zauberschulen Aventuriens lebt man nicht von magischer Luft allein. Forschung und Lehre verschlingen gleichermaßen viel Geld, das die Verantwortlichen der jeweiligen Institute auf unterschiedlichen Wegen beschaffen müssen, um Fortbestand und Weiterentwicklungen ihrer Akademie zu gewährleisten.

Ausgaben

Eine Magierakademie beherbergt eine Vielzahl von Magistern, Bediensteten und Scholaren, die zum Teil auch ganzjährig auf dem Akademiegelände wohnen und leben. Unterbringung und Versorgung dieser Bewohner gehören zu den wichtigsten Ausgaben einer Akademie, auch wenn der Lebenskomfort je nach finanzieller Lage und Philosophie variiert. Manche Einrichtungen sehen körperliche Abhärtung und Askese als Teil ihres Lehrkonzepts, andere sind gezwungen, an allen Ecken und Enden zu sparen, während hinter den Mauern einiger Akademien durchaus luxuriöse Umstände herrschen. Das Akademiegebäude selbst birgt laufende Kosten: Labore, Vorlesungssäle oder Sternwarten müssen ausgebaut, ausgestattet und auf den neuesten Stand gebracht werden. Die Pflege und Neuanschaffungen innerhalb des Bibliotheksbestands, der Erwerb von Lehr-, und Forschungsmaterialien sowie alchimistischen Zutaten zählen ebenfalls dazu. Des Weiteren wollen Magister, Bedienstete, in den Akademiealltag integrierte Handwerker und sonstige Dienstleister bezahlt werden. Besonders kostspielig gestaltet sich häufig die Anwerbung exklusiver Gastdozenten, denn so manche Koryphäe lässt sich einen Lehrauftrag fürstlich entlohnen. Darüber hinaus ist eine Akademie von örtlichen Abgaben an ihre Heimatstadt oder eine entsprechende Herrschaftsmacht ebenso wenig befreit wie von der Entrichtung regelmäßiger Beiträge an ihre jeweilige Gilde.

Für aufwändige Forschung oder monatelange Expeditionen stehen nur an besonders wohlhabenden Einrichtungen genügend Gelder zur Verfügung. Magische Forschungsprojekte sind oft dermaßen ressourcenintensiv, dass an manchen Schulen ein harter Konkurrenzkampf um die wenigen zur Verfügung stehenden Mittel herrscht.

Einnahmen

Fast jede Akademie verlangt Schulgeld von ihren Scholaren, das meist monatlich zu entrichten ist und sich durchschnittlich auf einen Betrag zwischen 5 und 15 Dukaten beläuft. Manche Akademien vergeben Stipendien an begabte Scholaren, die sich die Ausbildung ansonsten nicht leisten könnten. Andernorts verlassen frisch gebackene Adepten ihre Akademie mit enormen Schulden. Hin und wieder nehmen sich wohlhabende Gönner und Mäzene eines Magierschülers an und finanzieren ihn während seiner Lehrzeit, verlangen im Gegenzug jedoch, dass er sich nach dem Abschluss in ihre Dienste stellt.

Um als Gildenangehöriger die Labore oder den Bibliotheksbestand einer Akademie in Anspruch nehmen zu dürfen, ist in der Regel die Entrichtung entsprechender Gebühren nötig. Besonders die Akademien der Bruderschaft der Wissenden sind für ihre exorbitant hohen Bibliotheksgebühren berüchtigt. Private Lehrmeister (siehe Seite 18) müssen die Akademie für die Anmeldung ihres Lehrlings zur Abschlussprüfung und die anschließende Anbringung des Akademiesiegels bezahlen. In größeren Städten existieren darüber hinaus hin und wieder Abkommen mit örtlichen gildenangehörigen Lohnmagiern, die einen Obolus an die Akademie entrichten und im Gegenzug regelmäßig deren Dienstleistungen nutzen dürfen.

Spenden und sonstige Zuwendungen von außerhalb sind mitunter ein wesentlicher Teil der Finanzierung einer Magierakademie. Wo der Sohn eines einflussreichen Patriziers von einer tödlichen Krankheit geheilt wird, zeigt sich die Familie der Akademie gegenüber womöglich durch eine großzügige Spende dankbar. Andere knüpfen ihre Geschenke an bestimmte Auflagen oder wollen sich dadurch gar Mitspracherechte innerhalb der Akademie erkaufen. In Einzelfällen richten erfolgreiche Abgänger Stiftungen ein, die ihr Vermögen auch nach ihrem Tod verwalten und in regelmäßigen Abständen ihrer Alma Mater zukommen lassen. Manche dieser Stiftungen haben es sich zur Aufgabe gemacht, besonders talentierten, aber mittellosen Anwärtern eine Chance auf eine Magierausbildung zu ermöglichen.

Einige Zauberschulen stehen in direkter Abhängigkeit zu einem Geldgeber oder Herrscher. Die Akademien in Riva und Wagenhalt werden beispielsweise vollumfänglich vom Handelshaus Stoorrebrandt finanziert, während sogenannte Reichsakademien wie die Schule der Austreibung zu Perricum, das Informations-Institut in Rommily oder die Akademie Schwert & Stab zu Gareth dem Mittelreich unterstehen und von diesem finanziell getragen werden.

Magische Dienstleistungen an den Akademien

Die mit Abstand wichtigsten Einnahmen beziehen die meisten Magierakademien aus dem Angebot verschiedener magischer Dienstleistungen. Während manche Schulen den „Ausverkauf“ von Magie und

Wissenschaft konsequent ablehnen, nutzen viele diese Möglichkeiten ausgiebig und gelangen so zu beachtlichem Reichtum.

- Eignungsprüfungen an potenziell magisch begabten Kindern sind je nach Wohlstand des Auftraggebers durchaus kostspielig. Viele Eltern lassen es sich nicht nehmen, ihr Kind selbst beim kleinsten Verdacht zur nächstgelegenen Zauberschule zu bringen, um es dort gegen Bezahlung untersuchen zu lassen.
- Beratung in magischen Belangen bieten die meisten Akademien an und werden so zu Anlaufstellen für alle, die Rat im Umgang mit vermeintlich unerklärlichen und bedrohlichen Phänomenen suchen. In diesen Bereich fällt auch die Analyse von Gegenständen, Artefakten oder Personen und Wesenheiten. Handelt es um einen unbekannten oder neuartigen Fall von wissenschaftlicher Relevanz, widmet sich ihm ein Magister womöglich auch ohne eine Bezahlung zu verlangen.
- Magische Heilung ist eine Dienstleistung, die theoretisch nahezu an jeder Akademie möglich ist. An Institutionen, die sich nicht speziell auf die magische Heilkunst spezialisiert haben, wird man jedoch häufig lieber zum nächsten Ordenshaus der Anconiten oder in ein Hospital des perainegläubigen Therbunitenordens verwiesen.
- Ver- & Entzauberungen werden meist dann in Anspruch genommen, wenn ein Fluch gebrochen oder eine Verwandlung rückgängig gemacht werden muss. Besonders im Lieblichen Feld greifen Besergestellte vor gesellschaftlichen Anlässen gerne darauf zurück, um ihre Ausstrahlung für einen begrenzten Zeitraum zu verstärken – oder gar ihr Äußeres tatsächlich zu verändern.
- Die Herstellung von Alchimica wird an nahezu jeder Akademie angeboten. Spezielle Tinkturen oder Elixiere, die seltene Zutaten benötigen, sind nur an ausgewählten Einrichtungen wie der Halle des Quecksilbers in Festum zu erwerben und in der Regel sehr teuer. Günstiger kommt man hingegen an von Scholaren hergestellte Alchimica – jedoch meist mit geringerer Qualität oder unerwarteten Nebenwirkungen.
- Die Anbringung oder Reaktivierung von Zauberszeichen auf Objekten und Kleidung gehören zum Repertoire ausgewählter Akademien. Nur sehr wenige Einrichtung bieten dagegen die Erstellung und Entschlüsselung von kryptographischen Texten oder magischen Geheimschriften an.
- Artefakte können an einigen Institutionen für hohe Preise erstanden werden. Noch teurer ist die Maßanfertigung einzelner Artefakte, womit vor allem die Drachenei-Akademie in Khunchom enorme Summen einnimmt. Wer bereit ist, unerwartete Wirkungen in Kauf zu nehmen, kann Artefakte, die während Unterrichtsstunden oder als Abschlussarbeit hergestellt wurden, oftmals günstiger erhalten.

Exorzismen und Beschwörungen werden nur an speziellen Akademien durchgeführt. Die Aufträge reichen von der Vertreibung einfacher Mindergeister bis zur Bannung tatsächlicher Dämonen. Herbeirufungen von Entitäten wiederum sind so teuer, dass sie sich nur die wenigsten leisten können und werden ohnehin nur an sehr wenigen Akademien als Dienstleistung angeboten. Die Beschwörung von Dämonen und Geistern ist darüber hinaus fast überall verboten.

Zauberthesen können von Gildenangehörigen an allen Schulen erworben werden. Allerdings behalten sich Akademien in der Regel vor, Geheimwissen oder gefährliche Zauberformeln zurückzuhalten und auch geläufigere Formeln meist nur an Mitglieder der eigenen Gilde weiterzugeben. Während verbreitete Zauber meist zwischen 20-50 Dukaten kosten, sind seltene Formeln bisweilen nur im dreistelligen Bereich zu erwerben.

Profane Dienstleistungen wie Buchabschriften, Übersetzungen, Druckarbeiten oder die Leistungen akademieeigener Werkstätten und Handwerksbetriebe gehören zum Repertoire der meisten Schulen. Jede Akademie verfügt darüber hinaus über mindestens einen sternkundigen Magister, der günstige Konstellationen für Rituale prüfen und berechnen kann. Vor allem in Südaventurien bieten Magierakademien Sterndeutung und Horoskopstellung gegen Bezahlung an.

Gildenmagier als Dienstleister

Nicht jeder Magier strebt eine Karriere in Forschung, Lehre oder als Träger eines gildenmagischen Amtes an. Hof- und Leibmagier stellen ihre Fähigkeiten in den Dienst der Reichen und Mächtigen. Lohnmagier wiederum verkaufen magische Dienstleistungen. Nach dem Codex Albyricus sind Gildenmagier die einzigen Zauberkundigen, denen das Anbieten magischer Dienstleistungen erlaubt ist (siehe Seite 61).

Im Dienst von Reich und Adel: Hof- und Leibmagier

Vom Hofstaat der Kaiserin über die Grandenvillen am Silberberg von Al'Anfa bis hin zu den Handelskontoren geschäftstüchtiger Patrizierfamilien: Dort, wo sich Macht, Reichtum und politischer Einfluss konzentrieren, beschäftigt man häufig einen oder mehrere Magier, die zeitweise oder dauerhaft den Interessen ihres jeweiligen Herren verpflichtet sind.

Weit verbreitet ist die Tätigkeit als magischer Leibwächter, der seinen Auftraggeber zu festlichen Anlässen oder

• Bekannte Hof- und Leibmagier sind: Melwyn Stoerbrandt (Erster Hofmagus Kaiserin Rohajas, Mittelreich), Gardelan ya Meniona (Erster Hofmagus Khadan-Horas', Horasreich), Quintilian Kalando-Paligan (Leibmagier Oderin du Metuants, Imperium von Al'Anfa), Zendajida von Sinoda (Leibmagierin Dajins von Tuzak, Tetrarch Maraskans), Naomi du Berilis (Leibmagierin König Mizirions III. de Sylphur, Brabak)



bei geschäftlichen Unterredungen begleitet und vor Anschlägen oder allzu aufdringlichem Straßenvolk mit seinem Leben beschützt.

Ein Gildenmagier, der als Berater eingesetzt wird, verfügt meist über profunde Kenntnisse in Diplomatie, Sprachen sowie Politik und weiß sich mühelos auf dem höfischen Parkett zu bewegen. An Adelshöfen und in Palästen von Potentaten berät er seinen Herren in allen erdenklichen magischen und nicht-magischen Belangen. In dieser Position erlangt ein Hofmagier beträchtlichen Einfluss und ist dadurch häufig an maßgeblichen Entscheidungen, aber auch zahlreichen Ränkespielen beteiligt. Besonders in südlicheren Regionen gehören auch Sterndeutung und Horoskop-Erstellung zu den Aufgaben eines magischen Beraters.

Leibmagier mächtiger Geschäftsleute beschützen Handelszüge und Karawanen oder begleiten ihren Herrn zu Verhandlungen. Sie sind daher häufig sowohl in Hellsicht- und Antimagie als auch in Buchhaltung oder Rechtswissenschaften geschult.

Bisweilen muss ein Hofmagus seine Fähigkeiten auch für eher alltägliche Belange einsetzen. So gilt es, das allmorgendliche Frühstück auf Gifte zu untersuchen, dem schlaflosen Herrn mittels RUHE KÖRPER zur Nachtruhe zu verhelfen oder sich als Leibarzt seinem allgemeinen gesundheitlichen Wohlbefinden zu widmen. Mancherorts wird der hauseigene Magier wiederum zu Unterhaltungszwecken eingesetzt und darf hochrangige Gäste mit farbenprächtiger Illusionsmagie beeindrucken. Ein Leibmagier ist somit auch Statussymbol seines Auftraggebers, was dieser sich unter Umständen eine Menge kosten lässt. Eine solche Anstellung ist dementsprechend lukrativ und durchaus begehrt.

Im Mittelreich dürfen zudem nur Angehörige der Weißen oder Grauen Gilde das Amt eines Hofmagus bekleiden. Unter den zahlreichen Akademien des Kontinents finden sich solche, die sich gezielt auf die Ausbildung von Hof- und Leibmagiern spezialisiert haben. Häufig wird ein Scholar schon während des Studiums von einem späteren Auftraggeber gefördert oder sogar einzig und allein für die Arbeit im Dienst einer bestimmten Person unterwiesen. Zu den bekanntesten und renommiertesten Instituten für zukünftige Hof- und Leibmagier zählen die **Akademie der magischen Rüstung in Gareth**, die **Halle der Erleuchtung zu**

Al'Anfa, das **Informations-Institut zu Rommilys** sowie die **Halle der Antimagie zu Kuslik** und das **Stoer-rebrandt-Kolleg zu Riva**.

Im Dienst von Krieg und Frieden:

Kampf- & Heilmagier

Fähige Kampfmagier entstammen meist der **Reichs-akademie Schwert & Stab in Gareth**, der **Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana** oder dem **Kampfseminar Andergast**. Von den Abgängern dieser Schulen wird erwartet, sich im Kriegsfall dem Heer des jeweiligen Reiches anzuschließen. Manche Adepten setzen daher ihre Karriere mit einer militärischen Laufbahn fort, andere wiederum bieten in Friedenszeiten ihre Fähigkeiten als magische Leibwächter an. Zusätzlich zu einer Ausbildung in profanen Kampftechniken verfügen sie häufig über umfassendes taktisches Wissen, was sie auf einem Schlachtfeld gleichermaßen begehrt wie gefürchtet macht. Die **Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa**

unterhält zudem einen eigenen Ausbildungszweig für zukünftige magische Seekrieger im Dienst der schwarzen Armada. Auch die Scholaren der **Halle des Windes in Olport** und der privaten Lehrmeisterin **Sevastana Gevendar** sind als kompetente Schiffsmagier bekannt.

Vor allem an einigen Akademien der rechten Hand steht die Ausbildung von kundigen Heilzauberern im Mittelpunkt. Absolventen aus Norburg, Vinsalt und Donnerbach beherrschen mitunter komplexe Heilverfahren, die über die bloße Anwendung eines **BALSAM SALABUNDE** weit hinausgehen. Ihre Expertise ist stets dann gefragt, wenn es darum geht, schwere Verletzungen zu versorgen, Krankheiten zu lindern oder Seuchen zu bekämpfen. Dabei greifen viele nicht nur auf ihre magischen Fähigkeiten zurück, sondern setzen auf eine Kombination aus Zauberei, profanen Behandlungsmethoden und alchemistischen Tinkturen. Ist ein Heilmagier nicht in einer Akademie oder Heilerstube tätig, findet er nahezu überall Arbeit. Im Orden der Anconiten (siehe Seite 81) organisieren sich viele weißmagische Heilkundige und unterhalten Behandlungszentren in engem Austausch mit Alchimisten und der Peraineikirche. Abseits vom unmittelbaren Dienst am Menschen wird innerhalb der Magierakademien stets an der Entwicklung und Verbesserung von Heilverfahren gearbeitet, was mancherorts zu Konflikten mit



Kirche oder Gilde führt, wenn beispielsweise Leichen zu Forschungszwecken sezziert werden, wie es am Anatomischen Institut in Vinsalt Praxis ist. Bis ins Jahr 1018 BF gehörten auch kosmetische Verschönerungen des Körpers zum Tagesgeschäft der Akademie in Vinsalt. Trotz der Einstellung und des Verbots dieser Behandlungen werden derlei Behandlungen weiterhin von früheren Vinsalter Magiern außerhalb der Akademiemauern angeboten und erfreuen sich unter Reichen und ehemals Schönen mindestens so großer Beliebtheit wie in kriminellen Kreisen.

Im Dienst des Geldes:

Lohnmagier und weitere Spezialisten

»Habt ihr schon Matissias Haare gesehen? Da hat sie doch was beim Magier machen lassen!«

—Gespräch hinter vorgehaltener Hand auf einem festlichen Empfang in Belhanka, neuzeitlich

Viele Gildenmagier verdienen ihren Lebensunterhalt mit dem Verkauf magischer Dienstleistungen. Für die einfache Bevölkerung ist der Besuch eines Lohnmagiers im Normalfall kaum zu bezahlen, weshalb vor allem gut betuchte Bürger und Adlige zu ihrer Kundschaft zählen. Meistens spezialisieren sich Lohnmagier auf ein Gebiet oder entscheiden sich für eine lukrative Nische. Besonders Abgänger aus Kunchom, Mirham und Mherwed bieten die **Herstellung von Artefakten** an, die oft als kostspielige Einzelanfertigung von ihren Kunden in Auftrag gegeben werden. Andere verdingen sich als **Exorzisten** und **Geisterjäger** und setzen dabei zu horrenden Preisen ihr Leben in verfluchten Ruinen oder heimgesuchten Villen aufs Spiel. Ebenso existieren magische **Botengänger**, die wertvolle Ware oder Informationen mittels TRANSVERSALIS oder NUNTIOVOLO von einem Ort zum anderen bringen.

Einige Absolventen der Zauberschulen in Vinsalt und Rommilys klären derweil magische Verbrechen auf, die ihrerseits hin und wieder auch von abtrünnigen Gildenmagiern gegen Bezahlung verübt wurden: Skrupellose Beherrschungsmagier lassen sich für die **Manipulation** von Gerichtsverhandlungen oder Geschäftsabschlüssen gewinnen, während andernorts magische **Attentate** verübt oder Morde durch geldgierige Heilzauberer vertuscht werden. Solche Straftaten werden jedoch von der Gildengerichtsbarkeit konsequent geahndet, verfolgt und stets hart bestraft (siehe Seite 61).

Weit weniger gefährlich leben hingegen diejenigen, die ein Auskommen durch die Arbeit als **Bühnenzauberer**, **Theatermagier**, **magische Musiker** oder **Unterhaltungs-Illusionisten** gefunden haben. Ihre Künste kann man in den Schauspiel- und Opernhäusern großer Städte sowie auf dekadenten Festen bewundern. Der Gastgeber beauftragt einen Illusionsmagier mitunter, seinen Speisesaal mit einem verzauberten Decken-Himmel auszustatten, ein magisches Feuerwerk zu veranstalten oder ganze Parkanlagen mit zauberhaften Klang- und Musikillusionen zu füllen. Insbesondere ehemalige



Scholaren der Akademien in Grangor und Zorgan sind in diesem Bereich tätig.

Zauberhandwerker sind oftmals auch im profanen Bereich ihres jeweiligen Fachgebiets bewandert und erschaffen mithilfe ihrer magischen Fertigkeiten wahre Wunder der Handwerkskunst. In der Werkstatt von **Septimo Sargentillian** in Silas wurden beeindruckende Glaswaren und verzauberte Spiegel hergestellt und teuer verkauft. Auch die Waffen und Rüstungen der sogenannten Zauberschmiede, die an der Akademie von Mherwed ausgebildet wurden, sind weithin begehrte Waren. Darüber hinaus existieren Zaubergärtner, magiebegabte Schmuckhersteller, Haarkünstler, Zauberschneider, Kammerjäger, Porträtmaler, Parfumeure und magische Steinmetze. Vor allem in den Tulamidenlanden werden bisweilen Dschinne für die Errichtung von Bauwerken eingesetzt, die auf herkömmlichem Weg undenkbar wären. Zudem existieren Lohnmagier, die zum Schutz von Hab und Gut Truhen, Tresore und Türen magisch versiegeln, Kunstsammlungen und Bibliotheken vor dem Verfall bewahren oder alte Familienerb- und Schriftstücke wiederherstellen und gegen Gebühr entziffern oder übersetzen.

Aber nicht bei jedem Lohnmagier handelt es sich um einen Gildenangehörigen. Unter ihnen finden sich immer wieder Scharlatane, Quacksalber oder Magiediletanten. Nichtsdestotrotz existieren mit den beiden Niederlassungen des Stoerrebrandt-Kollegs in Wagenhalt und Riva zwei Akademien der Grauen Gilde, die unter anderem ganz gezielt für die Arbeit als magische Dienstleister oder Handwerker ausbilden. Naturgemäß gibt

es innerhalb der drei Magiergilden seit jeher Stimmen, die die „Krämerseelen“ in ihren Reihen belächeln oder sogar als Gefahr für die wissenschaftliche Gildenmagie

sehen. Die meisten Lohnmagier kümmern sich jedoch nicht um derlei Herabwürdigungen und sind stolz auf die Ergebnisse ihrer Arbeit.

Reisen als Gildenmagier

Wie es sich für Forscher auf dem weiten Gebiet der magischen Phänomene gehört, befinden sich Gildenmagier ebenso häufig auf Reisen wie hinter den dicken Mauern der Akademien.

Gildenmagier sind durch die Entscheidungen Rohals des Weisen, die seither unangefochten tradiert wurden, von der Leibeigenschaft befreit. Weltliches Recht schränkt ihre Bewegungsfreiheit also auch dort nicht ein, wo der Adel Menschen an Pflug und Scholle binden kann.

Reisenden Magiern wird an den Akademien gildenübergreifendes Gastrecht gewährt. Selbstverständlich haben einige Schulen besondere Statuten entwickelt, so beherbergt zum Beispiel die Dunkle Halle der Geister zu Brabak grundsätzlich keine Gäste und zahlt für die seltenen Fälle, in denen an dieser Akademie nach der Gewährung einer gastfreien Nacht gefragt wird, lieber eine zu vernachlässigende Strafgebühr an die Bruderschaft der Wissenden. Nach alter Magiersitte besteht das Gastrecht üblicherweise nur für maximal sieben mal sieben Tage in sieben Götterläufen – wohl auch, um einen Unterschied des Gaststatus zum länger dauernden Zweistudium deutlich aufzuzeigen. Die Art der Unterbringung ihrer kollegialen Gäste variiert dabei je nach Schule. Der Bund des Weißen Pentagramms hat das Vorhandensein eines speziellen Gästezimmers auf dem Gelände einer Akademie zum Kriterium für eine Gildenmitgliedschaft gemacht. Besonders bei der Grauen Gilde wird von Gästen erwartet, sich für die Dauer des Verweilens aktiv am Unterrichtsgeschehen oder Akademiealltag zu beteiligen.

Das gildenübergreifende Gastrecht kann natürlich nur von anerkannten Gildenmagiern beansprucht werden, die sich durch ihr Siegel ausweisen und manchmal zusätzliche Fragen beantworten können müssen. Es obliegt einzelnen Schulen, ob das Gastrecht auch auf etwaige Begleiter eines Magiers ausgedehnt wird. Meist ist dies ausdrücklich nicht der Fall, wobei für Adlige und Geweihte häufig eine Ausnahme gemacht wird und an vielen Akademien der Grauen und Schwarzen Gilde auch Magiebegabte anderer Traditionen als Gäste willkommen sind, solange sie bereit sind, Teile ihres Wissens mit den Magiern zu teilen. Der Zugang zu einer gildenmagischen Bibliothek oder magischen Laboren ist nicht Teil des Gastrechts. Hier entscheidet allein die Akademie, ob besuchende Magier ihre Einrichtungen nutzen dürfen, und wenn ja, zu welchen Konditionen. Nicht unter das Gastrecht fällt auch das Visitations- und Inspektionsrecht der Gilden: Gildengesandte, die Mitglieder des Gildenrates und natürlich die Visitatoren müssen an allen Mitgliedsakademien beherbergt werden.

Gleich, welche Reisemöglichkeit der Magier auch wählt: Der *Codex Albyricus* (siehe Seite 61) sieht vor, dass ein

Magier immer als solcher zu erkennen sein soll. Im Einklang mit dem, was der Codex innerhalb der Akademie vorschreibt, bedeutet dies in der Regel eine schlichte Robe aus grauem oder weißem Leinen, die je nach Witterung mit Mantel und Hose kombiniert werden kann. Insbesondere unter Weißmagiern hat es schon hitzige Diskussionen darüber gegeben, ob die Robe zur Erleichterung des Reitens geschlitzt sein darf. Es gibt zwar kein Gildengesetz, welches den Magier dazu verpflichtet, seinen Stab offen zu tragen – für die meisten Gildenmagier ist das jedoch eine Selbstverständlichkeit, denn mehr noch als ihre Robe ist es der Stab, der sie als studierte Magier ausweist.

Wenn der reisende Magier zu den Feldforschern seiner Zunft gehört, stehen ihm alle weltlichen Reisemöglichkeiten Aventuriens zur Verfügung. Nur wenige Magier, besonders jene aus eher ländlichen Regionen, können einigermaßen anständig reiten. Daher bevorzugen die meisten das Reisen in einer Kutsche, in der man außerdem für die magische Arbeit wichtige Ausrüstung viel besser transportieren kann als auf einem Pferderücken. Nur wenige Magier gehen gern zu Fuß, vor allem in unwegsamem Gelände. Die wenigsten Akademien bereiten ihre Scholaren auf solche Wildnisexpeditionen gezielt vor. Auch wenn kaum jemand darüber spricht, gibt es auch im Umfeld einiger weniger Akademien kleine, private Kurse unter Leitung welterfahrener Collegae, in denen der reisende Stubenhocker auf den Umgang mit Nichtmagiern vorbereitet wird und lernt, welche Lieder man für welche Imman-Mannschaft singt, wie man Boltan spielt, was gegen den Kater nach einem Saufgelage hilft, was Anbieter käuflicher Liebe unter Stabzaubern verstehen und dergleichen mehr. Manche Ausgaben des *Hilfeychen Leytfaden des wandernden Adepten* enthalten ebenfalls entsprechende Passagen. Da dieses Handbuch für Magier aber an beinahe jeder Akademie Ergänzungen und Streichungen erlebt hat, kann man davon ausgehen, dass den Absolventen etwas in die Hand gedrückt wird, was den Geist der Akademie atmet – und das ist an der sittenstrengen Akademie der Herrschaft zu Elenvina mit Sicherheit etwas anderes als an der lebensfrohen Akademie der Geistreisen zu Belhanka. Wo sich der Reichsmagus aus Gareth über ordentliche Tabellen mit militärischen Einheiten und ihren Bannern freuen darf, liegt dem *Leytfaden* der Collegae aus Festum meist eine Liste aventurienweit empfehlenswerter Schnäpse bei.

Natürlich wäre ein Gildenmagier kein Gildenmagier, wenn er nicht auch in Hinblick auf das Reisen den einen oder anderen Zauberspruch zur Anwendung bringen wollte. Magisch beschleunigte Fortbewegung mittels *AXXELERATUS* wird situativ eingesetzt. Kundige



könnten sich der Transportdienste von Dschinnen und Dämonen bedienen, und selbstredend darf auch der legendäre fliegende Teppich tulamidischer Potentaten nicht vergessen werden.

Formeln und Rituale, die dem Kundigen das Passieren ansonsten unüberwindlicher Hindernisse ermöglichen – das Durchschreiten von Fels, das Überschreiten von Abgründen auf Brücken aus purem Licht oder das Überleben unter Wasser beispielsweise – sind häufig nur wenigen Spezialisten bekannt.

Wesentlich häufiger eingesetzt wird ein ganzer Satz von Zaubertricks, die vielleicht die Reisedauer nicht unmittelbar beeinflussen, sehr wohl aber Auswirkungen auf die Qualität der Reise haben können: INSEKTENBANN, um lästige Insekten loszuwerden, ABKÜHLUNG um ein Getränk zu kühlen oder TROCKEN, um die am Leib getragene Kleidung vor Regen und Schnee zu schützen. Auch mit einigen Stabzaubern lassen sich für eine Reise nützliche Dinge anstellen. Gerade in Hinblick auf Letztere warnt so mancher Lehrmeister seine Schüler jedoch, es nicht allzu weltlich mit dem Standessymbol der Magier zu halten.

Der Einsatz echter Reisemagie ist in mehrfacher Hinsicht komplex und kostspielig, weswegen ein Magier dann doch meist auf weltlichem Wege oder nur geringfügig von Zauberei unterstützt sein Reiseziel erreicht.

Und dann sind da noch die Wege durch den Limbus, die auf verschiedene Weise genutzt werden können. Der TRANSVERSALIS kann einen Magier buchstäblich von einem Herzschlag zum nächsten meilenweit befördern. Selbst erfahrene Sphärologen halten die Möglichkeiten der Teleportation insbesondere entlang der Kraftlinien noch lange nicht für erschöpfend erforscht und nutzbar gemacht. Per TRANSVERSALIS kurzzeitig, per PLANASTRALE gut vorbereitet oder per AUGES DES LIMBUS eher unfreiwillig durch den Limbus zu reisen, ist aber aufgrund der Eigenschaften dieser Zwischenwelt zu riskant, um derartige Magie leichtfertig und ohne wirklich wichtigen Grund einzusetzen. In einigen der ältesten Magierakademien Aventuriens soll es ein besonderes Netzwerk geben, welches das Reisen zwischen den angeschlossenen Akademien ermöglicht. Die Zugänge und Geheimnisse der Dunklen Pforten werden aber von den jeweiligen Schulen streng gehütet (♥ 175).

Rechte & Pflichten

Das Recht der aventurischen Magiergilden ist einerseits von klaren Bestimmungen, andererseits von einer schier unüberschaubaren Menge von Einzelverordnungen und Sonderbedingungen geprägt. Diese Besonderheiten können weitreichende Auswirkungen haben. Das Gildenrecht wird jedoch bewusst nur in wichtigen Ansätzen beschrieben, damit es am Spieltisch spannend und flexibel eingesetzt werden kann, ohne dass eine der beteiligten Personen tatsächlich zu einem Studium arkaner Juristerei gezwungen wird. Auch nach Lektüre dieses Abschnitts werden und sollen aventurische Rechtsfragen für die Regelung an eurem Spieltisch offen sein. Von besonderer Relevanz sind im Zusammenhang

mit dem aventurischen Gildenrecht vor allem zwei Werke: der Codex Albyricus und das Garethier Pamphlet.

Der Codex Albyricus

Die Grundlage für das Gildenrecht bildet der im Jahr 547 BF von Rohal dem Weisen selbst in Kraft gesetzte Codex Albyricus. Er beruht auf einer Sammlung von Rechtsnormen und teilweise sehr alten Verhaltensempfehlungen, die von Rohal und anderen wichtigen Gelehrten seiner Zeit zusammengetragen und zeitgemäß interpretiert wurden. Seit der Zeit der Magierkriege bildet er als Rechtskodex die Basis aller Rechtsakte in Bezug auf magisch begabte Personen, vor allem aber

bezüglich der Gildenmagier und ihres Standes gegenüber den weltlichen Gewalten.

Der Codex bestimmt Pflichten wie angemessene Bekleidung und das Verbot vieler Waffen und Rüstungen sowie die Unterwerfung unter den Codex und die Gildengerichtsbarkeit bei magischen Verbrechen aller Art. Im Codex wird explizit festgelegt, was verboten ist, etwa Magie mit dem Blut beseelter Lebewesen, Nekromantie und der Besitz einiger finsterner Schriften. Zusätzlich legt der Codex fest, wer sich eigentlich Magier nennen darf. Prüfungsregularien sind ebenso im Codex niedergelegt wie die Körperstelle, an der das Gildensiegel zu tragen sei. Letzteres wird trotzdem häufig ignoriert.

Der Allaventurische Konvent (siehe Seite 47) prüft, ergänzt und erweitert bei seinen Zusammenkünften den Codex Albyricus. Die inzwischen siebenbändige Gesetzessammlung erhebt Anspruch auf aventurienweite Gültigkeit. Tatsächlich wird sie vorrangig im Neuen Reich, im Horasreich und im Bornland als bindend betrachtet, und – teils bereits mit deutlichen Variationen – in den Streitenden Königreichen, in Aranien und im novadischen Kalifat grundsätzlich beachtet. In anderen Regionen Aventuriens misst man dem Codex nur anteilige, geringe oder auch gar keine Bedeutung bei. Selbst dort, wo der Codex grundsätzlich gilt, darf nicht davon ausgegangen werden, dass jeder Stadtbüttel ihn auch kennt.

Uneinigkeit über die bindende Kraft des Codex herrscht sogar unter den Magiern selbst. Mitglieder des Bundes des Weißen Pentagramms zitieren nach wie vor gern mit beißendem Tonfall die legendären Worte, mit den dereinst *Tayameth*, die erste Convocata prima der Bruderschaft der Wissenden, die Annahme des Gesetzeswerkes für ihre Gilde erklärte: „Wir werden den Codex Albyricus im Besonderen achten.“ Eine Verpflichtung stellt man sich bei der Weißen Gilde eben deutlich anders vor. Der schiere Umfang des durch den Allaventurischen Konvent veröffentlichten und in Kraft gesetzten, rechtskundlichen Werkes erfordert ein intensives Studium. Es wird nur umso intensiver, wenn noch die lokalen *Addenda* (Ergänzungen, Streichungen, Anhänge), *Dekretalen* (Entscheidungen einzelner Gilden oder Akademien), *Comparationes* (rechtskundliche Vergleiche z. B. von Urteilen der Gildentribunale) und *Summen*

(übergeordnete Zusammenfassungen) sowie die gefürchteten *Inusui* (bosp.; *in usus*, in Gebrauch – praktisch angewendete Regeln und akzeptiertes Recht, die möglicherweise dem geschriebenen Recht widersprechen) beachtet werden müssen.

Im Wesentlichen unterscheiden die Gelehrten zwischen folgenden Inhalten: **Rechte** und **Pflichten** der Gildenmagier, **Vorschriften** sowie **Argelionisches Recht** und **Gildengerichtsbarkeit** nebst Strafkatalog.

Zu den kodifizierten **Rechten** der aventurischen Gildenmagier gehört ...

- zunächst das Recht, sich überhaupt Magier nennen zu dürfen. Magier allein dürfen die in späteren Abschnitten des Codex näher definierten Zeichen ihres Standes tragen: das Gildensiegel, den Magierstab und die magischen Gewänder.
- Bereits zu Studienbeginn erwirbt ein unfrei geborener Magier das Recht der Freizügigkeit, wird also aus der Lehensabhängigkeit bzw. der Sklaverei entlassen.
- Nur kodifizierte Magier dürfen magische Dienstleistungen anbieten und (magische) Bibliotheken anlegen.
- Ein Magier genießt einen besonderen Rechtsschutz durch seine Gilde, die bei magischen Verbrechen dazu verpflichtet ist (Weiße Gilde) oder zumindest die Möglichkeit hat, ihn auszulösen und selbst seinen Fall zu verhandeln. Bei rein weltlichen Verbrechen, die also nicht mithilfe von Magie begangen wurden, können weltliche Herrscher den Magier allerdings aus eigenem Recht verurteilen.

Bereits zu diesen grundlegenden Rechten gibt es Ausnahmen: Scharlatane dürfen ihre unterhaltsamen Zauberkunststücke im Horasreich beispielsweise darbieten, obwohl sie keine Magier sind. Dazu gibt es entsprechende Gesetze, an deren Erstellung die betroffenen, weltlichen Herrscherhäuser beteiligt waren. In Aranien gilt zwar formal der Codex, da man dort den Gildenmagiern historisch bedingt jedoch eher misstraut, werden den viel höher geachteten Hexen dieselben Rechte zugesprochen.

Ihre Privilegien werden den Gildenmagiern aber nicht bedingungslos geschenkt. Sie haben auch **Pflichten** gegenüber ihrer Akademie und ihrer Gilde zu beachten, etwa finanzielle Gildenbeiträge oder weitergehende Pflichten aus Ausbildungsverträgen. Die wichtigste Pflicht ist die, sich dem Codex Albyricus zu beugen, was freilich sehr unterschiedlich interpretiert wird. Das gilt sogar für solch elementare Pflichten, wie ohne Dispens der Gilde den eigenen Stand als Gildenmagier nicht zu verhehlen. Der Pflichtenteil des Codex ist verhältnismäßig kurz, da die meisten gildenmagischen Pflichten in den **Vorschriften** niedergelegt sind.

Vorschriften gibt es daher in einer schier unüberschaubaren Menge, da auch die Gewährung von Privilegien oftmals den Charakter einer Vorschrift annimmt.

- Über die Reihen der Magier hinaus bekannt sind die Kleidungs Vorschriften, und zu kaum einem Thema im Codex wird so viel gestritten.



- Auch das Scriptenrecht (wie magiekundliche Schriften eines Magiers durch die Akademie und die Gilde genutzt werden können) wird hier geregelt, inklusive der sehr diversen Codex-Passagen zum Hesindefunken, dem *Scintilla Hesindei*, die das Urheberrecht bei einer neuen Zauberthese zwischen dem Magier, der sie erschuf, und der Akademie, mit deren Hilfe er die Zauberthese erstellte, regeln.
- Weitere Vorschriften erstrecken sich auf die Gestaltung von Lehrplänen und Prüfungen, auf die Berufung von akademischem Personal und auf die Besetzung von Gildenämtern.
- Es gibt Vorschriften für den Bau, die Einrichtung und den Unterhalt von Akademien und Vorschriften, wann und ob auch andere rechtskundliche Werke zu beachten sind.

Die Vorschriften des Codex Albyricus lassen, alle zusätzlichen Werke neben dem Codex selbst hinzugenommen, wohl keinen Aspekt des gildenmagischen Lebens unbeachtet. Während sich die Bruderschaft der Wissenden kaum für solcherlei kleinteilige Regeln interessiert, sind es vor allem Collegae aus der Weißen oder Grauen Gilde, die das magische Recht möglichst genau kodifiziert und bindend festschreiben wollen. Das Recht zum Dispens von Inhalten des Codex Albyricus hat formal nur der Allaventurische Konvent als Hüter des Gesetzes. Jedoch haben sich über die Zeit alle drei Gilden Sonderrechte erstritten, die ihnen im Grunde das Recht verleihen, innerhalb der eigenen Reihen auch ohne Beteiligung der beiden anderen Gilden Dispense zu erteilen. Die erste Gilde, die hier ausscherte, war entgegen landläufiger Meinung nicht die Schwarze Gilde, sondern vor längerer Zeit der Bund des Weißen Pentagramms. Der Bund tat dies, um im Interesse der in seiner Gemeinschaft stark vertretenen Reichsakademien von einigen Vorschriften des Codex dispensieren zu können, die – historisch aus dem Gareth Pamphlet erwachsen – eine zu enge Anbindung von magischen Akademien an weltliche Herrscherhäuser und Staaten kontrollieren sollten.

Von besonderer Relevanz sind einige Vorschriften, die als „das Recht von Schwert und Stab“ bekannt sind. Sie beschäftigen sich nicht mit der ähnlich benannten Akademie des Neuen Reiches, sondern mit dem Verhältnis des weltlichen zum gildenmagischen Recht. Im Mittelreich beispielsweise gilt der Codex auch als Recht der Krone. Den Buchstaben nach bedeutet dies, dass ein weltlicher Richter die Verfolgung eines Magiers anordnen kann, der sich nicht an den Codex hält. Allerdings hat die Krone durch verschiedene Gesetze diese Verantwortlichkeit den Gilden übertragen – was sie gemäß des Kronstatus jederzeit wieder ändern könnte. Da die kaiserliche Autorität auf der göttlichen Einsetzung des Kaisertums durch den Herren Praios gründet und die Gildenmagie als ein Segen der Göttin Hesinde gilt, kommen mit zwei mächtigen Kirchen noch weitere einflussreiche Spielsteine auf den Tisch, wenn es darum geht, solch einfache Fragen wie die Verfolgbarkeit einer zu locker bekleideten Magierin juristisch zu bewerten. In

vielen Ländern gibt es Ergänzungen zum Codex Albyricus und parallel im weltlichen Recht, die es bei schweren Anklagen wie Dämonenpaktiererei erlauben, dass die weltliche Macht einen beschuldigten Magier solange festsetzt, bis sich die Gilde des restlichen Verfahrens annehmen kann – falls diese daran überhaupt Interesse hat. Aber natürlich kennt und achtet bei weitem nicht jeder überhaupt den Codex, sodass viele Vergehen nicht nur ungesühnt, sondern sogar unbemerkt bleiben.

Das Argelionische Recht

Wenn es nun um magische Verbrechen oder Verbrechen von Magiern geht, kommt das **Argelionische Recht** zum Einsatz, benannt nach *Argelion Schlangentab*, den die Hesindekirche als Schutzheiligen gegen finstere Magie verehrt. Das Argelionische Recht bezieht sich auf alle Zauberkundigen und ist in viele Gesetzessammlungen eingegangen. Es hat im Wesentlichen die Aussage: Magie wird immer nach ihrem Effekt be- und gegebenenfalls verurteilt. Wer also statt des Schurken auf dem Dachfirst versehentlich den Dachstuhl mit einem IGNIFAXIUS in Brand setzt, zählt zunächst einmal als vorsätzlicher, magischer Brandstifter und nicht als Helfer, der Pech gehabt hat. Natürlich kann ein Gericht nach einem ordentlichen Prozess die Unschuld des Magiers feststellen, aber man geht aventurienweit einfach davon aus, dass ein Magier genau das, was mittels seiner Magie geschehen ist, auch willentlich hat geschehen lassen wollen.

Während in der modernen Welt in der Regel die Unschuldsvermutung gilt, zählt in Aventurien die Schuldvermutung.



Vor diesem Hintergrund wurde im Codex Albyricus Vorsorge dafür getroffen, dass bestimmte Themen unabhängig von der Intention, ihres puren Gefahrenpotenzials wegen oder aus Gründen der Ethik und der Moral, verboten sind. Das sind ...

- Nekromantie und Dämonologie, wenn die entsprechenden Zauber und Rituale nicht zur Vorbereitung eines Exorzismus, zur Bannung oder in der Lehre zur Vorbereitung der Bekämpfung entsprechender Mächte dienen sollen,
- das Paktieren mit erzdämonischen Mächten, wozu auch aktiver Borbaradianismus gezählt wird,
- und Blutmagie mit Fremdblut.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe von einzelnen Verboten, die konkrete Zaubersprüche und deren Anwendung betreffen – so darf etwa der SINESIGIL nur mit Dispens zur Verhüllung des Gildensiegels verwendet werden. Die argelionischen Kapitel im Codex Albyricus stellen auch klar, dass jemand, der ein magisches Artefakt verwendet – egal wer – im Zweifel so zu bestrafen ist wie ein Magier, der den wirkenden Spruch selbst ausgeführt hätte. Die **Strafen** für magische Verbrechen sind vielfältig. Dazu zählen:

- ☛ Strafen, die eher an gut gemeinte Ermahnungen erinnern
- ☛ Geldstrafen
- ☛ Verurteilungen zum Tragen von Schandgewändern oder dazu, von einem übernatürlichen Wesen oder einer akustischen Illusion begleitet zu werden, die jedermann über die Verbrechen des Verurteilten aufklären.
- ☛ Haftstrafen
- ☛ akademische Arbeitsstrafen wie etwa Bücher abzuschreiben und astral erschöpfende Thesiskopien anzufertigen
- ☛ Leibstrafen (äußerst selten)
- ☛ die Disziplinarstrafen der *Disvocatio*, *Disliberatio* und *Expurgico*, auch die „Drei Bosparaner“ genannt. Bei der *Disvocatio* wird der Verurteilte von allen Ämtern und Sonderaufgaben ausgeschlossen. Die *Disliberatio* schließt den Gildenmagier von wesentlichen Privilegien seines Standes, nämlich vom gildenmagischen Gastrecht sowie von der Nutzung magischer Bibliotheken und Labore, aus. Die *Expurgico* ist die akademische Höchststrafe: Der Gildenmagier wird aus der Gilde ausgestoßen, sein Magierstab wird zerbrochen und sein Gildensiegel gelöscht. Von der *Expurgico minor* betroffen sind Zauberer, deren Akademie die Gilde verlassen hat oder ausgestoßen wurde (siehe Seite 22). Die „Drei Bosparaner“ können auf Dauer oder auf Zeit ausgesprochen werden, ihre Aufhebung kann an besondere Bedingungen geknüpft werden wie etwa, sich einer Gedächtnislöschung für bestimmte Zauber unterziehen zu müssen oder auf eine religiös anmutende Bußqueste zu gehen.

Vor allem in Südaventurien kommt bei Kapitalverbrechen auch die Todesstrafe zur Anwendung.

Das Gildentribunal

Falls die Gilde den Delinquenten ausgelöst hat, entscheidet über Schuld und Strafe das **Gildentribunal**. Für die Be- und gegebenenfalls Verurteilung bei geringeren Vergehen können akademische Gerichte an einer einzelnen Akademie unter Vorsitz der Spektabilität mit mindestens zwei Beisitzern zusammentreten. Für schwerere Vergehen, wie etwa einen mittels Magie begangenen Mord oder Dämonenpaktiererei, tritt das Tribunal auf Gildenebene, berufen aus den *Convocati* des Gildenrats unter Vorsitz des *Convocatus primus*, zusammen. Sollten wirklich außergewöhnliche Verbrechen einen gemeinsamen Beschluss der drei Gilden erfordern, tagt anlässlich des Allaventurischen Konvents der Magie das aus den drei *Convocati primi* und einer symbolischen Zahl von je zwei weiteren Beisitzern aus jeder Gilde bestehende Hochgericht der Gilden. Die Gerichte funktionieren grundsätzlich als Berufungsinstanzen, allerdings regeln zahlreiche, lokale und individuelle Vorschriften, ob eine bestimmte Fallkonstellation dem nächsthöheren Gericht vorgestellt werden darf, wenn das erstzuständige Gericht nicht zum vom Beschwerdeführer gewünschten Urteil gekommen

ist. Außerdem bewirkt eine zulässige Berufung je nach konkreten Vorschriften nicht zwingend, dass damit die Strafe des ersten Gerichts ausgesetzt wird. Sehr wohl können vom höheren Gildengericht aber vollzogene Strafen aufgehoben werden und sogar Entschädigungen für erlittenes Unrecht veranlasst werden. In der Tradition der Grauen Gilde existiert ein Addendum zum Codex *Albyricus*, das als höchste Berufungsinstanz den Drachen *Fuldigor* nennt, dessen Urteilsspruch selbst den Allaventurischen Konvent der Magie binden soll. Allerdings darf ein gildenmagischer Prozess zwar in Abwesenheit des Beklagten urteilen, die Richter jedoch müssen bei der Urteilsfindung persönlich anwesend sein. Somit kennt man in Punin zwar das *Ad Draconem-Addendum*, es gibt aber keinen dokumentierten Rechtsakt, den dieser oberste Richter je entschieden hätte.

Das Garether Pamphlet

Wo der Codex *Albyricus* trotz all seiner Kompromisse mit kirchlichen und weltlichen Gesetzen im Wesentlichen eine gildenmagische Rechtssammlung ist und das Argelionische Recht allgemeine Gültigkeit in allen Rechtssphären beansprucht, ist das *Garether Pamphlet* ein weltliches Gesetz mit massiven Auswirkungen auf die Gildenmagie. Es handelt sich um ein folgenschweres mittelreichisches Gesetz, das vor dem Hintergrund der Schrecken der Magierkriege im Jahr 596 BF (siehe Seite 121) verfasst worden ist. Darin werden die Rechte von Magiekundigen stark beschnitten: Akademien wurden geschlossen und ihre Bibliotheken aufgelöst, allgemeine oder konkrete Magieverbote ausgesprochen. Neben Dämonologie und Nekromantie fallen auch Beherrschungs- und Kampfmagie unter den Bann. Außer den Gildenmagiern verlieren fast alle Magietraditionen ihre Rechtssicherheit, wenn sie eine solche denn überhaupt je genossen. Die für das Neue Reich besonders bedeutende Entscheidung: das Garether Pamphlet schließt Magier von der Regierungsgewalt aus. Das trifft vor allem die magiekundigen Söhne und Töchter des mittelreichischen Adels hart. Bis heute dürfen adlige Magier zwar ihre Titel tragen, müssen zur Verwaltung und Amtsausübung ihrer Lehensgewalt aber einen Vogt einsetzen, dem sie wiederum keine so klaren Vorschriften machen dürfen, dass sie am Ende die Regierungsgewalt doch ausüben würden. Magier aus dem Neuen Reich sind schon so sehr an die Auswirkungen des Garether Pamphlets gewöhnt, dass es sie durchaus irritieren kann, wenn im Bornland der Hofmagier eines Bronnjaren zugleich sein Vogt ist oder wenn in den Tulamidenlanden eine Magierin ganz offen herrscht. Ebenfalls von großer Bedeutung ist das Offensichtlichkeitsgebot des Pamphlets: Gildenmagier dürfen ihren Stand nicht verhüllen. Wo der Codex *Albyricus* alle Details zu diesem Punkt nur als Empfehlung formuliert, werden sie im Pamphlet als bindende Regeln interpretiert. Siegelpflicht und Gewandordnung sind also überall dort, wo der Codex durch das Garether Pamphlet ergänzt wird, tatsächlich verbindlich.

Gleichzeitig wurde schon immer und wird bis heute diskutiert, ob im Gültigkeitsbereich des Garether Pamphlets dann überhaupt wirksame Dispense von der Siegel- und Kleiderordnung möglich sind, und

welches Gesetzeswerk als höherrangig anzusehen ist. Andere Vorschriften haben sich bis heute gelockert, beispielsweise das grundsätzliche Verbot bestimmter Magieformen.

Was denken ... über ...

Die verschiedensten Formen der Magie sind in Aventurien sowohl allgegenwärtig wie auch selten. Dieses Paradoxon erklärt sich dadurch, dass magische Phänomene nicht immer als solche erkannt oder einfach nicht als etwas Besonderes wahrgenommen werden. Albernische Blütenfeen, die im Frühlingswald tanzen, gelten als normal. Dämonische Verzerrungen des ansonsten Gewohnten fallen in den Schwarzen Landen weniger auf als anderswo.

Gildenmagie und Gildenmagier sind grundsätzlich aventurienweit vertreten (siehe auch Seite 13), aber wie Magier jeweils wahrgenommen werden, unterscheidet sich regional. Gefestigte, erfahrungsbasierte Meinungen über Magier gibt es im Wesentlichen dort, wo sich die Mauern einer Magierakademie erheben oder ein Lehrmeister seinen Lehrstuhl aufgestellt hat. Anderswo beherrschen Gerüchte und Geschichten, Legenden und abergläubische Vorstellungen über Magier die Volksmeinung (siehe Seite 44).

Die Gilden in der Fremdwahrnehmung

Wo **Weißmagier** die Vorstellung der Menschen von Magiern prägen, dort gelten diese im Allgemeinen als beherrscht, streng, rechtschaffen, distanziert, potenziell hilfreich und der Oberschicht in Auftreten und Ausdruck nahestehend. Dadurch, dass dem Bund des Weißen Pentagramms das strenge Befolgen des Codex Albyricus zu eigen ist, sind Magier auch leicht als solche erkennbar – und so sieht ein Magier dann in der Vorstellung der Leute eben aus. Wo die Vertreter der

Großen Grauen Gilde des Geistes stärker präsent sind, wird das Bild des typischen Magiers durch Eigenschaften bestimmt, die einen Vertreter der Grauen Gilde in der Regel auszeichnen: Neugier, Gelehrsamkeit, eine gewisse Tendenz zum Dozieren, manchmal eine erstaunliche Praxisnähe, manchmal totale Weltfremdheit und Stubenhockertum.

Dominieren die Vertreter der **Bruderschaft der Wisenden** das Bild der Magier in einer Region, weisen die Leute einem Gildenmagier Eigenschaften und Aspekte wie diese zu: Arroganz, Effizienz, Abweisung, Machtbesessenheit, Skrupellosigkeit, Risikofreude, Kompetenz und Gefahr. Schwarzmagier gehören im Süden nahezu immer der Oberschicht an, entweder selbst als Potentat oder als wichtige Person im Dunstkreis eines Machthabers, während sie im Norden oft die Abgeschiedenheit eines Turms abseits größerer Städte bevorzugen. Da sich Schwarzmagier teilweise recht offen mit Themen wie Dämonologie, Nekromantie und Beherrschungsmagie beschäftigen, müssen Magier grundsätzlich damit rechnen, dass ihnen Misstrauen entgegengebracht wird.

Regionale Besonderheiten und fremde Völker und Kulturen

In den **Tulamidenlanden**, wo Grau- und Schwarzagier gleichermaßen präsent sind, begegnet man ihnen mit einer Mischung aus ängstlichem Respekt und einer gewissen Abgeklärtheit. Die meist individualistischen und teilweise extrem machtvollen Magier im Land der



Ersten Sonne gehören zusammen mit der im aventurischen Vergleich größten öffentlichen Verbreitung von magischen Phänomenen und Gegenständen zum Leben der Leute, werden aber stets respektvoll behandelt. Insbesondere für das nördliche **Bornland** gilt Ähnliches, wobei Zauberei hier deutlich weniger präsent im Alltag der Menschen ist. Im südlichen Teil des Landes betrachtet man Gildenmagier mit weniger Ehrfurcht als Gelehrte und magische Dienstleister, deren teure Dienste in Anspruch zu nehmen den eigenen Status unterstreichen kann. Die **Aranier** betrachten aufgrund ihrer Geschichte die Gildenmagie extrem kritisch und lehnen sie ab, während Hexen öffentliche Hochachtung genießen. „Kritisch betrachtet“ werden Magier auch in Gebieten, in denen das praiotische *Arcanum Interdictum* gilt, ein generelles Magieverbot, oder in Gebieten, wo man Zauberei generell ablehnt.

Neben den Völkern der Elfen, die allesamt zauberkundig sind (siehe unten), gibt es vor allem fünf weitere nicht-menschliche Kulturen, die Kontakt zur Gildenmagie haben. Ein ganzes Volk, das die Zauberei äußerst kritisch betrachtet, sind die **Zwerge**. Sogar die eigenen **Geoden** beäugt man hier meistens misstrauisch. Die Geoden selbst teilen die Einstellung der meisten Naturzauberer (siehe unten). Die **Orks** vertrauen auf die Überlegenheit ihrer eigenen Schamanen und Animisten. Achtung gewinnt bei den Orks der Starke, darum könnte ein Zauberkundiger bei ihnen sowohl Ruhm als auch abergläubische Furcht ernten. Die **Goblins** haben gelernt, sich in menschliche Belange nach Möglichkeit nicht einzumischen und die Geheimnisse ihrer Zaubерinnen schon gar nicht mit den neugierigen Menschen zu teilen. Die **Trolle** verweigern stur nahezu jedes Gespräch über ihre uralte und urtümliche Form der Zauberei. Dennoch versucht so manch sturer Forscher, ihre Geheimnisse zu ergründen. Noch mehr Interesse von gildenmagischer Seite wird den **Drachen** entgegengebracht. Vor allem die Großdrachen sind Forschungsobjekt der Begierde, insbesondere seitens der Grauen Gilde. Von den wenigen Drachen, die sich je dazu geäußert haben, was sie von dem Ersuchen menschlicher Magier halten, weiß man, dass sie Gespräche mit ihnen gelegentlich erheiternd finden. Nur selten teilen Drachen ihr gewaltiges magiekundliches Wissen mit einem Zauberer und sie tun es niemals ohne gute Gründe.

Für die meisten **Elfen** ist Magie etwas Natürliches, es gehört wie das Atmen zum Leben dazu. Wie das Leben selbst unterliegt Magie dem Wandel, und darum haben nur wenige heute lebende Elfen ein tieferes Verständnis für den gildenmagischen Ansatz, magische Aspekte einzeln und für sich zu analysieren, zu dokumentieren und zu katalogisieren. Mit diesen Aspekten haben generell die meisten **Naturzauberer** und ihre Kulturen Schwierigkeiten, wenn es um die Gildenmagier geht. Ihnen ist gemein, dass sie das Erfassen des Wesens der Magie in Schriftform und unter Anwendung akademischer Kriterien entweder nicht nachvollziehen können oder aufgrund der vorgenommenen Einschränkungen für unvollständig und

daher potenziell falsch oder gefährlich halten. Außerdem hat sie die Geschichte der Verfolgung von Zauberkundigen, die beispielsweise **Hexen** und **Druiden** stets härter traf als die Gildenmagier, gelehrt, die Geheimnisse des eigenen Standes wohl zu verwahren. Sicher gibt es mit den **Scharlatanen**, den **Schlangenhexen**, den druidischen **Mehrern der Macht** oder echsischen **Kristallomanten** auch Vertreter magischer Traditionen, die leichter eine Vereinbarkeit mit der Gildenmagie, deren strukturierter Denk- und Arbeitsweise und dem Hang zur Niederschrift erkennen können als andere und darum vielleicht auch gesprächsbereiter wären.

Mit dem gildenmagischen Konzept der Niederschrift wichtiger Ereignisse und Forschungsergebnisse kann manche norbardische **Zibilja** etwas anfangen, denn diese Frauen führen die Sippenchroniken (Alaani: *Seffer Manich*) ihrer Stämme. Die Arbeit nach festen Regeln und mit Symbolen verbindet **Bannzeichner** und **Ru-nenschöpfer** mit der Gildenmagie, denn diese Traditionen setzen ebenfalls auf die Kraft geschriebener oder gemalter magischer Zeichen. An einer Niederschrift von irgendetwas haben **Schelme** üblicherweise kein Interesse, obwohl ein paar von ihnen sich schon einen Spaß daraus gemacht haben, bei gemeinsamen „Forschungsprojekten“ für das eine oder andere graue Haar unter dem Magierspitzhut zu sorgen. Ansonsten finden die meisten Schelme Gildenmagier eher seltsam als komisch. **Zauberbarden**, **Zaubertänzer** und **Animisten** haben oftmals einen intuitiven, wenig rational-reflektierten Zugang zur eigenen Zauberei. Das kann so weit gehen, dass sie ihre eigene Magie nicht als solche wahrnehmen – sondern als natürlich gegebenes Talent oder als Teil einer Gnade ihrer Götter und Ahnen. Entsprechend haben sie Schwierigkeiten, in einen gildenmagischen Diskurs einzusteigen.

Was die Gilden übereinander denken

Die **Weißer Gilde** hält die Schwarze Gilde für einen potenziell gefährlichen Zauberkranke voller unbekannter Zutaten und würde am liebsten permanent überwachen, was die Mitglieder der Bruderschaft der Wissenden gerade tun. Es gibt viele Vorurteile, die allein aufgrund einer Mitgliedschaft bei der Bruderschaft Dämonenpaktiererei, Nekromantie und sonstige Abartigkeiten unterstellen. Die Beziehung zur Grauen Gilde ist im Allgemeinen weitaus entspannter, aber aufgrund der extremen Vielseitigkeit der Großen Grauen Gilde des Geistes schaut der Bund des Weißen Pentagramms auch hier lieber genauer hin. Gildenlose Magier sind für die Weiße Gilde keine Magier im Sinne des Codex Albyricus und werden daher mindestens so kritisch beäugt wie Mitglieder der Schwarzen Gilde.

Die **Graue Gilde** blickt bedächtig aus der Mitte heraus auf die Magier der „rechten und der linken Hand“. An den Weißmagiern bewundert man deren Disziplin und Konsequenz. Man fürchtet aber auch, dass sie an ihren hohen Ansprüchen scheitern und das Gute und Wahre durch überzogene Strenge und Kompromissblindheit

aus dem Blick verlieren. Mit den Magiern der Schwarzen Gilde teilt man den Forschungsdrang und die Freiheitsliebe, denkt aber, dass viele Vertreter der Bruderschaft der Wissenden beim Ausleben dieser an sich lobenswerten Ideale zu weit gehen. Da die Mitglieder der Grauen Gilde akademische Standards als Grundlage der magischen Forschung verstehen, sind sie stets darauf bedacht, bisher gildenlose Magier durch Nachstudium und Fremdprüfung (zurück) in die Gildenordnung zu holen und haben wenig Verständnis dafür, wenn diese das gar nicht wollen.

Die **Schwarze Gilde** macht kaum einen Hehl daraus, dass sie auf die meisten Weißmagier gut verzichten könnte. Zu sehr fühlt man sich beobachtet und bevormundet. Mit den Magiern der Grauen Gilde arbeitet man schon weit lieber zusammen, fragt sich allerdings, warum sie sich auf ihrem prinzipiell freiheitlichen Weg zur Erkenntnis und zu magischer Macht selbst so viele Regeln auferlegen. Grundsätzlich ist eine Gildenmitgliedschaft besser als keine, denn bei einem Gildenmitglied

kann man davon ausgehen, dass der jeweilige Magier vernunftbedingte Regeln einhält und Grenzen anerkennt. Gildenlose Magier können aber nützliche Erkenntnisse einbringen, gerade weil sie sich vielleicht nicht immer an diese Regeln und Grenzen gehalten haben und man aus ihren Forschungen und Schicksalen nun lernen kann.

Diejenigen **gildenlosen Magier**, die eine Zusammenarbeit mit einer Akademie der drei Gilden anstreben, folgen normalerweise auch den Idealen der jeweiligen Gilde. Die progressivsten unter den Gildenlosen trennen meistens scharf zwischen einer wissenschaftlichen Herangehensweise an die Magie – der Zaubertadition der Gildenmagier – auf der einen Seite und einem Akademiestudium oder einer Gildenzugehörigkeit auf der anderen Seite. Es ist unschwer zu erkennen, dass sich kaum Überschneidungen mit der Weißen Gilde ergeben, die darum von den meisten Gildenlosen auch als engstirnig abgelehnt wird. Zu den Mitgliedern der Grauen und Schwarzen Gilde führen weitaus mehr geistige Brücken.

Aus Eins mach Drei – Ein Magierturm

»Warum wir Magier so oft in Türmen leben, möchtet Ihr wissen?

Nun, ich will meinen, so haben es die Götter gefügt, und sie haben Recht daran getan.

Diese Bauweise hat sich als äußerst praktisch erwiesen. Wenn ihr mir folgen wollt, dann führe ich euch durch mein Domizil ...«

—Magister magnus i.s.m. Timor Aldec Coramur im Gespräch mit dem Aventurischen Boten, gehört im horasischen Seebad Salicum, 1043 BF

Einleitung

Obwohl der Magierstab unbestritten das Erkennungsmerkmal der Gildenmagier ist, gibt es doch kaum etwas in Aventurien, was ebenso sehr als Statussymbol dieses Standes gilt, als ein echter Magierturm. Gelegentlich auch als der sprichwörtliche Elfenbeinturm bezeichnet, dient er gleichermaßen als Wohnsitz, Rückzugsort sowie als Ort des Studiums und der Forschung. Oft, aber nicht immer, liegt er ein wenig abgeschieden, denn Magier schätzen es nicht, bei ihren Forschungen gestört zu werden. Zuweilen findet man derartige Gebäude aber auch in Städten, beispielsweise in einem alten Turm der Stadtmauer. Manch ein Herrscher spendiert seinem Hofzauberer gar einen Teil seines Palastes zu diesem Zweck.

Das hier beschriebene Bauwerk ist ein Rundturm mit einem Durchmesser von gut zehn Schritt. Er besteht aus einem Keller, insgesamt fünf Geschossen und einer Dachkammer. Die Gesamthöhe beträgt knappe 25 Schritt. Er wurde aus schwerem Mauerwerk errichtet. Ein großer Kamin befindet sich im Kern, daran angeschlossen ist auf jeder Etage mindestens eine Feuerstelle. Ein seitlich

angebauter Treppenturm birgt eine hölzerne Wendeltreppe. An der Spitze des Treppenturms gibt es überdies einen schwenkbaren hölzernen Arm, um mittels eines Flaschenzuges schwere Lasten auch in die oberen Stockwerke heben zu können.

Die beiden Abort-Erker sowie Küche und Badekammer sind mit neumodischen Kupferrohren aus Angbarer Fertigung ausgestattet, die das schmutzige Wasser zu einer Sickergrube leiten.

Zum Turm gehört außerdem ein Wirtschaftsgebäude, das je nach Bedarf als Schuppen, Stall oder Remise genutzt wird.

Bauart, Einrichtung und Besonderheiten

In diesem Abschnitt bieten wir dir Ideen und Anregungen, wie du den nachfolgenden Magierturm so ausgestalten kannst, dass er für ein typisches Mitglied jeder der drei aventurischen Magiergilden repräsentativ erscheint. Zuerst stellen wir dir die jeweiligen Bewohner des Turms vor. Dann wird kurz auf das verwendete Baumaterial und den Baustil eingegangen sowie die Beleuchtungssituation und der Einrichtungsstil thematisiert.

Im Bauwerk existieren insgesamt drei **variable Räume** (die Nummern **01**, **08** und **16**), die in jeder Variante des Turms anders genutzt werden. Die dazugehörige Raumbeschreibung findest du ebenfalls in diesem Abschnitt. Alle drei Türme lassen sich beliebig in Aventurien verorten, der des Graumagiers ist aufgrund seiner hochelfischen Vorgeschichte am ehesten im Norden zu finden, der tulamidisch geprägte Turm der Schwarzmagierin vornehmlich im Süden des Kontinents.

Severinus Septimus Rebenstock (*975 BF, 1,82 Schritt, einst braunes, jetzt ergrautes Haar, blaue Augen, trägt eine Brille, pflichtbewusst, aber wissbegierig; Alchimie 10 (13/17/11), Magiekunde 15 (17/14/14), Rechtskunde 14 (17/14/14), Sagen & Legenden 10 (17/14/14), Überreden 5 (13/14/13), Willenskraft 15 (13/14/13); Armatrutz 10 (17/14/11), Bannbaladin 15 (13/14/13), Einflussbann 12 (17/14/13), Horriphobus 13 (13/14/13); SF Gildenrecht, SK 2, ZK 1)

Madalin von Schiefersschramm (19, 1,75 Schritt, hellblondes, zum Kranz geflochtenes Haar, rehbraune Augen, kurvig, fleißig; Alchimie 3 (12/14/12), Holzbearbeitung 5 (12/11/11), Magiekunde 5 (14/14/13), Sagen & Legenden 4 (14/14/14), Steinbearbeitung 5 (12/12/11), Überreden 4 (12/13/14), Willenskraft 3 (12/13/14); Armatrutz 5 (14/13/12), Fulminictus 3 (14/13/13), Gardianum 4 (12/14/14), Horriphobus 4 (12/13/14), SK 2, ZK 1)

Dunarth Grünfelden (*1005 BF, 1,77 Schritt, braune Haare, graugrüne Augen, Pockennarben, neugierig, demütig; Alchimie 10 (12/15/13), Heilkunde Krankheiten 14 (12/13/12), Heilkunde Wunden 9 (15/13/13), Pflanzenkunde 7 (15/13/12), Magiekunde 12 (15/15/13), Überreden 9 (12/13/14), Willenskraft 5 (12/13/14); Balsam Salabunde 12 (15/13/13), Paralysis 8 (15/13/12), Salander 11 (15/13/12); Berufsgeheimnis Zorganpocken, SK 2, ZK 1)

Goldregen (viele Jahrhunderte alt, 0,16 Schritt, bunt schillernde Flügel, Gewand aus Blütenblättern, quirlig und vorlaut; Fliegen 14 (12/12/18), Körperbeherrschung 11 (18/18/8), Überreden 7 (12/14/16), Verbergen 14 (12/14/18), Willenskraft 6 (12/14/16); Axxeleratus 12 (12/14/16), Bannbaladin 12 (12/14/16), Blick in die Gedanken 10 (12/12/14), Visibili 13 (12/14/8), SK 5, ZK 2)

Bastrabeth bint el'Burj (*1000 BF, 1,64 Schritt, hüftlanges schwarzes Haar, braune Augen, trägt stets Kleidung von dunkelblauer Farbe, weltgewandt und pragmatisch; Magiekunde 10 (16/16/13), Sphärenkunde 16 (16/16/13), Rechnen 12 (16/16/13), Überreden 12 (15/13/14), Willenskraft 6 (15/13/14); Invocatio Minor 13 (15/14/12), Invocatio Maior 11 (15/14/12), Pentagramma 8 (15/16/14), Totes handle 9 (15/16/14); SF Architekt; SK 2, ZK 1)

Bewohner (Weiße Gilde)

♣ Severinus Septimus Rebenstock, Magus im Ruhestand

Severinus hat sich nach einem langen Abenteuerleben zur Ruhe gesetzt, und von seinem Ersparten den Turm errichten lassen. Hin und wieder nimmt er trotzdem noch Schüler auf, um sein Wissen weiterzugeben. Der Elenviner Weißmagier stammt aus den Weinbergen am Großen Fluss und hegt eine ausgesprochene Vorliebe für Weine jeglicher Art. Seit dem Tod seiner Frau ♠Silvana plagt ihn oft die Schwermut, die aber schnell verfliegt, wenn er in weinseliger Stimmung vom Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, dem großen Donnersturm-Rennen oder der Borbarad-Krise erzählt.



♣ Madalin von Schiefersschramm, Candidata

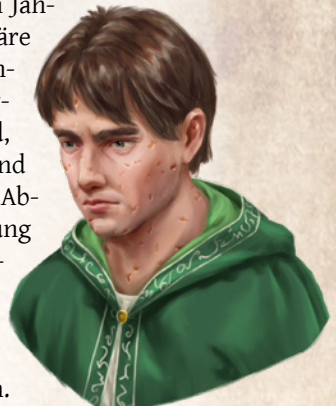
Wie Generationen vor ihr wäre Madalin eine Schindelmacherin geworden, wäre nicht Madas Gabe in ihr erwacht. Die von Rahja gesegnete Scholarin ist ehrgeizig, verfügt über handwerkliches Geschick und scheut nicht davor zurück, sich die Hände schmutzig zu machen. Sie steht kurz vor ihrer Adeptenprüfung, die sie an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth abzulegen gedenkt. Insgeheim träumt sie davon, die nächste kaiserliche Hofmagierin zu werden.



Bewohner (Graue Gilde)

♣ Adeptus maior Dunarth Grünfelden

Dunarth erkrankte bereits in jungen Jahren an den Zorgan-Pocken und wäre um ein Haar daran verstorben. Einzig der Blütenjungfer Goldregen verdankt er sein Leben, die ihn fand, einen Feenpakt mit ihm einging und ihn so vor dem Tod bewahrte. Der Absolvent der Akademie der Verformung zu Lowangen beschäftigt sich seitdem verstärkt mit der Heilkunst und der Tradition der Feen. Sein größter Wunsch ist es, einmal der Fee ♣Pandlaril ansichtig zu werden. Auch für die Elfen und ihre Geschichte interessiert er sich stark, seitdem er den alten hochelfischen Turm instand gesetzt und zu seinem Domizil erklärt hat.



Goldregen (Blütenfee)



Bei einem ihrer Ausflüge in die Menschenwelt traf die Ladi-faahri auf den todkranken Graumagier. Seinen Zustand bedauerte sie, und sie übertrug einen Teil ihrer Lebenskraft auf ihn, wodurch ihr Schicksal mit dem seinigen verknüpft wurde. Dies hat zur Folge, dass sie seltener als üblich die Feenwelt aufsuchen muss.

Häufig umschwirrt sie den Magier und gibt ihm altkluge Ratschläge zu allen möglichen Themen, hegt aber keine Scheu, diese auch den Helden angedeihen zu lassen. Ihre seltsame Vorliebe für Glas hat schon mehr als einmal dazu geführt, das Dunarh sie aus Gläsern, Flaschen oder Kolben befreien musste.

Bewohner (Schwarze Gilde)

Magistra extraordinaria Bastrabeth bint el'Burj



Bastrabeth bint el'Burj, die 'Tochter des Turmes' entstammt einer Dynastie berühmter tulamidischer Palast-Baumeister und gehört zu den letzten Abgängerinnen des dämonologischen Zweiges der Pentagramm-Akademie in Rashdul, bevor dieser geschlossen wurde. Unmittelbar danach schloss sie sich der Bruderschaft der Wissenden an.

Ihren Turm hat sie vor fast 10 Jahren mithilfe von Dämonen selbst errichtet und gestaltet ihn auch heute noch regelmäßig um.

Sie pflegt eine innige Brieffreundschaft mit Mac-tana vom Schwarzen Wald von der Heptagonakademie in Yol-Ghurmak und schwärmt für den Limbologen Aleya Ambareth von der Schule der Hellsicht in Thorwal.

Y'Ardim, Untoter Regengrolm (Y'grol) und Assistent

Y'Ardim (dies ist nicht sein wahrer Name) stammt aus den Ockerhügeln nördlich von Chorphop. Über die Umstände seines Todes ist nichts bekannt, fest steht lediglich, dass er danach zu einem untoten Y'grol (Zhayad: „Hilfsgrolm“) erhoben wurde und in den Besitz Bastrabeths gelangte. Er hat einen gewaltigen Buckel und ist auch sonst nicht gerade eine Schönheit. Sein Verhalten ist dafür absolut loyal, er neigt dazu, die Befehle Bastrabeths mit Übereifer zu erfüllen.

Y'Ardim (10*, 0,99 Schritt, leichenblass, drahtiges schwarzgrauhaariges Haar, leere Augen, buckelig, runzeliger Wasserkopf, kriecherisch, übereifrig; Körperbeherrschung 10 (14/14/10), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8 (8/12/12), Verbergen 10 (18/12/14), Willenskraft – (gelingt automatisch), SK 2, ZK 4)

Weißer Gilde

»Hier werde ich meinen Ruhestand verbringen. Genug von den gefährlichen Abenteuerreisen, der ermüdenden Gildenpolitik und all den anderen Sorgen und Nöten der Welt. Jetzt werde ich mich endlich den angenehmen Dingen des Lebens widmen ...«

—Severinus Septimus Rebenstock, Magus im Ruhestand

Grolme haben eine Lebenserwartung von knapp 30 Jahren, bereits mit 5 Jahren gelten sie als erwachsen.

Der Turm des Weißmagiers Severinus ist kein sonderlich altes Gebäude. Er wurde erst vor einigen Jahren von einem zwergischen Baumeister im Garethischen Stil errichtet, der für das Mauerwerk Blöcke aus Sandstein verwendete. Das spitz zulaufende Kegeldach ist mit roten Ziegeln gedeckt, die Fenster können mit Läden verschlossen werden. Das Eingangsportal besitzt, wie auch alle anderen Türen, Schlösser zwergischer Machart. Überall im Turm gibt es schmiedeeiserne Kerzenhalter, in der **Speisekammer (06)** hängt sogar ein Kronleuchter aus einem alten Wagenrad über der Tafel. Die Einrichtung ist eher rustikal, der Blickfang ist sicherlich die große Pendeluhr in der **Eingangshalle (03)**.



(01W) Weinkeller

In diesem reichhaltig bestückten Weinkeller stehen neben zwei 100 Maß fassenden Weinfässern aus Steineichenholz mehrere Regale. Sie enthalten unzählige Flaschen der unterschiedlichsten Rebsorten und Weinlagen. Auf einem kleinen Tischchen stehen drei große Tonkrüge zum Weinholen. Die größte Kostbarkeit hier unten dürften zweifelsohne die insgesamt sieben Flaschen Bosparanjer sein. Es handelt sich dabei um 989er ya *Stellona Sturmhauch* – seit dem Untergang Arivors ein praktisch unbezahlbar gewordener Schaumwein.

(08W) Scholarenstube

In diesem Raum hat Madalin für die Dauer ihrer Ausbildung Quartier bezogen. Der Raum ist wohnlich eingerichtet und enthält ein Bett, eine Kleidertruhe, einen Tisch und einen Stuhl. Die Truhe enthält neben Madalins Wäsche vor allem persönliche Gegenstände, darunter einen echten Handspiegel aus dem garetischen Luring. Auf dem Tisch liegt ein 1,50 Schritt langer Stab aus Walnussholz, an dessen Spitze ein kunstvoll behauenes Stück Schiefer angebracht wurde. Dabei handelt es sich um Madalins künftigen Magierstab, den sie gegenwärtig für ihre Stableite vorbereitet.

(16W) Speicher

Auf dem Speicher hat Severinus all die Gegenstände gelagert, die er selten oder gar nicht im Alltag benötigt. Es herrscht ein gewaltiges Durcheinander und es bedarf einiger Aufmerksamkeit, nicht über irgendetwas zu stolpern. Hier finden sich unter anderem alte Gemälde, Unmengen von Laternen und Lampions für das Erleuchtungsfest, eine Kiste mit Zinnsoldaten und ein kaputter Ohrensessel. Dazwischen liegen auch Erinnerungsstücke, die der Magier von seinen früheren Abenteuerfahrten mitgebracht hat, etwa ein Stundenglas aus dem Besitz des Erzmagiers Basilius, ein Sattel mit dem eingeebrannten Wappen der Amazonen von Kurkum sowie der Kopf eines Glasgötzen mit neun Hörnern. Außerdem haben sich hier oben einige Fledermäuse eingenistet.

Graue Gilde

»Diese Mauern müssen hunderte, wenn nicht gar tausende Jahre alt sein. Die Baukunst der Hochelfen ist einfach unübertroffen. Selbst Satinavs sonst so unerbittliche Hörner vermochten nur wenig auszurichten. Wer weiß, welch mächtigen Zauber die Elfen auf dieses Gemäuer gelegt haben. Mir deutet, es gibt nur eine Möglichkeit, das herauszufinden.«

—Adeptus maior Dunarth Grünfelden

Dunarth Grünfelden, seines Zeichens Graumagier, bewohnt einen Turm, der uralt ist, da er bereits von den Hochelfen des 11. Zeitalters errichtet wurde. Seine ursprüngliche Funktion ist in Vergessenheit geraten. Er besteht aus dunklem Basalt mit vielen geschwungenen Verzierungen und floralen Ornamenten. Er war bereits vor Bezug durch den Magier in einem für sein Alter

erstaunlich guten Zustand. Für die wenigen Ausbesserungen, die nötig waren, wurde größtenteils Ahornholz verwendet. Die Turmkrone ist zinnenbewehrt und wird von keiner weiteren Dachkonstruktion überspannt. Auf jeder Etage finden sich kunstvoll gearbeitete Laternen, die früher einmal hochelfische Lichtzauber trugen. Sie wurden kurzerhand durch Kerzen ersetzt. Die Einrichtung ist geprägt von vielen Topfpflanzen, in der **Eingangshalle (03)** steht in einem großen Topf ein junger Axorda-Baum – eine sonst nur auf Maraskan zu findende Art.

(01G) Kammer des Iamanda

Iamanda ist ein Begriff aus dem Isdira, der Sprache der Elfen, und bedeutet so viel wie Wohlklang oder Lied. Tatsächlich kommt diese Bezeichnung der Realität sehr nahe. In diesem Raum ist die Akustik trotz seiner geringen Ausmaße beeindruckend. Hier fanden sich einst Hochelfen ein, um gemeinsam zu musizieren und so Empfindungen zu teilen. An den Wänden finden sich alte elfische Verzierungen, bei denen unklar bleibt, ob sie einfach nur hübsch aussehen sollen oder mit dem Zauber in Verbindung stehen, der offensichtlich auf diesem Raum liegt.

(08G) Peraine-Schrein

Hier hat Dunarth nach seiner Genesung einen kleinen Peraineschrein errichtet, an dem er regelmäßig betet. Auf einem Altar aus behauenen Stein erhebt sich eine etwa ein Schritt große Statue der Göttin aus Birnenholz. Davor stehen mehrere Weidenkörbe, in denen von Zeit zu Zeit Opfergaben wie Feldfrüchte oder Obst dargebracht werden.

(16G) Dachgarten

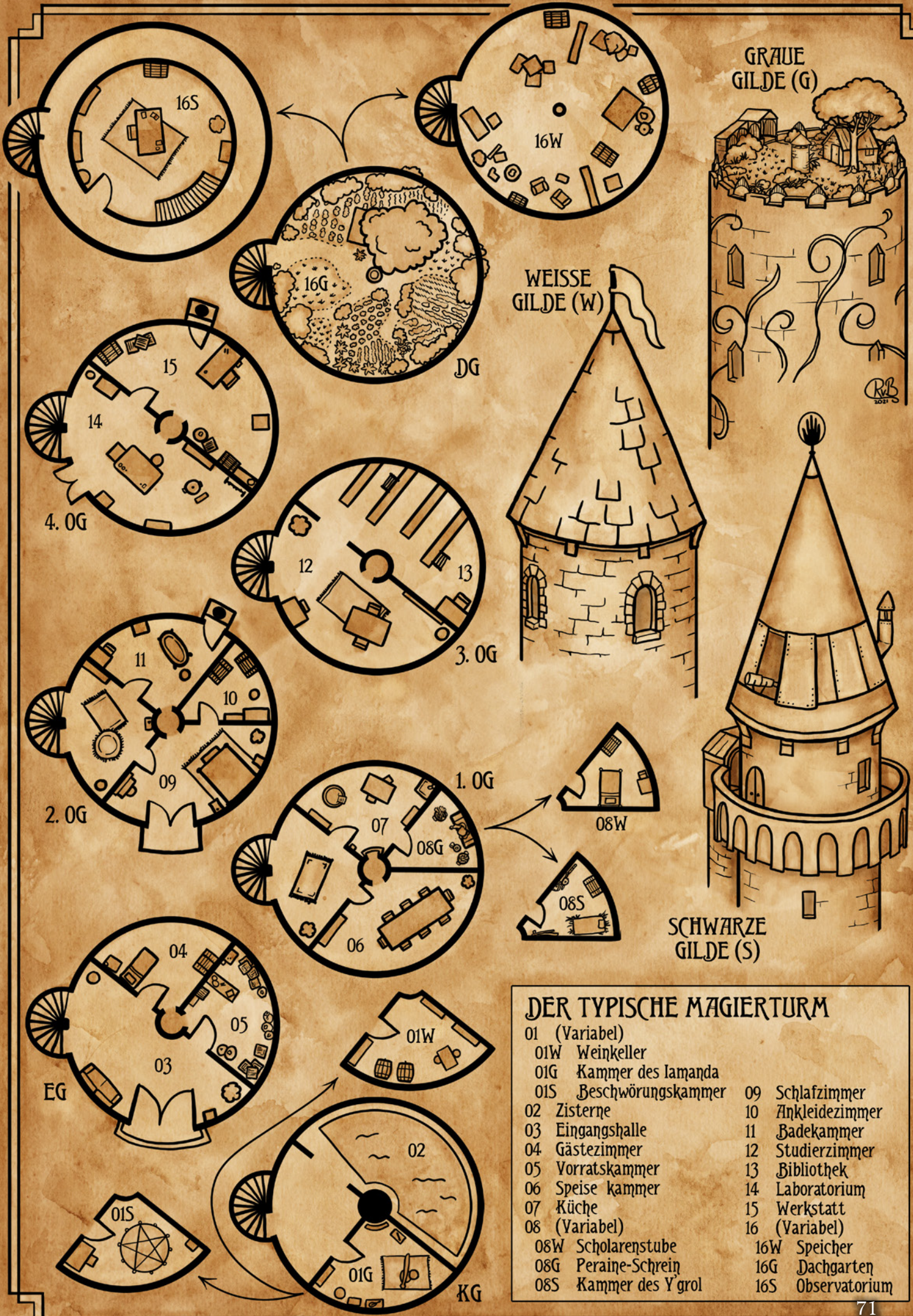
Auf der zinnenbewehrten Turmspitze gedeiht ein Dachgarten nach elfischem Vorbild. In mehreren Beeten wachsen die unterschiedlichsten Heilpflanzen, Gewürzkräuter und Gemüsepflanzen. Darüber hinaus steht hier oben neben einer Vogeltränke ein hölzerner Verschlag, in dem insgesamt vier Brieftauben leben und einige Gartengeräte gelagert werden.

Schwarze Gilde

»Der Anfang ist gemacht, der Rohbau steht. Mit der nächsten Beschwörung werde ich die Ifritim eine hölzerne Stiege errichten lassen, damit ich überwachen kann, ob sie die marmornen Böden an der richtigen Stelle verlegen. Dafür benötigen wir mehrere Raumschritt Raschtulszeder, darüber hinaus Holzöl. Wo habe ich nur die Baupläne abgelegt?«

—Magistra extraordinaria Bastrabeth bint el'Burj

Dämonenkraft und menschliches Genie schufen den im tulamidischen Stil errichteten Minarett-Turm der Schwarzmagierin Bastrabeth. Es wurde fast ausschließlich Gestein aus dem Raschtulswall verbaut. Blöcke aus hartem Granit wurden mit einer nahezu fugenlosen Schicht aus Kalkstein verblendet. Die Böden bestehen aus Marmor, hier und da finden sich Akzente aus Obsidian. Die schlanke, sich nach oben verjüngende Turmspitze ist mit Kupferplatten bedeckt, die im Laufe der



DER TYPISCHE MAGIERTURM

01 (Variabel)	09 Schlafzimmer
01W Weinkeller	10 Ankleidezimmer
01G Kammer des Iamanda	11 Badekammer
01S Beschwörungskammer	12 Studierzimmer
02 Zisterne	13 Bibliothek
03 Eingangshalle	14 Laboratorium
04 Gästezimmer	15 Werkstatt
05 Vorratskammer	16 (Variabel)
06 Speisekammer	16W Speicher
07 Küche	16G Dachgarten
08 (Variabel)	16S Observatorium
08W Scholarenstube	
08G Perraine-Schrein	
08S Kammer des Ygrol	

Zeit eine charakteristisch grüne Farbe angenommen haben. Unzählige Öllampen dienen als Lichtquellen. Die Fenster wurden mit Platten aus durchscheinendem Alabaster bestückt. Die Einrichtung ist geprägt von bunten Fliesen, kunstvollen Mosaiken, weichen Teppichen und duftenden Räucherstäbchen. Die **Eingangshalle (03)** schmückt ein kleines, mit Seerosen bedecktes Wasserbecken, in dem Fische und Schildkröten leben.

(01S) Beschwörungskammer

In dieser düsteren Kammer führt Bastrabeth ihre Dämonenbeschwörungen durch. Der Raum ist üblicherweise leer – bis auf einen Sekretär aus dunklem Mahagoniholz, in dem Beschwörungskerzen, Zauberkreide und andere Paraphernalia aufbewahrt werden. Ein sich niemals verflüchtigender Schwefeldunst hängt in der Luft.

(08S) Kammer des Y'grol

In dieser Kammer hat sich der untote Regengrolm ein skurrielles Refugium geschaffen. Neben einem einfachen Strohlager hortet er in einer dreifach verschlossenen Truhe zwei Goldklumpen, fünf Edelsteine und ein Büschel Elfenhaar. An den Wänden hat er Zahnräder und Gestänge angebracht, die zwar alle miteinander verbunden sind, aber keinem erkennbaren Zweck dienen. In einem großen Glas züchtet er Mistkäfer, die er mit Vorliebe als Häppchen verspeist.

(16S) Observatorium

In der Turmspitze ist eine kleine Sternwarte eingerichtet. Die Herzstücke des Raumes sind das aranische Orbitarium aus Messing und Rosenholz sowie das Teleskop, das mit echten Glaslinsen der berühmten Linsenschleiferei Meulenar aus Bethana bestückt ist. Die kupfernen Platten des Daches lassen sich verschieben und dadurch öffnen, um einen ungestörten Blick auf den Sternenhimmel zu haben.

Kellergeschoss

(01) Variabel

Die Nutzung dieses Raumes variiert je nach Ausprägung des Turmes. Wie auch die Zisterne nebenan wird er von einem Gewölbe überspannt, welches das Erdgeschoss trägt.

(02) Zisterne

Die Zisterne dient vornehmlich der Speicherung des anfallenden Regenwassers. Ein großes Becken von anderthalb Schritt Tiefe nimmt bis auf ein schmales Podest den gesamten Raum ein. Aus einem kunstvoll behauenen Quellstein an der Wand fließt der Zisterne außerdem ein schwacher Strom an Grundwasser zu.

Erdgeschoss

(03) Eingangshalle

Durch eine große doppelflügelige Tür mit Türklopfer gelangt man in die Eingangshalle. Hier steht ein bequemes Sofa für wartende Gäste. Die Aufmerksamkeit eines Besuchers wird je nach Besitzer auf einen anderen Blickfang gelenkt.

(04) Gästezimmer

Dieses Zimmer dient zur Unterbringung von Gästen oder Personal und ist einfach eingerichtet. Vor dem mit einer sauberen Tagesdecke versehenen Bett steht eine verschließbare Truhe, darüber hängt ein Landschaftsbild der Gegend. Auf einem Tischchen stehen neben einer Lichtquelle ein tönerner Krug und eine Waschküschel. Bei Unterbringung von Dienern können hier persönliche Gegenstände zu finden sein.

(05) Vorratskammer

Hier werden Vorräte gelagert. Kisten, Säcke, Körbe und Fässer enthalten unterschiedlichste Lebens- und Genussmittel. Von der Decke hängen mitunter Fleisch und Wurstwaren, aber auch Bündel aus getrockneten Kräutern. Ein hölzerner Eiskasten dient zur Kühlung verderblicher Dinge. Neben Lebensmitteln werden hier auch weitere Haushaltgegenstände wie Wurzelbürste, Besen, Flick- und Nähzeug aufbewahrt.

1. Obergeschoss

(06) Speisekammer

Die Speisekammer wird vollständig von einer schweren hölzernen Tafel beherrscht. Daran stehen insgesamt acht bequeme Stühle mit hoher Lehne. Die Fenster sind groß, der Raum lichtdurchflutet. Eine hölzerne Vitrine an der Wand enthält neben Geschirr und Besteck vor allem Trinkgefäße.

(07) Küche

Die Küche bildet das Herz des ersten Stocks. Der Kamin wurde zu einer ordentlichen Kochstelle ausgebaut und es gibt sogar einen gemauerten Backofen. An einem großen Spülstein befindet sich eine gusseiserne Kolbenpumpe, die bis hinab zur Zisterne reicht. Ein schwerer Tisch dient zur Zubereitung von Speisen. Neben Töpfen, Pfannen und Schüsseln finden sich hier allerlei weitere Küchenutensilien. In der Ecke steht außerdem ein Wäschebottich samt Waschbrett.

(08) Variabel

Die Nutzung dieses Raumes variiert je nach Ausprägung des Turmes.

2. Obergeschoss

(09) Schlafzimmer

Im Schlafzimmer des Turmbesitzers steht ein luxuriöses Himmelbett mit weichen Kissen und Decken. Auf einem Nachttisch liegt neben einer Lichtquelle die aktuelle Abendlektüre des Bewohners. Die Wände schmücken Gemälde, Wandteppiche und andere persönliche Dinge. Eine doppelflügelige Tür führt hinaus auf einen Balkon.

(10) Ankleidezimmer

Kleidertruhen und ein schwerer Schrank enthalten die Garderobe des Turmbesitzers. Ein hölzernes Gestell dient zur Lagerung des Schuhwerks. Neben der Tür steht ein hölzerner Stiefelknecht.

(11) Badekammer

In der Mitte der Badekammer steht eine große Zinnbadewanne, daneben liegen auf einem Beistelltisch Seife, Schwamm und Badebürste. Der Abort-Erker befindet sich in der Turmwand und ist mit einer eigenen Tür ausgestattet. Eine Kommode birgt außerdem weitere Gegenstände zur Körperpflege, wie z. B. Duftwässer und Parfüms, Badesalz oder Rasiermesser.

3. Obergeschoss

(12) Studierzimmer

Das Studier- und Arbeitszimmer enthält mehrere Tische, die als Schreib- und Arbeitstisch fungieren und auf denen Schreibutensilien wie Federkiel, Tinte und Löschsand und Papier oder Pergament zu finden sind. Neben einer Kerze liegen ein Stück Siegelwachs und ein Siegelstempel. An der Wand hängt eine große Schiefertafel mit Kreide, Schwamm und Zeigestock.

(13) Bibliothek

Die Bibliothek beherbergt neben nichtmagischen Schriften vor allem Zauberbücher, Schriftrollen und Pergamente. Vor den Bücherregalen steht eine Trittleiter, auf einem Leseputz liegt ein Bibliotheksregister. In einer verschlossenen Eisentruhe befinden sich unter Umständen gefährliche oder verbotene Druckwerke.

4. Obergeschoss

(14) Laboratorium

Das Laboratorium ist so eingerichtet, wie sich der normale Aventurier eine Alchimistenwerkstatt vorstellt. Überall dampft und blubbert es aus Bechern und Kolben mit kuriosen Zutaten. Auf einer großen steinernen Arbeitsplatte steht eine Retorte zur Destillation,

daneben ein dicht verschließbarer Druckkessel. Mörser und Pistill, Löffel, Spatel und Waage runden das Bild ab.

(15) Werkstatt

Neben einer Werkbank für gröbere Arbeiten sind hier zusätzlich zu den unterschiedlichen Werkzeugen vor allem Verbrauchsmaterialien und Ingredienzien für das Labor zu finden. Diese werden in unterschiedlichen Kisten, Truhen, Flaschen oder Gläsern aufbewahrt. Eine doppelflügelige Tür in der Wand lässt sich nach außen öffnen, um sperrige Werkstücke hinaufzuziehen oder herablassen zu können. Hier gibt es außerdem einen zweiten Abort-Erker.

Dachgeschoss

(16) Variabel

Die Nutzung des Dachgeschosses variiert je nach Ausprägung des Turmes.

Szenariovorschläge

Hier findest du einige kurze Anregungen, um den Turm in ein Abenteuer einzubinden:

- ☞ **Arkane Ereignis:** Der Turm samt Umland ist von einem unerwarteten magischen Effekt betroffen; die Helden gehen dem auf den Grund.
- ☞ **Einbruch:** Es gilt etwas aus dem Turm zu besorgen; es sind magische Fallen aufgestellt.
- ☞ **Fackel und Mistgabel:** Den Bewohnern wird etwas angelastet; die Helden versuchen, den wütenden Mob zu besänftigen.
- ☞ **Fehlschlag:** Eine Beschwörung ist fehlgeschlagen; die Helden müssen helfen, einen Dämon/Elementar/Geist zu bannen.
- ☞ **Vermisst:** Der Besitzer wird vermisst; die Helden müssen auf Spurensuche gehen.

Das Institut der Arkanen Analysen

Das Institut der arkanen Analysen in der Übersicht

Vollständiger Name: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung arkaner, übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz unserer weisen Herrin Hesinde

Standort: Kuslik

Gilde: gildenübergreifend

Spezialgebiet: Erforschung und Dokumentation magischer Phänomene, Magietheorie

Bevorzugte Merkmale: Hellsicht, Metamagie

Spektabilitäten: Praiowine Westfar zu Methumis (Weiße Gilde), Robak von Punin (Graue Gilde), Rhayodan de Porcupino (Schwarze Gilde)

Fachliche Reputation: exklusiver Forscherkreis, der ohne lästige Lehrtätigkeit ambitionierte und hochkomplexe Projekte verfolgt; Brillanz in Analytik, Metamagie und Sphärologie; gemeinsam mit Punin die erste Adresse gildenmagischer Forschung

Bereits 1005 BF beschlossen die drei Gilden die Einrichtung eines Instituts, das der gildenübergreifenden Forschung gewidmet sein sollte. Aus diversen Gründen dauerte es jedoch bis ins Jahr 1013 BF, ehe das Institut der Arkanen Analysen (kurz: IAA) seine Tätigkeit aufnahm. Zu diesem Zweck erwarben die Gilden einen Palazzo in der Kusliker Innenstadt, dem man kaum anmerkt, dass hier gildenmagische Spitzenforschung betrieben wird. Im Jahre 1023 BF beschlossen die Gilden, dass dem IAA drei Spektabilitäten, eine von jeder Gilde, gemeinsam vorstehen sollten. Derzeit sind dies: **Praiowine Westfar zu Methumis** (siehe Seite 108), **Robak von Punin** (siehe Seite 108) und **Rhayodan de Porcupino** (siehe Seite 109). Daneben forschen sechs weitere Magister dauerhaft am Institut und mindestens dieselbe Zahl arbeitet temporär vor Ort. Einige von ihnen absolvieren währenddessen auch ein Zweit- oder Drittstudium am IAA – was mitunter die beste Empfehlung für einen Lehrstuhl an einer anderen Akademie darstellt.



»Zweifelsohne leisten sie hier vortreffliche Arbeit, aber wir in Punin hätten diese Aufgaben ebenfalls übernehmen können – immerhin forschen wir seit 1.500 Jahren auf diesem Niveau. Wie sonst wären uns so herausragende Erfolge wie bei der Amplificatio der Expurgatio Temporalia möglich gewesen?«
 –Magister extraordinarius Dracon Sturmfels, Puniner Magier, neuzeitlich

Neben den Spektabilitäten kommt der Hesindegeweihten **Meliodane Espenhain** (*969 BF, 1,73 Schritt, kurze graue Haare, blaue Augen, elegant, höflich distanziert; Götter & Kulte 16 (16/16/15), Magiekunde 15 (16/16/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3) eine zentrale Rolle zu. Als dauerhafte Abgesandte der Hesindekirche wacht sie über die Göttergefälligkeit der Forschung am Institut. Obwohl sie mit der schwarzmagischen Spektabilität Rhayodan de Porcupino verheiratet ist, ist diese von der Schwarzen Gilde so wahrgenommene Bevormundung der Kirche ein steter Quell der Kritik seitens der Bruderschaft der Wissenden.

Forschung am IAA

Die Hauptaufgabe des IAA ist die magische Spitzenforschung. An erster Stelle steht die **Grundlagenforschung**, die oftmals so abgehoben ist, dass selbst die meisten Gildenmagier nicht im Ansatz verstehen, an was ihre Kusliker Collegae arbeiten. Einen hohen Stellenwert nimmt daneben die **Formulierung und Weiterentwicklung von Theorien** zu magischen oder übernatürlichen Phänomenen ein. Zwar gibt es auch

eine Forschungsgruppe, die sich mit den Phänomenen des Karmakorthäons beschäftigt, doch allgemein lässt sich festhalten, dass weder Aktualität noch Nützlichkeit eine Rolle bei der Auswahl eines Forschungsthemas spielen, sondern einzig die wissenschaftliche Herausforderung und die Partikularinteressen der Forscher (allgemeine und weiterführende Information zu **magischer Forschung** findest du auf Seite 76).

Auch Projekte, die weniger verkopft erscheinen, wie die **Analyse** rätselhafter Artefakte oder die **Erforschung des Limbus**, gehen die Institutsmagier äußerst theoretisch an und überlassen die praktischen Anteile ihrer Arbeit häufig anderen. So haben bereits einige Abenteurer gutes Gold bei der Bergung von Tontafeln, Kanopen oder bosparanischen Artefakten im Auftrag des IAA verdient. Andererseits ist die Anwerbung Auswärtiger auch gelegentlicher Quell von Gefahren. Immer wieder werden den weltfremden Magiern wichtige Forschungsergebnisse gestohlen, deren Wiederbeschaffung ein schwieriges Unterfangen darstellt. So mancher Forscher interessiert sich derart wenig für seine Mitmenschen, dass seine Täterbeschreibung kaum hilfreicher ist als die mit Fachbegriffen gespickte Erläuterung der arkanen Struktur des wiederzuerlangenden Artefakts.

Erstaunlicherweise gelingt, was viele bei Gründung des IAA nicht zu hoffen wagten: Magier aller drei Gilden forschen kollegial an gemeinsamen Projekten. Differenzen äußern sich in einem gesunden wissenschaftlichen Streit um aufgestellte Hypothesen oder deren

Implikationen, doch sind diese zum einen fruchtbaren Nährboden des Erkenntnisgewinns und zum anderen nicht an die Gilde der Diskutanten gebunden. Wenn es Spannungen gibt, so sind diese eher philosophischer Natur und haben meist nur am Rande mit der eigentlichen Arbeit des Instituts zu tun.

Zu Gast am IAA

Das IAA ist die einzige Akademie, an der Gildenmagier ein Drittstudium absolvieren können. Voraussetzung ist – wie bei einem Zweitstudium am Institut – eine hohe fachliche Expertise in einem Forschungsgebiet. In der Regel dauert eine solche befristete Forschungstätigkeit ein Jahr.

Da die Forschung des IAA große Mengen seltener und schwer zu beschaffender Güter verschlingt, haben sich einige Händler Kusliks auf die Beschaffung solcher Materialien spezialisiert. Der **Zauberladen** von **Barolo Tripalda** (*971 BF, 1,69 Schritt, graues Haar, blaue Augen, Binokelträger, Fachmann für Magierstäbe; Handel 14 (16/14/15), Pflanzenkunde 14 (16/13/12), Willenskraft 13 (14/14/15), SK 2) entsendet ständig Glücksritter in alle Winkel der Welt, um Ingredienzien wie Meteor-eisen, Morgentau aus der gorischen Wüste oder die verschiedensten Bestandteile von Tieren und Pflanzen zu besorgen. Sein besonderes Interesse gilt seltenen Kernhölzern und magischen Metallen, die er für die Herstellung exquisiter und äußerst kostspieliger Magierstäbe verwendet. Da er aufgrund seines fortgeschrittenen Alters seinen Laden nicht mehr verlässt, lässt er seine Lieferungen an das IAA gerne mal von Abenteurern überbringen, die zuvor sein Vertrauen erworben haben.

Sich als Lieferant Tripaldas ausweisen zu können, ist eine der wenigen Möglichkeiten, in das IAA zu gelangen, wenn man nicht gerade zu den wohlbetuchten Förderern des Instituts gehört. Den Magiern ist ihre Forschungszeit zu kostbar, um sie mit Trivialitäten zu verschwenden, denen sich ebenso gut weniger qualifizierte Collegae anderer Akademien annehmen könnten. Selbst jene, die Rat magische Phänomene betreffend suchen, werden abgewiesen, wenn sie nicht das Empfehlungsschreiben einer Akademie oder der Hesindekirche vorweisen können. Nur wem es gelingt, den wenig gesprächigen Majordomus **Jost Zertel** (*983 BF, 1,83 Schritt, Halbglatze, braune Augen, begabter aber wortkarger Koch, unmagisch wie Koschbalsalt; Etikette 12 (13/15/13), Lebensmittelbearbeitung 14 (15/15/15), Willenskraft 12 (15/15/13), SK 2) davon zu überzeugen, dass die Institutsmagier fasziniert von dem Problem wären, kann darauf hoffen, dennoch vorsprechen zu dürfen.

Eine Ausnahme hiervon stellen Spektabilität Rhayodan de Porcupino und seine Arbeitsgruppe aus Thaumaturgen dar. Der geschäftstüchtige Schwarzmagier finanziert seine kostspieligen Forschungen auch durch magische Dienstleistungen, verlangt aufgrund der Expertise des Instituts jedoch exorbitante Preise. Die Qualität seiner Artefakte muss jedoch keinen Vergleich mit jenen der Drachenei-Akademie scheuen.

Einmal im Quartal stehen die Pforten des IAA jedoch jedem Interessierten offen. Dann veranstaltet das Institut die **Kusliker Kolloquien**, die mehrere Tage andauern und bei denen die Erkenntnisse und Forschungsergebnisse der letzten drei Monate vorgestellt werden. Daneben finden hochgelehrte und teils hitzige Diskussionen zwischen Magietheoretikern, Sphärologen und Thaumaturgen statt, aus denen oftmals Ansätze für kommende Projekte erwachsen.

Das IAA und andere Akademien

Aufgrund der Überschneidungen der Spezialgebiete und dem jeweiligen Selbstverständnis, Mittelpunkt der gildenmagischen Forschung zu sein, besteht seit Gründung des IAA eine starke Konkurrenz zur **Akademie der Hohen Magie zu Punin**. In den letzten Jahren hat sich diese zunehmend verstärkt. Einzelne Magister auf beiden Seiten pflegen eine regelrechte Abscheu der anderen Akademie gegenüber. So wirft man sich gegenseitig vor, vielversprechende Forscher einander abzuwerben oder Forschungsergebnisse zu stehlen. Teilweise entstehen Wettläufe, wer zuerst ein Projekt abschließt oder die Aussagekraft eines aufgestellten Modells in der Praxis überprüft. Bei lokalen Phänomenen kann es vorkommen, dass Forscher beider Akademien am selben Ort ihre Untersuchungen anstellen. Jeder Rückschlag wird dann als Sabotage des anderen gedeutet und nicht selten braucht es Hilfe von außen, um zwischen den Streitenden zu vermitteln und die Situation aufzuklären.

Zur **Akademie der Geistreisen** besteht eine kollegiale Freundschaft, da die Bewegungsmagier aus Belhanka meist den praktischen Anteil der Limbusforschung des IAA übernehmen und wertvolle Erkenntnisse sammeln, die am Institut ausgewertet werden.

Mit den anderen beiden Kusliker Akademien, der **Halle der Metamorphosen** und der **Halle der Antimagie**, bestehen Absprachen zur gegenseitigen Bibliotheksnutzung. Zudem ist Spektabilität Praiowine Westfar mit den Leiterinnen der beiden Akademien befreundet.

Die Zusammenarbeit mit den **tulamidischen Akademien** ist seit jeher schwierig, da viele Magier aus dem Land der ersten Sonne ihre Forschungsergebnisse eifersüchtig hüten. Ferner betrachtet Rhayodan de Porcupino die Okharims als Intimfeinde, da er Ashtarra Okharims Großvater **Tarsaf Okharim** unterstellt, ihn um den Ruhm der Wiederentdeckung des APPLICATUS betrogen zu haben. Manche sagen gar, Rhayodan wäre bereit, Agenten an die Drachenei-Akademie zu entsenden, um den Khunchomern ihrerseits Geheimnisse zu entwenden, doch Beweise dafür gibt es keine.

• Als Thaumaturgie bezeichnet man die Kunst der Artefaktmagie, auch Hohe Alchimie genannt.

Magische Forschung

Sitten und Gesetze – Was ist erlaubt?

Von verschiedenen Seiten gibt es Vorbehalte und Ängste gegenüber magischer Forschung, die bisweilen sogar in Verboten resultieren, über die sich hinwegzusetzen für den Forscher gravierende Folgen haben kann. Die guten Sitten und die Gesetze (bosp.: *Mores et Leges*) – beschreiben vor diesem Hintergrund das, was für Gildenmagier als erlaubt bzw. als anständiges Verhalten gilt. In erster Linie sind es die Gilden selbst, die ihren Mitgliedern rechtliche Einschränkungen und einen Moralkodex auferlegen: Der Codex Albyricus als grundlegendes Gesetzeswerk hat zumindest den Anspruch, für Gildenmagier aventurienweit zu gelten, auch wenn er in Teilen des Kontinents faktisch nicht beachtet wird. Verboten sind demnach bspw. der Einsatz des Blutes beseelter Lebewesen, Nekromantie, das Beschwören von und Paktieren mit Dämonen, der Borbaradianismus und der Einsatz dämonischer Formeln, insbesondere zur Erschaffung von Chimären und Golems. Vor allem die Forschung ist allerdings ein Sonderfeld, in dem legal manche problematische Formel eingesetzt werden kann – solange dabei kein beseeltes Lebewesen zu Schaden kommt. Der Einsatz zu Studien- und Lehrzwecken kann durch einen Dispens erlaubt werden, ist dann aber in der Regel auf den Grund und Boden der Akademie beschränkt, an welcher der Magier arbeitet. Mit entsprechendem Leumund mag allerdings auch ein privater Lehrmeister eine entsprechende Erlaubnis erhalten. Ob ein Dispens erteilt wird, hängt dabei auch von der Gilde ab: Während es erwartungsgemäß bei der Weißen Gilde schon sehr überzeugende Gründe dafür geben muss, ist die Graue Gilde sehr interessiert daran, die Forschung zu fördern und erteilt recht häufig Dispense. In der Schwarzen Gilde ist man gefährlicheren Strömungen der Magie gegenüber ohnehin aufgeschlossener – mit wenigen Ausnahmen, darunter die kompromisslose Ablehnung des Borbaradianismus, dessen erklärter Feind Convocatus primus *Salpikon Savertin* (siehe Seite 104) ist. So finden sich in den Reihen der Schwarzen Gilde auch solche Akademien, in denen offen Dämonen und Untote beschworen (Brabak) oder Golems erschaffen (Mirham) werden. Noch freier geht es wohl nur an der gildenlosen Heptagonakademie in Yol-Ghurmak zu, wo die größte Gefahr nicht in etwaigen Forschungsverböten besteht, sondern darin, in die Ränkespiele der örtlichen Mächtigen verstrickt zu werden.

Bei der Argumentation, um einen Dispens zu erhalten, sollte jeder Forscher zwei Dinge im Auge haben: Welche Gefahren drohen und welchen Nutzen wird die Forschung haben? Bei der Weißen Gilde kann man davon ausgehen, dass Dispense nur erteilt werden, wenn ein klarer Nutzen zu erwarten ist, beispielsweise wenn es um die Schulung von Antimagie geht, für die es zunächst ein Ziel zu schaffen gilt. Gleichzeitig sollte die Gefahr bei der Anwendung durch die Umstände praktisch nicht vorhanden sein. In der Grauen Gilde sollten Gefahr und Nutzen in einem nachvollziehbaren Verhältnis zueinanderstehen. Vielen Graumagiern

gilt Forschung als Selbstzweck – und die moralische Frage stellt sich nicht beim Erwerb gewonnener Erkenntnisse, sondern bei deren Anwendung. Auch die Schwarze Gilde sieht in der freien Forschung ein hohes Gut, stellt die moralische Frage aber meistens schlicht überhaupt nicht. Lieber lässt man sich den Dispens teuer bezahlen oder versucht aus dem Vorhaben andere Vorteile für sich selbst zu ziehen. Relevant für die Ausstellung eines Dispenses ist, ob die Forschung die Arbeit Anderer gefährden könnte. Ein Forscher, der sich in immer wahnwitzigere Experimente hineinsteigert und sich keinen Deut um etwaige Gefahren schert, kann selbst bei den Magiern der Linken Hand kaum auf das Wohlwollen seiner Collegae zählen, die im Falle eines Fehlers mit hoher Wahrscheinlichkeit selbst unter den Folgen zu leiden hätten. So bleibt solch ruchlosen Forschern meist nur der Weg in einsamere Gegenden, wie die Weiten des Nordens oder die wilderen Regionen der Tulamidenlande, wo sie ungestört von den engstirnigen Ansichten ihrer Neider ihr großes Werk fortführen können.

Finanzierung und Veröffentlichung

Selbst wenn ein Forschungsvorhaben prinzipiell erlaubt ist, stellt sich häufig noch die Frage, wie es finanziert werden kann. In der Regel erfordert die Forschungsarbeit nicht nur Zeit, sondern auch viele Ressourcen: von Büchern, die studiert werden müssen, bis zu Materialien, die für Experimente nötig sind. Auch Expeditionen können als Teil einer Forschungsarbeit eine Menge Geldmittel verschlingen. Wer nicht in der glücklichen Situation ist, selbst über entsprechende Gelder zu verfügen, muss großzügige Mäzene finden, die die Forschung finanzieren. Diese können eine Akademie, die Gilde, reiche Adlige oder Händler sein.

Die eigene Akademie stellt dabei die verlässlichste Möglichkeit dar, bietet sie in der Regel doch den einfachsten Zugang zu Laboratorien und Bibliothek – vorausgesetzt, dass ihre eigenen Ressourcen dem Vorhaben überhaupt gerecht werden. Innerhalb der Gilden ist es in der Regel aber durchaus möglich, an einer anderen Akademie die eigenen Studien weiter zu verfolgen, wobei entsprechende Forschungsplätze begrenzt sind und man sich gegen die Projekte von Konkurrenten durchsetzen muss – z. B. durch einflussreiche Mentoren oder ein interessantes Thema. Wer an einer Akademie forscht, geht in der Regel die Verpflichtung ein, bei der Ausbildung der Scholaren zu helfen – eine Tätigkeit, die oft als lästige Ablenkung empfunden wird.

Neben der Akademie gibt es auch reiche Gönner, die die Forschung unterstützen können. Dies erfolgt meist aber nicht aus Idealismus, sondern aus handfesten Gründen, wie dem Gewinn von Einfluss oder der finanziellen Nutzung der Forschungsergebnisse: Die Thesis eines neuen Zaubers wird meist gegen entsprechende Gebühren weitergegeben, was eine durchaus lukrative Einnahmequelle darstellen kann. Mit der Finanzierung geht man in der Regel allerdings gewisse Verpflichtungen gegenüber den Geldgebern ein, was spätestens dann wichtig

wird, wenn die Forschung Früchte trägt und es um die Nutzung der Erkenntnisse geht. Je nach Art der Forschung gibt es aber durchaus fruchtbare Zusammenarbeiten, wie bei der Finanzierung von Expeditionen, bei denen der Mäzen sich beispielsweise ausbedingt, die magisch nicht interessanten Fundstücke zu erhalten. Der Einfluss, der durch die Finanzierung der Forschung durch Dritte von außerhalb der Gilden auf die Magierschaft entsteht, ruft allerdings durchaus auch Widerspruch hervor, insbesondere bei der Weißen Gilde. Dies konnte zuletzt bei der Errichtung der neuen Akademie zu Wagenhalt beobachtet werden, mit der das Handelshaus Stoerrebrandt nun bereits – mit der Lehranstalt zu Riva – zwei Akademien kontrolliert.

Für das Renommee eines Forschers ist schließlich die Veröffentlichung der Forschungsergebnisse entscheidend. Nur so erfahren auch andere zuverlässig von den eigenen Erfolgen und der Name des Forschers gewinnt unter Fachkollegen an Ansehen. Je nach Umfang kann die Veröffentlichung als eigenes Werk erfolgen, was meist weiteres Geld für den Druck erfordert, oder als Artikel in einem Fachperiodikum wie dem *Salamander* (siehe Seite 43), was in der Regel keine allzu aufwendige Finanzierung erfordert. Nach Veröffentlichung folgt oft eine angeregte Debatte der Ergebnisse, in der dann neue Fragen aufgeworfen werden, für die weitere Forschungen nötig werden. Anerkannte Publikationen erleichtern weitere Forschungen in der Regel immens, denn auch die Akademie oder der Mäzen profitieren im Ansehen davon und sind so schneller geneigt, weitere Mittel zu bewilligen. In Punin und Methumis versucht man bisher erfolglos, dem daraus entstehenden Chaos an Veröffentlichungen durch die Erstellung eines Registers der gildenmagischen Forschung beizukommen.

Forschungen zu Karmakorthäon und Sternenfall

Seit der Lichtvogel im Praios 1021 BF den Beginn der Weltzeitwende verkündete, haben sich auf Dere Entwicklungen ergeben, die viele scheinbare Gewissheiten ins Wanken gebracht haben: Unerwartete kosmologische Ereignisse traten gehäuft auf, Sterne fielen vom Himmel und selbst die Grundfesten Alverans scheinen zu erzittern. Schon aus reiner wissenschaftlicher Neugier bietet sich die Untersuchung der Veränderungen für Magier an, doch auch zwei andere Aspekte motivieren sie: Der Gewinn von Erkenntnissen zum Sternenfall kann zum einen in Zukunft dadurch drohende Gefahren sichtbar machen, zum anderen aber auch konkrete Vorteile bieten.

Eine Erkenntnis, die nur durch sorgsame Untersuchung gewonnen werden kann, ist, dass viele im ersten Moment nicht erkennbar zusammenhängende Ereignisse doch Teil eines großen Ganzen sind. So gab es im Bornland viele einzelne Vorkommnisse, die jeweils für sich als zwar interessantes, aber nur mäßig bedeutsames Ereignis erschienen, im größeren Zusammenhang aber verdeutlichten, dass das ganze Land zu erwachen schien. Der Wunsch, diesen Effekt zu kontrollieren oder sich zumindest vor ihm zu schützen, sollte genug Motivation für

Forschungsarbeiten bieten, denn niemand kann sagen, ob nicht auch noch andere Regionen in Zukunft betroffen sein werden und so beschäftigen sich Forscher der *Halle des Quecksilbers* zu Festum mit diesem Phänomen.

Generell stellt sich die Frage, was der Hintergrund hinter diesen Ereignissen ist. Der Begriff Weltzeitwende oder Karmakorthäon ist zwar inzwischen nicht nur Gelehrten zu Ohren gekommen, aber was bedeutet dies nun wirklich? Die erst kürzlich zur Erzmagierin erhobene *Sefira Alchadid* (siehe Seite 112) bestätigte die im tulamidischen Raum schon seit einiger Zeit kursierende These, dass ein **Chal'ashtarra**, eine Zeit der starken Sternenkraft – begonnen habe^{AvBo202}, was auch immer die Stärkung der Astralkraft am Ende für Auswirkungen haben mag. Grundsätzlich kann dies bedeuten – so es denn zutrifft – dass die Macht der Magier in den nächsten Jahren ebenfalls zunehmen wird. Vor allem in den Tulamidenlanden, in denen es eine lange Tradition der Herrschaft Zauberkundiger gab und gibt, könnte dies die Machtverhältnisse erschüttern. Dazu mag es auch noch eine andere Quelle geben, die die magische Macht einzelner in Zukunft stärken kann: Unter den fallenden Sternen der letzten Jahre waren auch solche, die als Rohling für die Erschaffung eines **Schwarzen Auges** dienen können. Einzelne solcher Objekte wurden bereits geborgen, andere harren noch ihrer Entdeckung. Die Bergung und Erschaffung eines solchen Artefakts wäre der Höhepunkt im Leben eines jeden Gildenmagiers, doch beides erfordert Planung und Recherche (☛ 172). Nur wenige Meister sollen dazu in der Lage sein.

Auch auf ganz praktischer Ebene bietet der Sternenfall viele Ansätze zu forschender Feldarbeit: **Kraftlinien** und **Nodices** haben sich verschoben, der Sternenhimmel hat sich verändert – das macht viele Werke der Vergangenheit zumindest ungenau. Das *Institut der Arkanen Analysen* (siehe Seite 73) arbeitet seit Jahren an einer Kartographierung des Kraftliniennetzes. Das mittlerweile schleppend verlaufende Projekt trägt den Titel *Astralesenzielle Derographie* und wird von *Praio-wine Westfar* (siehe Seite 108) geleitet. Expeditionen, die den neuen Verlauf einer Linie kartographieren sollen, stoßen dabei möglicherweise auf verdorrte Orte der Macht, denen die Kraftquelle abhandengekommen ist, oder sich seltsam verhaltende Natur, die durch eine neue Kraftquelle aus den Fugen geraten ist. Der veränderte Sternenhimmel erschwert sternkundliche Berechnungen, die für viele Rituale wichtig sind – eine Überarbeitung von *Niobaras Foliant*, dem bislang maßgeblichen Werk über die Gestirne, ist nötig und in Observatorien wie dem in den Goldfelsen wird bereits daran gearbeitet. Da die Veränderungen noch nicht abgeschlossen sind, könnte es sich dabei um eine Lebensaufgabe handeln. Vermutlich wird sich aber nicht jeder die Erkenntnisse in langwierigen Stunden selbst erarbeiten wollen – auch der Diebstahl von Forschungserkenntnissen hat eine lange Tradition.

Zwischen Sikaryan und Nayrakis

Gildenmagiern sind die Begriffe Sikaryan und Nayrakis (siehe Seite 9) geläufig, und für die meisten steht fest,

dass durch Zauberei (als Ausprägung des Sikaryan) keine Beeinflussung karmaler Effekte (als Ausprägung des Nayrakis) möglich ist – karmale Effekte aber sehr wohl magisches Wirken beeinflussen können. Durch **Theurgie**, so die Ansicht einiger Magier, sei es jedoch theoretisch möglich, Alveraniare und gar die Götter selbst in die 3. Sphäre zu rufen. Gerüchte über sogenannte Stel-larbeschwörungen aus dem Gildenland, die Legende um den sagenumwobenen Exorzisten und Thaumaturgen *Drakhard der Geisterschmied*, der um Bosparans Fall wirkte und angeblich der letzte Theurg Aventuriens gewesen sein soll, und theoretische Überlegungen liegen dieser ketzerischen Hypothese zugrunde. Bislang scheiterte die Theurgie schon allein an der fehlenden Invokationsformel und der Unkenntnis geeigneter Paraphernalia.

Als ketzerisch eingestuft werden muss die Hypothese, es sei möglich, **karmale Untote** zu erheben, die jüngst im Spiegel der Schwarzmagie von Magister magnus **Pôlberra** von der Dunklen Halle der Geister in Brabak publiziert wurde. Er stützt sich auf die Analyse eines bosparanischen Magiers, der einen Waldmenschenkult bei der Erhebung von Untoten beobachtete und dabei keinerlei astrales Wirken feststellen konnte. Außerdem führt er Überlieferungen der Urtulamiden an, nach denen es einen Totenkult gab, dessen Priester ebenfalls die Toten wandeln lassen konnten. Ob Pôlberra tatsächlich diesen fragwürdigen Quellen vertraut oder nur die Boronkirche provozieren will, ist jedoch unklar.

Deutlich weniger provokant ist die Erforschung des **Schamanismus**, der sich sowohl bei menschlichen Kulturen mit animistischem Weltbild findet, die die Mächte der Natur und der Geisterwelt verehren, als auch bei Schwarz- und Rotpelzen. Durch **Xaron Mendurian** von *Punins* (siehe Seite 112) Veröffentlichungen zur Schamanismusforschung wurde die alte Annahme angegriffen, dass Schamanismus eine Form der Magieanwendung sei. Bei einigen Schamanen wurde eindeutig nachgewiesen, dass sie keine astralen Kräfte einsetzten, weshalb davon ausgegangen werden muss, dass diese tatsächlich über eine Form karmaler Kraft verfügen. Für unkundige Beobachter kommt es aber auch leicht zu einer Verwechslung mit den – durchaus magisch begabten – Animisten, die ebenfalls in jenen Stammeskulturen zu finden sind. Inspiriert von diesem Gedanken gehen einige Magier der Halle des Quecksilbers in letzter Zeit den Geheimnissen des Schamanismus der Goblins auf die Spur. Mit dem Wirken orkischer Tairachschamanen hat sich hingegen **Ariana Melethaniem** (siehe Seite 112) beschäftigt, jedoch ohne ihre Erkenntnisse zu veröffentlichen.

Entwicklung neuer Zauber und Rituale

Die Königsdisziplin der Metamagie (bosp.: *Magica theoretica*) ist die Entwicklung eines neuen Zaubers. Eine Möglichkeit hierfür ist die **Cantus-Synthese**, bei der in der Zauberwerkstatt zwei (oder mehr) Zauber zu einem neuen Zauber kombiniert werden. **Methelessa ya Comari**, Spektabilität der Schule des Seienden Scheins in Zorgan, die bereits mehrere Zauber entwickelt hat, forscht seit Jahren an einem Illusionszauber, der alle Sinne



zugleich narrt. Auch am Institut der Arkanen Analysen und an der Akademie der Hohen Magie forscht man in diesem Zweig. Jüngst gelang dem Puniner Magus **Dracon Sturmfels von Punin** die Synthese von INVERCANO und GARDIANUM.

Eine andere Methode ist die *Metaphorische Transition*, bei der die Wirkung eines Zaubers auf ein anderes Merkmal übertragen wird. So forscht Dracon Sturmfels von Punin derzeit an der Kreation des TEMPORALBANN, bei der die antimagische Wirkung anderer Bannformeln auf die Matrices temporalmagischer Zauber übertragen werden soll. Die Entwicklung der Thesis für die Erschaffung von Fließsandgolemiden, die **Hasrabal ben Yakuban** (siehe Seite 106) gelungen ist, zählt ebenfalls in den Bereich metaphorischer Transitionen.

Eine nur etwas simplere, aber gleichwohl ruhmversprechende Form der Forschung in diesem Bereich ist die Überführung von Zaubern aus fremden Traditionen in den Kanon der Gildenmagie. Von druidischen Geheimnissen der Einflusszauberei bis zur hexischen Meisterschaft im magischen Umgang mit Giften gibt es viele Zauberkünste, die die Gildenmagie gerne ihr eigen nennen würde.

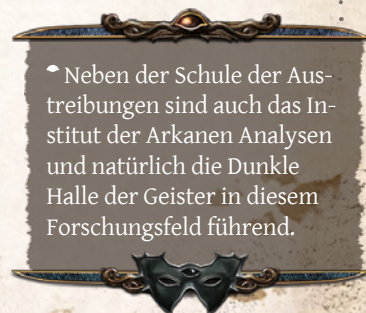
Forschung am Rande der Weißen Gilde

Im Vergleich zu den anderen beiden Gilden wird an den Akademien des Bunds des Weißen Pentagramms relativ wenig geforscht. Bei manchem Forschungsprojekt der Weißmagier scheinen die moralischen Ansprüche jedoch etwas aufgeweicht.

So widmet man sich an der Schule der Austreibungen zu Perricum der Deskriptiven Heptasphairistik[•], also der Klassifikation und Ordnung der Dämonen und dem Studium geeigneter Paraphernalia. Zielsetzung der maßgeblich von **Selara Moriani** (siehe Seite 110) vorangetriebenen Forschung ist, die Diener der Niederhöllen besser bekämpfen zu können, doch dass auf dem Weg dieser Erkenntnis auch Dämonen beschworen und indizierte Bücher gelesen werden müssen, ist die andere Seite der Medaille. Daher werden in Perricum und auch an den kämpferischen Schulen zu Gareth häufig Dispense ausgesprochen, die das Üben und Ausprobieren erlauben. Durch die Kämpfe mit den Schwarzen Landen existiert zudem viel entsprechendes Material.

An der Akademie Schwert und Stab forscht man

• Neben der Schule der Austreibungen sind auch das Institut der Arkanen Analysen und natürlich die Dunkle Halle der Geister in diesem Forschungsfeld führend.



danach, die Kraft des KULMINATIO besser zu verstehen, um sich davor zu schützen. An der Vorhalle des Sieges zu Mendena, der aufgelösten Magierakademie des Heptarchen ☼ *Helme Haffax* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 228), war es gelungen, den KULMINATIO so zu modifizieren, dass er von Ziel zu Ziel springen kann, sofern die Ziele Metallrüstungen tragen. Da es den Garethern bislang nicht gelungen ist, die Ergebnisse der Mendener zu reproduzieren, hat ☼ *Saldor Foslari* (siehe Seite 104) die *Pfeile des Lichts* (siehe Seite 86) auf überlebende Magister der Akademie angesetzt, von denen er sich (vor ihrer Verurteilung) das notwendige Wissen erhofft. Daneben forscht die Akademie auch an weiteren Wegen, Magie auf dem Schlachtfeld effizienter einzusetzen.

Um Erkenntnisse zu gewinnen, die bei der Behandlung von Erkrankten oder Verletzten helfen, führt das Anatomische Institut zu Vinsalt auch Experimente an Leichen durch, was zu einem schwierigen Verhältnis mit der Boronkirche geführt hat.

Weitere ausgewählte Forschungsfelder

Haut zu Pelz: Geheimes Forschungsprojekt der Akademie der Verformungen zu Lowangen und des ODL (siehe Seite 83) zur Infiltration der Schwarzpelze durch Modifikation des SALANDER in Kombination mit Verwandlungstränken; Koryphäe: ☼ *Salix Horrigan* (siehe Seite 111)

Arkane Rekonstruktion: Wiederentdeckung vergessener Zauber, Rituale und Zauberzeichen der Vergangenheit; Zentren: Konzil der Elemente (Elementarmagie), Akademie des Magischen Wissens (Magie zu Zeiten Bosparans), Drachenei-Akademie (Arkanoglyphen, Bastrabuns Bann), Halle des Windes (Runenmagie), Akademie von Licht und Dunkelheit (Ahnenzeichen), Akademie der Herrschaft (Magie der Kophtanim); Koryphäen: ☼ *Khadil Okharim* (siehe Seite 111), ☼ *Yolande II. Kasmyrin* (siehe Seite 111), ☼ *Froedi Friggbaersson* (Halle des Windes)

Originäre Spruchtransition: Erforschung anderer Traditionen und Überführung von Fremdzubern in die gildenmagische Tradition; Zentren: Institut der Arkanen Analysen (Hexische Heilkunst), Seminar der Verständigung und Schule des Direkten Weges (Zauberei der Elfen); Schule der Variablen Form (Kristallomantie der Achaz, De-Borbaradianisierung), Akademie der Hohen Magie (Vergleichende Zauberei von Hexen und Druiden); Koryphäen: ☼ *Xaron Mendurian von Punin* (siehe Seite 112), ☼ *Karjunon Silberbraue* (Schule der Variablen Form), ☼ *Sholvar von Punin* (Akademie der Hohen Magie), ☼ *Santassa sala Rashim* (ehem. Gastforscherin am Institut der Arkanen Analysen)

Explorative Limbologie: Erforschung des Limbus und Entwicklung von Schutzmöglichkeiten bei Limbusreisen; Akademie der Hohen Magie (Antimagische Transition im Limbus), Institut der Arkanen Analysen, Schule der Hellsicht; Koryphäen: ☼ *Aleya Ambareth* (Schule der Hellsicht), ☼ *Firunwin Wulfinen* (Akademie der Hohen

Magie), ☼ *Taphîrel ar'Ralahan* (Magierturm bei Vallusa), ☼ *Taranion Tagenion* (Institut der Arkanen Analysen)

Gildenmagische Zaubерlieder: ☼ *Eslam von Wagenhalt* (OCR, siehe Seite 88) beherrscht die heute sonst nicht mehr bekannten Zaubерlieder der Gildenmagier. Er selbst hat zwar bisher keine Anstalten gemacht, dieses Wissen weiterzugeben, interessierte Magier könnten bei ehrlichem Interesse und ausdauerndem Appellieren ihn seine Haltung aber eventuell überdenken lassen.

Forschende Helden

Spielermagier sind häufig auf Abenteuer und stoßen so als erste auf magische Phänomene oder Hinterlassenschaften – entweder gezielt, weil eine Expedition bereits den Abenteueraufhänger bildet, oder zufällig bei Recherchen oder dem Erkunden einer Ruine.

Das Auffinden alter **magischer Objekte**, seien es hochelfische Artefakte, alhanische Zauberzeichen, Hinterlassenschaften der Magiermogule oder Relikte vergangener Hochkulturen, bietet die Möglichkeit, durch deren Erforschung als ihr Wiederentdecker in die aventurische Geschichte einzugehen.

Das Erleben magischer Phänomene bspw. im Rahmen des Karmakorthäons macht Spielermagier nicht nur zu gefragten Gesprächspartnern für andere Forscher, sondern kann den Wunsch wecken, diese Phänomene zu ergründen, was ein Aufhänger für weitere Abenteuer sein kann.

Schritte und Hindernisse forschender Heldenmagier

- ☞ Einen Geldgeber zu finden, kann ein Abenteuer für sich darstellen. Ob Akademie, Gilde oder wohlhabender Mäzen – meist werden Gegenleistungen erwartet.
- ☞ Die Recherche in Bibliotheken kann ebenfalls schwierig sein, z. B. wenn dazu seltene oder indizierte Werke notwendig sind, die der Bibliothekar nicht herausgeben will.
- ☞ Für praktisch veranlagte Magier bietet sich eine Zusammenarbeit an: Während der Spielermagier die Feldforschung übernimmt, analysiert ein Theoretiker die geborgenen Fundstücke.
- ☞ Die Korrespondenz mit oder das Aufsuchen von Experten mag zu einer kollegialen Freundschaft oder erbitterten Konkurrenz führen.
- ☞ Konkurrenten schrecken nicht davor zurück, die Forschung zu behindern. Üble Nachrede, Sabotage oder gar Diebstähle müssen verhindert (oder selbst verübt) werden.
- ☞ Ergebnisse sollen auch veröffentlicht werden. Artikel in einem Fachperiodikum wie dem Salamander zu platzieren oder die Einladung zu einer Demonstration vor Fachpublikum zu erhalten, benötigt wissenschaftliche Reputation, gute Argumente oder Geld. Andererseits mag dies der Grundstein zur Erlangung der Maguswürde oder eines eigenen Lehrstuhls sein.

GILDENMAGISCHE ORDEN



»[...] Zu diesem Zwecke haben sich die Magier im Laufe der Jahrhunderte in den unterschiedlichsten Orden und Bündnissen zusammengeschlossen, welche zum Teil auf ganz ähnliche Weise arbeiten wie die Agentur. Sie stellen nicht zu unterschätzende Ressourcen für die Informationsbeschaffung dar, auf die, wenn es der Erfüllung einer Mission dienlich ist, zurückgegriffen werden sollte.

Mit manchen von ihnen fällt die Kooperation leicht, kann die Agentur sich doch auf Amtshilfe, das Reich oder dergleichen berufen. Bei anderen sind, je nach Lage und Auftrag, robustere Methoden erforderlich, i. d. R. gemäß Einsatzprotokoll 138f. Von den dem Bund des Weißen Pentagramms unterstellten Orden bereiten am ehesten die Pfeile des Lichts (PDL, intern) sowie die fanatischen Rohalswächter (OCR) Probleme. Beide verfügen allerdings über unersetzliche Fähigkeiten bei der Bekämpfung dunkler Zauberei.

Die Anconiter (FCA) verstehen sich auf die Heilkunst, die Mephiliten (OM) auf das Aufspüren Magiebegabter und der Orden der Schlange der Erkenntnis (SHI) auf das Sammeln von Wissen.

In der Großen Grauen Gilde des Geistes erfüllt der Ordo Defensores Lecturia (ODL) die Funktion des kämpfenden Arms der Gilde und entsendet die sogenannten Grauen Garden. Der Orden vom Pentagramm zu Vinsalt (OPV) wiederum versteht sich exzellent auf die Kunst der Nachrichtenübermittlung und der dazugehörigen Kryptographie.

Die Bruderschaft der Wissenden genannte Schwarze Gilde unterhält offiziell keine eignen Orden, sind ihre Mitglieder doch viel stärker individualistisch geprägt und scharen sich daher eher um eine bestimmte Persönlichkeit oder zu einem bestimmten Zweck zusammen. Als Beispiele seien hier der Bund der Schatten oder das Kabinett der Herrschaft genannt. Gerade hier, in den Tulamidenlanden, sollte außerdem ein weiteres besonderes Augenmerk den unzähligen Qabalyim gelten, mysteriösen Geheimbünden mit den unterschiedlichsten Plänen und Zielen. Stärkere Aufklärung diesbezüglich wird dringend empfohlen.

Muss schließen, die versammelte Magierschaft gerät in Aufruhr ...

Zweiter Eintrag am Abend desselben Tages:

Anscheinend wurde heute ein Geschenk vom Grauen Räblein (s. Akte NHM-LXXXIV, Chiffre Kettenhemd) überbracht ...«

—aus den KGIA-Dossiers zum Allaventurischen Konvent der Magie, zusammengestellt von Agent Siebenstreich, Khunchom, 1041 BF



Nachfolgend werden einige Orden beschrieben, in denen sich die Gildenmagier im Laufe der Jahrhunderte zusätzlich zur Mitgliedschaft in der Weißen, Grauen oder Schwarzen Gilde organisiert haben. Viele dieser Orden stehen einer der Gilden nahe, wurden direkt von ihr gegründet oder stellen mitunter sogar ihr offizielles Organ für einen bestimmten Aufgabebereich dar.

Andere Vereinigungen sind eher mit der Kirche der Göttin Hesinde assoziiert, und bei den vor allem im tulamidischen Raum häufig zu findenden Qabalyim handelt es sich um echte Geheimbünde: verdeckt operierend, jedes Mitglied ein Zauberkundiger und mit weitreichenden

Plänen und Zielen – natürlich nur, wenn man den Verschwörungstheorien Glauben schenkt.

Hinter vorgehaltener Hand sprechen die Gelehrten Aventuriens darüber hinaus über den Orden der Menacoriten, eine mächtige Vereinigung Magiekundiger, die den Geschichten zufolge den Limbus schützen sollen. Gemeinhin wird diese Vereinigung jedoch als Märchen abgetan (☛ 179).

Zur besseren Übersichtlichkeit und schnelleren Nutzbarkeit gibt es für jeden Orden einen Infokasten, in dem tabellarisch die wichtigsten Punkte aufgelistet sind. Abgerundet wird das Ganze durch das Ordenssymbol oder -wappen, soweit vorhanden.

Anconiter (FCA)

Vollständiger Name: Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiis

Standort: Salza, Albenhus, Donnerbach, Baburin

Verbreitung: überall, besonders Nordaventurien

Gründung: 625 BF

Anzahl der Mitglieder: etwa 150

Leiter: vier Großmeister der jeweiligen Ordensstandorte

Namhafte Mitglieder:  Egtor von Vinsalt (Vorsteher des Albenhuser Ordenshauses),  Rondraja Ma'nandrah,  Gishlaine Salvian (Großmeisterin in Baburin)

Kurzcharakteristik: tolerante reisende Heiler, die sich auch der Erforschung und Erprobung neuer Behandlungsmethoden widmen

Agenda: Heilung von Krankheiten, Fortschritte in der magischen und profanen Heilkunst

Reputation: ansehnlich

Besonderheit: Produktion gesundheitsbezogener Druckschriften, viele Peraine-Akoluthen im Orden

Bei der Bevölkerung sind die in grüne Kutten gekleideten Ordensmitglieder als aufopferungsvolle Heiler gern gesehen. Von ihren vier Ordenshäusern ziehen die Anconiter über den gesamten Kontinent, um sich den Leiden und Gebrechen eines jeden anzunehmen, der ihre Hilfe benötigt. Dabei kann man sie sowohl im Lazarett an der Front als auch in der Stube einer Bauernfamilie antreffen.

Ein Anconiter schreckt auch vor unkonventionellen Behandlungsmethoden nicht zurück und zögert selten, im Zweifel auch den Rat von Elfen oder Hexen einzuholen. Denn die Ordensmitglieder versuchen im Zuge ihrer Arbeit stets, neue Heilmethoden zu entwickeln, auch wenn letzteres bedeutet, manchmal zu bisher unerprobten Praktiken zu greifen, um ein Leben retten zu können. Dementsprechend ist ihr Ansehen innerhalb der Weißen Gilde, aus der sich neben einigen Laien die meisten Anconiter rekrutieren, eher

gering. Zur Perainekirche unterhält der Anconiter-Orden wiederum beste Beziehungen, die sich unter anderem aus ihrem Gründungsmythos erklären: Der Magier *Anconius* von *Baburin* rief den Orden nach seiner eigenen Genesung durch ein Perainewunder ins Leben. Die Aufteilung in vier Ordenshäuser entwickelte sich jedoch erst nach *Anconius'* Tod. Der Magierstab des Ordensgründers wird seither wie eine Reliquie abwechselnd in den vier Ordenshäusern verwahrt. Niemandem ist es bisher gelungen, den Stab erfolgreich zu binden (☛ 176).

Nachdem mithilfe einer Druckerpresse im Ordenshaus von Salza schon seit Jahren erfolgreich gedruckte Gesundheitspamphlete zum Schutz vor Seuchen und Krankheiten unters Volk gebracht werden, strebt man neuerdings danach, diese Tradition bald an allen Standorten zu etablieren.



»Wenn uns ein Anconiter auf unserer Reise begegnet, lasst uns Peraine preisen und im nächsten Tempel die Opferschale füllen. Die Mitglieder des Ordens des heiligen Anconius dienen nicht nur Hesinde, sondern haben sich gleichfalls meiner Göttin verschrieben. Nie werdet ihr hilfsbereiteren Gildenmagiern begegnen.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Man sollte jedoch nicht annehmen, dass die Anconiter nur herumreisende Heilmagier sind, die für eine Spende kleine Blessuren heilen. Sie sind vor allem profunde Kenner aventurischer Krankheiten und forschen auch nach neuen Heilmitteln.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Bund der Schatten (Schatten)

Vollständiger Name: Bund der Schatten
Standort: Fasar (bis 1044 BF), aktuell unbekannt

Verbreitung: überall, aber selten öffentlich

Gründung: 1017 BF (Neugründung)

Anzahl der Mitglieder: unter 20

Leiter: unbekannter Sharuch (Urtulamida: Hochmeister)

Namhafte Mitglieder: keines, die Schatten agieren verdeckt

Kurzcharakteristik: Schwertarm der Schwarzen Gilde mit dem Ruf magischer Meuchelmörder

Agenda: Bekämpfung der Feinde der Schwarzen Gilde

Reputation: eher gefürchtet als respektiert, zuletzt wenig beachtet

Besonderheit: innerhalb der eigenen Gilde umstrittener Orden, der zuletzt Spielball von Machtkämpfen wurde



»Die Schatten sind nicht besser als die, die sie jagen. Dieser Orden ist nichts anderes als eine Meuchlertruppe von Savertins Gnaden!«

—Saldor Foslarin, Convocatus primus der Weißen Gilde



Die Schatten sind ein Geheimbund der Schwarzen Gilde, der skrupellos und unter Missachtung weltlicher Herrschaftsbereiche Jagd auf die Feinde der Bruderschaft der Wissenden macht. Seine Mitglieder nehmen gezielte

Tötungen vor, sammeln Informationen oder manipulieren Beweise. Dabei agiert ihr Oberhaupt, das den Titel *Sharuch* trägt, in der Regel ohne Wissen des Consilium Sinistrae, was dem Bund der Schatten auch in den Augen vieler Schwarzmagier Kritik und Ablehnung einbringt.

Der ursprünglich aus urtulamidischer Zeit stammende Orden wurde von  *Salpikon Savartin* (siehe Seite 104) im Zuge von Borbarads Rückkehr (siehe Seite 124) wieder ins Leben gerufen, um dem Dämonenmeister Paroli bieten zu können. Durch Verrat scheiterte das Vorhaben und die Hälfte der Mitglieder verlor ihr Leben. Ein weiterer Rückschlag ereignete sich 1034 BF, als es  *Oswyn Puschinske* durch eine Intrige gelang, das Consilium Sinistrae davon zu überzeugen, dem Convocatus primus die Kontrolle über die Schatten zu entreißen und den Ordenssitz von Mirham nach Fasar zu verlegen. 1044 BF jedoch kam es zu einer seltenen Zusammenarbeit der beiden mächtigsten Männer der Schwarzen Gilde: *Salpikon Savartin* und  *Thomeg Atherion* (siehe Seite 107) ließen das Puschinske nahestehende Oberhaupt der Schatten töten und einigten sich auf einen Nachfolger ( 176), der nur den beiden bekannt ist. Bei den anderen Mitgliedern der Gilde hat der Alleingang der beiden mächtigen Magier zu heftigen Protesten geführt.  *Demelioë Nandoniella Terbysio*, die kürzlich verstorbene ehemalige Spektabilität der Dunklen Halle der Geister, hatte bereits eine Neuwahl des Convocatus primus gefordert, konnte sich damit aber nicht durchsetzen.

Draconiter

Vollständiger Name: Sacer Ordo Draconis (SOD), Heiliger Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde

Standort: Thegûn (Haupthaus Oktogon); Erzhorste: Burg Drachenhaupt, Gareth, Festum, Khunchom, Salza; Horte: Al'Anfa, Baburin, Donnerbach, Drachenblick (verhehlt), Kuslik, Leuwensteyn, Mendena, Moosgrund, Perricum, Punin, Rommilys, Umtoste Konklave (verborgen)

Verbreitung: alle zwölfgöttlichen Lande, auf Expeditionen darüber hinaus

Gründung: 1011 BF



Anzahl der Mitglieder: um 250

Leiter: Abtprimas  *Erechthon*

Namhafte Mitglieder: Erzäbte:  *Canyraith* von der Lohe,  *Fabius Toren*,  *Finandenia del Maricelle*,  *Eno Kariolinnen*,  *Kerime al'Kadim*,  *Thancilla Drachentochter*,  *Wulfhelm Tannhauser*

Kurzcharakteristik: Kirchenorden, der sich dem Sammeln, Bewahren und Verbreiten von Wissen, Förderung des Zwölfgötterglaubens sowie der Bestrafung des Missbrauchs von Hesindes Gaben verschrieben hat

Agenda: sieht sich als handelndes Organ der Hesindekirche, der



gefährliches Wissen birgt, in seinen Horten bewahrt und gegen Feinde der Kirche vorgeht

Reputation: hoch, gute Verbindungen zur Weißen und Grauen Gilde

Besonderheit: besteht aus drei Zweigen, dem sakralen (geweihten), arkanen (der aus hesindenahen Magiern besteht) und profanen Zweig; alle Mitglieder tragen eine geweihte Basiliskenzunge

Nach zehnjähriger Suche bargen sechs Hesindege-weihte die Tafel der Heiligen Canyzeth, eines der höchsten Artefakte Hesindes, nachdem sie in den Wirren der Magierkriege verlorengegangen war. Die Tafel birgt die Gebote der Göttin und stellt gewissermaßen das Fundament dar, auf dem der Orden gegründet wurde. Noch heute wird die Tafel im Tempel des Oktogon verwahrt. Die Draconiter sehen sich in der Tradition älterer Orden, die bis in die Zeit der Drachen zurückreichen. Sie wuchsen schnell und gliedern sich in Zirkel, denen ein Erzabt als Leiter eines Erzhortes vorsteht. Ihnen zugeordnet sind die örtlichen Horte und Niederlassungen. Während die höchsten Ämter allein Geweihten offenstehen, können die übrigen von allen Mitgliedern ausgefüllt werden. Die Zirkel genießen hohe Unabhängigkeit und werden aus dem Oktogon vom Abtprimas geleitet.

Im Kampf gegen Borbarad und seine Nachfolger zahlten sie einen hohen Blutzoll und wachsen seitdem langsam wieder. Bekannt sind sie neben dem Kampf gegen Dämonenpaktierer für das Bergen und Sichern machtvoller Artefakte sowie für die Organisation und Teilnahme an Expeditionen. Der Orden sieht sich als Mittler zwischen den Strömungen seiner Kirche. In der Obhut des Ordens befindet sich die angeblich von Rohal geschaffene *Sphäre der Mada*, ein Rotes Auge.

Die Grauen Stäbe (ODL)

Vollständiger Name: Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perrium (Ordo Defensores Lecturia)

Standort: Anchopal, Lowangen, Neetha, Vallusa

Verbreitung: überall

Gründung: 593 BF

Anzahl der Mitglieder: etwa 700

Leiter: Amt des Hochmeisters vakant, Großmeister:  Farredeon ibn Aylanora (Anchopal),  Llezean von Yyoffrynn-Thama (Vallusa),  Celissa ash Manek (Neetha),  Barngrim Radobrecht (Lowangen)

Namhafte Mitglieder:  Tarlisin von Borbra (verschollener Hochmeister)



Kurzcharakteristik: militärischer Orden der Grauen Gilde

Agenda: Schutz von Lehre und Forschung

Reputation: respektiert und gefürchtet, weit bekannt

Besonderheit: nehmen auch Nichtmagier oder Magiekundige anderer Traditionen auf, Großmeister führen die vier Rohalsstäbe

Der Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perrium hat sich von den Wächtern Rohals abgespalten. Seine Aufgabe besteht darin, die Akademien und Angehörigen der Grauen

Gilde zu verteidigen. Hierzu zählt der Schutz der akademischen Lehre und Forschung vor fanatischen Götterdienern, feudaler Willkür, schwarzmagischen Mächten oder auch Sabotage, Spionage und Verrat. Die meisten Ordensmitglieder sind im Waffenhandwerk ebenso geschult wie in der Magiekunde. Viele Graumagier dienen dem Orden nach ihrem Abschluss für einige Jahre.

Angeleitet wird der Orden von den vier Großmeistern, die eigentlich einem Hochmeister unterstehen. Diese Position ist jedoch seit dem Verschwinden des letzten – und einzigen – Hochmeisters *Tarlisin von Borbra* vakant. Darüber hinaus gibt es verschiedene Ämter wie etwa den *Kammerherrn*, der für die Führung von Haus und Kasse verantwortlich ist oder den *Justitiar*, der für die Abwehr von Spionage und Fragen der Justiz zuständig ist. Die Ordensmitglieder agieren in sogenannten Grauen Garden, Kleingruppen, die aus drei bis fünf Streitern bestehen und von einem erfahrenen Magier angeführt werden. Die Tracht der Grauen Stäbe ist aventurienweit bekannt: ein rotes Skapulier über einer grauen Robe sowie eine enganliegende rote Kappe. Ärmel und Säume verdienter Mitglieder sind mit magischen Symbolen aus mondsilbernem Garn bestickt. Nicht selten ergänzen sie ihre Robe durch einen wattierten Waffenrock, wobei sich weltliche Anhänger des Ordens sogar mit Kettenhemd, Schild und Schwert oder anderen Waffen ganz nach ihren individuellen Vorlieben für ihren Dienst rüsten.

Ein Mysterium rankt sich um die bei Perrium liegende Ordenshochburg Al Rakshaz, die im Jahr 1036 BF unter geheimnisvollen Umständen hastig von den Großmeistern des Ordens mithilfe komplexer Zaubersiegelte wurde.



Kabinett der Herrschaft

Vollständiger Name: Kabinett der Herrschaft

Standort: keiner, Treffen sind selten und an wechselnden Orten

Verbreitung: hauptsächlich im Mittelreich

Gründung: 932 BF

Anzahl der Mitglieder: 16

Leiter: unbekannt; Titel: Spiritus Rector

Namhafte Mitglieder:  Oswyn Puschinske

Kurzcharakteristik: Zusammenschluss von Beherrschern, die einer gefühllosen Logik folgend Einfluss zu nehmen versuchen

Agenda: die Menschheit auf den Pfad der Logik führen und bei Misslingen selbst die Kontrolle übernehmen



Reputation: gering (vielerorts gilt das Kabinett nur als Mythos)

Besonderheit: Das Kabinett steht auch Mitgliedern anderer Zauberbertraditionen offen, solange sie fachlich geeignet sind, über einen starken Willen verfügen und die Philosophie des Kabinetts teilen.

Das Kabinett der Herrschaft wurde zum Ende der Kaiserlosen Zeiten von dem damals erst 19 Jahre alten Oswyn Puschinske gegründet. Lange war das Kabinett jedoch nicht mehr als eine Diskussionsrunde von vom Leben enttäuschter Beherrscher unterschiedlicher Traditionen, die von einer aventurienweiten Magokratie träumten. Kleinere, kurzfristige Erfolge waren selten und sind heute längst vergessen.

In den Jahren nach Borbarad kam es zu einem Wandel im Kabinett, da sich die radikaleren Mitglieder dem Dämonenmeister angeschlossen hatten und mit ihm oder seinen Erben scheiterten. Innerhalb der Verbliebenen gewann eine Gruppe an Einfluss, die eine magische Kontrolle als *Ultima Ratio*, also letzten Ausweg ansah, der nur in Frage komme, wenn andere Möglichkeiten des Einflusses scheiterten und die das Wohl Vieler in den Fokus ihres Denkens setzten. Doch erst mit dem Tod Oswyns entstand eine Macht-lücke, die ein Mitglied rasch zu nutzen wusste, um das

Kabinett entsprechend auszurichten (☛ 178). Der Prämisse folgend, dass Wissen und Wille der Mitglieder überlegen sind, entscheidet das Kabinett einer gefühllosen Logik folgend, was das Wohl Vieler ist. So dann soll durch Beratung relevanter Personen oder das Anstoßen von Entwicklungen Einfluss genommen werden, um eine Änderung herbeizuführen, die im Sinne des Kabinetts ist – wobei als *Ultima Ratio* das Beherrschen von Entscheidungsträgern als vernünftig angesehen wird.

Ordo Mephalis (OM) ⬠

Vollständiger Name: Orden zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin

Standort: Rommilys (Hauptsitz), Punin (Ordenshaus)

Verbreitung: überall

Gründung: kurz nach den Magierkriegen,

Anzahl der Mitglieder: 50

Leiter: Hochmeister ⬠ Gurvan von Elenvina (siehe Seite 110)

Namhafte Mitglieder: ⬠ Yppolita Dunjasac (Vorsteherin des Ordenshauses in Punin), ⬠ Thallian de Refadeon (ehemaliger Hochmeister)

Kurzcharakteristik: weltoffener Orden auf der Suche nach magisch begabten Kindern

Agenda: Entdeckung und Förderung vielversprechender Schüler für die Akademien der Weißen Gilde

Reputation: ansehnlich

Besonderheit: Konkurrenz mit dem Pentagramm-Orden zu Vinsalt; einzelne Mitglieder als Agenten oder Botenreiter

Einst aus der Abwendung des Puniner Akademieleiters *Mephal von Punin* von der Grauen Gilde entstanden, sind die Mephaliten heute als Akquisoren neuer Eleven für die Akademien der weißen Gilde bekannt.

Für viele Menschen aus dem einfachen Volk ist ein Mephalit zunächst kaum als solcher zu erkennen. Der Orden verzichtet, abgesehen von den Richtlinien des Codex Albyricus, auf eine vorgeschriebene Tracht. Hin und wieder sind Mitglieder sogar in von Pferden gezogenen Wohnwagen unterwegs, mit denen sie auf der Suche nach talentierten Zöglingen durch die Lande reisen.



Bisweilen führt sie diese Aufgabe in abgeschlagene Regionen und einsame Dörfer, deren Bewohner noch nie einem Zauberer begegnet sind. Gerade dann zählt sich die vergleichsweise weltoffene und zugängliche Haltung vieler Mephaliten aus: Denn neben Kenntnissen in Heil- und Hellsichtmagie zeichnet sich ein Ordensmitglied häufig durch Empathie, Geduld und Einfühlungsvermögen aus, was ihm dabei hilft, das Vertrauen von Eltern und Kindern zu gewinnen und eventuellen Aberglauben oder Misstrauen zu umschiffen. Mitunter verbringt ein Mephalit etliche Tage bei einer Familie, bevor er ihr Kind zur nächsten weißmagischen Akademie bringt.

Das Haupthaus des Ordens beherbergt zudem Alchimisten, die hauptsächlich nützliche Tränke und Salben anfertigen und den Mephaliten ihren Ruf als fähige Heilkundige einbringen. Angeblich sollen die Mephaliten jedoch auch einige streng geheime Rezepturen hüten, die noch von Ordensgründer Mephal selbst erschaffen wurden (☛ 177). Vor kurzem trat Thallian de Refadeon aus Altersgründen zurück und übergab sein Amt an den strebsamen Gurvan von Elenvina (siehe Seite 110), bleibt dem Orden aber weiterhin als Mitglied erhalten.



Orden vom Pentagramm zu Vinsalt (OPV, Pentagrammorden) ⬠

Vollständiger Name: Orden vom Pentagramm zu Vinsalt

Standort: Vinsalt (Haupthaus)

Verbreitung: aventurienweit, Niederlassungen an einigen Akademien der Grauen Gilde

Gründung: 22 BF

Anzahl der Mitglieder: 250

Leiter: Erzconsiliatorin ♀ Cysira Landist (*978 BF)

Namhafte Mitglieder: ♂ Drakhard der Geisterschmied (verstorben 64 BF, Ordensgründer), ♀ Gerbaljin von Tuzak (*982 BF, Consiliator)

Kurzcharakteristik: Boten- und Geheimdienst der Grauen Gilde, Talentsucher

Agenda: Übermittlung von Nachrichten innerhalb der grauen Gilde

Reputation: unter Gildenmagiern beachtlich, ansonsten gering

Besonderheit: entstand aus einem Kreis von Drakhards Schülern

Der Orden vom Pentagramm zu Vinsalt wird als der Botendienst der Grauen Gilde angesehen, ist in Wirklichkeit aber mehr als das. Neben der Nachrichtenübermittlung erfüllt er die Aufgaben eines Geheimdienstes und trifft die Vorauswahl neuer Talente für die Graue Gilde. Die Mitglieder ziehen auf der Suche nach magisch begabten Kindern durch die Lande und stehen damit in direkter Konkurrenz zu den Mephraliten.



Der Pentagrammorden wurde im Jahre 22 BF von Drakhard dem Geisterschmied als *Ordo Pentagrammum Vincitur* (bosp.: Orden vom siegreichen Pentagramm) in den Ruinen Bosparans gegründet. Mit der Erlaubnis Rohals des Weisen wurde er im Jahre 569 BF in Orden vom Pentagramm zu Vinsalt umbenannt. Dort befindet sich auch heute noch das Haupthaus, weitere Niederlassungen bestehen an den Akademien der Grauen Gilde. Er wird seit vielen Jahren von Erzconsiliatorin Cysira Landist geleitet,

sein Wappen ziert ein geflügeltes schwarzes Posthorn mit Pentagramm auf goldenem Grund. Eine einheitliche Ordenstracht gibt es nicht.

Neben Magiekundigen, die die Hälfte aller Mitglieder ausmachen, verrichten auch nicht-magiebegabte Angehörige ihren Dienst, sei es als Botenreiter oder Verschlüsselungskünstler.

Das Hauptgeschäft besteht in der Nachrichtenübermittlung für die Graue Gilde. Zwar steht es jedem außerhalb der Gilde frei, Botendienste zu beauftragen, allerdings werden diese aufgrund der horrenden Preise nur selten in Anspruch genommen. Dabei nutzt der Orden in der Regel zahlreiche Formen der Magie. Die Vielfalt reicht von AXCELERATUS-Stiefeln über eine gründliche TRANSVERSALIS-Ausbildung bis zu CRYPTOGRAPHO-Depeschen und Dschinnenbeschwörung. Selbst der Einsatz von Zauberfledermäusen und das Durchschreiten Dunkler Pforten gehören dazu.

Orden der Pfeile des Lichts (Pfeile des Lichts) ⬠

Vollständiger Name: Orden der Pfeile des Lichts

Standort: Gareth (Hauptsitz)

Verbreitung: Mittelreich, tendenziell aber überall in Aventurien

Gründung: 590 BF

Anzahl der Mitglieder: etwa 24

Leiter: Großmeister ♂ Saldor Fossarin (*592 BF)

Namhafte Mitglieder: ♀ Sagitta da Sambra (*988 BF, Hauptfrau), ♀ Gobert von der Tommel (*989 BF, Heeresoberst), ♂ Lanzelind Heilenhorst (*967 BF, ehem. Hauptfrau, 1021 BF gefallen)



Kurzcharakteristik: kampfbegabte, militärisch disziplinierte Weißmagier, vollstreckendes Organ der Weißen Gilde

Agenda: Verfolgung abtrünniger Magier, Bekämpfung schwarzer Magie

Reputation: zielstrebig, gnadenlos, gründlich

Besonderheit: Die Mitglieder haben einen Dispens zum Führen eines Langschwertes; der Orden hat einen eigenen Sitz im Collegium Canonicum; Zugriff auf zahlreiche Artefakte der Kampf- und Antimagie.



Die Pfeile des Lichts sind das Vollstreckungsorgan des Collegium Canonicum. Sie wurden während der Magierkriege gegründet, um Jagd auf diejenigen zu machen, die sich der Schwarzen Gilde angeschlossen hatten. Der oftmals nur als Pfeile des Lichts bezeichnete Orden existiert bis in die heutige Zeit, sein Aufgabengebiet hat sich kaum geändert. Er untersteht dem Großmeister Saldor Foslarin, der das Tagesgeschäft aber seiner Stellvertreterin, Hauptfrau Sagitta da Sambra, überlässt. Unter ihrer Leitung besteht die wesentliche Aufgabe der zwei Dutzend ausschließlich zur Weißen Gilde gehörenden Mitglieder in der Verfolgung von Delinquenten wegen schwarzer Magie, Häresie oder Gildenverrat. Auch die Untersuchung magischer Phänomene und ihre Neutralisation bei entsprechender Bedrohungslage gehören zum Dienst eines Pfeils des Lichtes.

Die Mitglieder sind oftmals gleichermaßen hochgeachtet wie auch gefürchtet und operieren von Gareth aus in ganz Aventurien, durchaus auch ohne direkte Einwilligung der jeweiligen weltlichen Herrscher. Sie sind berechtigt, ein Langschwert zu führen. Der sichere

Umgang mit selbigem gehört ebenso zu ihrer Ausbildung wie die besondere Schulung des IGNIFAXIUS. Die Ordenstracht besteht aus weißen Roben mit goldenen Sonnenbroschen. Sie tragen den Titel eines *Magisters Luminus i.s.m* und sind berechtigt, an jeder Weißen Akademie zu lehren, wovon aber wenig Gebrauch gemacht wird.

Die Kampfmagier sind für ihre Gründlichkeit, Zielstrebigkeit und Gnadenlosigkeit genauso bekannt wie für ihre Arroganz. Jedes Mitglied muss eine achtjährige harte Ausbildung absolvieren. Nach jedem Jahr ist eine erfolgreiche Zwischenprüfung aus den unterschiedlichsten Bereichen erforderlich, bei der der Anwärter nur einmalig scheitern darf, bevor er die Ausbildung zum Pfeil des Lichtes aufgeben muss.

Die auch als Höllentage bezeichnete Abschlussprüfung der Ausbildung endet mit einem Einsatz während der Namenlosen Tage, an denen der Anwärter komplett auf sich allein gestellt eine Aufgabe zu erfüllen hat. Die Prüfungen finden stets an einem gefährlichen Ort statt, beispielsweise in der Dämonenbrache, dem Umland von Warunk oder der Wüstenei von Dragenfeld.

Orden der Schlange der Erkenntnis (SHI) ☆

Vollständiger Name: Orden der Schlange der Erkenntnis (bosp.: *Societas Hesindiarum Intelligentiae*), auch Gemeinschaft der Hesindianischen Einsicht

Standort: Kuslik (Haupthaus), Methumis, Nostria

Verbreitung: Ordenshäuser an der Westküste, Mitglieder in ganz Aventurien anzutreffen

Gründung: 664 BF

Anzahl der Mitglieder: 100

Leiter: Hochmeisterin 🐍 Hesindiane Gilindor (zugleich Spektabilität der Akademie Methumis)

Namhafte Mitglieder: 🐍 Pernizia Berlinghan von Methumis (ehemalige Hochmeisterin, scheiterte in der Basiliusprüfung 1022 BF, heute Magistra in Methumis)

Kurzcharakteristik: streng zwölgöttergläubiger Orden auf der Suche nach Wissen

Agenda: Suche nach hesindegefälliger Erkenntnis

Reputation: sehr hoch in der Weißen Gilde und der Hesindekirche, öffentlich vielen unbekannt

Besonderheit: nimmt nur Magier der Weißen Gilde mit gutem Leumund auf

Von Beginn an zeichnet sich die Gemeinschaft durch ihren tiefen Glauben an die Herrin Hesinde aus. Dies geht so weit, dass die meisten Mitglieder den Moralcode der Geweihten achten und danach leben. Ihnen wird zudem ein Hang zur Askese und Selbstdisziplin nachgesagt. Bis heute waren alle Hochmeister stets auch Akoluthen der Kirche. Dies und ihre Ordenstracht, ein Kapuzenüberwurf in Grün mit einem gelbem Skapulier über einer weißen Robe, führt dazu, dass sie von der Bevölkerung oftmals sogar für Geweihte der Allweisen gehalten werden. Verstärkt wird dies noch dadurch,



dass Mitglieder immer auch in der Hesindekirche aufsteigen. Die vormalige und seit 1029 BF entrückte Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein ist hierfür wohl das berühmteste Beispiel. Auch der erste Abtprimas Eternenwacht der Draconiter war ein Mitglied des Ordens.

Für eine Gemeinschaft der Weißen Gilde gilt der Orden als sehr offen und den Angehörigen wird große Neugier nachgesagt. Auf der Suche nach Erkenntnis gehen sie große Risiken ein und rüsten oft Expeditionen aus oder schließen sich denen der Draconiter an, mit denen sie eng zusammenarbeiten. Viele Mitglieder gehen fern der Niederlassungen an Akademien oder in der Feldforschung ihren Studien nach. Die eigentlichen Standorte des Ordens verfügen über gut ausgestattete Bibliotheken und stets ein Depositum, in dem wichtige Schriften und Artefakte gesichert werden.



»Die Schlange der Erkenntnis? Was man sich in den Gassen Vinsalts über diesen Magierorden erzählt, klingt viel mehr nach einer Geheimloge. Nach außen hin geben sie sich freundlich, aber sie sollen in Wahrheit nach uralten Geheimnissen aus der Zeit der güldenländischen Einwanderer suchen. Ihr innerer Zirkel soll aus den Nachfahren der ersten Magier bestehen, die Aventurien betreten haben. Sie erforschen die Blutlinien von Zaubererfamilien und wollen eine neue Magierdynastie gründen. Sind nur Gerüchte, aber vielleicht ist was dran!«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Rohalswächter (OCR) ☆

Vollständiger Name: Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen (Ordo Custodum in nomine Rohale)

Standort: Angbar (Hauptsitz), Gareth, Rohalssteg (ehem. Wohnsitz Rohals), Wagenhalt, zahlreiche kleinere Niederlassungen im Mittelreich

Verbreitung: Mittelreich

Gründung: 580 BF (Vorgängerorden), 593/594 BF (Teilung hin zur heutigen Form)

Anzahl der Mitglieder: etwa 100

Leiter: Hochmeister 🐉 Kuniswart vom Reifenwasser (*969 BF, amtiert seit 1021 BF)

Namhafte Mitglieder: 🐉 Eslam von Wagenhalt (*561 BF, lebte lange in einer Globule, Vertreter der Ideale Rohals), 🐉 Tristoban Biret (*990 BF, Vertreter der harten Linie), Coldrahan Honorald (*962 BF, ✖1027 BF, Mitentdecker des INVERCANO), Narehal (*unbekannt, ✖592 BF, mythischer erster Hochmeister)



Kurzcharakteristik: weißmagischer Orden, der sich als Kämpfer wider frevlerische Magie sieht, aktuell im Richtungsstreit zwischen kompromisslosen Gegnern jeglicher Magie außerhalb der Gilden und denjenigen, die mehr Offenheit im Sinne Rohals wünschen

Agenda: Bekämpfung unlauterer Magie

Reputation: umstritten, da oft als zu fanatisch gesehen, aber im Wandel

Besonderheit: Rohalsstab (Magierstab Rohals des Weisen) als Zeichen des Hochmeisters; das Auge des Weisen (Schwarzes Auge Rohals in Rohalssteg); Enigmaion (Artefakt unbekannter Natur,  178); Mitglieder sind nahezu nur Männer, wobei es keine Regel gibt, die Frauen ausschließt

Der Orden wurde ursprünglich auf Anraten Rohals des Weisen als *Orden der Wächter Rohals von den Grauen Stäben* gegründet. Nach einem Streit zwischen dem zweiten

Hochmeister *Ontho Gaschenker* mit seinem Zwillingsbruder *Leibold* über den weiteren Kurs trat letzterer mit den liberalen Anhängern aus und gründete den ODL (siehe Seite 83). Der OCR bildete sich aus den verbliebenen radikaleren Mitgliedern unter dem neuen Namen.

Die Rohalswächter gelten als fanatischer Orden, der jegliche Magie außerhalb der Gilden und auch frevelhafte Magie in den Gilden zum Feindbild hat. Seit der Rückkehr des Rohalsschülers Eslam von Wagenhalt, der 592 BF mit dem Ort Fremmelshof in eine Globule entückt wurde und mit dieser erst 1031 BF zurückkehrte, gibt es eine neue, liberalere Strömung im Orden und Diskussionen über den weiteren Weg sowie eine mögliche Wiederannäherung an den ODL.

Der Orden teilt sich generell in drei Gruppen: die Zirkel der Wissenden (Forschung), der Wehrenden (Kämpfer gegen üble Magie) und der Wachenden (siebenköpfiger Rat, der auch den Hochmeister bestimmt).

Schwesternschaft der Mada

Vollständiger Name: Verschworene Schwesternschaft zur Ehrung und Befreiung der Hesindetochter Mada

Standort: Kuslik (Haupthaus), Anchopal, Brabak, Festum, Gareth, Nostria, Punin, Radoleth (Ausbildungskloster), Zirkel von 3-6 Mitgliedern in horasischen Städten

Verbreitung: Westküste Aventuriens, Liebliches Feld, Almada, Aranien

Gründung: seit 595 BF bekannt

Anzahl der Mitglieder: ca. 200

Leiterin: Erste Schwester der Mada

 Rinaya von Punin

Namhafte Mitglieder:  Lleanne Coulhir,  Aldare Firdayon,  Charine Buccadio



Kurzcharakteristik: Heil- und Forschungsorden mit politischem Interesse

Agenda: vordergründig Hilfe für Mensch und Land sowie Freiheiten für Zauberer, hintergründig Einfluss gewinnen und Mada befreien

Reputation: für Wohltätigkeit geachtet, Machtstreben kritisch gesehen

Besonderheit: nur weibliche Mitglieder

Der Orden verehrt Mada als höchste Heilige Hesindes, die als Erlöserin Magie schenkte, um Menschen Kraft über das eigene Schicksal zu geben und von Praios dafür eingesperrt wurde. Die Befreiung Madas ist das höchste Ziel des Ordens und in ihrem Andenken treten



die Mitglieder Einschränkungen von Magienutzung entgegen.

Die stets weiblichen Mitglieder beschäftigen sich viel mit Heilzauberei, reinigen verseuchte Lande und stehen auch dem einfachen Volk in der Not bei, weshalb sie hochgeachtet sind.

Das Volk nennt sie *Weißer Hexen*, im Orden heißen diese Mitglieder *Gebende Schwestern*. Sie sind meist jüngere Mitglieder, die auch Beziehungen zu Hexenzirkeln pflegen. Als Gegenleistung erwartet der Orden allerdings Gefallen, welche die *Weibenden Schwestern* einfordern und nutzen, um den Einfluss des Ordens auszubauen und dessen tieferen Zielen zu dienen.

Einige *Weibende Schwestern* forschen nach Geheimnissen von Potentaten und Phexgeweihten, um diese öffentlich zu machen oder zu nutzen. Andere erforschen den Mythos Madas, durchforsten Stammbäume nach Erblinien, um die

wiedergeborene Mada (*Maday'kha*) zu finden oder widmen sich der Abschrift von Büchern oder der Kräuterkunde, da der Orden den *Foliant der Kreuterkunde* pflegt.

Die kleinste Fraktion sind die *Sehenden Schwestern*, die ausschließlich nach der *Maday'kha* suchen. Sie verfassen und überbringen verschlüsselte Botschaften, suchen nach Madamanten und unterhalten die Beziehungen zur Schwesternschaft der Wissenden.

Der Orden basiert ursprünglich auf Mondkulten aus dem fernen Myranor. Nach den Magierkriegen etablierte sich der Bund von Hexen, Magierinnen und Hesindegeweihten und trat 595 BF unter ☼ *Hekaschane*, einer Magierin, Hesindegeweihten und Schülerin Niobaras von Anchopal, an die Öffentlichkeit. Die Hexe ☼ *Vaburah* fand 607 BF von Träumen geleitet in nostrischen Wäldern einen Madamanten (♥ 178), der eines der wichtigsten Artefakte des Ordens ist.

Qabalyim ☼

Der Begriff *Qabalya* (Mehrzahl: *Qabalyim*) ist tulamidischen Ursprungs und bezeichnet eine geheime Gemeinschaft. Heute wird der Begriff für die Magierzirkel in Aranien verwendet, die sich nach dem Aranischen Exodus um 595 BF herausgebildet haben. Die Grenze zu älteren Zaubersekten, Geheimlogen jüngerer Ursprungs und Zirkeln außerhalb Araniens ist fließend.

Nach den Verwüstungen durch die Magierkriege blickten die Menschen skeptisch auf die Mitglieder der Großen Magierzunft, insbesondere in Aranien, wo die Zerstörungen besonders schlimm waren. Die meisten Zauberschulen des Landes wurden aufgelöst und die Magier verloren Ansehen und ihren gesonderten Rechtsstatus. Sie wurden von vielen verachtet und von noch mehr Menschen gefürchtet. Einzig der Zauberschule des Seienden Scheins gelang es, davon nicht betroffen zu sein, galten ihre Angehörigen doch schon immer als Unterhalter und Illusionisten – und damit als vergleichsweise friedlich. Die überlebenden Magier flohen zu großen Teilen aus Aranien, einige blieben jedoch und zogen sich in den Untergrund zurück. Sie bildeten kleine Zirkel und widmeten sich weiterhin ihren Forschungen. Da sie jedoch einen schweren Stand hatten, blieben sie im Verborgenen und im Laufe der Zeit wurden die kleinen Zirkel zu mysteriösen Organisationen, über die die meisten Menschen nicht mehr als Gerüchte hörten. Da sich in Aranien bis heute nicht viel am Status der Magier geändert hat, existieren die Qabalyim noch immer im Verborgenen. Anders als viele der gewöhnlichen Magierorden umgibt eine Qabalya immer ein Hauch des Verbotenen und Geheimen. Jeder Uneingeweihte glaubt (meist zu Recht),

dass die Zirkel das Geheimnis zahlreicher Mysterien der Vergangenheit hüten. Die Qabalyim besitzen esoterisches und okkultes Geheimwissen. Dabei kann es sich um Prophezeiungen und kosmologische Aufzeichnungen, längst vergessene Formeln der Alchimie oder Zaubersprüche handeln. Der Großteil der geheimen Lehren ist jedoch weniger unmittelbar nützlich, sondern dient den spirituellen Ritualen der Gemeinschaft.

Die Nachtwinde

Vollständiger Name: Die Nachtwinde

Standort: Fasar, Mendlicum, Palmyrabad, Tuzak, Zorgan

Verbreitung: Aranien, Maraskan und Mhanadistan

Gründung: um 595 BF

Anzahl der Mitglieder: ca. 15 Mitglieder, etwa die fünffache Anzahl an Helfern und Zuträgern, die aber nicht vollständig in die Mysterien eingeweiht sind

Leiter: ☼ Der Nachtwind (ein maraskanisch-aranischer Schreiber der Zorganer Schreiberschule)

Namhafte Mitglieder: ☼ Der Graue (ein Privatsekretär an der Puniner Magierakademie), ☼ Die Alchimistin (eine Magierin und Zauberalchimistin in Mendlicum), ☼ Der Buchhändler (ein Fasarer Buchhändler), ☼ Die Wanderhure (ein bei einer anderen Qabalya eingeschleustes Nachtwind-Mitglied), ☼ Der Priester (ein maraskanischer Praiosgeweihter, der von Tuzak aus die Schritte der Qabalya koordiniert, kein Magier)

Kurzcharakteristik: eine Qabalya, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Magie zu vernichten (und in Kauf nimmt, sich beim Erreichen des Ziels auch selbst zu richten)



Agenda: die Magie ist ein Übel, welches ausgerottet werden muss

Reputation: Die Qabalya ist außerhalb der Kreise der Geheimlogen fast gänzlich unbekannt. Unter den anderen Qabalyim gilt sie immer als Feind, da sie Zauberer bekämpft, aber sie hat Verbündete bei jenen, die ebenfalls Magie fürchten.

Besonderheit: Die Nachtwinde kennen üblicherweise nicht die Identität der übrigen Mitglieder, sondern nur deren Tarnnamen. Es gibt ein paar Ausnahmen, etwa den Nachtwind und den Priester. Die Struktur der Qabalya ändert sich alle paar Jahre, sodass es für ihre Feinde schwer ist, sie zu enttarnen oder zu unterwandern.

Diese unheimliche Qabalya hat sich der Zerstörung der gefährlichsten Macht ganz Deres gewidmet: der Magie. Die Mitglieder betrachten Mada und die Magie als Gefahr für das Leben selbst und versuchen deshalb, Zauberer zu töten, magische Artefakte zu vernichten und schlussendlich die Magie im Keim zu ersticken. Dass sie sich damit am Ende selbst vernichten müssen, nehmen sie willentlich in Kauf.

Der Anführer der Qabalya wird schlicht der *Nachtwind* genannt. Er koordiniert die Qabalya und erteilt den übrigen Mitgliedern Befehle. Üblicherweise agieren die Mitglieder der Gruppe jedoch selbstständig und werden nur selten von ihrem Anführer für Aufgaben herangezogen. Meist sind die übrigen Nachtwind-Qabalyim in einer Lehrer-Schüler-Beziehung, allein oder in einem kleinen Kreis unterwegs.

Das Symbol der Nachtwinde ist ein Greifvogel aus roten Edelsteinen. Die gewöhnlichen Mitglieder tragen das Symbol aus rotem Karneol, der Anführer zusätzlich einen Saphir als Auge des Tiers.

Die Töchter Niobaras

Vollständiger Name: Die Töchter Niobaras (auch: Prophetinnen der Sterne oder Niobarastöchter)

Standort: Anchopal, Elburum, Palmyrabad, Zorgan

Verbreitung: Aranien und Gorien

Gründung: um 593 BF

Anzahl der Mitglieder: ca. 25 Niobarastöchter und etwa die gleiche Anzahl an Helferinnen und Zuträgerinnen

Leiter: der Rat der 7 Sternenschwestern, ein Gremium der erfahrensten Mitglieder

Namhafte Mitglieder: ♀ Seleminscha saba Khorenis (einflussreiche Sternenschwester, arbeitet als Sterndeuterin am aranischen Königshof), ♀ Halima saba Tschabdisbey (Sternenschwester, Seleminschas Konkurrentin, möchte jegliche Gefahr für die Töchter oder Niobaras Prophezeiungen ausschalten), ♀ Alljueda Neridasunni (einfaches Mitglied, aber talentiert,

Kurtisane aus Palmyrabad), ♀ Lajella Kalefsunni (einfaches Mitglied, Sterndeuterin in Elburum)

Kurzcharakteristik: eine nur aus Frauen bestehende Qabalya, die sich als Erben der Niobara von Anchopal verstehen und deren Prophezeiungen ergründen wollen

Agenda: Die große Sterndeuterin hat uns in ihren Prophezeiungen Hilfestellungen für die Zukunft hinterlassen, wir müssen sie nur enträtseln.

Reputation: Da die Töchter Niobaras ein Geheimbund sind, haben sie keine größere Reputation, allerdings arbeiten viele Mitglieder in angesehenen Berufen am Hof von Adligen oder sind wohlhabend und einflussreich.

Besonderheit: Die Sternenschwestern unterhalten mehrere Observatorien und Bibliotheken, von denen die in Anchopal und Palmyrabad die bedeutendsten sind.

Die Töchter Niobaras sind eine Qabalya, die sich auf die Lehren der genialen Sterndeuterin *Niobara von Anchopal* bezieht. Ihr Ziel ist das Studium der Sterne und ihrer Bahnen sowie das Anfertigen von Horoskopen und Prophezeiungen.

Ihre Erkenntnisse haben sie zudem zu der Überzeugung gebracht, die Zukunft weit besser als alle anderen Sterblichen vorhersehen zu können. Deshalb streben sie danach, die Welt durch subtile Einflussnahme auf unvermeidliche Geschehnisse vorzubereiten.

Wenn sich die Töchter treffen, tragen sie meist ein rituelles, nachtblaues Gewand, das an eine Magierrobe erinnert. Die Anführerinnen der Qabalya sind daran zu erkennen, dass ihre Gewänder zusätzlich angenähte Silberzeichen der Astronomie tragen, die auf dem Gewand wie funkelnde Sterne aussehen. Die Gruppe wird von den *Sternenschwestern* geführt, einem Rat der sieben erfahrensten Mitglieder. Sie entscheiden gemeinschaftlich über jedes Vorgehen der Qabalya. Man wird

eine Sternenschwester auf Lebenszeit, nach dem Tod wählen die übrigen Schwestern ein einfaches Mitglied aus, welches fortan zur Sternenschwester wird. Dabei spielen Erfahrung, aber auch Befähigung und ein von den Sternenschwestern erstelltes Horoskop eine wichtige Rolle.

Als Symbol der Schwestern dient der Kelch, der bei Initiationsriten Verwendung findet und das Schicksal symbolisiert.



Die Erben der Gräber

Vollständiger Name: Die Erben der Gräber

Standort: Baburin, Fasar, Zorgan

Verbreitung: Aranien und Mhanadistan

Gründung: um 900 BF

Anzahl der Mitglieder: ca. 40 Erben der Gräber sowie ihre uneingeweihten Diener

Leiter: Großkoptha ♀ Rafan ibn Hamach (alt und gebrechlich)

Namhafte Mitglieder: ⚔ Nischut al'Korum (Meister der Mysterien, machtgierig, möchte Rafan beerben, hat die meisten Amtsaufgaben des Großkophta übernommen), ⚔ Tamura Mirhabosunya (Ahnende, lasziv-morbide Schönheit, Alchimistin und Wahrsagerin in Zorgan), ⚔ Shadilak saba Shellaq (Erkennende, Spezialistin der Artefaktkunde und alter Götter in Baburin)

Kurzcharakteristik: eine Qabalya, die sich dem Studium der Katakomben, der Vergangenheit und der Nekromantie verschrieben hat

Agenda: Suche nach Artefakten, Mysterien, aber auch nach den Geheimnissen der Nekromantie und Unsterblichkeit

Reputation: In der Öffentlichkeit ist die Qabalya praktisch unbekannt, in den Kreisen der Geheimzirkel genießen ihre Mitglieder den Ruf von Emporkömmlingen und Wichtigtuern, doch man fürchtet auch ihre Macht.

Besonderheit: Die Qabalya ist durch ihre zahlreichen Ausgrabungen und die daraus gewonnenen Schätze sehr reich. Zudem stammen die meisten Mitglieder aus wohlhabenden Familien und können auf Artefakte, Alchimica und andere Ressourcen zurückgreifen.

Die Erben der Gräber sind eine junge Qabalya, die seit etwas mehr als 100 Jahren existiert. Sie hat sich ganz dem Studium und der Erforschung der Labyrinth, Grabanlagen und Katakomben der Vergangenheit verschrieben, um dadurch Wissen und in der Folge Macht zu erlangen. Von ihren Mitgliedern erwarten sie eine Leidenschaft für historische Chroniken und Artefakte und das Streben, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden. Eine ihrer wichtigsten Aktivitäten, neben dem Hüten ihrer Schriftensammlung und dem Bewachen von potenziellen Fundorten, ist daher das Erkunden der Ruinen selbst. Das Oberhaupt der Erben der Gräber ist der *Großkophta*. Zum Großkophta wird man auf Lebenszeit durch den Hohen Rat gewählt. Die Mitglieder des Hohen Rats, deren Zahl nach Eignung bestimmt wird und schwankt, werden von dem Großkophta ernannt. Meist sind es zwischen vier und sieben Mitglieder. Ihre Titel sind sehr prahlerisch, etwa Erzarchivbewahrer, Meister der Mysterien oder Wächter der Erkenntnis. Die übrigen Mitglieder sind streng in drei Stufen der Erkenntnis eingeteilt. Die niedrigste Stufe ist die der *Unwissenden*. Dies sind neue Mitglieder, denen man kaum eines der wichtigeren Geheimnisse anvertraut hat. Die *Ahnenden* wissen etwas mehr. Sobald der Rat glaubt, dass ein Unwissender vertrauenswürdig genug ist, wird er zu einem Ahnenden berufen. Somit ist er nun ein vollwertiges Mitglied, trägt bereits größere Verantwortung und hat Zugang zu den meisten Bibliotheken der Gruppe. Erst nach ein paar Jahren kann man zur Stufe der *Erkennenden* aufsteigen, den Handlangern des Rates.



Als Symbol haben sich die Gründer einen stilisierten Totenkopf erwählt, über dem eine Flamme schwebt (die für Erkenntnis stehen soll). Das Zeichen findet Anwendung, wenn sich die Mitglieder gegenseitig Briefe schreiben, und wird gut versteckt in Ornamenten auf dem Brief verborgen.

Andere Qabalyim

Neben den beschriebenen Qabalyim gibt es wahrscheinlich noch ein weiteres Dutzend dieser geheimen Magiersekten allein in Aranien. Wir beschreiben hier nur einige.

Feqzens Sterne ist eine kleine Qabalya, die aus Schülern und Adepten der Zorganer Magierakademie besteht und nur im Umfeld der Schule wirkt. Bei den Sternen handelt es sich im Grunde um eine Gruppe von magischen Trickbetrügnern.

Deutlich mehr dem klassischen Bild eines geheimen Magierzirkels entspricht die **Renascencia Ultima**. Die Mitglieder ehren die Rituale der Großen Magierzunft und arbeiten daran, die Gilden zu Fall zu bringen und die Ordnung vor den Magierkriegen wiederherzustellen. Abzugrenzen ist sie von den friedlichen Reditariern, einer friedlichen graumagischen Denkrichtung, die offen im Sinne Rohals eine Annäherung aller Gilden anstrebt.

Einige der bekanntesten Qabalyim wurden in den letzten Jahren vernichtet, jedoch sind sie noch heute Stoff für Legenden.

Die **Beni Asharan** waren magische Meuchler, die für Geld Menschen umbrachten. Sie waren Meister der Bewegungsmagie, die Zauber wie den AXCELERATUS und TRANSVERSALIS perfektionierten. Ihr Versteck soll sich im unterirdischen Teil eines Marboklosters befunden haben. Gerüchte besagen, dass es noch einige oder mindestens einen Beni Asharan geben soll (auch bekannt als „Der letzte der Beni Asharan“). Ihr oder sein Ziel ist es, diejenigen zu finden und zu töten, die die Qabalya ausgelöscht haben.

Die **qabalotischen Ilaristen** waren eine Sekte, welche die Geheimhaltungslehre einer Qabalya mit der Weltanschauung einer ilaristischen Sekte verband. Sie wurde zerschlagen und ihre Mitglieder schlossen sich anderen Ilaristengruppen und Qabalyim an. Sie verfügten über große Bibliotheken und okkultes Wissen und waren häufig Ziel von Angriffen anderer Qabalyim. Zwar konnten sie sich lange Zeit ihrer Feinde erwehren, doch man erzählt sich, dass ihre spirituellen Pfade sie innerlich zerrieben und sie sich in mehrere Fraktionen aufgespalten haben.

Der **Zirkel der Schleiereulen** existiert zwar noch, besteht aber nur aus einem bis drei Mitgliedern, die sich dem Ziel verschrieben haben, die beliebte und betörend-gutaussehende Lehrerin (und Ilaristen-Anhängerin) ⚔ Lailalinde Gepertsunya von der Zorganer Magierakademie vor Schaden zu bewahren. Früher umfasste die Qabalya mehr Mitglieder, aber nach und nach wurden sie erwachsen, ihr Interesse an Lailalinde schwand und sie verließen die Zauberschule.

RELIGION & WELTSICHT

»Schon der Begriff »Magierphilosophie« wird oft missverstanden: Weder hat ein Magier sie ersonnen noch folgen ihr alle Magier oder sind gar ihre einzigen Anhänger. Doch nutzt manch verblendeter Praiotenpfaffe die Nennung der Magie als Beweis für das angebliche Übel, das hinter der Theorie stehe, und wirft ihre Anhänger schnell noch mit Dämonendienern und Borbaradianern in einen Topf, so als ob alle Gegner der Götterverehrung unterschiedslos gleich wären. Lasst mich deshalb einige Dinge klarstellen:

Ad primo sind Anhänger der Dämonen noch kläglichler als selbst die fanatischsten Götterdiener. Sie unterwerfen sich Mächten, von denen sie wissen, dass diese ihnen Übles wollen, und die über viel mehr Macht verfügen als wir einfachen Sterblichen. Diese Mächte werden es niemals zulassen, dass diejenigen, die ihnen ihre Seele verpfändet haben, zu wahrer Macht aufsteigen werden.

Ad secundo gilt dies auch für die Plage der Borbaradianer. Blind vor Machtgier nehmen sie das scheinbare Geschenk der Zauberei an, obwohl sie doch wissen sollten, dass es so etwas nicht ohne Gegenleistung gibt. Das Fundament ihrer sogenannten Philosophie bekommt Risse durch eine Selbstlüge, die sie mit markigen Sprüchen über Selbstbestimmung und Stärke zu übertünchen versuchen.

Ad tertio ist Borbarad ein warnendes Beispiel dafür, dass auch die doch angeblich so fehlerlosen und uns wohlgesonnenen Götter dies eben nicht per definitionem sind. Trotz seiner göttlichen Abstammung übersah er die Falle Amazeroths und opferte dazu seine Anhänger in Scharen für den Gewinn von Macht. Auch wenn die Götter uns Sterblichen oft helfen mögen, so sollten wir dennoch bedenken, dass sie weder ohne Fehler sind noch zuvorderst unser Wohlergehen als Ziel haben, sondern am Ende nur ihre eigene Macht – die wir ihnen geben. Ad quarto bedeutet dies schließlich, dass wir nur unserem eigenen Verstand vertrauen können und nur dieser uns zu wahrhaft Großem führen kann. Mit seiner Kraft überzeugen wir andere, und wenn genügend an uns glauben, kann dies in uns selbst die Göttlichkeit entzünden.

Lasst mich dazu Carhelans brillante Thesen aus seiner Philosophia Magica ausführen: [...]

—Magister magnus Aleya Ambareth in einer Erwiderung während der Thorwaler Hesindedispute, 1042 BF



Die Weltsicht der Magier ist nicht per se verschieden von der ihrer nichtmagischen Zeitgenossen. Auch unter ihnen gibt es treue Anhänger der Götter und sogar Geweihte, sie folgen oft den gleichen moralischen Grundsätzen, können aber auch sehr eigene Ansichten entwickeln. Nicht zuletzt die simple Tatsache, dass sie Magier sind und somit ganz andere Lebenserfahrungen machen als die meisten Aventurier, beeinflusst

ihre Perspektive. Insbesondere viele Mitglieder der Schwarzen und einige der Grauen Gilde vertreten sehr individuelle Weltbilder.

In diesem Kapitel geht es auch darum, kulturelle Unterschiede herauszuarbeiten und historische Veränderungen aufzugreifen, die vielleicht noch vergessen scheinen, aber in Zeiten des Sternenfalls jederzeit wieder zurück ins Bewusstsein der Welt dringen können.

Religion

Wie Magier zu den Göttern stehen, hängt stark mit der Gilde zusammen, der sie angehören oder mit der sie sympathisieren.

Die **Weißer Gilde** findet sich ausschließlich in Regionen mit vorherrschendem Zwölfgötterglauben mittelländischer Prägung. Ihre Mitglieder sehen sich (aber auch andere Magiekundige) in der Pflicht, Zauberei nur im Sinne der Götter einzusetzen. Der Codex Albyricus wird in der Regel streng befolgt, Ausnahmen kommen sehr selten vor – bspw. in Norburg, wo man sich auch einmal über eine Regel hinwegsetzt, wenn das für die Heilung eines Patienten nötig ist.

Die **Graue Gilde** ist sehr viel offener: Auch hier gibt es einige, die den Zwölfen nahestehen, diese decken mit ihrem Glauben aber eine größere Bandbreite ab, vom freiheitsliebenden Thorwal bis Fasar mit seinen machtsversessenen Erhabenen. Dazu kommen Anhänger von Rastullah sowie Rur und Gror, aber auch der Einfluss durch druidische, elfische und hexische Weltbilder ist spürbar und selbst Anhänger der die Götter ablehnenden Magierphilosophie sind hier zu finden.

Die **Schwarze Gilde** mit ihren individualistischen Mitgliedern ist ein Sammelbecken für unterschiedlichste Ansichten, die oft kaum mit dem normalen Götterglauben vereinbar sind. Es gibt auch hier Anhänger der Zwölfe, die aber durchaus sehr obskuren Glaubensrichtungen folgen können. Die Mehrheit der Mitglieder sieht die bedingungslose Götterverehrung genauso wie das Paktieren mit Dämonen als unwürdige Kriecherei an.

Einen Sonderfall stellen Magier dar, die sich den Dämonen verschrieben haben. Meist sind sie gildenlos, da ihr Weltbild selbst bei der Schwarzen und Grauen Gilde auf massive Ablehnung stößt.

Da der Zwölfgötterglauben in Aventurien die hauptsächliche Glaubensrichtung darstellt, geht es im nächsten Abschnitt zunächst um seinen Einfluss auf die Magierschaft. Danach folgt der Blick auf weitere verbreitete Kulte und am Ende auf einige obskure Gottheiten, die den meisten Aventuriern unbekannt sein dürften, deren Existenz Magier in ihren Studien aber durchaus entdecken können.

Innerhalb des Zwölfgötterglaubens



»Natürlich verehere ich Hesinde, aber nicht nur. Warum schauen mich hier im Norden immer alle so seltsam an, wenn ich Feqz seinen gerechten Anteil spende? Was kann ich denn dafür, dass euer Bild von ihm so verengt ist, und ihr vergessen habt, dass er auch der Herr der Magie ist?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Die Göttin der Magie im Zwölfgötterglauben, die deshalb unter Magiern traditionell die meiste Verehrung erhält, ist **Hesinde**. Sie gilt als diejenige, die sich nach Madas Frevel (siehe Seite 99) der neu durch die Sphären fließenden Kraft annahm und die weisesten Sterblichen ihren Gebrauch lehrte. Neben der Magie ist auch das Sammeln von Wissen etwas, was Geweihte und Magier eint, und so besitzen die Tempel der Hesinde genau wie die Akademien der Magiergilden Schriftensammlungen. In der Regel können Magier, solange sie nicht Paktierer sind oder einen schlechten Leumund besitzen, damit rechnen, Zugang zu den Bibliotheken der Hesindekirche zu bekommen. Andersherum wird auch Geweihten der Hesinde in der Regel Zutritt zu den Bibliotheken der Magierakademien gewährt. Das heißt allerdings nicht, dass dabei keine Spende oder Gebühr fällig wird, und auch nicht, dass dabei alle Werke zugänglich sind – hier spielen wieder der Leumund und Beziehungen eine wichtige Rolle: Ein Weißmagier wird in Hesindetempeln bessere Chancen haben als ein Schwarzmagier.

Die starke Hesindeverehrung in der Magierschaft zeigt sich ansonsten auch darin, dass eine Weihe für Magier durchaus nichts Ungewöhnliches darstellt und im Hesindeorden der Draconiter (siehe Seite 82) nicht wenige geweihte Magier anzutreffen sind. Im Umfeld der Hesindekirche finden sich im Verborgenen allerdings durchaus auch vereinzelt häretische Strömungen wie die der Ilaristen. Diese Sekte, die einst aus der Hesindekirche verstoßen wurde und lange als ausgelöscht galt, taucht immer wieder in Form einzelner Zirkel auf, in denen ketzerische Thesen, die denen der Magierphilosophie gleichen (siehe Seite 100), verbreitet werden.

Die Verehrung von Hesinde hat ihren Ursprung im tulamidischen Raum, breitete sich später dann aber auch



bei den Gûldenländern aus. Mit dem Silem-Horas-Edikt wurde die Göttin schließlich als Teil der Zwölfe anerkannt, womit ihre aventurienweite Verehrung gestärkt wurde. Gleiches kann man auch für **Phex** bzw. **Feqz** sagen. Im Zwölfgötterglauben verlor der Fuchsgott jedoch einen Teil der Bedeutung, die er bei den Urtulamiden gehabt hatte: Für diese war er nicht nur ihr Hauptgott, sondern noch vor Hesinde auch der Gott der Magie. Auch heutzutage findet sich diese Spielart der Feqz-Verehrung noch in vielen tulamidischen Gegenden, so in Fasar, Thalusa, Khunchom und Rashdul. Für Magier aus diesen Gegenden ist es also durchaus nicht unüblich, dass sie Phex/Feqz auch in Fragen der Magie höher gewichten als Hesinde.

Als Hesindetochter, die von Phex in ihrem himmlischen Kerker bewacht wird, nimmt **Mada** im Zwölfgötterglauben eine zwiespältige Rolle ein. Ihr Auflehnen gegen die Götter wird dabei insbesondere von Weißmagiern als schweres Vergehen gesehen, für das sie ihre gerechte Strafe erhielt. Grau- und Schwarzmagier haben dagegen meist mehr Sympathien für die Bringerin der Magie und sehen ihre Strafe als hart oder sogar als zu hart und ungerecht an. Anhänger letzterer Sichtweise verachten meist diejenigen, die die Magie ob angeblicher Gefahren beschränken wollen, und versuchen oft, Beschränkungen für Magier oder sogar andere Zauberer zu beseitigen. Einige sehnen sich gar danach, Mada wieder zu

befreien. Seit Beginn des Sternenfalls ist zu beobachten, dass Kulte, die Mada verehren, erstarken. Ein Beispiel für eine solche Gruppe ist die *Schwesternschaft der Mada* (siehe Seite 89). Auch die *Sha'ay Mada*, eine Sekte, die die Mondgöttin als Kind des Phex verehrt, gehört dazu. Ihr Zentrum wird in Punin vermutet. Zu ihren Mitgliedern gehören auch Geweihte des Phex und der Hesinde sowie solche, die der Zauberei mächtig sind. Sie suchen nach Madamanten genannten Edelsteinen, von denen sie denken, dass sie Bruchstücke des *Steins der Mada* sind. Angeblich soll die vollständige Wiederherstellung des Steins Mada diese aus ihrem Gefängnis befreien.

Die Verehrung von Mada als *Verdunkelte Mada* oder *Schwarze Mutter* hat auch Einzug in die **Borbaradkirche** gehalten. Sie gilt hier je nach Deutung als Mutter oder auch als Geliebte Borbarads. Dabei wurde die freiheitsliebende Göttin mit ihrem Streben nach Selbstbestimmung auf pervertierte Weise in die „Heiligengeschichte“ um den Sphärenschänder geschrieben und somit instrumentalisiert. Nicht verwechselt werden sollte sie mit der *Dunklen Mutter*. Diese Rolle nimmt Thargunitoth innerhalb der **Jenseitigen Familie** ein, die in den von Galotta geprägten Teilen der Schwarzen Lande präsent ist. In diesem Kult werden Thargunitoth als *Dunkle Mutter*, Agrimoth als *Feuriger Vater*, Amazeroth als *Sehender Sohn* und Charyptoroth als *Tiefe Tochter* verehrt (siehe Seite 98). Sowohl der Glauben an Borbarad und die

Was Mada bei ihrem Frevel genau tat, ist auch unter Gelehrten nicht vollständig geklärt. Viele Gelehrte vertreten die These, dass sie die *Zitadelle der Kraft* zerstört habe. Die Astralenergie sei ursprünglich durch die Zitadelle kontrolliert worden, so wie es bei den sechs Elementen durch ihre Zitadellen heute noch der Fall ist. Dadurch habe es für Sterbliche keine Möglichkeit gegeben, auf die Kraft zuzugreifen – und wenn man weiterdenkt, ohne verfügbare Astralenergie auch nicht auf die anderen Elemente. Die Zerstörung der Zitadelle habe dazu geführt, dass die Astralenergie seitdem frei durch die 3. Sphäre fließen kann, was wiederum die Zauberei und mit dieser auch die Beeinflussung der restlichen Welt ermöglicht habe. Sowohl die Existenz einer ehemaligen Zitadelle der Kraft als auch ihre Zerstörung durch Madas Frevel (siehe Seite 99) sind jedoch nicht gesichert. Es heißt aber, kurz vor Borbarads Niederlage hätten die sogenannten *Gezeichneten* (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 226) einen letzten Dschinn der Magie gesehen, was dafür spräche, dass die Kraft ursprünglich ein Element gewesen ist wie die anderen sechs es heute noch sind. Der Ort, an dem sich die Zitadelle einst befunden haben soll, wird ebenfalls diskutiert. Manche sagen, sie habe in der Gor gestanden, manche vermuten sie im Ehernen Schwert oder gar im Inneren von Dere. Allgemein verspricht man sich große Macht vom Auffinden der Ruine.



Schwarze Mutter wie auch an die Jenseitige Familie ist bei Magiern aus den Schwarzen Landen verbreitet und nicht ungewöhnlich. Hängt ein Magier diesen Kulte jedoch außerhalb der Schwarzen Lande an, wird er dies mit Sicherheit verbergen.

Eine weitere Gottheit mit starker Verehrung unter Magiern ist **Nandus**. Immerhin gilt *Rohal der Weise*, der für viele von ihnen das Vorbild darstellt, als Sohn des Nandus – ebenso wie *Borbarad*, weshalb auch unter dessen Anhängern Nandus Verehrung genießt. Zentren der Nandusverehrung finden sich im Horasreich, in den Stadtstaaten des Südens und in tulamidischen Städten wie Fasar oder Khunchom. Magier, die ihn als Gott ansehen, gehören in der Regel eher zu den Freigeistern, wie man sie bspw. an den Akademien von Thorwal und Belhanka findet. Nandus' wichtigste Aspekte sind Lehre und Forschung, was die Gottheit gerade für die akademisch organisierten Magier interessant macht. So ist die Universität von Al'Anfa und damit auch die dortige Halle der Erleuchtung Nandus gewidmet.

Die Lehren der Nandusgeweihten gelten allerdings nicht selten bei den anderen Kirchen als höchst umstritten, insbesondere da Dogmen der Nanduskirche ein Dorn im Auge sind und so auch Kernaspekte des Glaubens diskutiert werden, was schnell die Anklage der Häresie auf den Plan ruft. Die Offenheit des Denkens unter Nandusanhängern spricht aber Magier an, die ebenfalls Denkverbote ablehnen.

Ein besonderes Spannungsverhältnis besteht zwischen der Magierschaft und der Kirche des **Praios**. Aus Sicht der Diener des Götterfürsten hat Madas Frevel die perfekte Harmonie der Sphären zerstört. Jegliche Zauberei steht zumindest im Verdacht, den Schaden weiter zu verstärken. Deshalb ist die Vermeidung von Magie für Praiosgläubige so wichtig. Die Vehemenz der Magieablehnung in der Kirche hat sich im Laufe der Zeit aber durchaus gewandelt. Waren bis Bosparans Fall selbst magiekundige Horaskaiser zumindest formal sogar Oberhäupter der Praioskirche, änderte sich dies nach dem Fall von Hela-Horas: Der *Codex Raulis* legte die Trennung des weltlichen und des geistlichen Zepfers fest, und keine magiebegabte Person sollte jemals wieder Kaiser werden. Nach den Magierkriegen wurde im *Garethar Pamphlet* (siehe Seite 64) generell die Herrschaft Magiekundiger lokal verboten. Bis in die aventurische Gegenwart lehnte die Praioskirche Magie rundheraus ab. Mit der *Quanionsqueste*, in der das im Jahr des Feuers verschwundene Ewige Licht der Kirche wiedergefunden wurde, setzte ein Reformprozess ein. Magie wird im Prinzip zwar immer noch skeptisch beäugt, doch es wird auch anerkannt, dass es hilfreiche Magie gibt, die zumindest toleriert werden kann und sollte. So ist zumindest Weißmagiern die Zusammenarbeit mit Dienern des Praios ohne andauernde Konflikte möglich, für Grau- und besonders für Schwarzmagier gestaltet sich dies jedoch weiterhin als schwierig bis unmöglich.





Auch andere Kirchen im Zwölfgötterglauben hegen Vorbehalte gegenüber Magiern. Die Kirche des **Ingerimm** lehnt den Einsatz von Magie zur Herstellung von Gegenständen und Artefakten ab. Magier, die Zauberei dafür einsetzen, sieht sie als Betrüger am ehrlichen Handwerk. Auch die zwergische Schwesterkirche des **Angrosch** teilt diese Abneigung, wobei hier die Ablehnung der „Drachenkraft“ durch die Angroschim ebenfalls eine gewichtige Rolle spielt. In der Kirche der **Rondra** ist es vor allem die Strömung der konservativen Honoren, die jeden Einsatz von Magie im Kampf rigoros ablehnt. Auch in der Kirche des **Kor** ist der Einsatz von Magie nicht immer gern gesehen. Im Regelfall wird ein Diener des Herrn der Schlachten darauf verzichten, sich durch Zauber seine Wunden heilen zu lassen, stellen diese doch ein Zeichen seines Dienstes an seinem Herrn dar.

Innerhalb anderer Religionen

Nicht alle Gildenmagier stammen aus Kulturen, die dem klassischen Zwölfgötterglauben anhängen, und selbst die, die das tun, treffen in ihrer Ausbildung durchaus auch auf andere Einflüsse, die ihre eigene Einstellung prägen können.

Die Anhänger **Rastullahs** haben ein zwiespältiges Verhältnis zur Magie. Einerseits wird im 92. und 93. der 99 Gesetze vor der schändlichen Magie der Echsengötter gewarnt, jedoch gilt es durchaus als umstritten, was

dies genau bedeutet. Eine Auslegung sieht darin eine Verurteilung jeglicher Magie durch den Eingott und viele Novadis stehen Zaubernern auch zumindest skeptisch gegenüber. Es gibt aber auch die Auslegung, dass nur die schändliche, echsische Form der Magie abzulehnen sei, was andersherum eine dem Gott gefällige Magie erlaube. Neben den Derwischen, die dieser Lesart nach rastullahgefällige Magie praktizieren, gibt es auch Gildenmagier mit dem Segen Rastullahs: Die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed bildet Magier aus, die sich dem Kampf für die rastullahgefällige Magie, *Sô mash* genannt, und gegen die verhasste echsische Magie, *Lemash* genannt, verschrieben haben. Zur zweiten Zauberschule mit novadischer Prägung hat sich die Pentagramm-Akademie zu Rashdul entwickelt, seit Sultan **Hasrabal ben Yakuban** (siehe Seite 106) die Leitung übernommen hat. Beide Institute gehören der Grauen Gilde an.

Im auf Maraskan verbreiteten Glauben an **Rur und Gror** finden sich auch die Zwölfgötter wieder, wenn auch in einer Form, die den Priestern der Zwölfe als schlimme Verirrung vorkommen mag. Dennoch finden sich viele Parallelen, wie die, dass Praios nach maraskanischem Glauben ebenfalls kein Freund der Magie ist, da sie die Ordnung störe, während Hesinde auch hier als Freundin der Magie gilt. Mit Ausnahmen wird Zauberei jedoch als von Rur vorgesehener Teil der Welt gesehen, der zur Schönheit derselben beiträgt. Nicht darunter fallen aber jegliche Form dämonischen Wirkens, insbesondere die Beschwörung des Siebtsphärischen sowie das Praktizieren von Borbaradianismus und Nekromantie – wer diese Spielarten der Magie betreibt, wird streng verfolgt und bestraft, meist durch eine kompromisslose Hinrichtung. Rur-und-Gror-gläubige Magier sind im Normalfall Abgänger der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda oder der seit einigen Jahren nicht mehr existenten Vorgängerin in Tuzak. Sie sind in der Regel wenig an wissenschaftlicher Forschung, wie viele Maraskaner aber durchaus am philosophischen Diskurs interessiert. In **Thorwal** sehen die Einwohner ihr Leben von schicksalhaften Kräften bestimmt und so ist auch ihre Sicht zur Magie von tiefem Aberglauben geprägt. Dennoch stehen „ihre“ Magier aus Thorwal und Olport hoch im Ansehen. Die Glaubenswelt im Nordwesten ist durchaus vom Zwölfgötterglauben geprägt, doch besinnt man sich stark auf die eigene Geschichte und den Glauben an den Walgott Swafnir. Generell lässt man sich eher nichts von anderen vorschreiben und pflegt ein sehr freiheitliches Miteinander, auch was religiöse und philosophische Meinungen angeht, weshalb bei den Hesindedisputen der Schule der Hellsicht zu Thorwal auch Meinungen geäußert werden können, die woanders zu Tumulten und Verfolgung führen würden. Man sieht es auch an der Runajasko zu Olport, die sich eher aus der Grauen Gilde werfen ließ, als sich deren Forderungen zu beugen. Hier findet man Elfen und Druiden unter den Magistern. Während zweiteres sehr selten ist, kommt ersteres in Nordaventurien öfter vor:

In Gerasim, am Seminar zu Donnerbach um im Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen können Magier intensive Erfahrungen mit der elfischen Weltsicht machen. Dann werden sie mit der Vorstellung konfrontiert, dass die Verehrung personifizierter Götter wesentlich zum Niedergang der Hochelfen beitrug. Stattdessen ehren Elfen die Prinzipien von *Nurti* und *Zerzal*, Entstehen und Vergehen, ohne sie tatsächlich anzubeten.

An offeneren Akademien können Magier zudem mit weiteren Zaubertaditionen in Kontakt kommen und so auch deren Weltsichten kennenlernen. Besonders intensiv ist dabei aber vor allem der Kontakt zu den **Druiden**. Eine Sonderstellung hat hierbei das Konzil der Elemente zu Drakonia, wo Magier und Druiden gemeinsam und gleichberechtigt lehren und lernen. Durch die lange Abgeschiedenheit hat sich die Glaubenswelt der Magier und Druiden vor Ort zu einem Elementarkult entwickelt, in dem der druidische Glaube an die Urmutter **Sumu** mit dem ursprünglichen Götterglauben verschmolzen sind.

Obskure Gottheiten

In der Vergangenheit Aventuriens wurden sehr viel mehr Götter verehrt, als heute noch bekannt sind. Erst das Silem-Horas-Edikt von 98 v. BF führte dazu, dass zumindest in den Landen der Menschen, in denen das Edikt gilt, die Zahl der aktiv verehrten Gottheiten deutlich abnahm. Manche Kulte konnten sich aber im Untergrund halten und gerade die wissbegierigen Magier können zudem bei ihren Forschungen auf Hinterlassenschaften älterer Kulte stoßen, denen sie dann weiter nachgehen. Ob sie dieses Wissen nur als interessante Randnotiz empfinden oder gar nach Wegen suchen, einen neuen Kult zu etablieren, ist vom Einzelfall abhängig. Funde zu solchen Wesenheiten können etwa bei Untersuchungen zu den Dunklen Zeiten, den tulamidischen Kophtanin oder der Magie fremder Völker und Spezies auftreten.

Eine Gottheit, die zu Zeiten des Bosparanischen Reiches noch verehrt wurde, ist **Ojo'Sombri**. Heutzutage gibt es in Aventurien keine Kulte mehr, auf dem Nachbarkontinent Myranor und in der Globule Tharun dagegen schon. Ojo'Sombri's Aspekte, zu denen auch Heimlichkeit und Verborgtheit gehören, können vermuten lassen, dass es sich um eine andere Verehrungsform des Phex handelt, doch hat die Gottheit einige Seiten, die deutlich düsterer als die des Fuchsgottes erscheinen, beispielsweise den Aspekt der Meuchelei. Die Norbarden verehren auch heute noch die

Gottheit **Mokoscha** als Tochter der Hesinde. Wer historische Berichte über das Volk der Al'Hani studiert, aus dem die Norbarden hervorgingen, wird auch Berichte über die Fähigkeiten ihrer Zauberpriesterinnen finden, die der Göttin dienten, und deren heutige Nachfahren die norbardischen Zibiljas sind.

Auch bei den Urtulamiden gibt es verschiedene Gottheiten, deren Hintergrund in heutiger Zeit auch den meisten Gelehrten wenig sagt. Insbesondere in Fasar haben sich einige der Kulte jedoch bis heute gehalten, wenn sie auch oft nur im Geheimen agieren können und viel von ihrem einstigen Wissen verloren haben: Da ist einmal **Anandusha**, der gemeinhin als eine Verehrungsform Nandus' gesehen, allerdings stärker als dieser mit dem Aspekt Macht assoziiert wird. Ihn verehren die *Jünger des Anandusha*, bei denen nicht genau klar ist, wie sie zur eigentlichen Nanduskirche stehen. Ein weiterer Kult verehrt **Bymazar** als skarabäengestaltige Gottheit der Weisheit und des ewigen Lebens. In Quellen wird ihm oder ihr – die Geschlechtsangabe wechselt bisweilen – auch die Magie als Aspekt zugeteilt und die Darstellung zeigt statt eines Skarabäus einen Falken oder eine Mumie. Sein Geschwister ist dem urtulamidischen Glauben nach die Meuchlergottheit **Bylmaresh**, die mit Gift und Heimtücke sowie mit Skorpionen und Spinnen assoziiert wird. Beide sollen Kinder der Gottheit Bylharas sein, die mit Käfern oder Insekten verbunden wird und für Fruchtbarkeit und Heilung steht (☛ 175).

Allgemein blühen verschiedene Dämonenkulte entweder im Verborgenen oder öffentlich in den Ländern, wo die Herrschaft sie gewähren lässt oder sogar aktiv fördert. Ein wichtigstes Beispiel dafür findet sich in Transsylvanien und der Stadt Yol-Ghurmak. Hier wird die **Jenseitige Familie** verehrt, in der Agrimoth als Feuriger Vater, Thargunitoth als Dunkle Mutter, Blakharaz als Sehender Sohn und Charyptoroth als Tiefe Tochter angebetet werden. Daneben steht in diesen Landen meist auch noch zusätzlich die **Borbaradkirche** mit ihrer Hochprophetin

☛ **Azaril Scharlachkraut** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 196), die auch nach Borbarads

Niederlage seine Thesen propagiert und

weiterentwickelt und dabei

ihn als Gott und

verschiedene seiner

Anhänger als Heilige

darstellt. Insbesondere

die weiterhin bestehende

Möglichkeit, als Nichtzauberer

Magie zu erlernen, ist ein

Motivationsgrund, Borbaradianer

zu werden – für Magier fällt

diese Art Verlockung aber natürlich

weg. Borbarad als Sohn

des Nandus, der als Alveranier

des verbotenen Wissens den

Zugang zu lang vergessenen

Weisheiten verspricht, ist da



schon ein überzeugenderer Grund – insbesondere, wenn die eigene Forschung nicht vorankommt oder die Suche nach verschollenen Schriften nicht zum Erfolg führt. Da Borbarad seit seiner Entrückung nicht mehr erreichbar ist, ist die Vermittlung von eigentlich verbotenen

Wissen praktisch nur noch durch **Amazeroth** möglich. In seiner Domäne finden sich am Ende die Seelen der Verzweifelten wieder, die zu Lebzeiten den leichten Weg zum eigentlich schwer erreichbaren Wissen genommen haben.

Philosophie

»Die Kirchen mit ihren Dogmen ... Damit wollen sie uns doch nur am Denken hindern! Wenn die Götter wahr sprechen, dann können unsere Gedankengänge sie doch gar nicht widerlegen, sondern nur ihre unfähigen Diener. Es geht denen doch nur darum, dass sie nicht anerkennen müssen, dass andere mehr wissen als sie!«

—Magister magnus necromantia Pôlbera in einem Vortrag an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, 1020 BF

Madas Frevel und die Schuldfrage

Im Zwölgötterglauben ist das Thema Magie fest mit **Madas Frevel** verbunden. Laut den *Annalen des Götteralters* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 192) ist Mada ein Kind Hesindes mit einem Sterblichen. Selbst in sterblicher Hülle umherwandernd, versuchte sie, das Los aller Sterblichen zu verbessern. Sie flehte die Götter an, den sterblichen Wesen die Kraft zu geben, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Es heißt, Hesinde, Tsa und Phex hätten ihrem Anliegen wohlwollend

gegenüberstanden, doch waren die anderen Götter dagegen und so wurde Mada ihre Bitte nicht gewährt. Sie versuchte schließlich, als sie ihrem Ende entgegensah, in einem letzten Aufbäumen die Sphären zu vereinen, doch war sie zu schwach und erreichte nur, dass die Kraft der Sterne Zutritt zur 3. Sphäre erhielt und so den Sterblichen ein neues Werkzeug zur Verfügung stand: die Astralkraft. Mada wurde von Praios für ihre Tat bestraft und im Mond eingekerkert, der deshalb auch Madamal genannt und von Phex bewacht wird.

Im Kern der Erzählung steckt der Versuch, die Schöpfung gewaltsam zu verändern, was gemeinhin als falsche und gefährliche Anmaßung eingestuft wird. Der Frevel-Ansatz bietet damit vor allem denjenigen ein Argument, die die Magie als Gefahr sehen und einschränken oder gar verbieten wollen. Für Magier stellt dies einen Zwiespalt dar: Akzeptieren sie, dass ihre magische Fähigkeit im Kern aus etwas Schlechtem stammt, so müssen sie sich die Frage stellen, warum sie sie überhaupt



benutzen. Insbesondere radikale Weißmagier können deshalb der Ansicht sein, dass Zauberei wirklich nur im äußersten Notfall angebracht ist und ansonsten vermieden werden sollte. Etwas positiver und weniger radikal ist der Ansatz, den Ursprung zwar als Problem zu sehen, den Einsatz aber davon unabhängig zu bewerten: Wo die Kraft nun schon in der Welt ist, kann man sie auch zum Guten nutzen. Diese Ansicht dürfte für die meisten Weißmagier und viele Graumagier gelten. Für die restlichen Grau- und Schwarzmagier ist die Erzählung von Madas Frevel aber wohl nur eine menschliche Interpretation von Ereignissen, die kein Sterblicher wirklich verstehen kann. Darauf basierende Forderungen der Praioskirche oder der Weißen Gilde für Einschränkungen der Magie werden von diesen deshalb nicht akzeptiert.

Magier sind es gewohnt, in ihrer Forschung Thesen aufzustellen, Belege für diese zu suchen und sich mit anderen Magiern im Diskurs über ihre Ergebnisse auszutauschen. Argumente, die auf Annahmen basieren, die man überprüfen kann, sind dabei der entscheidende Faktor – wer seine Meinung unbewiesen als unwiderlegbar definiert, also ein Dogma vertritt, verhindert so fruchtbare Diskussionen. Insbesondere unter **Schwarzmagiern** wird ein solches Verhalten vor allem der Weißen Gilde gern vorgeworfen: kritiklose Akzeptanz von Regeln, die (angeblich) die Götter so gesetzt hätten und denen deswegen alle folgen müssten. Die enge Regelauslegung der Weißen kollidiert hier zwangsläufig mit dem Freiheitsdrang der Schwarzen Gilde. **Weißmagier** ihrerseits werfen Schwarzmagiern Hybris vor: Obwohl sie die Folgen ihrer Entscheidungen gar nicht absehen könnten, würden sie diese dennoch tätigen, einfach weil sie es können oder ihr Wissen überschätzten. Der übertriebene Freiheitsdrang, gepaart mit Verantwortungslosigkeit, erzeuge große Gefahren für andere und besonders für die so wichtige zwölgöttliche Ordnung. Die **Graumagier** stehen hier meist zwischen den Fronten. In der Grauen Gilde finden sich so viele unterschiedliche Glaubenssysteme, dass nur wenige Gemeinsamkeiten für alle gelten. Allgemein kann man aber sagen, dass hier sowohl die Verantwortung des Einzelnen als auch die Freiheit in der Forschung im Sinne einer Waagschale gesehen werden – die Gewichtung mag umstritten sein, aber das eine gänzlich ohne das andere geht schief. Wer auch immer eine Seite überbetont, handelt falsch.

Bei Magiern verbreitete Philosophien

Wenn es darum geht, zu erklären, wie die Sterblichen Sinn und Verstand erhalten haben, vertreten die Anhänger der Zwölgötter die These vom **Stein der Weisen**. Demnach habe Hesinde einst die sechs Elemente zum absolut reinsten Stoff zusammengefügt, dem Stein der Weisen – also Hesindes Stein. Die Götter hätten anschließend ihre Tugenden in den Stein fließen lassen. Doch so widerstreitend, wie die Ansichten der verschiedenen Götter sind, konnte der Stein sie nicht alle halten und zerbarst. Seine Splitter regneten hernieder und was sie berührten, das bekam Sinn und Verstand,

Sprache und Bewusstsein. Je nachdem, welche Tugenden und Elemente in dem Splitter vorherrschten, hätten sich auch die Persönlichkeiten unterschiedlich geformt und die Berührten sich unterschiedlichen Göttern zugewendet.

Die härtesten Konflikte entzündeten sich bei allen Themen, die den Götterhimmel oder das Wesen des Gottseins infrage stellen oder zumindest als Teil der erlaubten Forschung sehen. Hier steht schnell der Vorwurf im Raum, man wolle an den Grundfesten Alverans rütteln. Eine der ältesten und immer noch aktuellen Thesen aus diesem Bereich, deren Bestätigung und Widerlegung jedoch noch immer nicht sicher gelungen ist, ist die **Magierphilosophie**.

Diese Theorie zur Gewinnung von Macht der Gottwerdung wurde vom Hochelfen *Ometheon* vor rund 5.000 Jahren entwickelt, der in der nach ihm benannten, heute jedoch eher als „Himmelsturm“ bekannten Stadt im äußersten Norden als König über die dortigen Hochelfensippen herrschte. Heute ist die Magierphilosophie vor allem durch das Werk *Philosophia Magica* des Elfen *Elon Carhelan* bekannt, das auf Ometheons Theorien aufbaute und 57 v. BF erschien. In interessierten Kreisen sind zahlreiche Neuabschriften zu finden, obwohl das Werk in den zwölgöttlichen Landen illegal ist.

Die Theorie hat eine schwache und eine starke Auslegung: Die schwache formuliert die These, dass die Macht der Götter mit dem Glauben an sie zusammenhänge. Knapp gesagt: Mehr Anhänger stärken die Macht einer



Gottheit, hat sie keine Anhänger mehr, gerät sie in Vergessenheit und verschwindet auf Dauer. Die starke Auslegung behauptet sogar, dass ein sterbliches Wesen allein durch Anbetung so viel Macht gewinnen könne, dass es selbst zum Gott werde, da am Ende das Bewusstsein das Sein präge, wenn es nur stark genug sei (wie durch den gemeinsamen Glauben vieler, die einzeln zu schwach wären, in der Summe aber stark genug sein können). Magierphilosophen beiderlei Auslegungen propagieren eine Abkehr von der Götterverehrung, da diese nicht zum Wohl der Sterblichen, sondern vor allem zum Wohl der Unsterblichen sei. Sie haben deshalb in den Kirchen starke Gegner und werden oft von der Heiligen Inquisition der Praioskirche verfolgt, sodass sie nur in wenigen Regionen offen ihr Weltbild vertreten können. Bekannte Vertreter sind  *Aleya Ambareth*, stellvertretende Spektabilität der Schule der Hellsicht in Thorwal, und  *Pôlberra*, ein Schwarzmagier an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, aber auch der ehemalige Heptarch  *Galotta* (siehe Seite 123) gehörte zu den Anhängern der Theorie.

Auch *Rohal der Weise* dient besonders Magiern der Grauen Gilde als Vorbild. Wer ihm folgt, bezeichnet sich in der Regel als **Rohalist**. Die Haltung der Rohalisten ist geprägt von Offenheit und Toleranz. Sie lehnen andere Traditionen nicht per se ab, sondern versuchen die Zusammenarbeit zu stärken. Die Vermehrung des Wissens in der Welt treibt ihrer Meinung nach die Entwicklung des Kosmos voran und führe ihn vom formlosen Chaos seines Beginns in ein goldenes Zeitalter, das die Perfektion allen Lebens und eines jeden Dings bedeute und weder Gut noch Böse kenne. Als Feinde sehen sie Engstirnigkeit und Dämonologie – erstere, weil sie viele Entwicklungen, die allen zugutekommen würden, verhindere, letztere, weil die Dämonen die Feinde der Schöpfung sind und an deren Zerstörung arbeiten. Eine noch radikalere Sichtweise ist die der **Neo-Rohalisten**. Auch diese sehen sich als Anhänger Rohals, lehnen aber ethische Bewertungen in ihrer Philosophie, die sie deshalb als besonders rein sehen, vollkommen ab. Hauptwerk dieser Philosophie ist das Werk „*Die Gespräche Rohals des Weisen*“, eine Sammlung von Weisheiten, die im Stil von Schülerfragen und Lehrerantworten verfasst ist. Die Förderung des Verständnisses unterschiedlicher Spielarten der Magie und die damit einhergehende harmonische Zusammenarbeit mit Zauberern anderer Traditionen stehen hier ebenso im Mittelpunkt wie die Verbreitung eines friedfertigen Magieverständnisses.  *Cellyana Assinez von Khunchom* (siehe Seite 114), die Spektabilität der Schule der Hellsicht in Thorwal, zählt zu den Neo-Rohalisten.

Neben Rohal dem Weisen gelten auch die Alten und Hohen Drachen vielen Graumagiern als Vorbilder. Die Weisheit dieser Wesen, die von den Göttern mit der Wahrung des Gleichgewichts beauftragt wurden, ist legendär und viele Scholaren träumen davon, einmal den alten Drachen *Fuldigor* im Ehernen Schwert aufzusuchen. Aus dieser Verehrung hat sich die Redewendung

„*Fuldigor allein weiß ...*“ entwickelt, die auf das unvorstellbar große Wissen des Alten Drachen anspielt, das dieser gelegentlich mit den Sterblichen teilt. Der Hohe Drache *Menacor*, der über den Limbus wacht, wird bei Limbusreisen angerufen und ist Namenspatron des geheimnisvollen Ordens der Menacoriten ( 179), während sich der Orden der Draconiter (siehe Seite 82) *Naclador*, der Hesindes Gefolge zugerechnet wird, als Patron erwählt hat. *Famerlor* wiederum gilt als Schutzherr der Kampf magie und sein Bruder *Darador* als Schutzherr der Antimagie. *Aldinor* schließlich soll den Gildenmagiern das *Aldinor*-Diktat ( 172) aufgezwungen haben.

Einige Graumagier, die jedoch keine organisierte Bewegung darstellen, halten die Wiedervereinigung der drei Gilden, also die Rückkehr zu einer Großen Magierzunft, für erstrebenswert. Mittlerweile hat sich der Begriff *Reditarier* (von *Reditus*, Bosparano für Rückkehr) für diese Strömung etabliert.

Zahlreiche weitere Strömungen machen aus der Grauen Gilde ein Mosaik unterschiedlicher Weltbilder und Einstellungen. Dennoch gelingt es meist, tolerant miteinander zu diskutieren. Bisweilen scheitert jedoch der Wille zur Harmonie und die Diskrepanzen werden öffentlich und mit scharfer Rhetorik ausgetragen.

Eine sehr eigene Ansicht der Welt haben schließlich auch die **Borbaradianer**. Borbarad versprach, dass jeder, dessen Willen stark genug sei und der sich um keine Regeln schere, von sich aus die Macht erlangen könne, ein Magier zu werden und die Welt seinem Willen zu unterwerfen – prägnant formuliert im Satz „Jeder Mensch ein Magier“. Kritiker der Borbaradianer verweisen aber darauf, dass nur die mächtigste Person in diesem System die volle Freiheit hätte, während alle anderen sich den Mächtigeren um sie herum beugen müssten.

Magie und Macht

Ein weiteres Thema, bei dem vor allem in den verschiedenen Regionen Aventuriens die Haltung sehr unterschiedlich ist, ist die Frage nach der Machtausübung durch Magier. Diese (und andere Zauberwirker) besitzen eine Macht, die andere nicht haben. Damit sind sie häufig, zumindest wenn sie nicht mehr grün hinter den Ohren sind, ihren Zeitgenossen überlegen – außer, diese können auf die Macht eines Gottes zurückgreifen. Magiern stehen mit ihren Fähigkeiten auch Einsichten in die Welt offen, die andere nicht haben. Mit der Ausbildung an den Akademien verfügen sie zusammen mit nicht zauberkundigen Gelehrten auch über die beste profane Bildung. Dies alles macht aus ihnen eine Elite, bei der es nicht verwunderlich ist, wenn sie für sich die Herrschaft beansprucht, da sie auch das Wissen besitzt, wie man diese gut und gerecht gestalten kann. Wohl deshalb kommt es vor, dass Magiergruppen wie etwa das Kabinett der Herrschaft (siehe Seite 84) die Kontrolle über die Reiche der Menschen anstreben, um sie mit ihrer Weisheit auf einen vermeintlich besseren Pfad zu lenken.

Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob die Macht, die Magier besitzen, sie nicht auch dazu verleitet, auf andere herabzuschauen, sie gering zu schätzen und sich am Ende so weit von ihren Mitmenschen zu entfernen, dass sie in diesen nur noch Diener sehen, die man ohne große Reue opfern könne. Borbarad und Rohal stehen auch hier wieder einmal sinnbildlich für beide Seiten und repräsentieren so die größte Furcht und die größte Hoffnung vieler, wenn es um die Herrschaft Magiebegabter geht.

In den großen Reichen Aventuriens haben sich in dieser Ansicht verschiedene Strömungen gebildet: Im Mittelreich gelten der *Codex Raulis* und das *Garethar Pamphlet* (siehe Seite 64), wonach Magiewirker keinerlei herrschende Macht im Adelssystem haben dürfen. Hier spiegeln sich die schlechten Erfahrungen mit Fran-Horas, Hela-Horas und den Magierkriegen wider. Die Borbaradkrise, in der verschiedene Magier wie die ehemaligen Heptarchen *Galotta* und *Xeraan* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 228) die Macht für sich beanspruchten, hat auch in jüngerer Zeit die Ansicht vieler bekräftigt, diese Regelung beizubehalten. Auch Aranien, obwohl inzwischen unabhängig, hält daran fest.

In vielen anderen Ländern ist es aber durchaus möglich, dass ein Magier oder anderer Zauberkundiger den Thron besteigt. Im Horasreich herrscht derzeit der als Drachensohn magisch sehr begabte **Khadan-Horas**

(siehe **Aventurischer Almanach** Seite 205), in Nostria die Magierin **Yolande II. Kasmyrin**.

In den Tulamidenlanden ist die Situation komplizierter. Einerseits sehen manche machthungrige Magier der Schwarzen Gilde die **Magokratie** der Magiermogule vom Gadang, die vor rund 2.500 Jahren die dortigen Lande für drei Jahrhunderte beherrschten, als Vorbild und leiten daraus einen Herrschaftsanspruch ab, andererseits hat insbesondere Aranien, wo die Gildenmagie seit langer Zeit einen schlechten Leumund hat, seinen Anteil daran, Magiern diesen Weg zu versperren. Dennoch gibt es in manchen Ländern dort aktuell magiebegabte Herrscher wie **Sultan Hasrabal von Gorien** (siehe Seite 106) und **Thomeg Atherion** (siehe Seite 107). Das anbrechende magische Zeitalter **Chal'ashtarra** (siehe auch Seite 77), das Hasrabal schon vor Jahrzehnten heraufdämmern sah und in dem nach tulamidischer Vorstellung die Zauberei allgemein und damit auch die Gildenmagier mächtiger werden sollen, wird möglicherweise die Karten neu mischen. In den Schriften **Sefira Alchadids** (siehe Seite 112), die darin die Theorie der wechselnden magischen Zeitalter und den aktuellen Beginn des Chal'ashtarra postulierte, kann man Verweise auf frühere historische Epochen finden, die ebenfalls eine solche Zeit darstellten – und in jeder davon herrschte in den Tulamidenlanden eine Magokratie.



RANG & NAMEN

»Wir sind uns selten einig gewesen, doch Einigkeit in der Wahl unserer Feinde bestand stets. So komme ich nun aus Mirham zu dir, Thomeg, Erhabener Fasars. Die Schatten dienen längst nicht mehr der Gilde, das wissen wir beide und ich gestehe, sie taten es auch nicht, als ich sie führte. Ein Fehler zwar, doch aus der Not geboren, als Borbarad den Griff seiner sechsfingrigen Hand um Schöpfung und Freiheit schloss. Nun steht Puschinske hinter dem Sharuch und wir beide duldeten es, wissend, dass jener, der die Schabe zerquetscht, der Gilde Vertrauen vollends verlöre und der andere Convocatus primus würde oder bliebe. So harrten wir der Dinge, doch Schaben überleben länger, als einem lieb ist.

Ich bin mir sicher, auch du hast Spitzel in ihren Reihen, und es überrascht dich nicht, dass ein altes Geheimnis, das fast den Untergang der Schatten bedeutet hätte, durch die Schabe entschlüsselt wurde. Und wie ich, weißt auch du, dass Puschinske es längst in seinen gierigen Händen hält – vielleicht schon allzu lange. Vielleicht ist es bereits zu spät, aufzuhalten, was kommen wird, doch handeln sollten wir. Ich erkenne es in deinen Augen, ich berichte dir nichts Neues. Vielleicht fragst du dich, ob dein Eingreifen aufwiegt, mir das Feld der Gildenführung zu überlassen, denn ein Alleingang wird den engstirnigen Collegae im Consilium Sinistrae missfallen. Ich sehe sie schon vor mir, wie sie zetern, um ihren Einfluss betrogen worden zu sein. So sitzen wir in der Zwickmühle, denn wer die Initiative ergreift, wird hernach in der Defensive stehen. Ein kluger Zug Puschinskes, das muss man ihm lassen.

Ah, ich sehe die Erkenntnis in deinen Augen. Wenn der Alleingang ausscheidet, bleibt der gemeinsame Kampf. So kann keiner das Handeln des anderen nutzen, um die übrigen Convocati hinter sich zu vereinen. Und jene werden sich nie auf einen der ihren einigen. Dafür sind sie zu eitel. Es ist also beschlossen, so deute ich dein Schweigen und deinen Blick. Wir nehmen Puschinske seinen Sharuch. Ein neuer wird gefunden werden, einer, der keinem von uns beiden dient. Wir blenden Puschinske dadurch auf einem Auge und locken ihn aus der Defensive – zu einem Zeitpunkt, den wir wählen und nicht er.«
—Salpikon Savertin im Gespräch mit Thomeg Atherion, Fasar, 1044 BF





Saldor Foslarin
Convocatus primus der Weißen Gilde

»Fehlgeleitete, die glauben, die Wissenschaft stünde über der Moral, müssen mit allen Mitteln, die Praios gutheißt, auf den rechten Pfad zurückgebracht werden – auch gegen ihren Willen.«

Der Brillantzwerg Saldor Foslarin ist Convocatus primus der Weißen Gilde und Spektabilität der Akademie Schwert und Stab. Zudem führt er als Großmeister den Orden der Pfeile des Lichts (siehe Seite 86), dient im Reichsheer als Oberst-Spektabilität, womit er die höchste Instanz magischer Kriegsführung im Mittelreich ist, und berät als Mitglied im Orden vom Auge die Kaiserin. Die Vielzahl der Aufgaben ist selbst für den disziplinierten Zwerg kaum zu bewältigen. So sieht man „den Schleifer“, wie er wegen seines unbarmherzigen Drills auch genannt wird, nur selten an seiner Akademie oder bei den Pfeilen des Lichts. In beiden Fällen dient ihm Sagitta da Sambra (siehe Seite 110) als Stellvertreterin. Saldor ist berüchtigt für seinen Jähzorn und seine Sturheit. Selbst für einen Weißmagier gilt er als konservativ und seit jeher ist er ein erbitterter Feind all derer, die die Freiheit der Forschung, missbrauchen und so zum Verfall von Sitte und Moral beitragen. Durch seinen unermüdlichen Einsatz im Kampf gegen Borbarad und die Schwarzen Lande gilt er als eine Stütze des Reiches und Streiter wider die Finsternis. Für seine Verdienste empfing er das Pentagramm in Endurium (siehe Seite 51).

Volkes Stimme:

- + »Ohne Foslarin wäre das Reich im Kampf gegen die Schrecken der letzten Jahrzehnte untergegangen!«
- »Ein Fanatiker! Als würde sich die Weiße Gilde um ein Fass Hylailer Feuer versammeln, auf dem ein Eleve den IGNIFA-XIUS übt.«



Salpikon Savartin
Convocatus primus der Schwarzen Gilde

»Der freie Geist beugt sich keiner Herrschaft. Weder Gott noch Erzdämon sollen über ihn gebieten. Nur Narren negieren die absolute Abhängigkeit, die folgt, wenn man auf dem Altar angeblicher Allmacht seine unsterbliche Seele für hohle Versprechungen verschachert.«

Seit mehr als 50 Jahren ist der aus dem Riesland stammende Hundertjährige, der wie ein vitaler Mittfünfziger wirkt, Oberhaupt der Schwarzen Gilde. Seinem rhetorischen und diplomatischen Geschick verdankt die Gilde ein gewisses Maß an Einigkeit. Dennoch (oder deswegen) ist er zwar hochgeachtet, aber wenig beliebt. Ihm ist es zuzuschreiben, dass die Bruderschaft der Wissenden 1019 BF nicht den Schulterchluss mit Borbarad suchte. Als Botschafter der Gilde verfasst er Schriften und trifft Gesandte, um das Ansehen seiner Gilde zu verbessern. Salpikon ist Anatom, Artefakt- und Objektmagier. Neben Rakorium gilt er zudem als größter Saurologe, doch treibt ihn nicht die Furcht vor den Echsen an, sondern die Faszination ihrer Magie. Als einer von wenigen Gilde- und Objektmagiern beherrscht er die kristallomantische Tradition der Achaz sowie ihre Sprache in Wort und Schrift. Seine Leibdienerin Tziktzal (*933 BF, kleine, schlanke Achaz, golden schillernde Augen) ist ihm treu ergeben, seit er sie aus den Fängen von Sklavenjägern rettete und ihre verlorene Hand durch eine menschliche ersetzte.

Volkes Stimme:

- + »Er ist der größte Förderer schwarzmagischer Forschung, kennt keine Vorurteile und teilt sein Wissen bereitwillig.«
- »Echsische Rituale verlängern sein Leben, doch verlangen die Echsen- und Echsengötzen gewiss einen Preis, den er andere bezahlen lässt.«



Ashtarra Okharim
Convocata prima der Grauen Gilde

»Welch hesindegefälliges Vorhaben, eine Expedition in die Ruinen Yasras durchzuführen. Kostspielig ohne Frage und langwierig in der logistischen Planung, aber wir werden eine Übereinkunft finden, die zu Eurem und der Gilde Nutzen ist. Sagt, kennt Ihr Magister Farid al'Sadh? Er könnte diese Last von Euch nehmen, sodass Ihr Euch ganz auf die Forschungsarbeit konzentrieren könnt.«

Ashtarra, das talentierteste Kind Khadil Okharims (siehe Seite 111), war zunächst Legatin an der Drachenei-Akademie und folgte vor einigen Jahren ihrem Vater als Spektabilität nach. Sie ist eine gute Beobachterin und vermag auch in zähen Verhandlungen oder konfliktbeladenen Situationen freundlich zu bleiben. Dies und ihre Verehrung für Hesinde noch vor Feqz, was für die Okharims unüblich ist, machen sie in der Gilde relativ beliebt. Ashtarra verfügt über zahlreiche Kontakte, wie zur Erzäbtissin  Kerime al'Kadim von den Draconitern in Khunchom (siehe Seite 82), und hat sich ein Netzwerk aus Verbindlichkeiten aufgebaut, sodass sie jederzeit Gefälligkeiten einfordern kann. Es ist absehbar, dass sie dieses Netzwerk als neue Convocata prima der Grauen Gilde erweitern und gewinnbringend einsetzen wird. Ihr Forschungsinteresse gilt den Arkanoglyphen, tulamidischen Zaubersymbolen.

Volkes Stimme:

- + »Ihre Weltgewandtheit und ihr Verhandlungsgeschick werden der Gilde guttun.«
- »Die Okharims sind eine raffgierige Sippe. Sie wird die Ideale unserer Gilde verraten und die Forschungsergebnisse verschachern.«



Yppolita von Gareth
Schwester der Kaiserin, Prinzessin des Mittelreichs

»Unser Erbe ist Unsere Bestimmung: das Raulsche Reich, das Haus Gareth, die Sternenkraft, die in Uns fließt. Doch um Unser Geburtsrecht anzunehmen, mussten Wir zunächst Klarheit erlangen und erkennen, was das Schicksal von Uns verlangt.«

Die Zwillingschwester von Kaiserin  Rohaja (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 205) usurpierte 1024 BF und wurde daraufhin für 12 Jahre ins bornländische Exil verbannt (siehe Seite 127). Begleitet von ihrem Lehrmeister, dem früheren zweiten Hofmagus  Chiranor Feyamun (*958 BF, 1,86 Schritt, graues Haar, braune Augen, Analyse- und Antimagie), reifte sie im Exil und gewann an Selbstdisziplin. Ihr magisches Potenzial ist beachtlich. Es halten sich Gerüchte, dass neben Chiranor auch andere Lehrmeister an ihrer Ausbildung Anteil hatten. Spätestens seit Yppolita 1034 BF den Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert aufsuchte, um ihre Bestimmung zu erfahren, ist in ihr kaum noch die ungestüme Thronräuberin von früher zu erkennen. Sie ist deutlich nachdenklicher und bescheidener geworden und hat ihr Temperament meistens im Griff. Seit sie 1034 BF ihre Adeptenprüfung in Punin erfolgreich ablegte, ist sie Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes.

Volkes Stimme:

- + »Sie hat Buße getan und ist zu einer verantwortungsvollen Magierin gereift. Sie wird dem Reich künftig eine Stütze sein.«
- »Wer weiß, welchen finsternen Einflüssen sie in Festum ausgesetzt war. Ihr zu trauen wäre eine Torheit, die das Reich einst bitter treffen würde.«



Hasrabal ben Yakuban
Sahib al'Sitta und Sultan Goriens und Rashduls

»Es wird kommen der sechste Sohn Madras und er wird sein der Sahib al'Sabaa, der Meister der Neuen Sieben, und ich bin bereit ihm den Weg zu bereiten. Rastullah ist mein Zeuge!«

Hasrabal (*953 BF) ist der Inbegriff des Zaubersultans aus den Geschichten von 1.001 Rausch. Der Sahib al'Sitta (Meister der sechs Elemente) ist ein vollendeter Elementarist, Illusionist und Machtmensch. Er hütet zahlreiche Geheimnisse wie die Erschaffung elementarer Fließsandgolemide, ist im Besitz eines Schwarzen Auges und eines Fliegenden Teppichs. Er hat enorme Macht im Land der Ersten Sonne angehäuft und bereits zahlreiche Mysterien erblickt, doch seine Ziele sind längst nicht erreicht.

Als Sultan Goriens und Sheikh der Beni Avad ist er der mächtigste Konkurrent Kalif **Malkillahs III.** und Gegenspieler des Mharanyat Aranien. 1021 BF tötete er Belizeth Dschelefsunni im magischen Duell und übernahm dadurch den Spektabilitätsposten der Pentagramm-Akademie in Rashdul. Später heiratete er Shanja Eshila von Rashdul, wodurch er zum Sultan Rashduls wurde. Hasrabal ist rücksichtslos im Erreichen seiner Ziele, gnadenlos zu seinen Feinden und gönnerhaft gegenüber seinen Verbündeten. Er handelt nicht aus blinder Machtgier, sondern aus Überzeugung. Er liebt seine Kinder und Enkel, besitzt ausgezeichnete Manieren und legt Wert auf die Symbolik seiner Handlungen.

Volkes Stimme:

- + »Dieser feinsinnige Vater der Großzügigkeit liebt sein Volk. Vertraut seinem Weitblick!«
- »Diesen hinterlistigen Sohn der Gnadenlosigkeit kümmert nur die eigene Dynastie. Fürchtet sein Streben nach Macht!«



Madra saba Yakuban
Prinzessin Khunchoms

»Die Fürsorge meines Stiefvaters ehrt ihn, doch fühle ich mich wie in einem goldenen Käfig gefangen. Berichtet mir, Effendi, was Ihr auf euren Reisen erlebt habt. So kann ich in meiner Vorstellung an Euren Abenteuern teilhaben.«

Madra ist die Enkelin Sultan Hasrabals, der trotz ihrer Scholarenzeit an der Pentagramm-Akademie den Großteil ihrer Ausbildung übernahm. Dank ihres außergewöhnlichen magischen Potenzials und des Privatunterrichts, der härter und besser war als an jeder Akademie Aventuriens, ist sie eine herausragende Elementaristin geworden, wird aber dennoch von vielen, die sie umgeben, unterschätzt.

Seit ihrer Vermählung mit **Stipen Kulibin**, dem Erbprinzen Khunchoms und Abgänger der Zauberschule des Kalifen, wird sie von ihrem ängstlichen Schwiegervater, Großfürst **Selo Kulibin** überbehütet. Auch ihr Großvater will sie keiner Gefahr ausgesetzt sehen, sieht er in ihr doch den Schlüssel, eine Prophezeiung zu erfüllen und das Fürstentum Khunchom seiner Dynastie einzuverleiben. Madra hat drei Kinder: **Sheranbil** (*1034 BF), der Älteste, zeigte schon früh eine enorme magische Begabung und hat seine Scholarenzeit an der Al'Pandjashtra, der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, begonnen. Die Zwillinge **Amir** und **Kharibet** (*1037 BF) wurden ohne Sternenkraft geboren. Madra ist erneut schwanger.

Volkes Stimme:

- + »Ihr Liebreiz und die magische Macht ihrer Sippe werden sich mit der Diplomatie und Freundlichkeit der Kulibins verbinden. Khunchom erwartet ein goldenes Zeitalter!«
- »Diese Spionin Hasrabals sucht gewiss nach Wegen, ihrem Großvater die Perle am Mhanadi zu Füßen zu legen.«



Thomeg Atherion
Erzmagier und Erhabener von Fasar

»Fühle die Kraft, die dich durchströmt, mit jeder Faser deines Körpers. Sehne herbei, über sie zu gebieten, mit all deiner Leidenschaft. Beherrsche die Kraft, koste ihre Früchte und gebiete über dein Verlangen – doch verleugne es nicht, sondern mache es dir zu nutzen. Dies, meine Schülerin, ist der Weg zu wahrer Macht!«

Thomeg Atherion, der von sich behauptet, nicht aus Aventurien zu stammen, ist eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Gildenmagie. Der skrupellose Machtmensch macht keinen Hehl daraus, dass ihm die moralischen Werte anderer nichts bedeuten, ist aber zugleich einer der schärfsten Feinde des Borbaradianismus und verehrt dennoch die Magiermogule der Vergangenheit. Er propagiert eine rahjagefällige Magie, unternimmt wochenlange Ausflüge in den Raschtulswall, dessen Mystereien er wie kaum jemand sonst kennt und gibt sich als Lebemann mit besten Umgangsformen. Dabei pflegt er den Ruf der Unberechenbarkeit, passt dieser doch zum Magier des Wassers, eines der *Porträts der Mächtigen* – karmale Artefakte der Hesinde –, in dessen Besitz er ist. Die Spektabilität der Al'Achami ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Beherrschungsmagie und hat das Ritual WIDERWILLE aus einem Zauberzeichen rekonstruiert. Zudem gilt er als meisterlicher Beschwörer. Als Erhabener Fasars gehört er zur Herrschaftselite der Metropole am Gadang, über die man ihn auf seinem Fliegenden Teppich Helorosofolnur bisweilen fliegen sieht.

Volkes Stimme:

- + »Er besitzt die Weisheit der Magiermogule und hat mehr Borbaradianer getötet als jeder Weißmagier.«
- »Wahnsinnig und machtbesessen spottet er den Göttern und kennt keine Moral. Er würde uns alle versklaven, wenn er könnte.«



Rakorium Muntagonus
Erzmagier und Saurologe

»Nicht jeder Diener der Echsen besitzt ein Schuppenkleid, nicht mal jede Echse trägt es offen. Die Mantra'kim zum Beispiel ... und die Kristallomanten meisterten die Magica mutanda lange vor ... äh ... dem Erscheinen. Irrig anzunehmen sie würden es nicht vermögen! Der Sand, etwas harrt unter ihm. Die Drachenfürsten, uralte, wiederauferstanden, ich hatte da vor gewarnt ... Das Thema? Euer Anliegen ist irrelevant, angesichts dessen, was uns bevorsteht!«

Der 943 BF geborene Meister der Verwandlung unbelebter Materie (bosp.: *Magica transformatorica*) und Träger des Schwarzen Auges von Khunchom ist ein brillanter Saurologe, Hüter der *Encyclopedia Sauria*, Erzmagier und war an der Erforschung von Bastrabuns Bann beteiligt. Das an der Grenze zum Wahnsinn stehende Genie mahnt seit Jahrzehnten vor einer aventurienweiten, echsischen Verschwörung und sah sogar Borbarads Rückkehr als Finte echsischer Mächte an.

Der verschrobene Gelehrte residiert in Khunchom und unternimmt aufgrund seines Alters kaum noch Expeditionen, steht aber in Kontakt zu alten Weggefährten wie Khadil Okharim oder seinem Meisterschüler **Hilbert von Puspereiken** (beide siehe Seite 111). Seine 1,93 Schritt hält der hagere Greis noch immer aufrecht, als hätte er einen Magierstab verschluckt. Im Gespräch springt er zwischen verschiedenen Aspekten hin und her, ohne Sätze korrekt zu beenden oder sich um Erklärungen zu bemühen.

Volkes Stimme:

- + »Eine Koryphäe, der niemand das Wasser reichen kann und die Unvorstellbares geleistet hat.«
- »Dieser alte Uhu zeigt uns, dass manches Wissen den Geist angreift und besser unberührt bleibt.«



Praiowine Westfar zu Methumis
Spektabilität am IAA (Weiße Gilde)

»Die Vielfalt der Meinungen und Herangehensweisen an ein Problem wird zum Schatz der Erkenntnis, wenn sie vereint zu Höherem strebt.«

Praiowine (*965 BF) verlor als Kind bei einem Unfall ihr Augenlicht. Zugleich entwickelte sich bei ihr eine Gabe, die einem permanenten, wenn auch schwachen, OCU-LUS ASTRALIS entspricht, und die als Gunst Hesindes gedeutet wurde. So schickte ihre Familie, das einflussreiche Haus Westfar, sie an die Akademie des magischen Wissens, wo der geniale und berüchtigte ✠Firlionel Nachtschatten ihre beinahe freizauberische Begabung der Hellsicht zur vollen Entfaltung brachte. Bald galt sie als Koryphäe der magischen Analyse, sodass sie ans Institut der Arkanen Analysen berufen wurde, dem sie für die Weiße Gilde als Spektabilität vorsteht. Ihre Forschung gilt unter anderem dem Kraftliniennetz Aventuriens, dessen vollständige Kartographierung sie anstrebt. So ist sie trotz ihres Alters und ihrer Blindheit noch viel auf Reisen. Weiterhin ist sie Convocata und wegen ihrer maßvollen Art häufig anstelle Saldor Foslarins auf diplomatischer Mission für die Weiße Gilde unterwegs. Seit sie 1034 BF in den Stand einer Erzmaga berufen wurde, setzt sie sich für eine stärkere Zusammenarbeit der drei Gilden ein. Man sagt, der Grund hierfür könnte das heldenhafte Opfer ihres früheren Mentors Firlionel Nachtschatten (damals in der Schwarzen Gilde) bei jener Basilusprüfung gewesen sein.

Volkes Stimme:

- + »Sie ist von Hesinde gesegnet und mit der Vernunft ausgestattet, Kooperation zu erreichen, wo andere Konfrontation suchen.«
- »Wer sich mit Schwarzmagiern gemeinmacht, muss sich nicht wundern, wenn dieser Weg in die Dunkelheit der Amoralität führt.«



Robak von Punin
Spektabilität am IAA (Graue Gilde)

»Die arcano-mechanische Anomalie, die der Matrix dieses Objectums inhärent zu sein scheint, dürfte weitreichende Implikationen bei der Absorptio größerer Mengen astraler Energien haben, die eine destruktive Wirkung auf ... wie? Ihr versteht nicht? Nun, wie ich schon in De quantum minimum astralis schrieb ...«

Der aus einfachsten Verhältnissen stammende Erzmagier (*951 BF) wurde in Punin von Koryphäen wie ✠Taphîrel ar'Ralahan ausgebildet und legte nach seiner Examinatio eine steile wissenschaftliche Karriere hin. Seine Berufung an das Institut der Arkanen Analysen befreite ihn von der ihm lästigen Lehrtätigkeit und so konnte sich der vielleicht fähigste Magietheoretiker seiner Zeit voll auf seine Forschung konzentrieren. Robak ist der Inbegriff des fachlich brillanten, aber völlig weltfremden Magiers. Da er selbst hervorragende Kenntnisse in zahlreichen alten Sprachen besitzt, kommt es ihm nicht in den Sinn, dass sein Gegenüber kein Aureliani versteht und auch ansonsten irritiert er seine Gesprächspartner durch eine profunde Unkenntnis gesellschaftlicher Konventionen oder alltäglicher Normalitäten des profanen Lebens. Für den alten Erzmagier ist Forschung Selbstzweck. Die Frage, ob sich ein Nutzen oder gar Schaden aus ihr ergeben könnte, stellt sich ihm erst gar nicht. Weist man ihn auf gefährliche Implikationen seiner Ergebnisse hin, reagiert der naive Meister sichtlich erschüttert und wendet sich dem nächsten Projekt zu.

Volkes Stimme:

- + »Vielleicht der genialste Geist der Gildenmagie! Seine Erkenntnisse werden noch in Jahrhunderten Maßstab sein.«
- »Dieser Mann ist völlig lebensunfähig. Ohne Hilfe würde er nicht mal seine eigenen Gemächer wiederfinden.«



Rhayodan de Porcupino
Spektabilität am IAA (Schwarze Gilde)

»Zeit ist kostbar, also langweilt nicht mit profaner Höflichkeit. Wo Wichtiges wartet, muss Nichtiges vertagt werden.«

Vor Salpikon Savertins Erscheinen in Mirham war Rhayodan (*954 BF) Spektabilität der Schule der variablen Form und galt als aussichtsreicher Kandidat für das Amt des Convocatus primus, musste jedoch beides an Savertin abtreten. Nach ertragreichen Jahren als Privatgelehrter und Artefakteschmied wechselte der brillante Thaumaturg an das Institut der Arkanen Analysen. Hier blühte nicht nur seine Leidenschaft für die Forschung auf. Er verliebte sich in die Hesindegeweihte ♀ *Meliодane Espenhain* (siehe Seite 74) und ging den Traviabund mit ihr ein.

Durchwachte Nächte in Artefakt- und Alchimiellabor strafften ihn mit der Schlafkrankheit. Die Verschlimmerung seiner Erkrankung in den letzten Jahrzehnten ließen ihn seinen Sitz im Gildenrat aufgeben und setzten letztlich auch fast seinen Forschungen ein Ende. Doch dann wurde ein junger Adept und meisterlicher Alchimist namens ♂ *Belio Nuraton* sein Assistent. Belios Wachtränke wirkten wahre Wunder und versetzten Rhayodan wieder in die Lage, seine Forschung an Schwarzen Augen (♂ 172) aufzunehmen. Die gelegentlichen Stimmungsschwankungen, die mit der Einnahme einhergehen, sieht der Schwarzmagier als geringen Preis an.

Volkes Stimme:

- + »Er zeigt, dass die Schwarze Gilde mehr zu bieten hat als eigenbrötlerische Dämonologen und gewissenlose Beherrscher.«
- »Er war mal einer der Großen unserer Gilde, doch seine Zeit ist seit zwei Jahrzehnten vorbei.«



Sirdon Kosmaar
Spektabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punin

»Keine Kontrolle ist besser als die Selbstkontrolle eines korrekt ausgebildeten, vernunftgelenkten und verantwortungsbewussten Magiers, der den Codex Albyricus verinnerlicht hat. Aus diesem Grunde sind weitere von außen kommende Beschränkungen der freien Forschung an unserer Akademie inakzeptabel – doch andernorts bisweilen unumgänglich.«

Als Sirdon Kosmaar bei der Basiliusprüfung 1041 BF versagte und sowohl den Magustitel als auch seine Ämter verlor, hielt man seine Karriere für beendet. Durch Fleiß, Beharrlichkeit und unter Berufung auf ein nahezu unbekanntes Gesetz erlangte er zunächst den Spektabilitätsposten und später den Magustitel zurück.

Der erkonservative Kosmaar ist Sohn einfacher Bauern und war lange Jahre Wissensbewahrer der Puniner Akademie. Er ist stets akkurat gekleidet und achtet auch bei anderen streng auf die Einhaltung der Kleiderordnung nach dem Codex Albyricus. Der Verfechter der freien Forschung schätzt Zwerge als zuverlässig, hegt jedoch Vorurteile gegenüber Elfen und ihrer intuitiven Zauberei, die einen schlechten Einfluss auf die vernunftgelenkte Gildenmagie habe. Seine Leidenschaft sind herzhaftes Speisen, vor allem der hügelzwergischen Küche. Nach einer Phase des Schlemmens fastet er, um sein altes Gewicht zurückzuerlangen, und ist in dieser Zeit besonders streng und unlenklich.

Volkes Stimme:

- + »Kosmaar steht für alles, was Punin ausmacht: Tradition, Disziplin und Vernunft!«
- »Wer nur dank verstaubter Paragraphen Spektabilität wird, hat den Posten nicht verdient.«

Weitere Personen

Weitere Weißmagier

‡ **Arela Weißblatt** (*958 BF, 1,85 Schritt, weißes Haar, graue Augen, drahtig, skrupellos) absolvierte das Informations-Institut zu Rommilys und diente dem Mittelreich viele Jahre als Botschafterin in Vinsalt (und Agentin der KGIA). Nach dem Jahr des Feuers und dem Tod ihres Ziehvaters † *Dexter Nemrod* überwarf sie sich mit der Reichsführung und kündigte ihre Gefolgschaft auf. Sie blieb in Vinsalt, wo sie ihre Beziehungen und Fähigkeiten zu Gold macht und gelegentlich für den Aventurischen Boten schreibt.

‡ **Gurvan von Elenvina** (*1003 BF, 1,84 Schritt, blond, blaue Augen, ungewöhnlich weiße Zähne) ist Hochmeister der Mephaliten (siehe Seite 85). Er entstammt einer Nebenlinie der Familie von Luring, hat jedoch seinen Magiernamen zu Ehren der Stadt gewählt, in der der fromme Magier nach einer Pilgerreise seinen Glauben an den Götterfürsten festigte. Er selbst zeichnet sich durch ein offenes, freundliches Wesen gepaart mit Frömmigkeit, Strenge und Disziplin aus. Sein erklärtes Ziel ist es, das Ansehen des Ordens durch eine Zusammenarbeit mit den Geweihten der Zwölfgöttlichen Kirchen, allen voran der Praioskirche, zu stärken.

Sein wunder Punkt ist sein Sohn *Claridor*, dessen Mutter bei der Geburt verstarb. Über den unehelichen Sohn zerbrach nicht nur Gurvans Beziehung zu seiner Familie. Ihn plagten auch Gewissensbisse, weil er das Gefühl hat, den Spagat zwischen seinen Verpflichtungen als alleinerziehender Vater und Ordensmitglied nicht angemessen bewältigt zu haben. Mittlerweile ist *Claridor* erwachsen, hat seine Examinatio in Elenvina abgelegt und ist ebenfalls den Mephaliten beigetreten.

Die trotz ihres Alters beeindruckend vitale ‡ **Hesindiane Gilindor** (*962 BF, 1,98 Schritt, weißes, zu einem Dutt frisiertes Haar, grüne Augen, schnell zu begeistern) ist nicht nur Spektabilität der Akademie des magischen Wissens und Leiterin der Nandusschule zu Methumis, sondern auch Hochmeisterin des Ordens der Schlange der Erkenntnis (siehe Seite 88). Die Mehrung des Wissens, sei es in Forschung, Lehre oder Volksbildung, ist ihr ein inneres Anliegen und bringt ihr viele Sympathien auch in der Grauen Gilde ein.

‡ **Nita von den Adlern** (*975 BF, 1,67 Schritt, blaue Augen, graue Pagenfrisur, schlank, ungeduldig, ehrgeizig, barscher Umgangston) teilt sich die Leitung des Anatomischen Instituts zu Vinsalt mit dem *Rector Mundandus*

‡ *Harsen von Flarngau*, einem nicht magiebegabten Medicus. Die brillante Heilmagierin ist innerhalb der Vinsalter Oberschicht bestens vernetzt und Mitglied der patriotischen Loge *Harbaliom Bosparani*. Ihre Examinatio legte sie an der Halle des Lebens in Norburg ab und übernahm 1032 BF das Amt der Spektabilität in Vinsalt, die dort als *Rectrix Magica* betitelt wird. Mit ihrem Mann,

einem wohlhabenden Juwelier, hat sie zwei Söhne, die ihr bereits drei Enkelkinder geschenkt haben.

‡ **Praiodane Almira Werckenfels** (*973 BF, 1,80 Schritt, graues Haar, hellgraue Augen, hohe Stirn, schneidende Stimme) fiel 1040 BF bei Kaiserin Rohaja in Ungnade und verlor den Spektabilitätsposten in Rommilys, den sie 33 Jahre lang innehatte. Durch die Abwendung eines Anschlags auf Reichsgroßgeheimrat ‡ *Rondrigan Paligan*, den Gemahl der Kaiserin und Markgrafen Pericums, und die Tötung der Diener des Namenlosen, die den Mord geplant hatten, gelang ihr die Rehabilitation. Die praios- und reichstreue Meisterin der Hellsicht ist nun wieder eine der einflussreichsten Magierinnen des Mittelreichs. Im Rommilyser Rat berät sie Markgräfin ‡ *Swantje von Rabenmund* und als Mitglied im Orden vom Auge sogar die Kaiserin.

‡ **Sagitta da Samba** (*988 BF, 1,86 Schritt, braunes Haar, blaue Augen, unnachgiebig, geizig) ist die Hauptfrau der Pfeile des Lichts (siehe Seite 86) und hat als Vertreterin Saldor Foslarins die operative Leitung des Ordens inne. Besonders heikle Aufgaben erledigt die in Bethana ausgebildete Kampfmagierin selbst. Von ihren schweren Verwundungen im Jahr des Feuers zeugen heute noch großflächige Brandnarben an ihrem rechten Arm. Die für ihre Härte und eiserne Disziplin bekannte *Magistra magna lumini combattiva* unterrichtet auch an der Akademie Schwert und Stab und ist bei Scholaren wie Ordensmitgliedern mehr gefürchtet als respektiert. Seit dem Wechsel ihrer Heimatacademie zur Grauen Gilde ist ihr Führungsanspruch nicht unumstritten, auch wenn niemand wagt, dies ihr gegenüber anzudeuten. Doch je weniger in Bethana ausgebildete Kampfmagier dem Orden angehören – und je größer der Anteil der Garrether wird, desto stärker wird auch ihre Opposition.

‡ **Selara Moriani** (*980 BF, 1,72 Schritt, blauschwarzes, schulterlanges Haar, schwarze Augen, schlank) ist die stellvertretende Spektabilität der Halle der Austreibungen in Perricum. Ihr mohisches Erbe zeigt sich deutlich in ihrem Haar und ihrer kupferfarbenen Haut. In der Brabaker Gosse aufgewachsen, wurde sie Sklavin eines Schwarzmagiers, der sie als Blutopfer nutzen wollte. Eine Perricumer Magistra kaufte sie frei. Seitdem brennt der Hass auf die Schwarze Gilde in ihr. Durch ihre Kindheit hat sie sich eine gewisse Skrupellosigkeit und ein gesundes Misstrauen bewahrt. Wissen über die 7. Sphäre erkennt sie als notwendig für die effektive Bekämpfung von Dämonen, denen sie leidenschaftlich mit dem Bannschwert in der Hand gegenübertritt. In den Schützlingen der Noioniten sieht sie nicht nur hilfsbedürftige Verwirrte, sondern sucht in deren ungewöhnlichen Perspektiven und Geschichten nach Vorahnungen oder verwertbaren Hinweisen.

✚ **Virilys Eibon** (*931 BF, 1,91 Schritt, langes weißes Haar, graue Augen, attraktiver Halbelf) war bereits Hofmagier unter Cella, Hal, Brin und Emer. 1025 BF zog er sich von diesem Amt zurück und steht seitdem dem Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung in Donnerbach als Spektabilität vor. Daneben bekleidet er auch das Amt eines Convocatus im Collegium Canonicum, dem Gildenrat der Weißen Gilde. Im Jahre 1041 BF bestand der vollendete Heilmagier die Basiliusprüfung und erlangte dadurch die Erzmagierwürde.

✚ **Yolande II. Kasmyrin** (*1008 BF, nussbraunes, meist geflochtenes Haar, braune Augen, zierlich und mädchenhaft, überlegt stets, bevor sie spricht) ist die amtierende Königin Nostrias und bemüht sich, rational und

fortschrittsgewandt zum Wohle von Volk und Land zu herrschen. Beliebt beim Volk wird sie vom Adel wegen ihrer neu-modischen Ideen oft belächelt. Sie treibt die Erforschung der Geschichte ihres Landes und der Ahnenzeichen[•] voran und scheut dabei nicht, die Hilfe auswärtiger Gelehrter oder Abenteurer anzunehmen.

• Ahnenzeichen sind Zauberglyphen ähnlich der thorwalschen Runen, die dem alhanisch-norbadischen Erbe Nostrias entstammen und deren Erforschung noch in den Kinderschuhen steckt. Mit ihnen lassen sich Objekte verzaubern.

Weitere Graumagier

✚ **Hilbert von Puspereiken** (*990 BF, 1,73 Schritt, hellblondes Haar und Schnauzer, teilweise ergraut, grau-grüne Augen, höflich und gesprächig) war Rakoriums Schüler und gilt als kommender Hüter der Encyclopedia Sauria. Der bornische Graf, Saurologe und Historiker führt häufig Expeditionen und Ausgrabungen in ganz Aventurien durch und steht der Zusammenarbeit mit Abenteurern aufgeschlossen gegenüber. Er gerät leicht ins Schwadronieren, wenn er über seine Forschungen berichtet, und auch wenn er sich um Objektivität bemüht, haben Rakoriums teils krude Thesen etwas auf ihn abgefärbt.

✚ **Khadil Okharim** (*962 BF, 1,72 Schritt, schwarze Haare und Augen, gepflegter Oberlippenbart, dezent geschminkt) ging seiner Tochter Ashtarra als Spektabilität der Drachenei-Akademie voraus. Der wohlbeleibte Lebeamant ist einer der begabtesten Artefaktmagier des Kontinents und war an der Erforschung von Bastrabuns Bann beteiligt. Seine Verehrung für Feqz als Gott der Magie noch vor Hesinde und sein untrüglicher Geschäftssinn brachten ihm dennoch Kritik in der Grauen Gilde ein. Heute genießt der humorvolle und stets gut gelaunte Khadil seinen Ruhestand in Khunchom und finanziert Expeditionen, teils aus Neugier, teils in Erwartung eines Profits.

✚ **Najescha Stoorrebrandt-Borsow** (*990 BF, 1,71 Schritt, hüftlanger schwarzer Zopf, dunkelbraune Augen, kurzsichtig) leitet das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva. Als Base zweiten Grades des Handelsmagnaten ✚ **Emmeran Stoorrebrandt** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 211) kann sie den Einfluss ihrer Familie geltend machen, was sich jüngst, bei der Wahl zur Convocata prima der Grauen Gilde, gezeigt hat. Nach der Wahl präsentierte sie sich als gute Verliererin und sagte Ashtarra Okharim sofort ihre Unterstützung zu – und wurde prompt mit einem Sitz im Kleinen Rat der Grauen Gilde belohnt, für den sie einen ständigen Vertreter eingesetzt hat. Böse Zungen behaupten, dies sei von vornherein das Ziel Najeschas und Emmeran Stoorrebrandts gewesen.

✚ **Panuri Vennerim** (*1004 BF, 1,59 Schritt, kupferrotes langes Haar, braune Augen, sehnige Statur) ist seit kurzem Großmeisterin der Fakultät des Humus im Konzil der Elemente zu Drakonia. Die neugierige Nivesin ist der Außenwelt gegenüber aufgeschlossen und unternimmt häufig Exkursionen in die Wälder und Steppen des Nordens. Vor einigen Jahren erfuhr sie, dass ihr Vater als Gildenmagier heute im Horasreich leben soll.

✚ **Pervallia Arkanjeff** (*992 BF, 1,89 Schritt, schwarzes Haar, braune Augen, füllig, durch einen alchimistischen Unfall durch Brandnarben gezeichnete Wange, einschüchternd) ist Abgängerin der Akademie der Verformungen zu Lowangen, unterhält jedoch zahlreiche Beziehungen zu schwarzmagischen Forschern. Die Universalgelehrte (Verwandlungs- und Beherrschungsmagie, Alchimie, Anatomie) ist eine meisterliche Intrigantin und eine der umstrittensten Personen Gareths. Als Rektorin steht sie dem Zirkel der Freien Wissenschaften in Gareth vor, einem Zusammenschluss von Gelehrten, Philosophen und Magiern, der wegen seines Eintritts für eine restriktionslosere Forschung von ✚ **Saldor Foslarin** und der Praioskirche misstrauisch beobachtet wird.

✚ **Salix Horrigan** (*979 BF, 1,76 Schritt, weißes Haar und Rauschebart, blaue Augen, unordentlich) ist ein herausragender Alchimist, kompetenter Objektmagier und leidenschaftliches Arbeitstier. Als *Licentiatius alchimicae* leitet er die Labore der Akademie der Verformungen zu Lowangen, wo er wegen seines Engagements sehr beliebt ist. Elcarnas Schicksal und dessen Rücktritt nach dem *Lowanger Magierkrieg* haben ihn schwer getroffen. Er sieht die Wahl ✚ **Mayla Mondhaars** als Nachfolgerin kritisch. Obwohl er die Halbelfe grundsätzlich schätzt, befürchtet er, dass ihre Unbeholfenheit im Umgang mit anderen der Akademie künftig schaden wird. Auch sorgt er sich um das Andenken Elcarnas, dessen Erfolge von den jüngsten Enthüllungen überschattet zu werden drohen.

Erzmagier ✚ **Taphîrel ar'Ralahan** (*899 BF, 1,66 Schritt, weißer Haarkranz, blaue Augen, hager und gebeugt, wächserne Haut) lehrte früher an der Akademie der

Hohen Magie in Punin und gilt als Verhüllter Meister. Sein Magierturm in der Nähe Vallusas ist zeitweise vollständig in den Limbus entrückt. Den brillanten Metamagier und Sphärologen interessiert kaum etwas abgesehen von seinen Forschungen. Dadurch wirkt er in Gesprächen unwirsch, murmelt komplexe Sachverhalte vor sich her oder wendet sich an seinen ausgestopften Raben Tarraro. Sein Humor zeigt sich im Gebrauch von Sarkasmus und darin, dass es ihn erheitert, gestandene Magier zu verärgern, die er gerne als unwissende Laien oder törichte Kinder bezeichnet.

🏰 **Thespia Falconieri** (*1008 BF, 1,81 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, grüne Augen, athletisch-schlanker Körperbau) ist *Legatin* an der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana und unterrichtet Hellsichtmagie (bosp.: *Magica clareobservantia*), ist aber auch eine kompetente Kampfmagierin und galt vor dem Wechsel der Akademie von der Weißen in die Graue Gilde als Kandidatin für die Pfeile des Lichts (siehe Seite 86). Die praiosgläubi-

ge Maga steht dem Denken der Prinzipisten[•] nahe und trat gegen den Gildenwechsel ein. Ihren Lehrstuhl nahm

sie in erster Linie an, um dem Verfall der Sitten an ihrer Heimatakademie entgegenzuwirken. In den letzten Jahren hat sie sich mit der Historie des Bosparanischen Imperiums beschäftigt und träumt insgeheim davon, die Akademie im Stile bosparanischer Legionsmagier enger an das Heer des Horasreiches zu binden.

• Prinzipisten sind eine Strömung der Praioskirche, die eine Annäherung an den Praiosglauben zu Bosparanischer Zeit anstrebt, womit auch eine größere Toleranz gegenüber Magie verbunden ist.

🏰 **Xaron Mendurian von Punin** (*1007 BF, 1,84 Schritt, dunkelhaarig, glattrasiert, neugierig und bescheiden) hat sich in seiner kurzen Zeit auf dem Spektabilitätsposten der Akademie der Hohen Magie zu Punin mit seinen Modernisierungsversuchen wenig Freunde unter den Magistern der Akademie gemacht. Nachdem Sirdon Kosmaar (siehe Seite 109) den Spektabilitätsposten zurückgewann, war Xaron in Punin nicht mehr wohlgeitten. Der tsagläubige Elfenforscher bereist nun nach seiner Zeit als Spektabilität wieder Aventurien und hält als *Magister extraordinarius* Vorträge an verschiedenen Magierakademien der Grauen Gilde.

Weitere Schwarzmagier

🏰 **Ariana Melethaniem** (*1005 BF, 1,72 Schritt, blond, braune Augen, gutaussehend, weit ausgeschnittene Magierrobe, berechnend) war 🏰 *Oswyn Puschinskes* Lieblingsschülerin, verlor später jedoch sein Wohlwollen. Sie wird von Machtgier und Ehrgeiz angetrieben und reagiert zickig, wenn sie nicht erhält, was sie will. Ihr Gegenüber beachtet sie nur, wenn es ihr etwas zu bieten hat, und verbirgt ihre Arroganz dann hinter gespielter Freundlichkeit. Nach Puschinskes Fall kehrte sie an die

Halle der Macht in Lowangen zurück und lehrt dort als *Magistra ordinaria* Beherrschungsmagie.

🏰 **Demirion Ophenos** (*984 BF, 1,81 Schritt, schwarzes Haar, braune Augen, blass, elegante schwarze Robe, Magierstab mit Affenschädel) ist privater Lehrmeister in Mengbilla, unterrichtet seine Schüler in Dämonologie, Nekromantie und Beherrschungsmagie und gibt seinen Forschungsdrang an sie weiter. Bössartigkeit ist ihm fremd, doch liebt er es, den undurchschaubaren, skrupellosen Schwarzmagier zu mimen.

Gemeinsam mit seinen ehemaligen Schülern, die mittlerweile im Range von Adepten ihrer eigenen Wege gehen, gelang ihm die Rekonstruktion der Beschwörungsformel Frazzaroths, einem Dämon, der für Limbusreisen gerufen wird. Als Verfechter der freien Wissenschaft teilte Demirion die Forschungsergebnisse mit interessierten Collegae aller Gilden auf den Hesindedisputen (siehe Seite 47) in Thorwal, was ihm Anerkennung wie Vorwürfe einbrachte. Der Fachwelt war Demirion zuvor schon durch seine Artikel im Spiegel der Schwarzmagie bekannt.

🏰 **Okandu Nachtschatten** (*991 BF, 1,89 Schritt, graues Haar und gestutzter Vollbart, braune Augen, Halb-Utulu, kräftige Statur, ruhige Ausstrahlung) ist Philosoph und Beherrschungsmagier. Er lehnt Gefühle völlig ab, da sie der logischen Problemlösung im Wege stehen, und beurteilt Menschen, Dinge und Gedanken ausschließlich nach ihrer Nützlichkeit. Das Kind einer tulamidischen Magierin, die ihn ausbildete, und eines Utulu legte die Examinatio an der Halle der Macht in Lowangen ab. Damals noch Okandu sâl Varisha geheißen, reiste er anschließend als Abenteurer durch Aventurien. An der Philosophenschule zu Warunk traf er auf 🏰 *Firlionel Nachtschatten*, der sein Mentor und väterlicher Freund wurde. Zur Selbstfindung und Stärkung des Willens verbrachte Okandu später ein Jahrzehnt im Dschungel der Waldinseln. Währenddessen verstarb Firlionel. Nach Okandus Rückkehr in die Zivilisation trat er das Nachtschattenerbe^{••} an und bewohnt seitdem 🏰 den Nachtschattensturm in Weiden.

•• Die Aventurischen Boten 208, 209 und 211 berichteten ausführlich vom Erbe des Nachtschatten.

Die Meisterchimärologin 🏰 **Sefira Alchadid** (*895 BF, 1,76 Schritt, weißes Haar, blaue Augen, stolz) entstammt dem Selemer Adel und wurde 1041 BF nach bestandener Basiliusprüfung in den Stand einer Erzmaga erhoben. Neben der Erschaffung von Chimären widmet sie sich der Erforschung des Chal'Ashtarras (siehe Seite 77). Nominell ist Sefira die Fürstin Nelkras, einer Insel in der Bucht von Port Corrad, die den Machthabern des Großsultanats Elem als Krönungsort diente und die sie in letzter Zeit häufig bereist. Sie unterhält freundschaftliche Verbindungen zu einigen einflussreichen Magiern wie Salpikon Savartin.

🏴 **Shanada von Ben-Oni** (*999 BF, 1,77 Schritt, schwarzes Haar, braune Augen, streng) wurde an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul als Dämonologin ausgebildet. Nach der Schließung des dämonologischen Zweiges verließ sie Rashdul, trat der Schwarzen Gilde bei und bildet in ihrer Heimat Ben-Oni im Emirat Floesern eigene Schüler aus. Shanada und ihre Schüler sind Dämonenjäger, die sich ihre Dienste gut bezahlen lassen. Die Nutzung von Dämonen zur Dämonenbekämpfung ist für Shanada kein Widerspruch, sondern Mittel der Wahl. Daneben lehrt sie ihre Schüler den Einsatz von Bannschwert und Antimagie. Jene Scholaren, die der Versuchung der Niederhöhlen erliegen, richtet sie selbst.

🏴 **Ugo von Uspiaunen** (*990 BF, 1,86 Schritt, braunes Haar und Rauschbart, blaue Augen, kräftige Statur mit Wohlstandsbauch, tiefe Stimme) studierte an der Halle des Quecksilbers in Festum und der Schule der Hellsicht zu Thorwal. Nach einem heftigen Streit mit Prishya von Garlichgrötz (damals die Convocata prima der Grauen Gilde) wechselte er in die Schwarze Gilde. Nach zwischenzeitlichen Lehrtätigkeiten als *Magister magnus* der Sphärologie und Verwandlungsmagie (bosp: *Magister magnus transformatorica et sphairologia*) in Al'Anfa und Mirham wurde er kürzlich als Visitor (siehe Seite 48) der Schwarzen Gilde berufen und mit der Aufklärung der Vorfälle an der Halle der Macht in Lowangen betraut, der er vorerst als Interimsspektabilität vorsteht. Ugo gilt für einen Schwarzmagier als unerhört moralisch und legt Wert auf eine dem Codex Albyricus entsprechende Garderobe. Gerüchte, dass er ein Nachkomme des Heiligen Urnislaw von Uspiaunen, einem Weggefährten Rohals, sei, kommentiert er nicht, da es „sich nicht geziemt, die Großtaten anderer als eigenen Schmuck vor sich herzutragen.“

Weitere gildenlose Magier

🏴 **Balphemor von Punin** (*609 v. BF, 1,82 Schritt, wirres, holziges braunes Haar, halbmondförmige Augengläser, die den starren Blick seiner braunen Augen kaum verbergen) diente bereits Fran-Horas als Berater. Der Verhüllte Meister (🖤 173) und Agrimothpaktierer plant mit der Geduld eines Unsterblichen und in Dimensionen, die kaum jemand erahnen kann. Als Spektabilität der Heptagonakademie von Yol-Ghurmak gehört er zu den mächtigsten Personen der Stadt und sucht nach einem Weg, die Elemente in ihr erzdämonisches Gegenteil zu verkehren.

🏴 **Farad el Haras** (*972 BF, 1,83 Schritt, dunkelgraues Haar, schwarze Augen, gebräunte Haut, stämmig, eitel) ist in Mengbilla als „der Sammler“ bekannt, da er in seinem Palast eine atemberaubende Sammlung von Kunstschatzen und magischen Artefakten hortet. Um die Schatzkammer, seine nie den Palast verlassenden Gespielinnen und den immensen Reichtum des Magiers ranken sich zahlreiche Gerüchte. So sollen doppelköpfige Krieger oder gewaltige Spinnen die Sammlung

bewachen. Farad el Haras gehört keiner Gilde an und bekleidet kein Amt, denn er verlässt so gut wie nie sein luxuriöses Anwesen. Dennoch gilt er als einer der mächtigsten Männer Mengbillas.

🏴 **Mharamûn sal Vadif** (*1010 BF, 1,74 Schritt, untergesetzter Glatzkopf, braune Augen, gutmütiges Lächeln) war Schüler des in der Oase Al'Rifat lehrenden 🏴 *Vadif sal Karim*. Der frühere Abenteurer rettete vor einigen Jahren dem erstgeborenen Sohn des Sultans der Beni Terkui das Leben, als dieser von einem Skorpion gestochen wurde. Aus Dank ernannte der Sultan Mharamûn zu seinem Berater. Nach anfänglicher Skepsis schätzen die Beni Terkui den fähigen Wettermagier und Verwandler mittlerweile für seinen Langmut und seine Frömmigkeit.

🏴 **Niam von Bosparan** (*977 BF, 1,77 Schritt, schwarze Haare und Augen, rauchige Stimme, stilvoll, charismatisch), eine Abgängerin der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, ist seit Jahrzehnten die Königin des Verbrechens in der Metropole Vinsalt. Die vielleicht gefährlichste Magierin des Lieblichen Feldes kontrolliert skrupellos, doch mit eigenwilligem Ehrbegriff, die Unterwelt des Stadtteils Alt-Bosparan. Selbst die Garde fürchtet die Patin von Vinsalt und da sie sich von Verbrechen gegen die Eliten fernhält und man ihr bisher noch kein Vergehen nachweisen konnte, meidet es die Obrigkeit, ihre Kreise zu stören.



‡ **Rafim Bey** (*981 BF, 1,76 Schritt, schwarzes Haar und Bart, braune Augen, kostbare Kleidung und Schmuck) herrscht als Magokrat über den tulamidischen Kleinstaat Naggilah und residiert in dessen gleichnamiger Hauptstadt in einem prunkvollen Palast. Sich der Macht eines guten Rufes bewusst, entsendet er Dämonen und Elementare zum Schutz und zur Unterstützung seines Volkes, das ihm den Ehrennamen *Sahib al'Ifritim* (Garethi: Herr der Dämonen) gegeben hat. Sein Wissen um die Sphären

ist beeindruckend, die Selbstverständlichkeit, mit der er sich dämonischer Mächte bedient, erschreckend. Er weiß um die Gefahren, die ein Pakt mit sich bringt und gestattet weder Dämon noch Mensch, Macht über ihn auszuüben. Seine Schüler, allesamt mit ihm verwandt oder (unfreiwillig) adoptiert, bildet er in Dämonologie und Elementarmagie aus, um sie zu Verbündeten zu formen und einen Erben seiner Dynastie zu finden.

Spektabilitäten

- ‡ **Aljawa Walsareffnaja** (*989 BF, 1,78 Schritt, blauschwarze Haare, braune Augen, dunkler Hautton, norbadischstämmige Halbfelfe; Spezialgebiet: Beherrschungsmagie; Kampfseminar Andergast)
- ‡ **Ashtarra Okharim** (*985 BF, 1,72 Schritt, dunkelbraunes Haar, braune Augen, rundlich, goldener Nasenring; Spezialgebiet: Artefaktmagie; Drachenei-Akademie, Khunchom)
- ‡ **Balphemor von Punin** (*609 v. BF, 1,82 Schritt, wirres, holziges braunes Haar, halbmondförmige Augengläser, die den starren Blick seiner braunen Augen kaum verbergen, Agrimothpaktierer; Spezialgebiete: Dämonologie, Temporalmagie; Heptagonakademie, Yol-Ghurmak)
- ‡ **Caibre Arnstätter** (*1002 BF, 1,79 Schritt, lange blonde Haare, graue Augen, hübsch, Kennerin finsterner Kulte, Spezialgebiet: Objektmagie; Akademie von Licht und Dunkelheit, Nostria)
- ‡ **Cellyana von Khunchom** (*959 BF, 1,67 Schritt, weiße Haare, braune Augen, wirkt zerbrechlich; Spezialgebiete: Artefaktmagie und Hellsicht; Schule der Hellsicht, Thorwal)
- ‡ **Zephyrinia Serpentez** (*995 BF, 1,72 Schritt, blond, füllig, harte Gesichtszüge, skrupellos, streng, brillante Nekromantin, Expertin für Mumienforschung; Dunkle Halle der Geister, Brabak)
- ‡ **Dirion von Zornbrecht-Lomarion** (*981 BF, 1,80 Schritt, dunkler Bart, beinahe kahl, braune Augen, verlebtes Gesicht, beleibt, spitz gefeilte Nägel; Spezialgebiet: Hellsicht; Halle der Erleuchtung, Al'Anfa)
- ‡ **Emmeran von den Nordmarken** (*964 BF, 1,94 Schritt, dunkelbraunes, weitgehend ergrautes Haar und Rahmenbart, blaue Augen, fassförmiger Körper, tiefe Stimme; Spezialgebiet: Elementarmagie (Erz); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ‡ **Ephraim Ilmenblick** (*1008 BF, 1,78 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, graue Augen, freundliches Lächeln, naiv und weltfremd; Spezialgebiet: breit aufgestellter Generalist; Magierkolleg zu Honingen)
- ‡ **Falka von Paavi** (*999 BF, 1,90 Schritt, dunkelblondes Haar, blaue Augen, stämmig gebaut, unsicheres Auftreten außerhalb des Konzils; Spezialgebiet: Elementarmagie (Eis); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ‡ **Gritten Raudups** (*985 BF, 1,77 Schritt, braunes glattes Haar, blaue Augen, drahtig, energisch, strebt nach Harmonie; Spezialgebiet: Beherrschungsmagie; Schule der Beherrschung, Neersand)
- ‡ **Haldrunir Windweiser** (*949 BF, 1,91 Schritt, Glatze, langer weißer Bart, eisblaue Augen, starrsinnig; Spezialgebiet: Elementarmagie (Eis, Luft, Wasser); Halle des Windes (Runajasko), Olport)
- ‡ **Halman Sandström** (*990 BF, 1,86 Schritt, schwarze Locken, nebelgraue Augen, verträumter Blick, schlank, begabter Kabashflötenspieler; Spezialgebiet: Elementarmagie (Wasser); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ‡ **Hasrabal ben Yakuban** (*953 BF, 1,67 Schritt, graues Haar und Bart, graue Augen, wirkt jünger, als er ist, ehrfurchtgebietend; Elementarmagie; Pentagramm-Akademie (Al'Pandjashtra), Rashdul)
- ‡ **Hesindajida von Tuzak** (*990 BF, 1,86 Schritt, schwarzes Haar, braune Augen, Schönheit, voller Tatendrang, skrupellos gegenüber Feinden Maraskans; Spezialgebiet: Verwandlung; Schule der Vierfachen Verwandlung, Sinoda, zusammen mit Perjin Kraljew)
- ‡ **Hesindiane Gilindor** (*962 BF, 1,98 Schritt, weißes, zu einem Dutt frisiertes Haar, grüne Augen, vital, schnell zu begeistern; Spezialgebiet: Hellsicht; Akademie des magischen Wissens, Methumis)
- ‡ **Iolano Schlangenstab** (*970 BF, 1,72 Schritt, untersetzt, dunkler Vollbart mit grauen Strähnen, braune Augen, tiefe Stimme; Spezialgebiete: Hellsicht und Verwandlungsmagie; Halle der Metamorphosen, Kuslik)
- ‡ **Jaunava Dagoneff** (*969 BF, 1,69 Schritt, grauer Dutt, braune Augen, dürr, ernst, norbardische Wurzeln; Spezialgebiet: Objektmagie; Halle des Quecksilbers, Festum)
- ‡ **Jikhabar al'Karechem** (*961 BF, 1,65 Schritt, gebeugte Haltung, weißer Bart, väterlich-strenger Blick; Spezialgebiete: Illusionismagie und Geisterbeschwörung; Akademie der Erscheinungen, Grangor)
- ‡ **Kiamu Vennerim** (*970 BF, 1,54 Schritt, graues Haar, braune Augen, schlank und agil, Nivese; Spezialgebiet: Bewegungsmagie; Akademie der Geisterreisen, Belhanka)
- ‡ **Landor Gerrano** (*956 BF, 1,81 Schritt, weißhaarig, Pagenschnitt, gestutzter Bart, graue Augen, sehnig,

- ruhiges Auftreten; Spezialgebiet: Kampfmagie; Halle des Vollendeten Kampfes, Bethana)
- ☞ **Maschdawa Patrilloff** (*958 BF, 1,73 Schritt, grauhaarig, strenger Zopf, eisgraue Augen, ernste Züge, übertrieben reinlich; Spezialgebiet: Heilmagie; Halle des Lebens, Norburg)
- ☞ **Mayla Mondhaar** (*1000 BF, 1,75 Schritt, schulterlanges braunes Haar, blaue Augen, freundliche, eher introvertierte Halbfelfe; Spezialgebiete Heil- und Verwandlungsmagie; Akademie der Verformungen, Lowangen)
- ☞ **Methelessa ya Comari** (*966 BF, 1,77 Schritt, graue Hochsteckfrisur, braune Augen, arrogante Stimmelage; Spezialgebiete: Illusions- und Artefaktmagie; Schule des Seienden Scheins, Zorgan)
- ☞ **Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah** (*980 BF, 1,72 Schritt, schwarzes Haar und grauer Bart, schwarze Augen, eitel, wortgewandt; Spezialgebiete: Elementarmagie (Luft); Zauberschule des Kalifen, Mherwed)
- ☞ **Mondglanz Eichenfeld** (*908 BF, 1,79 Schritt, weißblondes Haar, smaragdgrüne Augen, zurückhaltende Waldelfe; Spezialgebiet: Hellsicht; Schule des direkten Weges, Gerasim, der Posten der ehemaligen Spektabilität ☞ *Anastasius Silberhaar* ist zurzeit vakant)
- ☞ **Najescha Stoorrebrandt-Borsow** (*990 BF, 1,71 Schritt, hüftlanger schwarzer Zopf, dunkelbraune Augen, kurzsichtig; Spezialgebiet: Hellsicht; Stoorrebrandt-Kolleg, Riva, nominell auch Wagenhalt)
- ☞ **Nita von den Adlern** (*975 BF, 1,67 Schritt, blaue Augen, graue Pagenfrisur, schlank, ungeduldig, ehrgeizig, barscher Umgangston; Spezialgebiet: Heilmagie; Anatomisches Institut, Vinsalt)
- ☞ **Olorand von Gareth-Rothenfels** (*955 BF, 1,84 Schritt, Stirnglatze, grauer Rauschebart, blaue Augen, lange Nase, umgänglich, meisterlicher Seelenheiler; Spezialgebiet: Antimagie; Schule der Austreibungen, Perricum)
- ☞ **Panuri Vennerim** (*1004 BF, 1,59 Schritt, kupferrotes langes Haar, braune Augen, Nivesin, sehnige Statur, neugierig; Spezialgebiet: Elementarmagie (Humus); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ☞ **Parisanthea Kaucis** (*994 BF, 1,69 Schritt, dunkle Haare, braune Augen, gepflegtes Äußeres, wortgewandte Zyklopäerin; Spezialgebiet: Antimagie; Halle der Antimagie, Kuslik)
- ☞ **Perjin Kraljew** (*990 BF, 1,75 Schritt, liches braunes Haar, blaue Augen, dicklich, kluger Ruhepol; Spezialgebiet: Verwandlung; Schule der Vierfachen Verwandlung, Sinoda, zusammen mit Hesindajida von Tuzak)
- ☞ **Praiodane Almira Werckenfels** (*973 BF, 1,80 Schritt, blondes, großteils ergrautes Haar, hellgraue Augen, hohe Stirn, schneidende Stimme; Spezialgebiet: Hellsicht; Informations-Institut, Rommilys)
- ☞ **Praiwine Westfar zu Methumis** (*965 BF, 1,65 Schritt, graues Haar, milchig-weiße Augen (blind), zierlich, häufig ungeduldig; Spezialgebiet: Hellsicht; Institut der Arkanen Analysen (Weiße Gilde), Kuslik)
- ☞ **Pyriander Di'Ariarchos** (*962 BF, 1,81 Schritt, aschegraues, langes Haar, bartlos, braune Augen, verwachsene Narben auf der rechten Hand, nachdenkliches Sprachgenie; Spezialgebiet: Elementarmagie (Feuer); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ☞ **Rhayodan de Porcupino** (*954 BF, 1,69 Schritt, graues langes Haar, Ziegenbart, braune Augen, südländischer Akzent, eitel, leidet an der Schlafkrankheit; Spezialgebiet: Objekt- und Artefaktmagie; Institut der Arkanen Analysen (Schwarze Gilde), Kuslik)
- ☞ **Robak von Punin** (*951 BF, 1,71 Schritt, weißes ungekämmtes Haar, Zottelbart, braune Augen, Brille, brillant, aber weltfremd; Spezialgebiet: Metamagie; Institut der Arkanen Analysen (Graue Gilde), Kuslik)
- ☞ **Rovena von Shamaham** (*953 BF, 1,67 Schritt, graues Haar, nebelgraue Augen, hager; Spezialgebiet: Elementarmagie (Luft); Konzil der Elemente, Drakonia)
- ☞ **Ruane von Elenvina** (*991 BF, 1,85 Schritt, dünn, hellbrauner, leicht ergrauter Pagenschnitt, braune Augen, asketisch, herrisches Auftreten; Spezialgebiet: Beherrschungsmagie; Akademie der Herrschaft, Elenvina)
- ☞ **Saldor Foslarin** (*952 BF, 1,44 Schritt, geflochtener brauner Bart, blaue Augen, selbstsicheres Auftreten; Spezialgebiet: Kampfmagie; Akademie Schwert und Stab, Gareth)
- ☞ **Salpikon Savertin** (*944 BF, wirkt aber wie 50, 1,89 Schritt, regenbogenfarben gefärbtes Haar, schwarze Augen, nüchternes Auftreten, rhetorisch geschickt, Pfeifenraucher; Spezialgebiete: Objekt- und Artefaktmagie; Schule der variablen Form, Mirham)
- ☞ **Sarim al'Jabar** (*960 BF (angeblich), stets verummmt; Spezialgebiete: Antimagie, Hellsicht; Bannakademie Fasar)
- ☞ **Sirdon Kosmaar** (*972 BF, 1,84 Schritt, Bart und Haar lang und grau, braune Augen, kurzsichtig, Gewichtsschwankungen, stets akkurat nach dem Codex Albyricus gekleidet; Spezialgebiet: Metamagie; Akademie der Hohen Magie, Punin)
- ☞ **Thiron von Uckelsbrück** (*981 BF, 1,79 Schritt, glatzköpfig, blaue Augen, strenge Miene; Spezialgebiet Antimagie; Akademie der magischen Rüstung, Gareth)
- ☞ **Thomeg Atherion** (*unbekannt, 1,78 Schritt, schwarzes Haar, Stirnglatze, schwarze Augen, Magiersiegel in der Iris, kultiviertes Auftreten, leidenschaftlich, männlich-erdrückende Präsenz; Spezialgebiet: Beherrschungsmagie; Akademie der Geistigen Kraft, Fasar)
- ☞ **Virilys Eibon** (*931 BF, 1,91 Schritt, langes weißes Haar, graue Augen, attraktiver Halbfelf; Spezialgebiet: Heilmagie; Seminar der elfischen Verständigung, Donnerbach)

Einen Überblick über die **Magierakademien** findest du auf Seite 15.

MYTHOS & HISTORIE



»Innerhalb von nur fünfzehn Jahren sollte sich das Antlitz der Tulamidenlande daraufhin vollständig verändern. Die Magiermogule, die dieserzeit bis hin zum Golf von Perricum herrschten, schufen mithilfe der verfehmten Magica chimaerologica – Eleve Alricio, mitschreiben sollst du, nicht schwätzen! – mithilfe der chimaerologica ein nie dagewesenes Heer, einem irrsinnigen Alptraum des Schöpfungswahns entsprungen. Der Große Schwarm, ihre Armee von insektoiden Chimären, einige Quellen sprechen auch von Daimoniden, fiel über das Territorium des Sulman al-Nassori her und hinterließ eine Schneise der Zerstörung, die bis heute ihresgleichen sucht. Die Skorpionkriege entbrannten. Dem Sultan von Khunchom gelang es schließlich zwar, mit eigener arkaner Potenz die Mogule niederzuringen und dadurch den Keim eines Weltreiches zu pflanzen, doch sprengt die Schrecklichkeit dessen, wozu die Magierpotentaten dieser Zeit fähig waren, sicherlich eure Vorstellungskraft. Ich sehe schon, genau – nicht schwätzen! – natürlich, es ist nicht unähnlich den Gräueln, die eure Eltern erleben mussten. Die Schergen des siebenmal verfluchten Borbarad, er selbst, einer der größten, wenn auch schrecklichsten Magier aller Zeiten, waren dem nicht unähnlich, was vor mehr als zwei Jahrtausenden in den Tulamidenlanden geschah. Merkt euch dies und merkt es euch gut, meine Eleven: Die Geschicke der Welt mögen zwar von Adligen an ihren Höfen gelenkt werden, doch das Schicksal der Welt, das bestimmen die Magier. Also ist es nun eure Aufgabe, eure Pflicht, aus der Vergangenheit zu lernen, um nicht die gleichen Fehler zu wiederholen, um eine bessere Zukunft zu erschaffen. Nun gut, schlagt die Bücher auf Seite 213 auf, wir beginnen im zweiten Absatz. Alricio, du möchtest doch die ganze Zeit schon reden, dann lies doch mal vor.«

—gehört in einem Lehrsaa in Punin, neuzeitlich



Die Geschichte der Gildenmagie

Die aventurische Gildenmagie ist in nahezu allen Regionen des Kontinents präsent. Doch obgleich ihr akademisches Wirken in vielen Städten, von Riva bis Brabak, unübersehbar ist, ahnen nur wenige Gelehrte, wo die Tradition ihre Wurzeln hat und welche früheren Magietraditionen Einfluss genommen haben.

Einige Gelehrte der Magiehistorie vermuten den Ursprung der Gildenmagie bei den Sumurrern, den Vorfahren der heutigen Tulamiden, die in erbittert geführten Kriegen gegen die Reiche der Echsen arkanes Wissen erbeuteten. Kaum einer vermutet, dass vereinzelte Vertreter dieses Volkes bereits zuvor von zwergischen Geoden im Raschtulswall in die Geheimnisse der Magie eingeweiht und zu den ersten Druiden wurden.

Andere betrachten die spätere Landung der in magischer Kunst bewanderten Gildenländer als den Auftakt der Geschichte der Gildenmagie. Ob der Schwierigkeiten, ihre Zaubermatrizen in Aventurien zu wirken, übernahmen sie die Spruchzauberei des elfischen Kanons.

Beide Theorien finden ihre Berechtigung, denn aus beiden geschichtlichen Entwicklungen entstanden im Laufe der Jahrhunderte erste Ballungszentren festgefügtter Magietraditionen, die der heutigen Gildenmagie zumindest ähnlich genug sind, um eine direkte Verbindung herzustellen: Auf der einen Seite steht die Tradition der urtulamidischen Kophtanim aus altem animistischem Wissen, dem Einfluss der zwergischen Geoden und urtulamidischen Druiden sowie den Geheimnissen der urtulamidischen Mudramulim, die wie die Kophtanim ihr Wissen von den Echsen erlangten. Auf der anderen Seite steht die gildenländische Tradition aus der Magie der Siedler, die über das Meer kamen, und elfischer Spruchzauberei. Die Magieformen verbreiteten sich zunächst von den Tulamidenlanden aus tiefer in den Süden und vom heutigen Horasreich an der Westküste Aventuriens aus nach Norden und Osten. Viele Jahrhunderte später vereinen sich diese beiden Richtungen zu einer und werden anschließend zur gildenmagischen Tradition.

Noch heute lassen sich Relikte früherer Stätten bosparanischer Magier oder der Magiermogule vom Gadang finden. Es mögen zum Teil nur Mauerreste längst vergessener Akademien und Bibliotheken sein, andere allerdings sind gut geschützte Magiergräber.

Geschichtsschreibung

Die Geschichte der Gildenmagie wurde, gemessen an der Quellenlage anderer – sich auf mündliche Überlieferungen verlassende – Traditionen, gut dokumentiert. Allerdings darf diesem Umstand nicht entnommen werden, dass es einfach sei, die Fakten heute lückenlos rekonstruieren zu können. Dazu trägt der Umstand bei, dass die vorhandenen Quellen nicht immer neutral geschrieben wurden, sondern eine bestimmte Darstellungsabsicht im Sinn hatten. Nicht alle Gelehrten sind sich dieses möglichen Problems bei der Interpretation von Texten bewusst – und noch weniger hinterfragen ihre eigenen Vorurteile.

Als sich aus einigen wenigen summurrisch-urtulamidischen Druiden und Animisten des Raschtulswalls die

urtulamidischen Kophtanim entwickelten, begannen Zauberkundige, die Fülle des Wissens und analytische Erkenntnisse über das Wesen der Magie niederzuschreiben. Auch während der Zeit des bosparanischen Reiches entstand eine Unzahl an Dokumenten, die Aufschluss über den damaligen Kenntnisstand der Magie geben. Viele dieser Schriftstücke sind allerdings in Kriegen verbrannt oder verschollen, die meisten sind schlicht den Hörnern Satinavs zum Opfer gefallen. Selbst schriftliche Überlieferungen, die sich bis heute erhalten haben, sind nicht zwangsläufig noch lesbar. Oft brauchen selbst Magier mit entsprechender Spezialisierung einige Zeit, um ein vollständiges Werk in einer fremden Schrift zu entschlüsseln. Finden sich Zeugnisse der Vergangenheit, die sich in einen größeren geschichtlichen Kontext einordnen lassen, herrscht nicht immer Einigkeit, wie sie zu deuten sind. Während ein horasisches Mitglied der Weißen Gilde Schriften alter Magierdynastien kritisch betrachten mag, können sich für einen Brabaker Forscher aus denselben Quellen Beweise für eine überlegene Kultur ergeben, die ihre Macht genutzt hat, um große Ziele zu erreichen. Die bisweilen fanatisch geführten Dispute um die Deutungshoheit haben in der Vergangenheit nicht nur einmal dazu geführt, dass neue Entdeckungen sogleich wieder unterdrückt und im schlimmsten Fall sogar vernichtet wurden. Vor allem die zwölfgöttlichen Kirchen, insbesondere die des Praios und der Hesinde, achten genau darauf, welche Schriftquellen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und welche als ketzerisches Wissen besser in den Bleikammern verborgen werden.

Darüber hinaus kennt die aventurische Geschichtsforschung Zäsuren durch Ereignisse wie die Skorpionkriege, die Schlacht in der Gor, die Priesterkaiserzeit oder die Magierkriege, über die oft von Unbeteiligten und erst im Nachhinein berichtet wurde. So wird es selbst bei akribischer Beachtung aller vorhandenen Quellen kaum möglich sein, eine vollständige Geschichte der Gildenmagie zu erarbeiten. Andererseits darf man nicht verhehlen, dass ungezählte Steintafeln, Pergamente, Papyri, Bücher und sogar beschriebene Palmbblätter ihrer Wiederentdeckung harren.

Als gut dokumentiert und historisch gesichert gilt die Zeit ab 595 BF, seit der Gründung der heute bekannten Magiergilden. Die striktere Organisation der Mitglieder sowie der Umstand, dass Aventurien nach dem Ende der Magierkriege nicht mehr von derart ausufernden Umwälzungen innerhalb der Gildenstrukturen erschüttert wurde, ermöglicht das Studium gut zusammenhängender Schriftzeugnisse aus dieser Zeit.

Wer sich für die Anfänge der Gildenmagie interessiert, wird nicht nur in den ältesten Bibliotheken der Magierakademien von Rashdul, Khunchom, Kuslik, Fasar, Punin, Olport oder sogar Drakonia fündig, sondern sollte auch einen Blick in die Gelehrsame Stube der Hesindekirche in Kuslik und die Bibliothek von Keshal Rohal, der Ordensburg des zur Grauen Gilde zugehörigen Ordo Defensores Lecturia in Anchopal, werfen. Einige wenige lassen sich auch dazu herab, in der halb verfallene Silem-Horas Bibliothek zu Selem zu recherchieren.

Entstehung der Magiergilden

Jahr	Ereignis
ab 9000 v. BF	Menschlicher Animismus, echsische Kristallomantie, zwergisches Geodentum und hochelfische Spruchzauberei sind existente magische Traditionen.
2994 v. BF	Sumurrer im Raschtulswall werden von zwergischen Geoden in der Magie unterwiesen, sie werden zu den ersten Druiden.
um 2000 v. BF	Gründung von Rashdul mit erster magischer Schule, Entstehung der Kophtanim, hauptsächlich aus dem Druidentum
1609 v. BF	Beginn der Magokratie der Magiermogule vom Gadang, Erforschung echsischen Wissens
1500 v. BF	Landung der Hjaldinger und Imperialgüldenländer an der aventurischen Westküste, Magiekundige beider Völker tauschen Wissen aus
1341–1326 v. BF	Skorpionkriege zwischen dem Sultanat von Khunchom und den Magiermogulen vom Gadang, Verwüstung Goriens durch den Großen Schwarm
1324 v. BF	Gründung des Diamantenen Sultanats
1256 v. BF	magischer Austausch zwischen Hjaldingern und Firnelfen
ab 876 v. BF	imperialgüldenländische Siedler übernehmen Spruchzauberei der Auelfen
820 v. BF	Gründung der Akademie zu Bosparan, Bildung der großen Magierzunft
800 v. BF	ältester erhaltener Bericht über Kontakte zwischen güldenländischen und urtulamidischen Magiekundigen
568 v. BF	Erste Dämonenschlacht, Beginn der Dunklen Zeiten
ab 100 v.BF	Kophtanim gehen in der Gemeinschaft der güldenländischen Magier auf
Bosparans Fall	zweite Dämonenschlacht
335 BF	Machtergreifung der Priesterkaiser, exzessive Verfolgung Magiekundiger beginnt
350 BF	Hexenverbrennungen, auch etliche Magier sterben in den Flammen, Dämonisierung und Verfolgung vieler Magietraditionen
466 BF	Mit Rohal dem Weises vertreibt ein Magier die Priesterkaiser und besteigt den Kaiserthron des Mittelreichs.
483 BF	erster Allaventurischer Konvent der Großen Magierzunft
547 BF	Erscheinen des Codex Albyricus, initiiert durch Rohal
ab 573 BF	der Dämonenmeister Borbarad erstarkt
589 BF	Rohal legt seine Regierungsgeschäfte nieder und verlässt Gareth (Rohals Verhüllung)
590 BF	Krieg der Magier in der Gor zwischen Rohal und Borbarad, anschließend Desaster von Punin
590–595 BF	Im Streit um die Nachfolge Rohals entbrennen die Magierkriege.
595 BF	Gründung der heutigen drei Magiergilden
595–603 BF	aranischer Exodus, Schließung einiger Akademien
596 BF	Gareth Pamphlet
663–697 BF	teilweise Rehabilitation der magischen Künste, Wiedereröffnung einiger Akademien
941 BF	In der Puschinske-Affäre ernennt Kaiser Perval den von der Inquisition verurteilten Magier Oswyn Puschinske zu seinem ersten Hofmagus.
975 BF	Gaius Cordovan Eslam Galotta wird erster Hofmagus Kaiser Retos
1002 BF	Galotta wird von Saldor Foslarin aus der Weißen Gilde ausgeschlossen, später infolge einer missglückten Beschwörung schwer gedemütigt und vom Hof verbannt.
1003 BF	Galotta veranlasst den Zug der 1.000 Oger gegen Gareth.
1010 BF	Galotta erzwingt ein Attentat auf Kaiser Hal.
1011 BF	Drakonia offenbart sich den anderen Akademien.
1015 BF	Borbarads Geist kehrt zurück und erhält kurz darauf einen neuen Körper. In den folgenden Monaten sammelt er Verbündete, darunter die Magier Galotta, Xeraan, Sulman al'Venish und viele weitere Gildenmagier.

1020 BF	Rohal der Weise wird auf dem Allaventurischen Konvent in Punin mithilfe des Steins des Weisen zurückgerufen und stellt sich Borbarad, unterliegt jedoch (willentlich).
23. Ingerimm 1021 BF	Borbarad wird in der 3. Dämonenschlacht entrückt, einige Verbündete überleben jedoch und werden durch die Macht der Splitter der Dämonenkrone die späteren Heptarchen.
29. Peraine 1027 BF	Galotta unterliegt in der Schlacht in den Wolken.
1034 BF	Die Urnen des Unwissenbaren werden geschaffen, die eine sichere Aufbewahrung der Splitter der Dämonenkrone erlauben.
1037 BF	Mit dem Splitter der Belkelel gelangt der erste Teil der Dämonenkrone in die Hände der Zwölfgöttergläubigen.
1038 BF	Der Splitter der Thargunitoth wird gesichert.
ab 1039 BF	Der Sternenfall beginnt.
1039 BF	Mit dem Charypthorothsplitter wird der erste Splitter der Dämonenkrone von Khadan-Horas vernichtet. Im gleichen Jahr wird der Splitter Belhalhars unter großen Opfern geborgen. Der Agrimothsplitter verschmilzt mit der Stadt Yol-Ghurmak.
1043 BF	Oswyn Puschinske gelingt die Beherrschung von Elcarne Erillion von Hohenstein durch die Nachtseele. Er plant weitere Beherrschungen und beginnt durch Elcarne Einfluss auf die Graue Gilde zu nehmen, kann jedoch 1044 BF aufgehalten werden.

Frühgeschichte

Vorzeit

Die Legenden um Madas Frevel, aber auch die der echsischen Geschwister Ssad'Navv und Ssad'Huar, die der Ur-Riesin Sumu ihre Lebenskraft zurückgeben wollten, sind Varianten desselben Motivs: Zahlreiche Völker kennen Mythen über eine Wesenheit, die vor vielen Zeitaltern den noch magielosen Sterblichen die Magie brachte – entgegen dem Willen der Götter. Auch tauchen aus den Tiefen der Geschichte immer wieder Hinweise auf ein Volk mächtiger dreiäugiger Zauberer auf, die geeignete Schüler rekrutierten und in der Zauberei unterwiesen.

Trolle, Drachen, Vielbeinige, Maritime, Geschuppte und sogar Geflügelte haben verschiedenste Formen der Magie ersonnen und damit dem Tod getrotzt, ihre Feinde vernichtet oder sogar die Zeit selbst gebeugt. Die früheste Form menschlicher Zauberei war der Animismus und existierte ebenso wie die Traditionen der echsischen Kristallomantie, der zwergischen Geoden und der Magie der Hochelfen ab etwa **9000 v. BF**. Auch wenn man die Einflüsse der unterschiedlichen Traditionen im Einzelnen nicht mehr nachverfolgen kann, hatten viele menschliche und nicht-menschliche Traditionen Anteil an der Entstehung der modernen Gildenmagie.



Die Urtulamiden

Ab dem Jahr **2994 v. BF** gab es ersten Austausch zwischen den im Raschtulswall lebenden Menschen vom Volk der Sumurrer und zwergischen Geoden. Aus den wissbegierigen Menschen, die bislang nur animistisches Wirken kannten, gehen die ersten elementarmagischen Druiden hervor, deren Wissen später auch in die Tradition der Kophtanim mit einfluss.

Um **2000 v. BF** führt der wahrscheinlich magisch begabte Kämpfer *Rashtul al'Sheik* die Vorfahren der heutigen Tulamiden aus dem Gebirge und legt in der neugegründeten Stadt Rashdul mit dem *Sternenkreis* den Grundstein einer magischen Schule, aus der die Pentagramm-Akademie hervorging, die somit die älteste Magierakademie Aventuriens darstellt. Aus dem vereinigten Wissen der animistischen Tradition, der geodisch-druidischen Lehre und der adaptierten echsischen Zauberkunst entstehen die ersten urtulamidischen Kophtanim und Mudramulim. Erstere beherrschten Elementarismus und Dämonologie, Geisterbeschwörung, Beherrschungsmagie, Chimärologie, Illusions- und Hellsichtmagie, während Letztere in Zaubertänzen Objekt- und Antimagie wirkten und Zaubersprüche herstellten.

Nach dem Ableben Rashtuls im hohen Alter von angeblich 306 Jahren errichtete sein Sohn, der legendäre Mudramul und Gründer Khunchoms, *Bastrabun ibn Rashtul*, zwischen **1762** und **1753 v. BF** magische Bannlinien gegen die Echsen. Beinahe zeitgleich wird durch die Errichtung der Stadt Khunchom auf den Ruinen der Echsenmetropole Yash'Hualay weiteres echsisches Wissen entdeckt.

Im Jahr **1609 v. BF** gelangten in Fasar die Magiermogule vom Gadang an die Macht, eine Gruppe Kophtanim, die die bedeutendste Magokratie der bekannten Geschichte begründete. Die Forschung dieser Zeit schert sich nur wenig um moralische Zwänge. Aus diesem Grund wagen sich die Mogule an Experimente mit Limbus- und Zeitmagie.

In den Jahren **1341** bis **1326 v. BF** gelingt es Sultan *Sulman al'Nassori* von Khunchom, den Mogulen und ihrem Anführer, dem legendären *Assarbad*, in den verheerenden *Skorpionkriegen* mithilfe von Artefaktmagie die Stirn zu bieten. Ganz Gorien wird **1332 v. BF** vom insektoiden Großen Schwarm verwüstet, der erst durch eine immense Feuerwolke der Khunchomer Zauberer aufgehalten werden kann. **1324 v. BF** begründete der siegreiche Sulman al'Nassori das Reich des Diamantenen Sultanats mit Khunchom als Hauptstadt.

Die Gildenländer

Um das Jahr **1500 v. BF** landeten an der aventurischen Westküste voneinander unabhängig die Hjdinger und die Imperialgildenländer. Beide Völker brachten altbewährte Magietraditionen aus ihrer Heimat mit. Während die Vorfahren der heutigen Thorwaler mit der Macht der Runen vertraut waren, beherrschten die Gildenländer des Imperiums neben Beschwörungsmatrizen bereits eine Form der Stabzauberei.

In beiden Fällen waren es aventurische Elfen, von denen die Siedler die Spruchzauberei übernahmen.



1256 v. BF unterwiesen Firnelfen die Hjdinger beim heutigen Olport und **876 v. BF**, bereits nach Gründung des Bosparanischen Reiches, übernahmen die Erben der Imperialen Gildenländer das Zauberkwissen der Auelfen, da sich dies auf dem neuen Kontinent als deutlich wirkungsvoller erwies als die gildenländische Tradition.

Nur wenige Jahrzehnte später, **um 820 v. BF**, bildete sich durch das Wirken des legendären Magiers *Basilius des Großen* eine frühe Form der Gildenmagie. Eine einzige große Zunft der Magier entstand. Erste Akademien wurden in Bosparan und Kuslik gegründet und unregelmäßig fand ein Konzilstreffen, der *Conventus Astralus*, statt. Aus diesem Brauch entwickelte sich später der Allaventurische Konvent der Magie, bei dem Gildenmagier aller Gilden zu gepflegten Disputen zusammenkommen. In dieser Zeit prosperierten Dämonologie, Beherrschungsmagie, Kampfzauberei, Verwandlungsmagie sowie die Entwicklung auch heute noch genutzter Stabzauber.

Ein bosparanischer Zauberer verfasste **um 800 v. BF** den ältesten erhaltenen Bericht über einen Kontakt zu urtulamidischen Magiekundigen, in dem auch die Beherrschungsschule zu Fasar, die *Al'Achami*, Erwähnung findet. Fran-Horas, ein magiekundiger Kaiser des Horasreiches, entsandte **568 v. BF** Dämonen gegen das aufständische Gareth und entfesselte damit die Erste Dämonenschlacht. In der Folge stürzte das Reich in die Dunklen Zeiten. In den folgenden Jahrhunderten erlebte zwar die Nekromantie ihre Blüte und obskure Götzenkulte gediehen allerorts, dennoch ging in dieser Zeit sehr viel Wissen verloren. **513 v. BF** entschied Basilius der Große, das Götterschwert *Siebenstreich* in sieben magische Kelche einzuschmelzen und auf diese Weise sicher zu verwahren.

Basilius soll sein linkes Auge geopfert haben, um Weisheit und Erkenntnis zu erlangen. Der später durch die Hesindekirche heiliggesprochene Magier studierte und wirkte in Punin. Zahlreiche große Erkenntnisse der Gildenmagie gehen auf seine Forschungen zurück, etwa die ungewöhnlich verlaufende Basilius-Kraftlinie oder die Basilius-Skala zur Messung magischen Potenzials.

Die Dunklen Zeiten endeten erst mit der Dynastie der Kusliker Kaiser unter Brigon-Horas, der **162 v. BF** den Thron des Bosparanischen Reiches bestieg.

Nach zunehmenden Kontakten zwischen Bosparanern und Urtulamiden ging die Tradition der Kophtanim **um 100 v. BF** in der güldenländischen auf.

Wenige Jahre vor dem Fall Bosparans erreichte die Entwicklung der Gildenmagie einen Höhepunkt. Doch nachdem bosparanische Truppen in der Schlacht bei Brig-Lo zu unterliegen drohten, wiederholte Kaiserin Hela-Horas das Ritual ihres Ahnen, rief dämonische Hilfe und entfesselte damit die Zweite Dämonenschlacht. Die siegreichen Garethter schleiften daraufhin die Hauptstadt Bosparan. Der Fall des Bosparanischen Reiches ist bis heute ein so zentraler Wendepunkt der Geschichte, dass sich die am weitesten verbreitetste Geschichtsschreibung Aventuriens auf dieses Datum – Bosparans Fall – bezieht.

Die Zeit der Priesterkaiser

335 BF ergriffen die Priesterkaiser, fanatische Anhänger des Götterfürsten Praios, die Macht im Mittelreich. Unter

ihrer Ägide erfolgte die Schließung vieler Magierakademien. Mitglieder aller magischen Traditionen waren gezwungen, sich öffentlich von der Magie zu distanzieren. Mit den Jahren stieg die Ablehnung der herrschenden Priester gegenüber der Zauberei. Versiegelungs- und Verschlüsselungsformeln, Artefaktzauberei, aber auch Hellsicht wurden verboten. Die Antimagie wurde weiterentwickelt und auch unter den Priesterkaisern gestattet.

Um das Jahr 350 BF begannen unter Aldec Praiofold II. die größten Hexenverbrennungen der Geschichte, bei denen auch Gildenmagier, Mitglieder anderer Traditionen oder Menschen, die zu Unrecht wegen der Ausübung von Magie verurteilt wurden, starben. Dadurch wurde die Magie insgesamt – auch harmlose Forschung, die in anderen Zeiten kaum Aufsehen erregt hätte – auf eine Art und Weise ins Verbotene gedrängt, die viele Magiebegabte dazu brachte, moralische Grenzen zu ignorieren und sich der Schwarzmagie zu befleißigen, da ihr Tun so oder so gegen geltendes Recht verstieß.

Nahe Vergangenheit

Die Rohalszeit & die Magierkriege

Als Anführer eines Volksaufstandes beendete der Magier Rohal der Weise **466 BF** die Herrschaft der Priesterkaiser und übernahm den Thron des Mittelreiches in Gareth. Unter dem neuen Reichsbefürworter brach eine harmonische Ära der Gelehrsamkeit an. Befreit von der Illegitimität vergangener Jahre strebte die Gildenmagie einem



neuen Aufschwung entgegen, der den Höhepunkt der magischen Analyse und Metamagie markierte. Es existierte begrenzter Wissensaustausch zwischen Magiern, Elfen, Geoden und sogar Hexen, der durch den Reichsbhüter gefördert wurde. Gleichzeitig verschwanden Zauberformeln der Zeitmagie sowie das Wissen um die Kraftlinien aus pazifistisch-weltanschaulichen Gründen aus dem Lehrkanon.

In Gareth fand **483 BF** der erste Allaventurischen Konvent der Gildenmagie statt und knüpfte an die Zunfttreffen der bosparanischen Magier an. Es folgten weitere Zusammenkünfte, erst alle zwölf, später alle sieben Jahre. Die geeinte Magierzunft erhielt erneut Bedeutung.

Im Jahr **547 BF** initiierte Rohal den *Codex Albyricus* als magische Gesetzgebung (siehe Seite **61**). Bereits bei Verkündung erhebt er den Anspruch einer aventurienweiten Gültigkeit.

Ab 573 BF begann der übermächtige Schwarzmagier und Dämonenmeister Borbarad, der zuvor auf den bürgerlichem Namen *Tharsonius von Bethana* hörte und sogar zeitweise ein Schüler Rohals gewesen sein soll, mit der Errichtung einer Festung in der Gorischen Wüste. Dort trieb er seine düsteren Forschungen und die Ausbeutung einer Mine voran, in der Mindorit abgebaut wurde, das Erz des magischen Metalls Mindorium. Zeitgleich knüpfte er Bande zu skrupellosen Zauberzirkeln. Nach über hundertjähriger Herrschaft beginnen die Bürger des Mittelreiches ihrem magischen Reichsbhüter wegen seines ungewöhnlichen Alters zu misstrauen. Daher legt Rohal am **7. Hesinde 589 BF** sein Amt nieder (Rohals Verhüllung). Anschließend sammelte er ein Heer in Aranien, um Borbarads finstere Machenschaften zu beenden.

Ein Jahr später, **am 22. Boron 590 BF**, trafen Borbarad und Rohal im *Krieg der Magier* in der Gorischen Wüste aufeinander. Die Schlacht wurde unter dem massiven Einsatz magischer Kräfte geführt. Zwar wurde Borbarad gestürzt, doch auch Rohal verschwand spurlos. Nur eine Handvoll Mitglieder von Rohals Heerzug entkamen den Dämonen und verließen die Wüste lebend, fast alle verloren den Verstand.

Zur gleichen Zeit trafen die Mitglieder der großen Magierzunft in Punin zusammen, um die Nachfolge Rohals zu regeln. Der Andrang war derart groß, dass durch die Konzentration der Astralkraft der anwesenden Zauberkundigen die sogenannte kritische Essenz überschritten wurde. Der Konvent versank im Chaos, als eine Vielzahl von Magiern in den Limbus entrückt oder von ihrer eigenen Macht zerrissen wurde; viele weitere verfielen dem Wahnsinn. Diese Katastrophe, bei der auch die magische

Führungselite spurlos verschwand, ging als *Desaster von Punin* in die Geschichte ein. Anfänglicher Zwist der führungslosen Magier gipfelte in den sich ausweitenden *Magierkriegen* um die Herrschaft über das Mittelreich. Während der Zeit bis **595 BF** wurden die Kämpfe zunehmend brutaler und es kam zu weitreichenden Verheerungen, beunruhigenden magischen Phänomenen und Verfluchungen ganzer Landstriche (**☛ 173**). Große Teile der im Krieg eingesetzten profanen Truppen desertierten aus Furcht. Mit dem Ende der Kriege hatten die Hälfte der beteiligten Gildenmagier ihr Leben verloren. Der Verlust magischen Wissens zum Ende des Konflikts war enorm.

Die Gründung der Gilden

595 BF fand sich eine Gruppierung unter den Magiern zusammen, die der Verwüstung durch die Magierkriege Einhalt gebieten wollte. Um den Krieg zu beenden, suchten die Beteiligten Gleichgesinnte, um in der Folgezeit mit konzentrierter Antimagie die noch immer aktiven magischen Brandherde zu löschen. In Anbetracht der erheblichen Verluste an Leben erlangten sie großen Zulauf, sodass die Kampfhandlungen nach und nach zum Erliegen kamen. Nach Ende des Krieges formte sich aus dem Zusammenschluss zunächst ein Vorläufer der Weißen Gilde, der den Einsatz weiter Felder der Magie als frevelhaft verurteilte. Daraufhin spaltete sich ein nicht unwesentlicher Teil ab, der eine neue Priesterkaiserschaft befürchtete. Er wurde zum Grundstein der Grauen

Gilde. Die verbleibenden Individualisten, die selbst

in den Dogmen der Grauen Gilde noch zu viele moralische Grenzen für die Forschung zu erkennen glaubten, fanden sich schlussendlich in der freigeistigen Schwarzen Gilde zusammen, deren Organisation später in der *Charta von Fasar* (604 BF) festgesetzt wurde. Auf einem außerordentlichen Allaventurischen Konvent **595 BF** in Kuslik wurde die Gründung der drei neuen Gilden offiziell erklärt und jeder anwesende Magier dazu aufgefordert, sich einer der drei Gilden anzuschließen, die ein grobes Abbild alter philosophischer Strömungen der Großen Magierzunft darstellten. Jede der drei entstandenen Gilden nimmt für sich in Anspruch, das Erbe Rohals auf die korrekte Weise zu verkörpern. Daraus resultiert, dass der Großteil der tradierten Zunftregeln unter Rohal in jeder der neuen Gilden Verwendung findet.

Rohals Prinzipien entsprechend wandten sich in der Folgezeit einige Gelehrte neuen Forschungen im Bereich der Verständigungsmagie zu. Private



Lehrmeister wurden immer seltener und die Gildenmagie legte ihren Schwerpunkt auf die Ausbildung ihrer Zöglinge an Magierakademien.

In Reaktion auf die Magierkriege erließ Aranien Gesetze zur Beschränkung magischer Umtriebe, die schließlich im *Aranischen Exodus* von **595 BF bis 603 BF** mündeten. Gildenmagier wurden aus dem Fürstentum vertrieben und die Akademien von Elburum und Baburin geschlossen. Die Zorganer Schule des Seienden Scheins sowie die Drachenei-Akademie in Khunchom, das bis zu seiner Unabhängigkeit im Jahre 995 BF noch zu Aranien gehörte, entgingen der Schließung, indem sie ihren Schwerpunkt als nichtmagisch herausstellten: Erstere existierte als Gauklerschule weiter, während die andere als Schule von Alchimisten galt.

Als weitere Maßnahme nach den Magierkriegen erging **596 BF** das *Gareth Pamphlet* (siehe Seite 64), in dem Gildenmagiern auferlegt wird, jederzeit als solche erkenntlich zu sein. Sie werden von der Erlangung jeder Regierungsgewalt ausgeschlossen und in ihren Rechten eingeschränkt. Die Lehrfreiheit wird eingestellt. Viele magische Akademien wurden im Zuge dieser Neuerungen geschlossen. Das Gesetz entspricht der landläufigen Meinung von Adel und Volk, dass Magiern offenkundig keine Macht anzuvertrauen ist.

604 BF verfasste Tayameth, die amtierende Gildensprecherin der Bruderschaft der Wissenden und Spektabilität von Fasar, die *Charta von Fasar* und erließ damit die Verfassung der Schwarzen Gilde.

Erst Kaiser Alrik von Almada unternahm von **663–697 BF** Anstrengungen, die magischen Künste wieder zu rehabilitieren. In diese Phase fällt die Wiedereröffnung der Akademien Schwert und Stab zu Beilunk, die Akademie der Magischen Rüstung Gareth, das Informations-Institut in Rommilys und die Akademie der Herrschaft in Elenvina. Alriks Amtszeit endete mit seinem unerklärlichen Verschwinden auf dem Allaventurischen Konvent von **697 BF** in Rashdul.

In den folgenden etwa zwei Jahrhunderten wurden vornehmlich neue Akademien gegründet, beispielsweise die Schule der variablen Form in Mirham, die Halle der Antimagie in Kuslik und die Akademie des Magischen Wissens zu Methumis. Magiethematisierende Zeitschriften erschienen vermehrt, darunter neben dem *Hesinde-spiegel* auch das Tratschblatt *Hexenwissen*, der *Salamander* und der *Spiegel der Schwarzmagie*. Ebenso publiziert wurden diverse Schriftwerke zur Aus- und Weiterbildung von Gildenmagiern, darunter einschlägige Literatur, die bis in die aktuelle Zeit Kanon werden sollte.

Erst um **941 BF** geriet erneut Bewegung in die Geschichte der Gildenmagie, als Kaiser Perval von Gareth den Schwarzmagier Oswyn Puschinske zum ersten Hofmagier ernannte, nachdem die Inquisition ein Todesurteil gegen den Magus erließ, gegen das vom Kaiser höchstselbst Einspruch erhoben wurde.

Das restliche Jahrhundert verlief für die Gildenmagie bis auf eine weitere Akademiegründung in Neersand weitestgehend ereignislos.

Die Gegenwart

In der Zeit um **1000 BF** und den darauffolgenden Jahrzehnten prägten viele Einzelereignisse von großer Tragweite die Welt der Gildenmagie. Magisch begabte Persönlichkeiten wie *Gaius Cordovan Eslam Galotta*, die ewigjunge *Nahema* oder *Prinzessin Yppolita von Gareth* beeinflussten die Epoche, wenn auch nicht so maßgeblich wie das Erscheinen des Dämonenmeisters *Borbarad*. Der langjährige und verlustreiche Krieg gegen ihn und seine Anhänger war verbunden mit folgenschweren Umwälzungen auch im Umkreis der Gildenmagie.

Galotta und die 1.000 Oger

Geboren wurde Gaius Cordovan Eslam Galotta **945 BF**. Er erforschte die Zauberkunst der Elfen und wurde **972 BF** Spektabilität der zur Weißen Gilde gehörenden Akademie der Herrschaft in Elenvina. Bald erkannte auch der Hof in Gareth den Wert des ehrgeizigen, aufstrebenden Magus: **975 BF** wurde er Kaiser Retos Hofmagier. Der noch recht junge Galotta galt als brillanter Beherrscher, Beschwörer, Artefaktzauberer und Arkanologe und wurde **989 BF** für seine Erfolge auf dem Forschungsgebiet der Hellsicht- und Einflussmagie, mit dem Schwarzen Auge von Khunchom ausgezeichnet.

Auch nach dem Tode Kaiser Retos im Jahr **993 BF** blieb Galotta Hofmagus des Garether Kaiserhauses und diente fortan Kaiser Hal. Das Jahr **1002 BF** stellt eine Zäsur dar, denn Saldor Foslarin, der frisch gewählte Convocatus primus der Weißen Gilde eröffnete Galotta auf den





Hesindedisputen in Thorwal seinen baldigen Gildenausschluss. Galotta nähme zu viel Einfluss auf die Politik und seine Forschungen seien dubios.

Wenig später bestellte Kaiser Hal auf Anraten Nahemas, die nach Rache dafür dürstete, dass Galotta es in jungen Jahren ausgeschlagen hatte, ihr Schüler zu werden, seinen Hofmagier ein, um Gäste auf einer Feier zu beeindrucken. Ein beschworener Dämon geriet durch Nahemas heimliches Zutun außer Kontrolle. Zur Strafe wurde der in Ungnade gefallene Magus dem sogenannten Scharlachkappentanz, einer vor allem in Südaventurien bekannten Strafe, unterzogen: Kahl geschorenem und mit roter Scharlachwurzelsbrühe gefärbtem Kopf musste er vor aller Augen so lange auf glühenden Kohlen tanzen, bis er zusammenbrach. Anschließend wurde er vom Hof verbannt.

1003 BF begann Galotta seinen Feldzug gegen das Kaiserreich. Mithilfe eines Schwarzen Auges leitete er über 1.000 Oger an, das Mittelreich bis nach Gareth zu verwüsten. Ysilia wurde zerstört, doch dem kaiserlichen Heer gelang es in der Ogerschlacht, die Menschenfresser an der Trollpforte unter schweren Verlusten aufzuhalten. **1010 BF** erzwang Galotta mit Beherrschungsmagie ein Attentat auf Kaiser Hal, das zwar scheiterte, aber zu dessen Verschwinden beitrug.

Während der Borbaradkrise griff Galotta **1020–1021 BF** Ysilia an und errichtete an dieser Stelle im Anschluss an die Dritte Dämonenschlacht das Dämonenkaiserreich Transysilien mit sich selbst als Kaiser. Im selben Jahr erfolgte die Gründung der gildenlosen Heptagonakademie

zu Yol-Ghurmak, wie das geschundene Ysilia seitdem genannt wird. Im Jahr des Feuers zerstörte Dämonenkaiser Galotta mit der Fliegenden Festung Kholak-Kai Wehrheim, bevor er in der Schlacht in den Wolken über Gareth am **29. Peraine 1027 BF** besiegt wurde und in die Niederhöhlen fuhr.

Galotta ist ein flammendes Beispiel des erfolgreichen Weißmagiers, der tiefer nicht fallen kann und bis in die heutige Zeit ein Mahnmal für viele. Selbst Weißmagiern ist laut dieser Ansicht nicht zu trauen, denn Magie habe die Macht, ihren Anwender zu korrumpieren.

Borbarads Rückkehr

Borbarad und Rohal prägen diesen Zeitabschnitt. Sie sind die Sinnbilder der dunklen und hellen Seite der Magie. Ihr Konflikt ist alt: Durch mehrere Zeitalter hindurch kämpften Inkarnationen der beiden immer wieder in Gestalt der gerade dominierenden Spezies miteinander, z. B. als Trolle und Echsen. Sie gelten als Söhne des Nandus, Rohal als Alveraniar des verborgenen Wissens, Borbarad bis zu seiner Verstoßung **1020 BF** mit einem Anathema als Alveraniar des verbotenen Wissens. Er wurde von den Hochgeweihten Hesindes, des Nandus und Phexens aus dem Kreis des Zwölfgötterglaubens ausgeschlossen.

Diese zwei machtvollen Entitäten hatten sich in menschlichen Inkarnationen **590 BF** gegenübergestanden, was mit Borbarads Verbannung in den Limbus endete (siehe Seite 121).

Rund 500 Jahre nach Borbarads Entrückung mehrten sich Zeichen einer neuen Bedrohung. Wenige spürten sie, darunter das lange verborgene Konzil der Elementaren Gewalten in Drakonia im Raschtulswall. Gesandte aus Drakonia offenbarten sich **1011 BF** in der Akademie der Hohen Magie in Punin der dort versammelten Magierschaft und präsentierten den Zauber IGNISPHAERO sowie eine Abschrift des *Groszen Elementariums*, die man beide als längst verschollen gewähnt hatte. **Ende 1015 BF** kehrte Borbarads Geist aus der Verbannung zurück, befreit vom untoten Magier Liscom von Fasar. *Pardona*, die Legatin des Namenlosen, spürte die Rückkehr, sammelte mittels Vampiren Sikaryan, und erschuf damit einen Körper für Borbarad, der diesen zwar annahm, aber das Bündnisangebot des Namenlosen ausschlug.

Borbarad verführte viele Mächtige, darunter zahlreiche Gildenmagier wie den ehemaligen Hofmagier Galotta (siehe Seite 123), den buckligen Illusionisten Xeraan und den Chimärologen Abu Terfas. Die zahlreichen Seelenpakte seiner Anhänger und die massenhaften Dämonenbeschwörungen führten zu einer Blüte dieser Spielart der Magie. Gleiches gilt auch für die Nekromantie, die insbesondere vom untoten Drachen und Thargunitoth-Paktierer Rhazzazor, der zuvor schon unter dem Namen Xyxyx Borbarad diente und von ihm zum Unleben erhoben wurde, vorangetrieben wurde. Unzählige Nichtmagier gingen unwissend einen Pakt mit Amazeroth ein, um als Borbaradianer zu Zauberern zu werden. Borbarads Anhänger überrannten **ab 1019 BF** einen Großteil Maraskans und Tobriens. Im gleichen Jahr fand die



Seeschlacht von Andalkan statt, eine Falle der Borbaradianer, die viele Magier der Schwarzen Gilde das Leben kostete.

Die Gegner der Borbaradianer blieben nicht untätig: *Karjunon Silberbraue* entdeckte, dass die Borbaradianer-Formeln ein Kontrollelement enthalten, das für die Anwender zur Gefahr werden kann, und entwickelte bereinigte, sogenannte *deborbaradianisierte Varianten* der Zauberformeln. Intensive Forschungen führten zu Verbesserungen des PENTAGRAMMA, der ab dem Allaventurischen Konvent **1020 BF** von den Gilden zumindest allen Magiern zugänglich gemacht wurde. Ebenso gelang den Gildenmagiern im Rahmen dieses Konvents mit dem von Rohal zurückgelassenen *Stein des Weisen* die Beschwörung Rohals des Weisen. Er verging jedoch kurze Zeit darauf in einem Duell gegen Borbarad.

Am **23. Ingerimm 1021 BF** wurde Borbarad in der Dritten Dämonenschlacht durch das Zutun der legendären Sieben Gezeichneten in den *Rausch der Ewigkeit*, eine Minderglobule, entrückt und die *Siebenstrahlige Dämonenkrone* zerschlagen. Sein Ziel, allen Wesen mit starkem Willen die Möglichkeit zu geben, ohne Begrenzung ihre Ziele zu verfolgen und so nicht mehr von den Göttern abhängig zu sein, blieb unvollendet – glücklicherweise, da dies, von Borbarad unbemerkt, dem Erzdämon Amazeroth Macht über die Seelen gegeben hätte.

Der Allaventurische Konvent

Über die Jahrhunderte hinweg war der Allaventurische Konvent stets der Dreh- und Angelpunkt, an dem

Gildenmagier ihr Wissen zusammentrugen, Konflikte lösten und Fragen von weltbewegender Bedeutung auf den Grund gingen.

Ab dem 15. ING 1020 BF fand in Punin ein mehrwöchiger Allaventurischer Konvent der drei Magiergilden und außergewöhnlicherweise auch mit Gästen diverser anderer Magietraditionen statt. Es wurde versucht, Strategien gegen den erstarkenden Feind Borbarad zu finden. Im Zuge dieser Maßnahmen präsentierte *Karjunon Silberbraue* den verbesserten und deborbaradianisierten Zauber PENTAGRAMMA. Außerdem gelang das Unmögliche, denn die versammelten Gildenmagier setzten den Stein des Weisen zusammen, der ermöglicht, Rohal den Weisen herbeizurufen.

Als Conventus Ignis in die Geschichte eingegangen ist der Allaventurische Konvent der Magie, der ab dem 21. Peraine 1027 BF in Gareth abgehalten wurde. Die Versammlung wurde unterbrochen, als die Nachricht eintraf, dass der Untote Heerwurm auf Wehrheim marschiert und sich ein Teil der Anwesenden – speziell Vertreter der Bruderschaft der Wissenden – dazu entschied, aufzubrechen, um sich der gegnerischen Streitmacht zu stellen. Auch im Folgenden verlief das Treffen unruhig und sogar Handgreiflichkeiten untereinander waren zu verzeichnen. Die weiteren Ereignisse um die Zerstörung Wehrheims durch die Fliegende Festung sowie den Angriff auf Gareth führten zum unrühmlichen Ende der Veranstaltung durch die Flucht weiterer Teilnehmer.

Auf diesem Konvent gewann *Salpikon Savertin* ein weiteres Mal die Wahl um das Amt des Convocatus primus gegen *Thomeg Atherion*. Erzmagus *Elcarna Erillion* von Hohenstein wurde Convocatus primus der Grauen Gilde. *Saldor Foslarin* verblieb im Amt.

Am Institut der Arkanen Analysen in Kuslik fand ab dem 01. Peraine 1034 BF ein weiterer Allaventurischer Konvent statt, dem zuvor ein langwieriger Streit der Gilden über den Ort des Geschehens vorausgegangen war. Bestimmende Themen waren die Splitter von Borbarads Dämonenkrone und ihre sichere Verwahrung. Die Antimagierin und ehemalige Spektabilität der Halle der Antimagie in Kuslik *Larissa Uchakbar* stellte eine besondere Form magischer Gefäße vor, die sogenannten Urnen des Unwissbaren, in denen die Gefährlichkeit der Splitter eingedämmt werden könne. Im Rahmen der Veranstaltung legte die blinde Weißmagierin *Praiowine Westfar* zu *Methumis* erfolgreich ihre Basiliusprüfung ab.

Der Allaventurische Konvent der Gildenmagie im Jahr 1041 BF wurde nach Streitigkeiten über den Konventsort in Khunchom ausgerichtet und begann am 12. Peraine. Erfolgreiche Basiliusprüfungen absolvierten in diesem Jahr die Chimärologin und private Lehrmeisterin *Sefira Alchadid* aus Selem, die Spektabilität des Seminars der Elfischen Verständigung und Natürlichen Heilung in Donnerbach,

Nahema

Die gleichermaßen uralte wie ewigjunge Magierin **† Nahema ai Tamerlein** (*unklar, 1,72 Schritt, schwarzes Haar, rabenschwarze Augen, Beiname: das Graue Räblein) ist wohl eine der mysteriösesten, schillerndsten und zugleich umstrittensten Persönlichkeiten der aventurischen Zauberkundigen. Die Verhüllte Meisterin gilt als Freizauberin auf dem Gebiet der Illusionsmagie. Sie soll unterschiedlichen Quellen zufolge eine oder mehrere der Sieben Formeln der Zeit beherrschen und verfügt über Zugang zu mindestens zwei Schwarzen Augen. Sie tritt gerne unter fremder Identität mit häufig wechselndem Geschlecht auf. Eternamil, Marteniel, Lamertin und El'Tremian sind nur einiger ihrer Pseudonyme, die stets ein Anagramm ihres Namens sind.

Bereits um ihre Geburt ranken sich Legenden. So soll sie irgendwann zwischen **266 BF** und **623 BF** in Khunchom als Tochter einer Hexe und eines mächtigen Magiers aus einem Ei geboren worden sein. Folglich könnte man sie durchaus zu den Töchtern Saturias zählen. Eine andere Fassung der Geschichte schildert, dass sie als Straßenkind von einem Magier aufgelesen wurde, der sie aufnahm und von dem sie ihren Beinamen „das Graue Räblein“ erhielt. Die Wahrheit kennt wohl nur sie selbst, vielleicht liegt sie auch dazwischen.

In den vielen Jahrhunderten, die Nahema schon auf Dere weilt, hat sie wiederholt in die Geschehnisse der Welt eingegriffen, oftmals unter Zuhilfenahme ihrer beachtlichen magischen Fähigkeiten. **631 BF** aktivierte sie in der Siedlung Ohort das dort existierende Schwarze Auge, **633 BF** erblickten dort Dank ihrer Magie die ersten *Holberker*, durch Magie geschaffene Mischwesen aus Orks und Elfen, das Licht der Welt. Im Jahr **691 BF** wurde sie Beraterin Fürst *Thorins von Havena* und sollte den Posten ganze elf Jahre bis zur Vernichtung der Stadt durch die Große Flut innehaben.

873 BF erkundete sie zusammen mit Kaiser Eslam V. das Auge des Morgens – die Untersuchungen trieben den sonst so umsichtigen Herrscher jedoch in den Verfolgungswahn. Erneut in Erscheinung trat sie **965 BF**, als sie in Gestalt einer tulamidischen Seherin namens *Eternamil* dem Prinzen *† Reto von Gareth* prophezeigte, er wie auch sein Erbe würden einst als Kaiser über das

Mittelreich herrschen. Diese Verheißung bestärkte den jungen Mann nicht nur in dem Entschluss, die kaiserlichen Geschwister *Bardo* und *Cella* vom Thron zu stürzen, sondern darüber hinaus aller Schicksalsschläge zum Trotz alles dafür zu tun, dass der Thronfolger *Hal von Gareth* hieß.

In den Jahren **1002 BF** bis **1003 BF** weilte Nahema am Hofe *† Kaiser Hals* und trug eine nicht unerhebliche Mitschuld an der Verbannung des Hofmagiers *† G.C.E Galotta* (siehe Seite 123). Als sie **1009 BF** erneut in Erscheinung trat, führte sie zusammen mit der Kemi-Königin *† Peri III. Setepen* den Tod des alanfanischen Patriarchen *† Tar Honak* herbei – ein Ereignis, das den Wendepunkt im Khômkrieg darstellte.

Nicht einmal die Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* konnte Nahema sonderlich beeindruckt. **1019 BF** weissagte sie Amazonenkönigin *† Yppolita von Kurkum*

ihren Tod in den kommenden Namenlosen Tagen. Bei der Eroberung Kurkums durch Borbarads Schergen sollte sich diese Prophezeiung bewahrheiten. Im Laufe des Jahres **1020 BF** bemächtigte sie sich des legendären Schwanenflügelpaares aus dem Besitz des Grafen *† Uriel von Notmark*, um das wertvolle Artefakt in der Schlacht auf den Val-lusanischen Weiden **1021 BF** der designierten Amazonenkönigin

† Thesia Gilia von Kurkum zu überreichen. Durch den Einsatz der Flügel errang Gilia einen Sieg über den neugehörten Dämon *Karmoth*, nachdem Nahema sich zuvor höchstselbst dieser Ausgeburt der Niederhöhlen in den Weg gestellt hatte. Gezielt unterstützte sie im Jahr **1024 BF** den Hochverrat der kaiserlichen Prinzessin **† Yppolita von Gareth** – und ihr Plan ging bereits zwei Jahre später auf, als sie **1026 BF** die nunmehr im Exil lebende Prinzessin in ihr Haus am Festumer Seeufer aufnahm, um ihre Ausbildung zu vollenden. Danach wurde es für einige Jahre sehr still um die Verhüllte Meisterin, bis es ihr **1041 BF** unter Zuhilfenahme unzähliger elementarer Artefakte und Paraphernalia gelang, die Grenzen der 2. Sphäre zu durchbrechen und *Sumuryl*, das mystische Urelement, aus dem alle anderen Elemente einst geschaffen wurden, in die 3. Sphäre zu bringen. Das *Sumuryl* ließ sie als Kostprobe ihres Könnens der Gildenmagierschaft auf dem Allaventurischen Konvent überreichen.



Virilys Eibon, die mittlerweile verschollene private Lehrmeisterin und Metamagierin Kiranya von Kuktaki und der Arkanologe Karjunon Silberbraue, der an der Schule der variablen Form in Mirham lehrt. Der besonders in Fragen der akademischen Etikette und Bekleidungsvorschriften als erkonservativ bekannte Sirdon Kosmaar, Spektabilität der Akademie der Hohen Magie in Punin, erregte im Rahmen dieses Konvents besondere Aufmerksamkeit in der aventurischen Magierschaft. Für viele überraschend, scheiterte Kosmaar in der Basiliusprüfung. Traditionsgemäß wurden ihm seine Ämter und Würden aberkannt, darunter seine Spektabilitätswürde.

Auf diesem Zusammentreffen ließ die legendäre Magierin *Nahema ai Tamerlein* (siehe Seite 126) den versammelten Gildenmagierin das Urelement, das sogenannte *Sumuryl*, überreichen, das eigentlich nicht in der Lage sein sollte, stabil in der 3. Sphäre zu existieren. Außerdem dominierten Dispute bezüglich der Bedeutung des seit 1039 BF begonnenen Sternenfalls den Konvent.

Die Amtsgeschäfte Sirdon Kosmaars wurden mit eher unglücklicher Hand von Xaron Mendurian von Punin übernommen. Kosmaar wurde durch die Wiederentdeckung und Anwendung des *Ius Fortianum*, uralten Gildenrechts, 1043 als Schulleiter des Pentagrammatons reinstalled und erlangte mit einer komplexen, metamagischen Analyse den Rang eines Magus zurück.

Die Causa Yppolita von Gareth

Prinzessin ♀ *Yppolita* (siehe Seite 105) wurde nicht nur als Zwillingschwester der Kaiserin ♀ *Rohaja von Gareth* geboren, sondern auch als Zauberin. Nachdem ihr magisches Potenzial schon in der Wiege erkannt wurde, nahm sich die heutige Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Thiron von Uckelsbrück, ihrer Ausbildung an. Yppolita wuchs zu einer aufgeweckten und begabten Scholarin heran, der schon in jungen Jahren große Taten bestimmt waren. So gelang es ihr 1024 BF im Alter von 15 Jahren beinahe, das höchste Gericht des Mittelreichs zu täuschen, als sie mithilfe des Zaubers IMPERSONA die Gestalt des damaligen Reichsgroßgeheimrates ✂ *Dexter Nemrod* annahm, um derart getarnt den ehemaligen dritten Hofmagus Kaiser Hals, ♀ *Aslam Karfenck*, aus der Obhut des seelsorgenden Noioniten-Ordens der Boronkirche zu befreien. Der ehemalige Mephallit (siehe Seite 85) war bei der Geburt der Kaiserzwillinge beteiligt gewesen: An jenem schicksalshaften 26. **Rahja 1008 BF** war er es, der die beiden Neugeborenen auf ihre magische Begabung untersuchte und der erstgeborenen Tochter die Gabe der Magie bescheinigte. Das ließ nur einen einzigen gültigen Schluss für die Prinzessin zu: Sie muss als Erstgeborene die rechtmäßige Anwärtlerin auf den Greifenthron sein. Zwar würde dies dem Garether Pamphlet widersprechen, welches im Nachgang zu den Magierkriegen im 6. Jahrhundert nach BF verfasst wurde und Zauberer von jeglicher Regierungsgewalt ausschließt, doch hatte die Vergangenheit mit Rohal dem Weisen

gezeigt, dass auch ein Magier fähig war, das Reich zur Blüte zu führen. Eben jenes Pamphlet war Yppolitas Überzeugung nach der Grund, weswegen man sie und Rohaja vertauschte. Es hätte Unruhe erzeugt und wäre schwieriger gewesen, als Yppolita einfach als das zweitgeborene Kind auszugeben. Um all dies zu offenbaren, die Beweise zu sammeln und dann den Schwindel auffliegen zu lassen, um ihr Recht einzufordern, war der Einsatz verbotener Magie durch die Prinzessin allein nicht genug. Sie musste auch den Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod zu einem zu Unrecht angeklagten Reichsverräter machen und die Insignien ihrer eigenen Mutter, der Reichsregentin Emer, fälschen. Als Yppolitas Machenschaften ans Licht kamen, war die Empörung und Enttäuschung über ihre List groß. Sie wurde vor dem Reichsgericht des Hochverrats angeklagt und für schuldig befunden, jedoch wurde aufgrund ihrer hohen Geburt eine mildere Strafe verhängt: Sie wurde für die Dauer von zwölf Jahren ins Exil verbannt, für welches die Stadt Festum in der fernen Adelsrepublik des Bornlandes auserwählt wurde. Dort wurde ihre Ausbildung von gleich zwei Zauberern fortgesetzt. Zum einen von ♀ *Chiranor Feyamun*, einem ehemaligen Gildenrat der Weißen Gilde und Hofmagus Kaisers Hal von Gareth, welcher vor allem in der Sternkunde, der magischen Analyse sowie der Antimagie bewandert war. Zum anderen von einem gewissen Herrn Lamertien, hinter welchem sich niemand geringeres als die Verhüllte Meisterin ♀ *Nahema ai Tamerlein* (siehe Seite 126) verbarg, eine der mächtigsten Zauberinnen unserer Zeit. Von ihrer Beteiligung an der Ausbildung wissen nur die wenigsten. Unter den Fittichen dieser äußerst kompetenten Lehrmeister studierte Yppolita die arkanen Künste, bis sie auf dem Allaventurischen Konvent 1034 BF im Alter von 25 Jahren forderte, ihre Prüfung zur Adepta ablegen zu dürfen. Die Weiße Gilde, mit ihren vielen reichstreuenden Akademien eigentlich für sie prädestiniert, weigerte sich, jene Prüfung abzunehmen, da das Exil der Prinzessin erst in zwei Jahren enden sollte. So war es schließlich die Akademie der Hohen Magie zu Punin aus der Grauen Gilde, welche sich Yppolitas annahm, der Prinzessin ihren Abschluss gewährte und sie in den Rang einer vollwertigen Magierin erhob.

Herrschaft der Heptarchen

Nach Borbarads Entrückung in den Rausch der Ewigkeit und der Zerstörung der siebenstrahligen Dämonenkrone etablierten sich einige seiner Anhänger als neue Herrscher, Heptarchen genannt, in deren Reichen es fern der Zwölfgötter und ihrer Gesetzmäßigkeiten keine moralischen Schranken in der magischen Forschung gab. Die meisten Heptarchen verfügten über einen Splitter der Dämonenkrone und waren magiekundig, wie der Dämonenkaiser und einstige Hofmagier Galotta, die Hexen ✂ *Dimiona* und ✂ *Glorana* oder der Beschwörer und Illusionist ✂ *Xeraan*. Bei anderen, wie dem untoten Drachen ✂ *Rhazzazzor* oder der rätselhaften ♀ *Skrechu* handelte es sich nicht einmal um Menschen. Mit ✂ *Leo-*



nardo, dem Mechanikus, und ☼ Helme Haffax gab es jedoch auch nicht magisch begabte Menschen unter den Hep-tarchen. In Folge der Entstehung der sogenannten Schwarzen Lande wurden drei Akademien gegründet, um die Magie und Philosophie zu fördern: die noch heute bestehende Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak durch Galotta **1021 BF**, **1022 BF** die Schule der Schmerzen zu Elburum auf Veranlassung der oronischen Moghuli Dimiona, die nach dem Fall Orons wieder geschlossen wurde, und zuletzt **1031 BF** die Vorhalle des Sieges in Mendena, die eine von Helme Haffax protegierte Einrichtung war und mit seinem Ende 1039 BF wieder verschwand.

Die folgenden Jahre waren geprägt vom Kampf der freien Länder gegen die Dämonendiener, von denen die meisten besiegt wurden (zu den Splittern und ihren Trägern siehe **Aventurischer Almanach** Seite 240). Insbesondere Galottas Anspruch, als Dämonenkaiser herrschen zu wollen, stellte einen direkten Angriff auf das seit dem Fall Hela-Horas' im Raul'schen Reich geltende Verbot der Herrschaft Magiekundiger dar. Inzwischen scheint die Gefahr, die von Borbarads überlebenden Erben ausgeht, nachgelassen zu haben. Umso mehr müssen die Gilden sich inzwischen fragen, wie sie mit der magischen Forschung der Schattenlande umgehen sollen. Dies betrifft insbesondere die Schwarze Gilde, da die Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak eine Aufnahme in die Bruderschaft der Wissenden anstrebt. Ein ähnliches Dilemma betrifft die Abgänger dieser Akademien. Denn obwohl die Lehranstalten zu Recht verrufen sind, haben nicht alle Magier, die dort ausgebildet wurden, eine durch und durch böse Gesinnung.

Karmakorthäon und Sternenfall

Spätestens seit der Nacht des Sternenfalls im **Travia** und der Vernichtung Arivors im **Rahja 1039 BF** ist aventurienweit klar, dass das Karmakorthäon schnellere und drastischere Veränderungen bringen wird als ursprünglich angenommen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 241). Die Folgen sind auch in der magischen Praxis spürbar: Kraftlinien haben sich verschoben, der Sternenhimmel verändert sich und erschwert die Vorhersagen passender Sternkonstellationen für große Rituale. Auch die Magierschaft beschäftigt sich mit dem Thema, ist dabei aber uneins, welche Schlussfolgerungen zu ziehen sind. Dies zeigte sich auf dem Allaventurischen Konvent **1041 BF**, der vom Streit der Gilden darüber geprägt war.

Der Magierkrieg von Lowangen

Als im **Rondra 1044 BF** offenbar wird, dass ☼ Elcarne von Hohenstein, Convocatus primus der Grauen Gilde, durch ☼ Oswyn Puschinske, die Spektabilität der Halle der Macht, beherrscht wird, stürmen die Graumagier und einige Verbündete die Halle der Macht, wobei es zu Straßenschlachten in Lowangen und beinahe zu einer astralen Katastrophe kommt. Einer Gruppe von Helden gelingt es jedoch, Puschinske zu töten, Elcarnas Geist zu befreien und das Desaster abzuwenden. Elcarne legt daraufhin seine Ämter als Spektabilität der Akademie der Verwandlungen und als Convocatus primus der Grauen Gilde nieder. Ashtarra Okharim (siehe Seite 105) folgte ihm daraufhin im Amt als Convocata prima nach, nachdem sie sich bei einer außerordentlichen Wahl durch geschickte diplomatische Winkelzüge gegen ihre Kontrahenten durchsetzen konnte.



Was weiß mein Held über die aventurische Gildenmagie?

Um festzustellen, was deine Helden über Gildenmagie oder die drei Magiergilden wissen, können verschiedene Proben gewürfelt werden. Die folgenden Hinweise sollen dabei helfen, passendes Wissen am Spieltisch einzusetzen. Dabei sind die Vorschläge eher allgemein gehalten und für spezielleres Wissen, etwa zu Magierorden oder Spektabilitäten, sollten gesonderte und erschwerte Proben verlangt werden. Grundsätzlich gilt, dass Helden, die selbst über die Tradition Gildenmagie verfügen, bis zu +3 Punkte Erleichterung auf alle Proben erhalten sollten, sofern es dabei um ihre eigene Gilde geht.

Probe auf Geschichtswissen

QS 1 – Rohal der Weise war ein Magier, der viele Jahre an Kaisers statt gut geherrscht hat. Nach seinem Verschwinden in der Gorischen Wüste brachen die Magierkriege um seine Nachfolge aus. Infolgedessen spaltete sich die Große Magierzunft in die heutigen drei Gilden auf.

QS 2 – Der Held kennt den jeweiligen Convocatus primus der Gilden. Außerdem weiß er, dass die Schwarze Gilde eher im Süden und die Weiße Gilde eher im Mittelreich mit Akademien vertreten sind.

QS 3+ – Die Magie der Gildenmagier wurde von den gildenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht, hat

sich aber auch durch tulamidische und elfische Einflüsse weiterentwickelt. Die wichtigsten magischen Wendepunkte der Geschichte wie die Skorpionkriege, die Schlacht in der Gor, das Desaster von Punin, die Magierkriege und die drei Dämonenschlachten sowie einige einflussreiche Gildenmagier der Geschichte wie *Borbarad* und *Basilius der Große* sind bekannt, ebenso *Sulman al'Nassori* und *Assarbad*.

Probe auf Rechtskunde

QS 1 – Der Held kennt die bekanntesten Rechte und Pflichten eines Gildenmagiers, beispielsweise, dass er sich immer als Magier erkenntlich machen muss, als einziger magische Dienstleistungen anbieten, keine schädliche Magie anwenden und nach dem Garetherr Pamphlet im Mittelreich nicht herrschen darf.

QS 2 – Der Held weiß, dass man einen Gildenmagier, sowie dessen Akademie, Gilde und sogar bestimmte Auszeichnungen oder Titel an seinem Siegel erkennt. Er kennt Details über das Scriptenrecht und welche Magieverbote in den größeren Ländern und Städten gelten.

QS 3+ – Der Held weiß, dass der Codex Albyricus von Rohal in Auftrag gegeben wurde und beim Allaventurischen Konvent überarbeitet wird. Der Held hatte bereits Gelegenheit, im Codex zu lesen.

Probe auf Magiekunde

QS 1 – Gildenmagische Magie unterscheidet sich von anderen Arten der Magie. Manche Zauberstäbe können Zauber speichern.

QS 2 – Der Held weiß, wie sich Gildenmagie von anderen Magiearten unterscheidet; er könnte einen Magier, der einen Zauber wirkt, erkennen.

QS 3+ – Gildenmagische Zauber bauen auf Thesen auf. Sie benötigen Geste und Formel und folgen einem streng analytisch-logischen Prinzip, mit dem sie astrale Matrizen erschaffen. Die Magie der Gildenmagier wurde von den gildenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht, hat sich aber auch durch tulamidische und elfische Einflüsse weiterentwickelt.

Der Bund des Weißen Pentagramms (Weiße Gilde)

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

QS 1 – In der Weißen Gilde sind besonders götterfürchtige Magier, die sich streng an den Codex Albyricus halten.

QS 2 – Der Held kennt wichtige Eckpunkte der Gildenstruktur, den aktuellen Convocatus primus (z. Z. Saldor Foslarin) sowie die Akademie, der er als Spektabilität vorsteht (Schwert und Stab in Gareth). Außerdem kennt er etwa 3 berühmte Mitglieder der Gilde nach Ermessen der Meisterin.

QS 3+ – Der Held weiß, welche Akademien zur Weißen Gilde gehören (Elenvina, Gareth, Kuslik, Methumis, Norburg, Nostria, Perricum und Rommilys, siehe Seite 15) und wie der Gildenrat, das Collegium Canonicum, organisiert ist.

Große Graue Gilde des Geistes (Graue Gilde)

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

QS 1 – In der Grauen Gilde sind Magier mit großem Forschungsdrang, die anderen Traditionen gegenüber offen sind.

QS 2 – Der Held kennt wichtige Eckpunkte der Gildenstruktur, die aktuelle Convocata prima (z. Z. Ashtarra Okharim) sowie die Akademie, der sie als Spektabilität vorsteht (Drachenei-Akademie in Khunchom). Außerdem kennt er etwa 3 berühmte Mitglieder der Gilde nach Ermessen der Meisterin.

QS 3+ – Der Held weiß, welche Akademien zur Grauen Gilde gehören (Andergast, Belhanka, Bethana, Drakonia, Festum, Gerasim, Grangor, Khunchom, Kuslik, Lowangen, Mherwed, Neersand, Punin, Rashdul, Riva, Sinoda, Thorwal, Wagenhalt und Zorgan, siehe Seite 15) und wie der Kleine und der Große Gildenrat organisiert ist.

Bruderschaft der Wissenden (Schwarze Gilde)

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

QS 1 – In der Schwarzen Gilde sind Magier, die ihre Individualität besonders schätzen. Sie sind nicht zwangsläufig böse.

QS 2 – Der Held kennt wichtige Eckpunkte der Gildenstruktur, den aktuellen Convocatus primus (z. Z. Salpikon Savartin) sowie dessen Akademie (Schule der Variablen Form in Mirham). Außerdem kennt er circa 3 berühmte Mitglieder der Gilde nach Ermessen der Meisterin.

QS 3+ – Der Held weiß, welche Akademien zur Schwarzen Gilde gehören (Al'Anfa, Brabak, Fasar, Mirham und Lowangen, siehe Seite 17) und wie der Gildenrat, das Consilium Sinistrae, organisiert ist.

Lebendige Geschichte

Aventurien besitzt eine fortlaufende Geschichte, die wir auch als Lebendige Geschichte bezeichnen. Dank ihr unterliegt die Welt ständiger Veränderung, denn stets kommen neue Geschichten hinzu sowie Ereignisse, die durch das Zutun von Helden ein (hoffentlich glückliches) Ende finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass findige Helden alte Geheimnisse zutage fördern, und so ein neues Licht auf bereits Vergangenes werfen. Wir möchten daher gern Meisterinnen wie Spieler ganz gezielt dazu einladen, mögliche Widersprüche oder beschriebene Gegensätze als Anreiz zu begreifen, und sie als Inspiration für ihre eigene aventurische Geschichte zu verstehen.

Natürlich wird es für besonders große Ereignisse meist auch eine offizielle Lesart geben, aber wir lassen häufig gezielt Lücken, in denen ihr eure Phantasie spielen lassen könnt. Bei der Frage, welche Figuren wichtig für die Lebendige Geschichte sind, hilft euch das Garadan-System, mit dessen Figuren Meisterpersonen in unseren

Publikationen versehen sind (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 204).

Die aventurische Gildenmagie ist vielfältig. Ausgehend vom grundsätzlichen Verständnis der drei Gilden unterscheidet sie sich weiter nach den Herkunftsregionen der Magier und den Ausbildungsstätten der jungen Adepten. Seien es nun Akademien oder die Türme und anderen Refugien von privaten Lehrmeistern. Dabei hat sich die Gildenmagie seit ihrem Bestehen beständig gewandelt. Immer wieder gab es Phasen, in denen sie sich enorm weiterentwickelt hat und solche der Stagnation oder gar des Niedergangs, in denen vieles verloren ging und später mühsam wiederentdeckt werden musste. Nunmehr steht eine neue Generation der Gildenmagie bereit, das nächste Kapitel in dieser Geschichte zu schreiben. Geprägt durch den Kampf gegen *Borbarad* und seine Nachfolger, am Beginn der Weltzeitwende und dem Sternenfall, hält die Zukunft für sie vieles bereit. Bestehendes wird hinterfragt oder ändert sich schlicht,

• Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, mit denen die Lebendige Geschichte begleitet wird. Mehr Informationen gibt es unter www.ulissesspiele.de.

hinauszuziehen. Andere hingegen tun alles, damit Bewährtes erhalten bleibt und verteidigen es.

Deine Helden können miterleben, was in der Welt der Gildenmagie geschieht – und sie haben durch Abenteuer und Kampagnen möglicherweise auch direkten Einfluss auf den Ausgang bestimmter Ereignisse.

• Zahlreiche Entwicklungen der letzten Jahre, wie beispielsweise die Forschung zum Sternenfall, die Ereignisse rund um den Allaventurischen Konvent 1041 BF und die Basiliusprüfung sowie das aufkommende Magische Zeitalter, konnten in älteren Ausgaben des **Aventurischen Boten**• nachverfolgt werden (Ausgabe 191–193, 202).

• Im Soloabenteuer **Die Verschwörung der Magier** kann ein Vertreter der Zunft am Tag der Abschlussprüfung an der Akademie der Verwandlung zu Lowangen gespielt werden, der sich unerwarteten Herausforderungen stellen muss, als alle Prüfer verschwunden zu sein scheinen. Das Abenteuer ermöglicht das Eintauchen in die Welt einer Akademie und kann ohne Vorkenntnisse eines Magiers gespielt werden.

• Im Abenteuer **Niobaras Vermächtnis** sind die Helden auf der Spur der großen Schülerin Rohals, die zu Lebzeiten Hinweise auf ihre Erkenntnisse aus dem Sternenhimmel hinterließ. An zahlreichen Orten in Aventurien spüren die Helden diese auf, um schließlich das Vermächtnis im Herzen der Tulamidenlande zu finden und so neue Erkenntnisse für die anstehenden Zeiten zu erringen.

• Vielfältig wie ihre Herkunftsregionen sind Gildenmagier, doch stark verbreitet ist unter ihnen der Glaube an die Göttin Hesinde oder die Halbgöttin Mada. Das **Hesinde-** und das **Mada-Vademecum** ermöglichen es Spielern und Meisterinnen, tiefer in diese Glaubenswelt einzutauchen und so mehr über diesen Aspekt vieler Magier zu erfahren.

• Mit dem **ODL-Vademecum**, welches begleitend zu diesem Band erscheint, kann der größte Magierorden Aventuriens tiefer erlebt werden, ergänzt wird es um Hinweise zum Spiel von und mit Mitgliedern des Ordens.

• Die Bände **Aventurische Magie 1**, **Aventurische Magie 2** und **Aventurische Magie 3** oder alternativ zu diesen drei Büchern der **Kodex der Magie** und

der **Kodex der Helden** beinhalten alles, was zur vertieften Erstellung von Gildenmagiern angeboten wird und über das **Regelwerk** hinausgeht. Das **Grimorum Cantiones** beinhaltet alle Zauber aus der Welt von **Das Schwarze Auge**.

• Ältere Abenteuer, die sich mit der Gildenmagie beschäftigen und ihre Lebendige Geschichte vorangetrieben haben, sind vor allem die **Borbarad-Kampagne**, **Das Vermächtnis der Völker**, **Im Schatten des Elfenbeinturms** und die Abenteuer-Anthologie **Sphärenkräfte**. Begleitend zu diesem Buch erscheinen die Abenteuer-Anthologie **Dämonenmacht & Sternenkraft** und im Meisterset **Schwarze Kunst & Limbusreisen** das Abenteuer **Lowanger Lügenmärchen**, in dem die Helden die jüngsten Ereignisse um den Magierkrieg von Lowangen miterleben können.



HELDEN AUS DER WELT DER GILDENMAGIE



»Glaubst du denn, ein Magister magnus schlüpft einfach aus einem Ei, mit silberbestickter Robe und grauem Haarkranz? Oder dass von Alveran herab direkt in den Lehrstuhl fällt? Sei doch nicht albern, Geron. Natürlich ist es nicht einfach, ein mächtiger und anerkannter Magier zu werden. Freilich, der Weg dorthin ist steinig, aber mit Fleiß und Beharrlichkeit kann man ihn meistern. Glaub mir doch, du bist ein helles Köpfchen und deine Begabung steht doch sowieso außer Frage. Denkst du, sie hätten dich sonst überhaupt aufgenommen? Du bist doch kein Proband mehr! Die Kutsche ist seit Jahren abgefahren. Nein, man muss eben geduldig sein und stetig lernen. Sieh dir mal Sirdon Kosmaar an. Wusstest du, dass er der Sohn eines Bauernpaares bei Ferdok ist? Ja, wirklich. Meinst du denn, er, der kleine Sirdon, dachte damals, er würde der werden, der er heute ist? Zwei Jahrzehnte musste er nach seinem Abschluss als Adeptus der Akademie widmen, bis er schließlich Wissensbewahrer wurde. Noch einmal fast zwei Jahrzehnte später wurde er dann zur Spektabilität. Und dann sogar die Prüfung zum Erzmagier! Ja, du hast Recht, irgendwie wurde es danach unübersichtlich ... Aber du weißt, was ich meine! Er kam aus niedrigsten Kreisen, hat sich hochgearbeitet und war tapfer. Genauso tapfer musst du auch sein. Jetzt geh, du schaffst das!«
—aufmunternde Worte einer Studiosa zu einem Novizen



Heldenhintergründe aus der Welt der Gildenmagie

Motivation

»Die Welt ist im Wandel, und einmal wird es an euch sein, die ihr hier vor mir steht, in diese Welt hinauszutreten und diesem Wandel mit wachem Geist und wachem Herzen zu begegnen. Denn nur dann werdet ihr vorstoßen können, zum Auge dieses Sturms, der dort draußen toben wird. Denn nur dort, im innersten Kern eurer Erkenntnis, werdet ihr den Wandel der Welt begreifen können und schließlich selbst Teil davon sein.«
—Lador Gerrano, Spektabilität der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana, in seiner Eröffnungsrede an die neuen Scholaren seiner Akademie, 1043 BF

Als Forscher auf waghalsiger Expedition ins Unbekannte, mit Magierstab und Bannschwert gegen finstere Mächte oder im Auftrag von Magnaten, Kaisern oder hohen Herren: Auch wenn es durchaus solche gibt, die die schützenden Mauern ihrer Akademie nur äußerst ungern verlassen, sind Gildenmagier von Natur aus für das Abenteuerdasein geeignet. Aventurien ist voller Geheimnisse, Rätsel und fremdartiger Gefahren, die nur darauf warten, mit Herz, Verstand und der Neugier eines Wissenschaftlers ergründet zu werden.

Im Folgenden findest du einige Anregungen, um die Motivation und den Hintergrund deines eigenen Gildenmagiers auszugestalten:

- Schon als Scholar stand der Held in Konkurrenz zu einem ebenso talentierten Kommilitonen. Heute sind beide sogar im selben Forschungsfeld tätig und liefern sich über ihre jeweiligen Veröffentlichungen im Salamander leidenschaftliche Debatten. Dieser Wettstreit spornt den Helden immer wieder dazu an, Gleichgesinnte und Abenteurer zu versammeln, um seinem Konkurrenten bei der nächsten waghalsigen Unternehmung zuvorzukommen und ihm diesen Sieg im nächsten Artikel unter die Nase reiben zu können.
- Nach seinem Abschluss mit Auszeichnung ergattert der Held eine begehrte und fürstlich bezahlte Anstellung bei einem einflussreichen horasischen Adligen. Mit der Zeit droht er jedoch immer tiefer in die abgründigen Intrigen seines Herren hineingezogen werden, die von dreister Korruption über Machtmissbrauch bis hin zum Mord an Unschuldigen reichen. Als er damit beauftragt wird, ein unverzeihliches magisches Verbrechen zu begehen, gerät er in einen schweren Gewissenskonflikt. Schließlich entscheidet er sich, Macht und Luxus hinter sich zu lassen und seine Kräfte fortan für Besseres einzusetzen. Doch in der Vergangenheit hat er bereits zu viele Einblicke in die Machenschaften seines Herren gewonnen, weshalb dieser ihm bald nach dem Leben trachtet und den Nachfolger des Helden auf ihn ansetzt.
- Nachdem seine Familie von einer grausamen Krankheit dahingerafft wurden, die der Held selbst mit seinen magischen Fähigkeiten nicht aufhalten konnte, zieht er aus, um ein Heilmittel zu entwickeln. Seine Suche führt ihn in eine Ordensmitgliedschaft bei den Anconitern oder aber in die Gefilde verbotener Zauberei und skrupelloser alchimistischer Experimente.
- Auf seiner feuchtfröhlichen Abschlussfeier stürzt ein frisch gebackener Adept aus Punin in eine Sinnkrise: Er hat während seiner strebsamen Lehrjahre doch nie wirklich etwas von der Welt gesehen und Aventurien eigentlich nur zwischen staubigen Buchdeckeln bereist! Gleich am nächsten Tag besteigt der Held ein Flussschiff, beschließt, all jene Orte nun endlich mit eigenen Augen zu sehen und gerät so als ehemaliger Stubenhocker in ein waschechtes Abenteuerleben.
- Bei einer riskanten magischen Versuchsanordnung kommt der langjährige Mentor des Helden durch einen von ihm versehentlich verursachten Unfall ums Leben. Von Schuldgefühlen getrieben, schwört sich der Held, das ambitionierte Forschungsvorhaben seines Vorbilds zu Ende zu bringen, was ihn auf eine Reise in die entlegensten Regionen des Kontinents führt.
- Weil er selbst einst von einem Mephaliten entdeckt wurde und dadurch dem kurzen und freudlosen Leben als sechster Sohn einer verarmten Bergbauernfamilie entkommen ist, schließt sich der Held als junger Weißmagier selbst den Mephaliten an. Fortan sucht er einsame und gefährliche Gegenden auf, um dort magiebegabte Kinder zu finden, die sonst niemals die Chance hätten, eine Magierakademie von innen zu erblicken.
- Als Novize ist der Held von einem Gastvortrag des Erzmagiers Robak von Punin (siehe Seite 109) so beeindruckt, dass er den Plan fasst, eines Tages ebenfalls die Basiliusprüfung (siehe Seite 36) abzulegen. Seitdem strebt der Held danach, große Taten zu vollbringen, die einem Erzmagier würdig sind und ihn zu einem der besten Magier seiner Zeit werden lassen sollen.
- Nachdem er der Akademie vorzeitig verwiesen wurde, steht der Held ohne Siegel und Gildenzugehörigkeit vor einem horrenden Berg Schulden. Aus seiner Sicht bleibt ihm nun nichts anderes übrig, als sein Glück als Scharlatan oder Abenteurer zu versuchen.
- Ein Absolvent des Informations-Instituts zu Rommily wird einem brisanten Auftrag folgend auf eine geheime Mission ins Liebliche Feld geschickt. Im Zuge dessen gerät er immer wieder in heikle Verstrickungen zwischen den Überresten der KGIA und horasischen Agenten und muss sich stets bewusst machen, auf wessen Seite er eigentlich steht.
- Der Held beobachtet den Sturz eines Himmelskörpers und richtet seine gesamte magische Forschung von nun an auf die Ergründung der Hintergründe des Sternenfalls aus. Möglicherweise will er Absturzstellen der Vergangenheit ausfindig machen



oder versucht einen Weg zu finden, künftige Umbrüche am Firmament vorhersagen zu können.

- Als Angehöriger der Großen Grauen Gilde des Geistes hat sich der Held der Erforschung und Kartographie der Magietraditionen außerhalb der Gilden verschrieben. Zu diesem Zweck reist er mit Norbarden und ihrer Zibilja, versucht Kontakt zu Geoden- und Hexenzirkeln aufzubauen, wagt sich auf der Suche nach der Achaz-Kristallomantie in die Echsensümpfe oder plant, zu den Ursprüngen der Elfen in die sagenumwobenen Salamandersteine vorzudringen.

Hintergrundereignisse

Die Persönlichkeit eines Helden wird maßgeblich durch Ereignisse geprägt, die er vor seiner Zeit als Abenteurer erlebt hat. Ein Held mit gildenmagischer Ausbildung hat für gewöhnlich bereits als Kind Anzeichen einer magischen Begabung gezeigt, die rechtzeitig erkannt und richtig interpretiert wurden. Die anschließenden Lehrjahre beeinflussen nicht nur die Auswahl seiner Zauber, sondern auch seine Sicht auf die Welt und sein Selbstverständnis als Gildenmagier.

Aus den folgenden Tabellen kannst du eines oder mehrere Ereignisse auswürfeln, frei wählen oder als Inspiration für eigene Ideen zum Hintergrund deines Helden nutzen.

Besondere Umstände bei der Geburt (1W20)

- 1-2 In der Nacht der Geburt des Kindes tobt ein heftiger Gewittersturm, der ein bizarres vielfarbiges

Wetterleuchten mit sich bringt und im kurzen Zeitraum zwischen erstem Atemzug und dem ersten Schrei des Kindes komplett verstummt.

- 3-4 Das Kind kommt mit einem Zwilling zur Welt. Das Geschwisterchen ... (1W6)

1-3 ... wirkt zunächst kerngesund, stirbt jedoch nach nur wenigen Tagen auf unerklärliche Weise. Als junger Mensch wird der Held in manchen Nächten von der diffusen Sehnsucht nach einem Bruder/einer Schwester, die er nie gekannt hat, übermannt.

4-6 ... schreit bereits kurz nach der Geburt wie am Spieß, sobald es von seinem Bruder/seiner Schwester getrennt wird. Später werden die beiden unzertrennliche Geschwister, die beide eine magische Begabung zeigen.

- 5-6 Trotz aller Bemühungen scheint das Kind den Mutterleib nicht verlassen zu wollen. Erst als der helle Schein des Madamals durch die Wolken bricht, kommt das Kind endlich zur Welt.

- 7-8 Am Morgen nach der Geburt sind auf wundersame Weise einige Ranken *Blutblatt* an der Wand/Mauer des Geburtshauses gewachsen.

- 9-10 Nur durch die magische Heilkunst eines Anconiters überleben Mutter und Kind die schwere Geburt.

- 11 Die Wehen verursachen der Mutter kaum Schmerzen, doch das Kind wird anschließend mit amethystblau leuchtenden Augen geboren. Dieses Phänomen klingt nach einigen Stunden wieder ab, die Eltern scheuen sich jedoch noch jahrelang, dem Kind länger als ein paar Sekunden direkt in die Augen zu sehen.

- 12 Ein reisender Geweihter der Zwölfgötter spendet seinen Segen für das Neugeborene. Es handelt sich um einen ...

1-3 ... Geweihten der Praioskirche.

4-6 ... Geweihten der Hesindekirche.

- 13 Zeitgleich zu den Geburtswehen wird andernorts eine finstere dämonische Entität von einem schwarzmagischen Zirkel herbeigerufen, die sich in eben dem Moment auf Dere manifestiert, als das Kind den Körper seiner Mutter verlässt. (1W6)

1-2 Das Wesen kehrt in die Niederhöhlen zurück, als das Kind zum ersten Mal außerhalb des Mutterleibs einschläft. Als Erwachsener wird der Held ihm in seinen Träumen wiederbegegnen.

3-4 Das Wesen wird fortan von seinen Beschwörern in den Katakomben einer Akademie der Schwarzen Gilde gefangen gehalten. Der Held wird der Einzige sein, der das Wesen beherrschen können wird – sofern sich ihre Wege jemals kreuzen.

5-6 Das Wesen macht sich auf dem Weg zum Geburtsort des Kindes und verbreitet Furcht und Vernichtung. Als es jedoch dem Kind gegenübersteht, löst es sich von einem Augenblick auf den anderen in Rauch auf.

- 14 Während der letzten Monate der Schwangerschaft zeigte die nicht magisch begabte Mutter Anzeichen

magischer Kräfte in Form von kleinen astralen Entladungen oder anderen Effekten. Mit der Geburt des Kindes endet das Phänomen schlagartig.

15-16 Eine Hexe taucht kurz nach der Geburt am Haus der Eltern auf, erkennt bereits jetzt die magische Begabung und kündigt an, das Kind in einigen Jahren zu ihrer Schülerin machen zu wollen. Sie kehrt jedoch nie zurück.

17-18 Bei der Geburt des Kindes leuchtet ein bestimmter Stern am Firmament strahlend hell auf. Als junger Erwachsener wird der Held dieses Gestirn im Zuge des Sternenfalls mit eigenen Augen vom Himmel fallen sehen.

19 In den ersten Stunden nach der Geburt versammeln sich etliche Mindergeister am Haus der Eltern und ... (1W6)

1-2 ... hüllen einen ganzen Straßenzug in feuchtwarmen Nebel.

3-4 ... suchen die Nähe des Neugeborenen (tun ihm aber nichts).

5-6 ... setzen das Haus in Brand.

20 Bei der Geburt des Kindes kommt es zu einer spontanen Entladung magischer Kraft, die die Mutter tötet. Das Kind wächst mit dem Vorwurf auf, aufgrund seiner Begabung für den Tod der eigenen Mutter verantwortlich zu sein.

Besondere Umstände in der Kindheit (1W20)

1-2 Die magische Begabung des Helden wird erst durch ein Mitglied des Mephalitenordens erkannt, der eine Analyse an ihm vornimmt und ihn anschließend zur nächsten Akademie der Weißen Gilde begleitet.

3-4 Der Held fürchtet sich vor seinen eigenen Kräften und versucht sie zunächst zu unterdrücken. Erst die Begegnung mit einem reisenden Gildenmagier sorgt dafür, dass er sie als natürlichen Teil von sich selbst akzeptiert.

5-6 Die bis dato wichtigste Freundschaft des Helden zerbricht, als sich die magischen Kräfte des Helden zeigen, sein bester Freund jedoch keinerlei Begabung zu besitzen scheint.

7-8 Als der Held das erste Mal Anzeichen für magische Kräfte zeigt, bricht die Familie in Freudentränen aus und veranstaltet ein großes Fest, um das Ereignis zu feiern.

9-10 Der Held wird mit seinen Eltern an allen Akademien in der Umgebung vorstellig, jedoch an keiner davon angenommen. Erst an einem weit von seinem Zuhause entfernten Institut erkennt man sein Talent.

11-12 Der Held wird seinen Eltern von einem privaten Lehrmeister für viel Geld als Lehrling abgekauft. Zunächst plagt den Helden schreckliches Heimweh, welchem der vorgeblich griesgrämige Magier jedoch überraschend einfühlsam begegnet, sodass der Held sich nach einigen Monaten doch noch gut einleben kann.

13-14 In einer heftigen Auseinandersetzung mit einem gleichaltrigen Kind setzt der Held seine unkontrollierten magischen Kräfte ein und fügt dem Kind eine schwere, bleibende Verletzung zu. Im Zuge dessen läuft der Held von Zuhause weg und ist bis heute nicht zurückgekehrt.

15-16 Eine Hexe will die Heldin zu ihrer Schülerin machen. Sie ist jedoch bereits bei der nächstgelegenen Magierakademie vorstellig geworden. Die Eltern fürchten fortan, dass die Hexe sie oder ihre Tochter womöglich aus Zorn darüber verflucht hat.

17-18 Die Eltern des Helden lassen ihm bereits vor der Aufnahme an der Akademie eine umfangreiche Bildung (Lesen, Schreiben, Rechnen, Geschichte) zuteilwerden, sodass er zunächst einen Vorsprung gegenüber vielen seiner Mitschüler hat.

19-20 Die Eltern des Helden fürchten sich vor seiner Gabe und züchtigen ihn jedes Mal unbarmherzig, wenn sich seine magischen Kräfte bemerkbar machen.

Ereignisse der Scholarenzeit (1W20)

1-2 Der Held beeindruckt schon während seiner Aufnahmeprüfung an der Akademie einen Magister und wird fortan von ihm protegiert.

3-4 Ein akademischer Zirkel nimmt den Helden auf. (1W6)

1-2 ... Bis zu seinem Abschluss und darüber hinaus bleibt der Held Mitglied.

3-4 ... Aufgrund einer Verfehlung wird der Held wieder ausgeschlossen.

5-6 ... Der Held wird ausgeschlossen, gründet aber mit einigen anderen Studiosi einen eigenen Zirkel.

5-6 Der Held erzielt einen überraschenden Erfolg bei einer wichtigen Prüfung oder kann ein schwieriges Ritual besonders gut durchführen. (1W6)

1-4 ... Für seinen Erfolg wird er belobigt und in Zukunft bevorzugt.

5-6 ... Man vermutet, dass der Held geschummelt hat und schaut ihm nun immer besonders genau auf die Finger.

7-8 Der Held kommt während der Pubertät in Kontakt mit der Liebe. (1W6)

1-2 Als Scholar führt der Held eine längere Beziehung. Die Trennung wirft ihn völlig aus der Bahn, sodass er gezwungen ist, ein Jahr zu wiederholen.

3-4 Der Held bleibt mit seiner großen Liebe aus Scholarenzeiten auch nach dem Abschluss zusammen.

5-6 Während seine Mitschüler um ihn herum in allerlei Liebesgeschichten verwickelt werden, bleibt der Held während seiner gesamten Studienzeit alleine. Er kann sich daher voll und ganz auf seine Studien konzentrieren, beneidet die anderen Scholaren jedoch, auch wenn er sich das nie anmerken lässt.

9-10 Die Absolventenfeier nach der Adeptenprüfung verläuft gewohnt feucht-fröhlich. Im Verlauf des Abends ...

1 ... trinkt der Held die Spektabilität unter den Tisch.

2 ... schwören er und 1W6 Abgänger sich ewige Freundschaft und besiegeln diesen Bund mit ihrem Blut.

3 ... dichtet der Held auf Bosparano ein Trinklied, das noch Jahre später von den Scholaren gesungen wird.

4 ... kündigt der Held an, eines Tages Spektabilität der Akademie zu werden.

5 ... rechnet der Held in einer wortreichen Ansprache mit allen Magistern der Akademie ab. Einige macht er sich dabei zu lebenslangen Feinden.

6 ... ist bestimmt irgendetwas wichtiges passiert, doch der Held kann sich nicht daran erinnern.

11-12 Während seiner Studienzeit kommt es an der Akademie zu einem wichtigen Forschungsdurchbruch.

1-2 Der Held ist hautnah an den Erfolgen beteiligt und verfügt daher über besondere Kenntnisse auf diesem Gebiet.

3-4 Der Held erhält ein Bestechungsangebot, die Forschungsergebnisse weiterzureichen.

5-6 Die Magister sind so damit beschäftigt, dass ihre Lehrtätigkeit erheblich darunter leidet.

13-14 Der Held entwickelt während der Scholarenzeit eine enge Freundschaft zu einem Mitschüler. (1W6)

1-2 Die Freundschaft besteht bis heute.

3-4 Im Verlauf der Lehrjahre entwickelt sich die Freundschaft zu einer erbitterten Konkurrenz,

die noch heute Bestand hat und dem Helden einen Erzfeind beschert hat.

5-6 Der Freund kommt ums Leben, der Held trauert noch heute um ihn.

15-16 Bei einem nächtlichen Duell unter Jungzauberern zerstört der Held versehentlich ein wichtiges Laborgerät. (1W6)

1-2 Der Held stellt sich freiwillig und muss fortan einem Magister als Assistent zur Seite stehen. Es entwickelt sich ein freundliches Mentoren-Verhältnis.

3-4 Da keiner die Schuld auf sich nimmt, leidet der gesamte Jahrgang unter harten Strafen eines Magisters.

5-6 Der Held wird erwischt und der Magister macht ihm die restliche Ausbildungszeit zu den Niederhöhlen auf Dere.

17-18 Der Held verursacht einen größeren Unfall magischer oder alchimistischer Natur. Opfer ist ... (1W6)

1-2 ... ein Magister. Nach einem strengen Tadel behält er den Helden in Zukunft gut im Auge und lässt ihm nichts mehr durchgehen.

3-4 ... ein Mitschüler. Dieser meidet den Helden in Zukunft oder wird ein erbitterter Rivale.

5-6 ... er selbst. Er behält eine bleibende Erinnerung in Form einer Narbe oder bleibenden Verletzung. Fortan hat er großen Respekt vor dieser Form der Zauberei.

19-20 Bei seiner Abschlussprüfung hat der Held betrogen und ist erwischt worden. Sein Ruf unter den Lehrmeistern der Akademie hat dabei einigen Schaden genommen. Selbst an anderen Akademien der weiteren Umgebung hat man vom Namen des Betrügers gehört.

Neue Zaubertricks

Astralmanifestation

Wirkung: Zwischen den Fingern einer oder beider Hände formen sich kleine Blitze, die den Anwender als Zauberer identifizieren. Die Meisterin kann festlegen, dass diese Machtdemonstration eine (Teil-)Erleichterung bei Proben auf *Einschüchtern* einbringt.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier

Buchschließer

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer beliebig viele Bücher in Reichweite zuklappen lassen. Der Buchdeckel klappt zu und lässt sich auch von geringem Widerstand, beispielsweise den Händen eines Eleven, nicht davon abhalten. Wer das Buch offen

halten will, dem muss eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) –3 gelingen.

Zibiljas rollen mit dem Zaubertrick vor allem Schriftrollen ein.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Bücher)

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier, Zibilja

Geräuschschutz

Wirkung: Der Zauberer kann diesen Zaubertrick auf sich selbst anwenden, sodass er den Status *Taub* erhält. Er kann den Zaubertrick jederzeit fallen lassen, um wieder normal zu hören. Dieser Zaubertrick wird häufig von Zauberlehrlingen erlernt, um den störenden Geräuschen in Gemeinschaftsschlafräumen zu entgehen oder sich beim Lernen ungestört zu konzentrieren.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier

Gut behütet

Wirkung: Der Zauberer berührt seinen Hut, den er während des Zaubervorgangs auf dem Kopf tragen muss. Danach lässt sich der Hut während der Wirkungsdauer nicht mehr durch Wind und Sturm vom Kopf des Zauberers wehen. Selbst wenn der Zauberer kopfüber irgendwo hängt, bleibt der Hut auf seinem Kopf. Andere Lebewesen oder der Zauberer selbst können den Hut aber vom Kopf nehmen, wodurch der Zaubertrick sofort endet.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Objekte (Hüte)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten



Kreide

Wirkung: Der Zauberer kann innerhalb der Reichweite und der Wirkungsdauer auf einer Tafel Kreideschrift erscheinen lassen.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (Tafeln)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier

Regenschirm

Wirkung: Der Zauberer wird durch diesen Trick mit einem Schutzschirm überzogen, der etwa 3 cm über dem Rand seiner Kleidung liegt. Dieser Schutzschirm hält Regen und andere Niederschläge von der Kleidung und dem Zauberer ab. Der Zaubertrick schützt den Zauberer nicht davor nass zu werden, wenn er sich, freiwillig oder unfreiwillig, in ein Gewässer begibt.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier

Schönschrift

Wirkung: Eine durchschnittliche Papierseite mit selbstgeschriebenen Buchstaben wird so verändert, dass selbst aus einer krakeligen Schrift eine gut lesbare Schönschrift wird.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Schriftstücke)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Zauberalchimisten

Schulgong

Wirkung: Der Zauberer berührt einen Punkt (an einem Gegenstand oder in der Luft), danach legt er einen Zeitraum von 30 Minuten, 1 oder 2 Stunden fest. Am Ende dieses Zeitraums ist mehrfach ein Gongschlag zu hören. Das Geräusch ist in einem Radius von 16 Schritt um den berührten Punkt zu hören und dauert 10 Sekunden an.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Sekunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier



Stabhalter

Wirkung: Dieser Zaubertrick wird von Gildenmagiern eingesetzt, um nicht ständig ihren Stab in der Hand halten zu müssen. Der Zauberer kann seinen Magierstab an einer Stelle stehenlassen, sodass der Stab eine

(annähernd) vertikale Position einnimmt und nicht umfällt. Die Berührung eines Lebewesens gegen den Stab beendet den Zauber, ebenso starke Umwelteinflüsse, etwa ein Sturm. Leichter Wind oder ähnlich schwache Einflüsse lassen den Stab aber nicht umkippen.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Objekte (magische Objekte, Magierstäbe)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Tafelschwamm

Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Zaubertrick die Kreideschrift auf einer Tafel wegwischen. Er kann dabei beliebige Teile der Kreide auslassen.

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Tafeln)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Türklinkenbetätiger

Wirkung: Durch diesen Zaubertrick kann ein Zauberer eine Tür in Reichweite öffnen oder schließen. Das Schloss der Tür kann dadurch nicht geöffnet oder geschlossen werden, es ist lediglich möglich, eine unver Schlossene Tür zu bewegen.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Türen)

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Neue Zaubersprüche

Protectionis

Dieser bei allen Gilden verbotene Zauberspruch wurde in den Schattenlanden entwickelt und sorgt dafür, dass das Brechen eines Zaubers mittels Antimagie deutlich schwieriger wird.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Spätestens 20 KR nach dem erfolgreichen Wirken eines Zaubers muss der PROTECTIONIS angewandt werden. Pro QS sind Zauber, um den geschützten Spruch zu bannen, um -1 erschwert. Die Erschwerung gilt für alle Merkmalsbannzauber. Mit Zaubern der

Klasse *Merkmalsbann* sind alle Zauber gemeint, deren Name sich aus einem Merkmal und dem Begriff „Bann“ zusammensetzt, also beispielsweise EINFLUSSBANN, HELLSICHTBANN, TELEKINESEBANN usw.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zauber

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Neue Rituale

Transformatio

Durch diese legendäre Zauberformel kann ein Objekt in ein gänzlich anderes verwandelt werden. Neben den

Kristallomanten der Achaz und den zwergischen Geoden gibt es nur eine Handvoll Gildenmagier, die den Zauber beherrschen.

Probe: KL/FF/KO (+Modifikator nach Objekt)

Wirkung: Durch den Transformatio können Objekte in andere verwandelt werden. Je stärker die Änderung ist, desto schwieriger wird die Transformation (siehe Tabelle).

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8/16/32/64 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4/8/16/32 AsP pro 5 Minuten für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Modifikatoren der Transformation

Material	Modifikator
Material bleibt identisch	+/-0
Material bleibt dasselbe Element (Granit zu Obsidian)	-1
Material verwandelt sich in neutrales Element (Granit zu Holz)	-2
Material verwandelt sich in gegensätzliches Element (Granit zu Luft)	-4

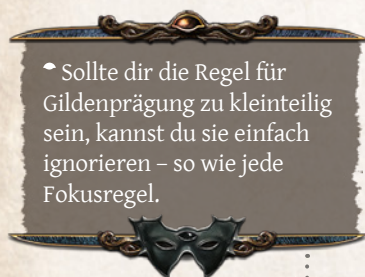
Volumen und Gewicht*

Volumen oder Gewicht bleibt identisch	+/-0
Volumen oder Gewicht verdoppelt / halbiert	-1
Volumen oder Gewicht vervierfacht / geviertelt	-2
Volumen oder Gewicht verachtfacht / auf ein Achtel verringert	-4

Form und Komplexität*

Form wird edler (rostiges Schwert zu neuer Klinge)	-1 bis -5
Form wird unedler (neuer Klinge zu rostigem Schwert)	+1 bis +3
Komplexität wird reduziert (Schwert zu Erz)	+1 bis +3
Komplexität wird gesteigert (Erz zu Schwert)	-1 bis -5

*): Volumen, Gewicht, Form und Komplexität zählen bei der Berechnung der Modifikatoren einzeln.



• Sollte dir die Regel für Gildenprägung zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Sonderfertigkeit (Gildenmagier).

Gildenprägungen

Um die Eigenheiten der aventurischen Magiergilden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Gildenprägungen zurückgreifen. Das sind kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Magiergilde charakterisieren.

- Gildenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Gildenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wechselt ein Held die Gilde, bekommt er automatisch die neue Gildenprägung, verliert aber die alte.
- Gildenprägungen (Ausrichtung) kann ein Held zusätzlich zu einer regulären Gildenprägung wählen (es kann also z. B. liberale Magier der Schwarzen Gilde, einen konservativen gildenlosen Magier oder progressive Weißmagier geben). Die übrigen Aussagen für Gildenprägungen gelten auch für diese Prägungen. Man muss jedoch eine der regulären Gildenprägungen aufweisen, um eine der Ausrichtungsprägungen wählen zu können.

Gildenprägungen der Magiergilden

Graue Gilde

Die graue Gilde ist die größte der drei Magiergilden, jedoch folgen ihre Mitglieder sehr unterschiedlichen Lebenswegen und Weltanschauungen. Gemeinsam sind ihnen nur der unermüdliche Forscherdrang und die stete Suche nach Erkenntnis. Zudem stehen sie allen Formen der Magie offen gegenüber, wenn sie auch einen verantwortungsvollen Umgang mit den eigenen Kräften lehren.

Wissbegierig: Das Verstehen und Durchdringen magischer Phänomene ist von besonderer Wichtigkeit für die meisten Graumagier. Der Held bekommt bei Zaubern, die der magischen Analyse dienen (beispielsweise ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR) oder einen Blick auf die Astralwelt erlauben (OCULUS ASTRALIS), bei Gelingen +1 FP.

Verkopft: Graumagier gelten stärker noch als Schwarz- und Weißmagier als etwas versponnen und weltfremd. Auch wenn dies nicht bei allen zutrifft, so erleiden Graumagier bei Proben auf *Etikette* und *Überreden* gegenüber Nichtmagiern eine Erschwernis von -1 bei Teilproben auf IN. Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Grauen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Schwarze Gilde

Die Furcht des Volkes vor Schwarzmagiern ist in vielen Fällen berechtigt, finden sich unter ihnen doch zahlreiche Dämonologen, Nekromanten und Beherrscher. Daneben sind jedoch viele Zauberer anzutreffen, die lediglich exzentrisch sind, fragwürdigen Philosophien folgen oder sich einfach keinen Einschränkungen bei Forschung und Lehre unterwerfen wollen. Feste Strukturen existieren innerhalb der Gilde kaum, stattdessen legen ihre Mitglieder Wert auf ein hohes Maß an Individualität, wobei vor allem Eigennutz und Machtgewinn im Vordergrund stehen.

Vorsichtig: Schwarzmagier beschäftigen sich häufig mit den gefährlichsten Spielarten ihrer Kunst und sind daher geübt darin, konzentriert und vorsichtig zu agieren. Unterläuft einem Schwarzmagier ein Patzer beim Zaubern, darf der Spieler den Wurf auf eine entsprechende Patzertabelle wiederholen (beispielsweise **Regelwerk** Seite 258 oder 264), wenn ihm das Ergebnis nicht zusagt. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Zwielichtig: Schwarzmagier gelten in den Augen vieler Aventurier als zwielichtige Gesellen. Deshalb entfällt bei Schwarzmagiern der Bonus beim sozialen Stand für Magier (siehe **Regelwerk** Seite 338). Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Schwarzen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Weißer Gilde

Die Weiße Gilde ist streng organisiert, den Gesetzen zuwiderhandelnde Mitglieder werden rasch zur Rechenschaft gezogen. Weißmagier gehen daher oft deutlich bewusster und zurückhaltender mit ihren astralen Kräften um als andere Zauberer. Sie sehen Magie als verantwortungsvolle, nur schwer zu meisternde Kunst an und greifen nur dann auf sie zurück, wenn es notwendig ist, oder um mit ihr als schändlich erachtete Zauberei zu bekämpfen. Dementsprechend verfügen sie häufig über eine ausgeprägte Abneigung gegenüber fremden Zauberkulturen, wie beispielsweise Druiden und Hexen, aber auch gegenüber anderen Magiern, etwa wenn sie der Schwarzen Gilde angehören oder in ihren Augen nicht die notwendige Disziplin mitbringen.

Ehrbar: Weißmagier gelten unter den Zauberkundigen Aventuriens als besonders wahrheitsliebend und ehrbar. Man vertraut ihnen in größerem Maße und stellt ihr Wort nur selten infrage. Vor einem Gericht gilt ihr sozialer Stand als um 1 höher, wenn sie als Weißmagier zu erkennen sind (siehe **Regelwerk** Seite 338).

Hochnäsig: Auch wenn einzelne Mitglieder weltoffen und freundlich sein mögen, sagt man den Magiern der Weißen Gilde nach, dass sie sehr traditionelle Ansichten hegen und oft hochnäsig gegenüber Untergebenen sind. Gegenüber Personen mit niedrigerem sozialen Stand erhalten Weißmagier eine zusätzliche Erschwernis von -1 auf **Überreden** (siehe **Regelwerk** Seite 338). Gegenüber

Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Weißen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Gildenlose

Es gibt zahlreiche private Lehrmeister, die sich keiner der drei Gemeinschaften verbunden fühlen. Auch einige Akademien gehören keiner Gilde an. Zudem kommt es immer wieder vor, dass angehende Magier ihre Abschlussprüfungen nicht bestehen und keine Aufnahme finden. Manch ein Zauberer wird aufgrund begangener Verfehlungen ausgeschlossen. In all diesen Fällen gelten die Magier als gildenlos. Dadurch sind sie zwar frei in ihrem Handeln, genießen aber nicht den rechtlichen Schutz des Gildenwesens und sind besonders im Mittel- und Horasreich zahlreichen Einschränkungen unterworfen. Gildenlose Magier verfügen über keine Gildenprägung.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer gildenlosen Akademie oder von einem gildenlosen privaten Lehrmeister unterrichtet, er hat seine Ausbildung abgebrochen oder er wurde von der Gilde ausgeschlossen.

Gildenprägungen (Ausrichtung)

Liberal

Liberaler Gildenmagier sind immer an der Forschung interessiert und verschließen sich auch nicht den Ideen anderer Traditionen.

Kenntnisse fremder Traditionen: Zauber in einer fremden Tradition sind für einen liberalen Gildenmagier nur um -1 erschwert (statt um -2).

Feind des Zwangs: Die Modifikation **Erzwingen** kostet am Ende 1 AsP zusätzlich, weil liberaler Gildenmagier die Fäden ihrer Thesen flexibler begreifen und darum nicht genau wissen, wo man ansetzen muss.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Prägung Konservativ oder Progressiv.

Konservativ

Konservative Gildenmagier stellen die althergebrachten Traditionen nicht infrage. Sie halten sich an die Gesten und Formeln und versuchen Abweichungen davon zu vermeiden. Ihr Denken richtet sich vor allem auf den Erhalt der Traditionen.

Einhaltung der Tradition: Durch die ständige Anwendung von Zaubern nach altbewährtem Muster haben die Konservativen gelernt, Zauber besonders effektiv einzusetzen. Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Gildenmagier beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Unveränderlichkeit der Lehre: Umgekehrt sind konservative Gildenmagier beim Verändern der althergebrachten Formeln und Gesten eines Zaubers manchmal

etwas überfordert. Modifizieren sie einen Zauber, so erhalten sie eine zusätzliche Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Prägung Liberal oder Progressiv.

Progressiv

Progressive Gildenmagier versuchen die alten Leitlinien zu hinterfragen. Sie probieren neue Wege und stellen infrage, was bisher gegolten hat.

Moderne Zaubertechnik: Die Gesamterschwernis beim Weglassen von Formel/Geste wird um 1 Punkt

reduziert. Üblicherweise kommt es beim Weglassen einer der beiden Faktoren (Geste oder Formel) zu einer Erschwernis von -2, beim Weglassen von beiden Faktoren zu einer Erschwernis von -4. Für progressive Magier wäre die Erschwernis nur noch -1 bzw. -3.

Anstrengende Rituale: Rituale sind für Gildenmagier dieser Prägung anstrengender auszuführen, weil diese üblicherweise einem langwierigen, altertümlichen Stil folgen. Sie erleiden dabei eine zusätzliche Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Prägung Liberal oder Konservativ.

Vor- und Nachteile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Vor- und Nachteile.



Bei der Heldenerschaffung kannst du neben den üblichen 80 Abenteurpunkten, die du für Vor- und Nachteile deines Helden ausgeben darfst, noch weitere 20 AP für die hier vorgestellten Magier-Vor- und Nachteile nutzen. Möchtest du mehr als 20 AP dafür ausgeben, musst du diese von den üblichen 80-Punkte-Limits bezahlen.

Für Vor- und Nachteile, die mit *Magischer Titel*, *Magischer Rang* oder *Strafe* gekennzeichnet sind, gilt: Die dadurch ausgegebenen und erhaltenen AP müssen bei Ende der Strafe oder bei Wechsel oder Abgabe des Rangs oder Titels wieder zurückerstattet werden.

Ein Held kann aber jeweils nur einen *Magischen Rang* aufweisen. Er kann also nur *Adeptus maior* oder *Magus* sein, nicht beides gleichzeitig.

Magische Titel und *Auszeichnungen* kann man beliebig viele erhalten, ebenso ist es möglich, die Vorteile *Magischer*

Rang, *Magischer Titel* und *Auszeichnungen* zu kombinieren. Ein Gildenmagier kann also den Vorteil *Magus* als *Magischer Rang* sowie *Magister*, *Convocatus*, *Spektabilität*, *Erzmagus* und *Dracomagus* als *Magische Titel* gleichzeitig besitzen (nicht aber *Adeptus minor* und *Magus*, da dies zwei *Magische Ränge* sind, von denen er nur einen aufweisen kann).

Boni durch die verschiedenen Magier-Vorteile addieren sich (gelten aber eventuell für verschiedene Zielgruppen), wobei man kumulativ weder mehr als +3 FP noch mehr als eine Erleichterung von +3 für eine einzelne Fertigkeit erhalten kann.

Bitte beachte, dass Helden und NSC diese Titel, Ränge und Auszeichnungen auch lediglich innerweltlich besitzen können, ohne die entsprechenden regeltechnischen Vorteile zu genießen. In diesem Fall fallen natürlich auch keine AP-Kosten an. Umgekehrt bekommt man bei einer rein erzählerischen Disvocatio auch keine AP, leidet aber auch nicht unter regeltechnischen Konsequenzen.

Neue Vorteile

Magische Ränge

Adeptus/Adepta maior (Magischer Rang)

Nach üblicherweise 6 Jahren als *Adeptus minor* kann ein Magier zum *Adeptus maior* aufsteigen, was seinem Ansehen unter Gildenmagiern förderlich ist. Er gilt damit als erfahrener Zauberer.

Regel: Gegenüber Gildenmagiern vom Rang eines *Adeptus minor* oder niedriger erhält der Held eine Erleichterung bei CH-Teilproben auf *Etikette* und *Überreden* von +1.

Voraussetzungen: Vorteil *Adeptus/Adepta minor*

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Adeptus/Adepta minor (Magischer Rang)

Nach abgeschlossener Prüfung kann sich ein Magierschüler *Adeptus minor* nennen.

Regel: keine

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Tradition (Gildenmagier)*, in Ausnahmefällen auch andere magische Traditionen
AP-Wert: +/-0 Abenteurpunkte

Magus/Maga (Magischer Rang)

Nach mindestens 12 Jahren als *Adept* und einer bestandenen Prüfung kann ein Gildenmagier zum *Magus* ernannt werden. Er erlangt damit großes Ansehen und seine Meinung wird in der Welt der Gildenmagie gefragt sein.

Regel: Gegenüber Gildenmagiern vom Rang eines *Adeptus maior* oder niedriger erhält der Held eine Erleichterung von +1 auf *Etikette* und *Überreden*.

Voraussetzungen: Vorteil *Adeptus/Adepta maior*

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

• Dieser Magische Rang ist gewöhnlich der Rang, mit dem ein Spielermagier das Spiel beginnt. Es ist Absicht, dass dieser Vorteil weder AP kostet noch weiterführende Regeln aufweist.

Magische Titel

Convocatus/Convocata (Magischer Titel)

Als angesehenes Mitglied einer Magiergilde verleiht der Titel Convocatus dem Helden noch mehr Ansehen.

Regel: Proben auf *Etikette*, *Überreden* und *Willenskraft* gegenüber allen Gildenmagiern – mit Ausnahme von anderen Gildenmagiern mit diesem Vorteil, dem Vorteil *Spektabilität* *Erzmagus/Erzmaga* oder *Dracomagus/Dracomaga* – sind um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: (üblicherweise) Vorteil *Magus/Maga* (Magischer Rang), in Ausnahmefällen auch andere magische Traditionen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Dracomagus/Dracomaga (Magischer Titel)

Dieser Ehrentitel wird von Magierakademien an alte und erfahrene Gildenmagier verliehen, die sich um die Akademie verdient gemacht haben,

Regel: Proben auf *Etikette*, *Überreden* und *Willenskraft* erhalten gegenüber Gildenmagiern +1 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier), Vorteil *Magus/Maga*

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erzmagus/Erzmaga (Magischer Titel)

• Der Zauberer erhält zudem Zugang zu der SF *Meister der Zauberstile I-III* (Gildenmagier), siehe Seite 145.

Erzmagier sind Legenden. An ihre Namen wird man sich noch in 1.000 Jahren erinnern. Kein Titel ist unter Magiern mit einer größeren Ehre verbunden als der des Erzmagus.

Regel: Proben auf *Etikette*, *Überreden* und *Willenskraft* gegenüber Gildenmagiern erhalten +2 FP (bis Maximum 18 FP). Außerdem sind alle Proben auf *Magiekunde* und *Sphärenkunde* um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: erfolgreiche Teilnahme an der Basiliusprüfung

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

Magister/Magistra (Magischer Titel)

Wer als Lehrer an einer Akademie arbeitet oder als privater Lehrmeister Schüler unterrichtet, genießt überall großes Ansehen, nicht nur unter Gildenmagiern. Ein Magister wird mit Weisheit und Erfahrung verbunden und wird als hochgestellte Persönlichkeit wahrgenommen.

Regel: Proben auf *Etikette*, *Überreden* und *Willenskraft* gegenüber Gildenmagiern – mit Ausnahme von anderen Personen mit dem Vorteil *Convocatus/Convocata*, *Dracomagus/Dracomaga*, *Erzmagus/Erzmaga*, *Magister/Magistra* oder *Spektabilität* – sind um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier), in Ausnahmefällen auch andere magische

Traditionen, (üblicherweise) mindestens Vorteil *Adeptus minor* (Magischer Rang)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Spektabilität (Magischer Titel)

Akademieleiter gelten als mächtige Zauberer, genießen große Verehrung oder sind gefürchtet. Sie sind oft schillernde Persönlichkeiten, angesehen oder gefürchtet und Personen von Rang und Namen in weiten Teilen Aventuriens.

Regel: Proben auf *Etikette*, *Überreden* und *Willenskraft* gegenüber Gildenmagiern – mit Ausnahme von anderen Gildenmagiern mit diesem Vorteil, dem Vorteil *Erzmagus/Erzmaga* oder *Dracomagus/Dracomaga* – sind um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier), in Ausnahmefällen auch andere magische Traditionen, (üblicherweise) Vorteil *Magister/Magistra* (Magischer Titel)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Auszeichnungen

Basiliussiegel (Auszeichnung)

Das Institut der Arkanen Analysen verleiht das Basiliussiegel seit kurzem als Auszeichnung an Magier, die sich um die gildenübergreifende Zusammenarbeit verdient gemacht haben. Es ergänzt das Gildensiegel um ein B in Imperialen Zeichen.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* erhalten gegenüber allen Gildenmagiern +1 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: *Tradition* (Gildenmagier)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Geheimer Magister von Ash'Gabaal (Auszeichnung)

Die Schwarze Gilde verleiht diese Auszeichnung, bei der ein mit Zhayadglyphen verzierter Arkaniumring um den Magierstab des Gildenmagiers geschmiedet wird.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Willenskraft* erhalten gegenüber allen Schwarzmagiern +2 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: *Tradition* (Gildenmagier), Mitglied in der Bruderschaft der Wissenden

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Graues Einhorn / mit Mondstein / mit Mondstein und Madamal (Auszeichnung)

Von der Grauen Gilde wird für Verdienste um das Ansehen der Zauberei und die Förderung der Harmonie auf der Welt das Graue Einhorn verliehen. Die Auszeichnung kann mit einem Mondstein und mit dem Madamal als Symbol erweitert werden.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Etikette* erhalten gegenüber allen Gelehrten (z. B. Hesindegeweihten, Magiern usw.) +1/+2/+3 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10/20/30 Abenteuerpunkte

Pentagramm in Mindorium / Arkanium / Endurium (Auszeichnung)

Diese Auszeichnung wird sowohl von den Magiergilden wie auch der Hesindekirche verliehen. Die Auszeichnung gibt es in Mindorium, Arkanium und Endurium und wird für ein hesindegefälliges Lebenswerk und den Kampf gegen die Niederhöhlen verliehen.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden* erhalten gegenüber allen Gelehrten (z. B. Hesindegeweihten, Magiern usw.) +1/+2/+3 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15/25/35 Abenteuerpunkte

Rohalsmal (Auszeichnung)

Jede Magierakademie verleiht das Rohalsmal an die Jahrgangsbesten der Abschlussklassen, eine Auszeichnung, die dem Magiersiegel hinzugefügt wird.

Regel: Proben auf *Überreden* erhalten gegenüber Gildenmagiern +1 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schwarzes Auge von Khunchom (Auszeichnung)

Diese Auszeichnung wird als visuell-räumliche Darstellung auf dem Magiersiegel appliziert und von der Drachenei-Akademie in Khunchom für Meisterwerke der Zauberei verliehen.

Regel: Proben auf *Etikette* und *Überreden* erhalten gegenüber Gildenmagiern +1 FP (bis Maximum 18 FP).

Voraussetzungen: Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Neue Nachteile

Magische Ränge

Scholar/Scholarin (Magischer Rang)

• Wenn der Schüler ein gutes Vertrauensverhältnis zu einem ranghöheren Gildenmagier entwickelt hat, kann die Meisterin entscheiden, dass dieser keine Erleichterung erhält.

Ein Magierschüler, gleich ob Eleve, Novize, Studiosus oder der Scholar eines privaten Lehrmeisters, wird üblicherweise von ausgebildeten Gildenmagiern als unerfahren eingestuft und seine Meinung daher manchmal vorschnell abgetan.

Regel: Gildenmagier vom Rang eines Adeptus minor oder höher erhalten eine Erleichterung von +1 bei Vergleichsproben auf *Willenskraft* gegen Helden mit diesem Nachteil.

Voraussetzungen: Held wird in der gildenmagischen Tradition unterrichtet und besitzt noch keinen weiteren magischen Rang

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte

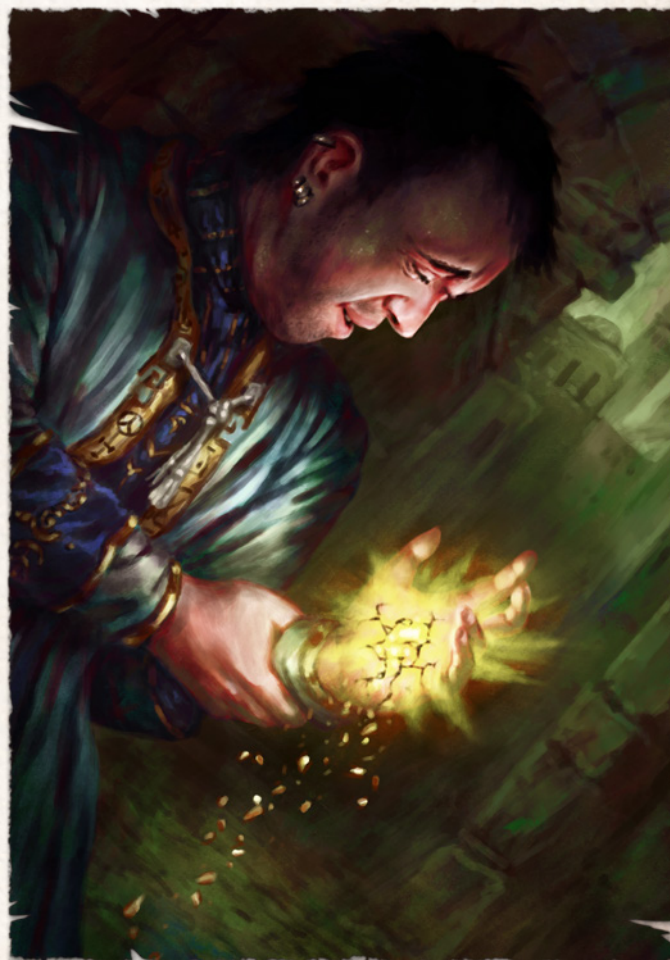
Strafen

Disvocatio (Strafe)

Der Gildenmagier verliert alle höheren Titel und Ämter, die er führt. Er wird wieder zu einem Adepten, kann aber üblicherweise versuchen, seine alten Titel und Ämter wiederzuerlangen.

Regel: Unter Mitgliedern der eigenen Gilde erleidet der Magier eine Erschwernis von -1 auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*. Zudem verliert der Held alle

Boni, die mit Rängen, Titeln und Auszeichnungen einher gehen (die entsprechenden AP erhält er wieder zurück). Er kann wieder aufsteigen und höhere



Würden erlangen. Dieser Nachteil (und damit verbundene Erschwernisse) bleibt dennoch bestehen.

Voraussetzungen: Mitglied einer Magiergilde

AP-Wert: -12 Abenteuerpunkte

Expurgico (Strafe)

Expurgico ist eine harte Strafe für jeden Gildenmagier. Er wird dauerhaft aus seiner Gilde geworfen (sogar sein Gildensiegel wird entfernt), verliert sämtliche Rechte und gilt als gildenlos.

Regel: Magier, die diese Strafe erhalten, erleiden gegenüber allen anderen Gildenmagiern eine Erschwernis von -1 auf *Bekehren & Überzeugen*, *Etikette*, *Handel* und *Überreden*.

Der soziale Stand eines von der Expurgico betroffenen Magier sinkt zudem um 1 Stufe (siehe **Regelwerk** Seite 338). Zudem wird ihm jeder Zutritt zu Akademien

und Gildeneinrichtungen der ehemaligen Gilde des Helden verwehrt.

Voraussetzungen: Mitglied einer Magiergilde

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

Disliberatio (Strafe)

Bei dieser Strafe ist dem Gildenmagier der Zugang zu Bibliotheken, zu Alchimielaboren und anderen wichtigen Einrichtungen seiner Gilde verboten.

Regel: Unter Mitgliedern der eigenen Gilde erleidet der Magier eine Erschwernis von -1 auf *Bekehren & Überzeugen*, *Etikette* und *Überreden*. Zudem wird ihm jeder Zutritt zu Gildeneinrichtungen der eigenen Gilde verwehrt.

Voraussetzungen: Mitglied einer Magiergilde

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

Neue Sonderfertigkeiten

Astrale Meditation

Eine der bekanntesten Techniken erfahrener Zauberer ist die Astrale Meditation. Durch sie kann ein Zauberkundiger seine Lebenskraft in astrale Energie umwandeln.

Regel: Der Zauberer ist durch die Astrale Meditation in der Lage, LeP im Verhältnis 1 zu 1 in AsP umzuwandeln. Er muss sich dazu in stiller Umgebung aufhalten (z. B. in einem abgeschiedenen Waldstück oder einem ruhigen Zimmer), eine mindestens 5 Minuten andauernde Meditation durchführen und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) bestehen. Er kann maximal QS x 3 LeP in AsP umwandeln. Allerdings verliert er am Ende der Meditation zusätzlich 1W3 LeP und er kann die nächsten 24 Stunden keine weitere Astrale Meditation durchführen – egal ob die Meditation erfolgreich war oder nicht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Astralmatrixvisualisierung I-II

Diese Fähigkeit kann die Astralmatrix eines Zaubers, einer magischen Handlung, einer magischen Anwendung oder einer Traditionsartefakt-Sonderfertigkeit visuell darstellen.

Regel: Der Zauberer kann mit dem Zaubерtrick Astralmanifestation über seiner Hand oder in bis zu 1 Schritt Entfernung die Projektion einer Astralmatrix jeglichen magischen Wirkens erscheinen lassen. Die Matrix wird üblicherweise als arkanes, leuchtendes Muster dargestellt, das jedoch nicht als Lichtquelle geeignet ist. Die Matrix erleichtert nach Meisterentscheid Proben auf *Magiekunde* (*Artefakte*, *Rituale*, oder *Zaubersprüche*), sofern sie der Analyse dienen.

Bei Stufe I kann der Zauberer nur die Matrix von wirkender Magie erscheinen lassen, die er selbst beherrscht. Stufe II erlaubt ihm auch die Visualisierung von Astralmatrizen, die er schon einmal gesehen hat, beispielsweise mittels ANALYS ARKANSTRUKTUR bei der Analyse eines wirkenden Zaubers, einer magischen Handlung oder eines Artefaktes etc., oder der Astralmatrixvisualisierung eines anderen Zauberers.

Voraussetzungen: Tradition (Gildenmagier) oder Tradition (Kristallomanten), Zaubерtrick Astralmanifestation

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Große Meditation I-III

Die Große Meditation, welche bei den verschiedenen Traditionen unter unterschiedlichen Namen bekannt ist, erlaubt es, astrale Kräfte noch weiter zu vergrößern.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit bekommt der Held pro Stufe der Großen Meditation 6 zusätzliche AsP, die seinen Grundwert der Astralenergie erhöhen und ihm somit erlauben, ein höheres Maximum zu erreichen.

Voraussetzungen: Stufe I: Zauberer; Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Große Meditation I, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Große Meditation II, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magiersiegelstock

Der aus dem magischen Metall Arkanium bestehende Magiersiegelstock ist nur schwer herzustellen, kostet einen Zauberer sehr viel Kraft und wird üblicherweise nur selten erschaffen, nämlich, wenn der alte Siegelstock verloren ging oder eine neue Akademie gegründet wird. Auch die Mitgliedschaft in einem magischen Orden oder

gildenmagische Auszeichnungen werden mit einem solchen Siegelstock auf einen Magier übertragen.

Regel: Der Held kann mit dieser Sonderfertigkeit einen Magiersiegelstock erschaffen, mit dem man eine magische Tätowierung anbringen kann. Die Erschaffung des Magiersiegelstocks erfordert eine Probe auf *Metallbearbeitung* -3, die Probe muss jedoch nicht vom Zauberer durchgeführt werden.

Er muss bei der Erschaffung das Aussehen des Magiersiegelstocks auswählen, dieses ist anschließend nicht mehr veränderbar (das Magiersiegel des Gildenmagiers kann hingegen verändert werden). Um den Siegelstock zu verzaubern, benötigt der Zauberer 4 Stunden und muss dafür 10 permanente AsP ausgeben. Der Siegelstock zeigt üblicherweise das Siegel einer Magierakademie. Die applizierte Tätowierung kann nicht mehr ausgelöscht werden, selbst bei Abziehen der Haut wird sie wieder sichtbar. Die einzige Ausnahme stellt die Entfernung des Siegels durch eine *Expurgico* dar.

Voraussetzungen: Tradition (Gildenmagier), Magiekunde 14, Arcanovi 16

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meister der Zauberstile I-III (Gildenmagier)

Nur wenige mächtige Zauberer sind in der Lage, mehr als eine Handvoll magische Fähigkeiten zu erlernen, die mit einem Zauberstil verbunden sind. Wer jedoch über das nötige Wissen verfügt, dem stehen ungeahnte Möglichkeiten offen.

Regel: Der Zauberer kann pro Stufe 1 erweiterte Zaubersonderfertigkeit erlernen. Diese Fähigkeiten müssen erweiterte Zaubersonderfertigkeiten sein, die von Angehörigen der Tradition (Gildenmagier) genutzt werden können. Die Voraussetzung *passender Zauberstil* bei den erweiterten Zaubersonderfertigkeiten wird durch die Sonderfertigkeit *Meister der Zauberstile* erfüllt.

Erlernt der Zauberer zu einem späteren Zeitpunkt einen Zauberstil, der ihm Zugang zu einer bereits gewählten erweiterten Zaubersonderfertigkeit gewährt, kann er stattdessen eine andere erweiterte Zaubersonderfertigkeit auswählen, muss für diese jedoch noch die regulären AP-Kosten tragen.

Voraussetzungen: Vorteil *Erzmagus/Erzmaga*, bei höheren Stufen jeweils die vorherige Stufe

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Öffnung der Basilius-Globule

Nur die Mitglieder des Gremium honoris kennen die geheimen Zauberworte und die Technik, um die Globule des Basilius zu aktivieren.

Regel: Der Held kennt das Geheimnis zur Aktivierung der minderen Globule des Basilius und kann somit jemandem Zutritt zur Basiliusprüfung verschaffen. Das Öffnen kostet 10 AsP + 1 AsP pro Tag. Sollten die AsP ausgehen, werden alle Kandidaten aus der Globule geworfen.

Voraussetzungen: Mitglied des Gremium honoris

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Reversalis I-II (Zauber)

Mittels des Reversalis kann eine Zauberformel in ihrer Wirkungsweise umgedreht werden. Ein Kampfzauber heilt dadurch möglicherweise das Ziel, ein Heilzauber richtet Schaden an usw. Als Spruch formulieren Magier meist nach dem Wort *Reversalis* die ursprüngliche Zauberformel rückwärts.

Regel: Ein Reversalis-Zauber dreht die Wirkung des ursprünglichen Spruches ins Gegenteil um. Über die genaue Wirkung entscheidet die Meisterin.

Die Reversalis-Sonderfertigkeit muss für jeden Zauber einzeln erlernt werden. Sie ist nur für den ausgewählten Zauber einsetzbar.

- Mit Stufe I kann ein Reversalis-Zauber mit dem halben FW des ursprünglichen Zaubers eingesetzt werden, mit Stufe II bis zum vollen FW.
- Einige reversalisierte Zauberformeln ändern ihr Merkmal. Die Meisterin hat dabei das letzte Wort. Beispiele findest du im *Grimorum Cantiones*.
- Sonderfertigkeiten (z. B. Merkmalskenntnis oder Zauberstile) nehmen auf die reversalisierte Zauberformel Bezug, sodass das entsprechende Merkmal der reversalisierten Zauberformel ausschlaggebend ist und ggf. Zauberstile, die auf das Merkmal der ursprünglichen Formel anwendbar waren, nicht mehr greifen.
- Durch den Reversalis kann sich bei Zaubern der Reichweite Selbst nach Meisterentscheid auf Berührung verändern.
- Ein Reversalis-Zauber erhöht die ursprüngliche Zauberdauer des Zaubers um eine Kategorie und kostet 1W3 zusätzliche AsP. Die übrigen Spielwerte wie Reichweite, Wirkungsdauer und Zielkategorie bleiben unverändert.
- Nutzt du Zaubererweiterungen, musst du entsprechende Wirkungen an die reversalisierte Form anpassen.
- Bei einigen Zaubern kann die reversalisierte Form einen bestehenden Zauber aufheben. Darüber hinaus mag eine weitere Wirkung

• Das Öffnen der Globule ähnelt einem PLANSTRALE, aber der genauere Mechanismus konnte bislang nicht analysiert werden.

• Im *Grimorum Cantiones* findest du passende Beispiele für die umgekehrte Wirkung.

möglich sein, wenn die reversalisierte Version nicht gegen einen bestehenden, nicht-reversalisierten Zauber gewirkt wird.

- Reversalisierte Zauber können wie üblich modifiziert werden. Abweichungen davon sind Meisterentscheid. Beispiele für Abweichungen findest du im Grimorum Cationes.

• Dies bedeutet, dass es bei niedrigeren Werten sinnvoller ist, einen vergleichbaren normalen Zauber zu verwenden statt einer Reversalis-Formel, da dies AP-Kosten spart (z. B. ein Aquafaxius statt eines reversalisierten Ignifaxius. Das ist beabsichtigt.

Voraussetzungen: Stufe I: Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 15, Stufe I Reversalis des gleichen Zaubers

AP-Wert: Stufe I: 4/8/12/16 AP für einen A-/B-/C-/D-Zauber; Stufe II: 4/8/12/16 AP für einen A-/B-/C-/D-Zauber

Signaturkenntnis

Jeder Zauber hinterlässt Spuren. Dieser magischer Fingerabdruck wird auch Signatur genannt und wer darin geübt ist, kann diese Signatur auch einem Zauberer zuordnen.

• Um nicht ständig buchhalten zu müssen, welche Signaturen der Held bereits kennt, hat die Meisterin dabei das letzte Wort. Diese SF hat nichts mit dem Zaubertrick Signatur zu tun, dieser verleiht einem leblosen Gegenstand eine sichtbare Kennzeichnung.

Regel: Der Zauberer kann sich durch eine gelungene magische Analyse die Signatur des Zauberers merken, der den analysierten Zauber gewirkt oder das analysierte Artefakt erschaffen hat. Bemerkt er bei einer erneuten magischen Analyse dieselbe Signatur, kann er sie zuordnen. Analysiert er sogar den entsprechenden Zauberer mit einer magischen

Analyse, kann er Zauber und Artefakte des Zauberers

- dessen Signatur zuordnen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Tanz der Mada

Der Tanz der Mada ist eine aus den Tulamidenlanden stammende Meditations- und Bewegungsübung, die seit den Zeiten Rohals von vielen Gildenmagiern



praktiziert wird. Sie können dadurch ihr Körpergefühl verbessern.

Regel: Der Held muss täglich 30 Minuten am Stück den Tanz der Mada tanzen, um von der Sonderfertigkeit zu profitieren. Er erhält nach dem Tanz für 1 Tag einen Bonus von +1 auf GE oder KO, je nachdem, welcher Eigenschaftswert niedriger ist, allerdings kann dadurch maximal ein Wert von 13 erreicht werden. Sind beide Eigenschaftswerte gleich hoch, kann der Spieler sich bei seinem täglichen Tanz entscheiden, welche Eigenschaft davon profitiert. Mehrfaches Tanzen am selben Tag hat keinen Effekt. Abgeleitete Werte werden von dem Bonus nicht beeinflusst.

Kann der Held den Tanz einen Tag oder länger nicht durchführen, muss er erst so viele Tage, wie er seine Tanzübungen unterbrochen hat, den Tanz der Mada für 30 Minuten pro Tag vollführen, bis er den Bonus wieder erhält (maximal 7 Tage; mehr als 7 Tage werden wie 7 Tage behandelt).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Herbarium

Blutblatt



Blutblatt ist eine Pflanze, die sich besonders dort wohlfühlt, wo astrale Kräfte freigesetzt wurden. Es handelt sich um eine Kletterpflanze mit purpurnen Blättern, die zu jeder Jahreszeit wachsen kann.

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Solange direkter Kontakt mit dem Körper eines Zauberers besteht und dieser über AsP verfügt, ist die Pflanze unbegrenzt haltbar. Der Zauberer verliert durch andauernden Kontakt jeden Tag 1 AsP.

Blutblatt kann als „besonders geeignete Gerätschaft“ bei Ritualen verwendet werden, allerdings müssen dennoch die Kosten in Höhe von 50 S aufgewandt werden (siehe **Regelwerk** Seite 260).

Blutblattkranz: Ein Blutblattkranz verhindert, wenn er auf dem Kopf getragen wird, Kopfschmerzen, wenn der Zauberer über keine AsP mehr verfügt. Allerdings verliert der Träger durch den Kranz pro Tag 1 AsP. Außerdem sind Teilproben auf IN bei der Magischen Analyse um +2 erleichtert.

Preis: 3 / 7 Silbertaler

Feuerschlick

An den Küsten Araniens, insbesondere vor Elburum, bildet der Feuerschlick regelrechte Teppiche im Schlick, die in den Gezeiten wiegen. In der Hitze vermehrt er sich rasend,

bei Vollmond wird von einem orangenen Leuchten berichtet, das die Pflanze abgeben soll. Hesindegeweihte, denen die Alge als heilig gilt, sowie Gelehrte und Magier schätzen ihre Wirkung als geistiges Potenzmittel und fürchten die drohende Sucht.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Um die stinkende Pflanze zu sich nehmen zu können, ist das Gelingen einer Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 nötig.

Eine Anwendung Feuerschlick erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstalente und Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* um +1. Eine Anwendung der leuchtenden Alge erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstalente und Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* um +2, steigert die KL für 3 Std. um 1 und die Regeneration der LeP um 1 sowie eventuell vorhandener AsP um 1W6.

Allerdings folgt auf die Einnahme leuchtenden Feuerschlicks eine traumreiche Nacht mit Visionen. Wiederholte Einnahme der Alge führt zu **Ilaris-Sucht**, einer fast unbekannten und kaum heilbaren

Krankheit (Sucht:

1-4 auf 1W20 (Pro-

be bei jeder Anwen-

dung ab der 2. fällig);

1 Anwendung alle 1W3

Tage). Die kruden und

teils ketzerischen Inhalte

der nächtlichen Visionen

werden dabei zwanghaft

kundgetan, sodass eine baldige

Verfolgung durch die zwölfgöttlichen

Kirchen höchst wahrscheinlich ist.

Preis: 3 / 4 Silbertaler



Feuerschlick-Essenz

Die mächtige Feuerschlick-Essenz sorgt für eine Öffnung des Geistes, eine Durchströmung des Körpers mit ätherischen Energien und ist vor allem bei der ketzerischen Sekte der Ilaristen beliebt. Allerdings kann die Nutzung sehr schnell zur Ilaris-Sucht (siehe Seite 148) führen.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Feuerschlick-Essenz wird getrunken.

Wirkung: KL-Teilproben bei Zaubern mit dem Merkmal *Hellsicht* und bei allen Wissenstalenten sind um +2 erleichtert, der KL-Wert steigt um 1. In der nächsten Regenerationsphase erhält der Anwender einen Bonus von +1 LeP und +1W3 AsP.

Nebenwirkung: nach der Wirkung Kopfschmerzen (1 Stufe *Betäubung*)

Überdosierung: 1W6 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 100 Silbertaler pro Stufe / 150 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-4 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Feuerschlick, Lulanientrunk

Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): Mondlicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 6 AP (Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Feuerschlick-Pulver

Gerade bei den Ilaristen, einer Sekte, die sich gegen die Herrschaft der Götter auflehnt, ist das elburische Feuerschlick-Pulver beliebt, das den Geist für neue Einsichten öffnet, aber auch zu der Ilaris-Sucht (siehe unten) führen kann.

Stufe: QS

Art: Atem- und Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Feuerschlick-Pulver wird geschluckt.

Wirkung: KL-Teilproben bei Zaubern mit dem Merkmal *Hellsicht* und bei allen Wissenstalenten sind um +2 erleichtert.

Nebenwirkung: Nach Ende der Wirkung sind alle Teilproben auf KL für 3 Stunden um -1 erschwert. Überdosierung: 1W3 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 40 Silbertaler pro Stufe / 60 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-3 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Ambra, Feuerschlick, Meerwasser, Schweflicher Orazal

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): Mondlicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Ilaris-Sucht

Stufe: 6

Verlauf: Träume mit ketzerischen Inhalten wider die Götter.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: keiner

Dauer: permanent / 23 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Feuerschlick

Behandlung: Bekehrung durch Geweihte

Gegenmittel: keines

Kairan

Bei Kairan handelt es sich um eine seltene Pflanze, die nur in magisch durchdrungenen Gewässern wächst. Aus ihr kann man den begehrten Kairantrunk herstellen, der die astralen Kräfte eines Zauberers teilweise wieder herstellen kann. Im Inneren mancher Kairanpflanzen leben jedoch Wesenheiten, die man Astralgeister nennt, und die bestimmte Auswirkungen auf Zauberer haben können.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Die gespeicherte Astralenergie verflüchtigt sich augenblicklich, wenn der Kairan nicht mit einem Mondsilbermesser geerntet wurde. Bei 1-3 auf 1W20 erscheint ein Astralgeist (siehe Seite 149), wenn der Halm das erste Mal berührt wird. Bei 4-6 ist ein Astralgeist gebunden, bleibt jedoch unentdeckt. Bei 7-20 ist kein Astralgeist vorhanden.

Wird Kairan mit einem gebundenen Astralgeist verzehrt, so führt dies zu einer Reihe von Beschwerden, unter denen vor allem Zauberer stark leiden können. Siehe hierfür die Regeln zum Astralgeist auf Seite 149. Um die Astralkraft des Kairan zu lösen, muss die Pflanze erst haltbar gemacht werden.

Kairantrunk: Der Anwender erhält 1W3-1 AsP zurück, die innerhalb von 14 Stunden genutzt werden müssen und ansonsten verfliegen. Wird dem Kairan Mibelrohr beigemischt, so erhält der Anwender 1W3 AsP, die ohne Zeitbegrenzung genutzt werden können. Wird Kairantrunk mit Mibelrohr allerdings öfter als zweimal im Monat eingenommen, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -3 bestanden werden. Bei Scheitern erkrankt der Anwender an Mibelsucht (siehe Seite 150).

Preis: 24 / 32 Silbertaler

Mibelrohr

An Seeufern oder in Sümpfen findet man zwischen gewöhnlichem Schilf immer wieder das Mibelrohr. Ein langer Stängel trägt eine kolbenförmige blass-lila und weiß gebänderte Blüte, die von spitz zulaufenden Blättern geschützt wird. Mibelrohr wächst an der aventurischen Westküste zwischen Salza und Mengbilla, aber beispielsweise auch in den Streitenden Königreichen findet man es besonders im Seenland, vornehmlich an Seeufern sowie in Auen und



Astralgeist

Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,5 bis 1 Stein

MU 14 KL 8 IN 10 CH 10

FF 10 GE 14 KO 9 KK 8

LeP 15 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 8 SK 2 ZK 0 GS 9

Astralblitz: AT 16 TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile / Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Fliegen 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 4, Schwimmen 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 0, Überreden 5, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Elementar (Magie), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: Astralgeister können nicht gerufen werden. Sie bilden sich manchmal spontan an magischen Orten.

Beute: keine

Kampfverhalten: Astralgeister versuchen sich gewöhnlich zu verbergen, sind aber neugierig auf magische Objekte und Wesen. Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Astralgeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: Astralgeister fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ QS 1: Astralgeister bilden sich manchmal an astral aufgeladenen Orten.
- ☛ QS 2: Am häufigsten begegnet man ihnen in Kairanhalm, die in magischen Seen wachsen. Dort kann man sie erspähen, wenn sie bei Vollmond aus ihren Halmverstecken hinauslugen.
- ☛ QS 3+: Wer einen von einem Astralgeist bewohnten Kairanhalm verarbeitet, läuft Gefahr, den Geist zu verschlucken. Dies führt bei Zauberern mitunter zu bemitleidenswerten Zuständen, die von Zerstreutheit bis zur Apathie reichen können. Legenden zufolge handelt es sich um die letzten Wesen des Elements Kraft, reiner Magie, die nach der Zerstörung der Zitadelle der Kraft noch übrig sind.

Sonderregeln:

Astraler Einfluss: Wenn Astralgeister verschluckt werden oder über ein Alchimicum in den Körper gelangen, löst das bei ihrem Wirt eine Reihe von Nebenwirkungen aus. Der AsP-Stand eines Zauberers, in dessen Körper ein Astralgeist wohnt, verändert sich täglich spontan.

Die Auswirkung wird täglich mit 1W20 ermittelt, wenn der Mond im Zenit steht:

1: +4W6 AsP, 3 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden

2-4: +2W6 AsP, 2 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden

5-8: +1W6 AsP, 1 Stufe *Verwirrung* für 24 Stunden

9-13: keine Veränderung

14-16: –1W6 AsP, davon 1 permanent

17-19: –2W6 AsP, davon 2 permanent

20: –4W6 AsP, davon 3 permanent

Allerdings muss gleichzeitig ein weiterer W20 gewürfelt werden. Bei 15-20 erleidet der Zauberer außerdem den Zustand *Handlungsunfähig* bis zum nächsten Mondzenit.

Die Anzahl der verschluckten Astralgeister hat keinen Einfluss auf diese Nebenwirkungen. Um einen Astralgeist aus dem Körper eines Wirtes zu entfernen, sind Antimagie oder karmale Fähigkeiten nötig, die Elementare bannen. Statt um die Anrufungsschwierigkeit ist die Probe dabei um Seelenkraft des Astralgeists erschwert.

Elementar-Regeln: Für Astralgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Mibelsucht

Mibelsucht entsteht bei arglosem Konsum von Mibel-Absud, welcher Klugheit und Gewandtheit stärkt.

Stufe: 3

Verlauf: Der Süchtige wird zunehmend apathisch, bis schließlich die Handlungsunfähigkeit eintritt. Es wirkt, als sei er bis zur Lähmung in seinen eigenen Gedanken gefangen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: sofort

Schaden: jeden Tag 2 Stufen *Paralyse* bis zur nächsten Anwendung von Mibel-Absud. Die Stufen bauen sich alle innerhalb von 1 Minute ab, sobald der Absud eingenommen wurde, jedoch nicht früher / desgleichen, aber nur 1 Stufe *Paralyse* pro Tag

Dauer: permanent / 14 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Mibelrohr (1-15 auf W20, 75 %; Probe ab der 2. Anwendung im selben Monat fällig)

Behandlung: Fürbitten durch Geweihte, insbesondere der Hesinde

Gegenmittel: keines

Sümpfen. Klarheit und Geschicklichkeit soll der Mibeltee verleihen, in zu hohen Dosen oder regelmäßig eingenommen, führt er allerdings zur Sucht.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/2/3

Wirkung: Kolben und Stängel müssen zermahlen und aufgekocht werden. Beim Trinken des Tees wird eine Anwendung verbraucht. Nach 5 Minuten entfaltet Mibelrohr seine Wirkung. Der Tee bringt für die Wirkungsdauer einen Bonus von +1 auf KL oder FF bei der ersten Teilprobe einer Fertigungsprobe, die auf eine dieser beiden Eigenschaften abgelegt wird. Die Wirkung hält 2W6 Minuten an.

Preis: 12 / 24 Silbertaler

Mibel-Absud

Stängel und Blütenkolben des Mibelrohrs werden mit Wasser und Alkohol gekocht. Der entstandene Sud stärkt Kopf und Hand, ist aber stark suchterzeugend.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Mibel-Absud wird getrunken. Meistens wird er mit Tee gemischt.

Wirkung: +1 KL, +1 GE / bei 1-3 auf 1W6: +1 KL, bei 4-6: +1 GE

Nebenwirkung: keine

Überdosierung: 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 1 Minute

Dauer: 1 Stunde

Legalität: legal

Wert/Preis: 20 Silbertaler / 35 Silbertaler

Sucht: 1-15 auf 1W20 (Probe ab der 2. Anwendung im selben Monat fällig), siehe Mibelsucht (siehe linke Spalte)

Thonnys

Thonnys kommt vor allem in den Wäldern und Steppen Nordaventuriens vor. Die Kletterpflanze mit den pfeilförmigen Blättern kann dabei helfen, die eigene Lebenskraft in Astralenergie umzuwandeln.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Thonnys ermöglicht Zaubernern die *Astrale Meditation* (siehe Seite 144), ohne dass sie dafür die Sonderfertigkeit beherrschen müssen. LeP werden dadurch während mindestens fünfminütiger Meditation 1:1 in AsP umgewandelt, sofern eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) gelingt. Es können maximal QS x 3 LeP in AsP umgewandelt werden. Unabhängig vom Erfolg verliert der Anwender danach weitere 1W3 LeP. Wer die Sonderfertigkeit besitzt, kann diesen zusätzlichen LeP-Verlust durch die Anwendung von Thonnys unterdrücken.

Gerebelter Thonnys: Zauberer, die gerebelten Thonnys einnehmen, können sofort in 1 freien Aktion ihre LeP in AsP im Verhältnis 1:1 umwandeln, allerdings erleiden sie auch 1W6 SP zusätzlich und 1 Stufe *Betäubung* aufgrund von Übelkeit. Muss trocken geschluckt werden, da sich erst in Kontakt mit reinem Zauberspeichel die Wirkung entfaltet.

Preis: 16 / 32 Silbertaler



Professionen

Wichtige Anmerkung: Falls du diese Professionen bei der Heldenerschaffung benutzt, achte darauf, dass die Kombination von Kulturpaketen mit diesen Professionen einige Fertigkeitswerte möglicherweise auf Werte von 13+ steigert. Fertigkeitswerte ab 13 kosten pro Punkt mehr AP. Bei einer einfachen Addition der AP-Kosten von Kulturpaketen und diesen Professionen können also zu niedrige AP-Kosten entstehen. Sollten bei der Heldengenerierung also Fertigkeitswerte über 12 herauskommen, müssen die Kosten neu berechnet werden. Am einfachsten ist es dabei, entweder nur die Kosten des Kulturpaketes neu zu berechnen oder das Kulturpaket lediglich als Orientierung oder Vorschlag zu benutzen, in welchen Talenten ein Held noch ein paar weitere Punkte bekommen sollte, wenn er aus einer bestimmten Kultur stammt. Zudem musst du darauf achten, dass die Obergrenzen der FW nach Erfahrungsgrad nicht überschritten werden. Bitte beachte zudem weitere Mindestwerte für Eigenschaften für Fertigkeiten und Kampftechniken, deren FW/KTW höher als 10 ist.

Dämonenjägerin

Die altherwürdige Zauberschule in Rashdul hat sich dem Elementarismus verschrieben und bildet Zauberer aus, die mächtige Dschinne beschwören und weitere Elementarzauber wirken können. Es mag Rashduler Elementaristen geben, die sich vollkommen dem Kampf gegen den Erzfeind aller Elemente verschrieben haben: die Dämonen. Die Rashduler Dämonenjägerin ist eine solche Zauberin, doch hat sie nach ihrem Abschluss und einigen Abenteuern erkannt, dass sie keineswegs die beste magische Kämpferin ist und ihre Akademie ihr nicht alles Wissen rund um die Bekämpfung der *Ifritim* (tul.: Dämonen) vermittelt hat. So suchte sie eine Spezialistin dafür auf, auch wenn diese der Schwarzen Gilde angehört: die private Lehrmeisterin Shanada von Ben-Oni. Bei ihr lernte sie mehr über Dämonologie, um die Wesen der 7. Sphäre besser bekämpfen zu können. Zwar beschwört sie zu deren Vernichtung immer noch Elementarwesen oder nutzt ihr neues Bannschwert, aber sie weiß nun, wie sie am effektivsten gegen Dämonen vorgeht.

Ausrüstung und Tracht

Als Elementaristin pflegt die Gildenmagierin aus Rashdul auf ihrer Robe die Symbole ihres bevorzugten Elements anzubringen, doch nachdem sie sich Shanada von Ben-Oni angeschlossen hat, sind ihre Roben einer leichten Kleidung gewichen, die sie beim Kampf weniger behindert. Sie führt zudem ein Bannschwert von der Größe eines echten Langschwerts mit sich, um sich gegen Dämonen wehren zu können und sie zurück in die Niederhöhlen zu schicken. Üblicherweise hat sie auch noch eine Urkunde bei sich, die den Gildenwechsel festhält.

Dämonenjägerin (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 860 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), MU 13 (für die SF Entschwörung (Dämonen))

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Magiekunde (Magische Wesen), Fertigkeitsspezialisierung Sphärenkunde (Sphärenwesen), Ortskenntnis (Rashdul), Bannschwert des Adepten, Bindung des Bannschwerts, Bindung des Stabes, Entschwörung (Dämonen), Ewige Flamme, Tanz der Mada

Kampftechniken: Dolche 7, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 13, Raufen 9, Schwerter 13

Talente:

Körper: Fliegen 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Willenskraft 7

Natur: Orientierung 4, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 5, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 10, Kriegskunst 2, Magiekunde 10, Rechnen 6, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 9, Sphärenkunde 14, Sternkunde 11

Handwerk: Alchimie 5, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 7

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Glücksgriff, Elementarling, Feuerfinger, Kriegsbemalung, Schnipsen; Dämonenbann 7, Dämonenschild 11, Debilitatio 5, Dschinnenruf 10, Ecliptifactus 8, Elementarer Diener 12, Flammenwand 8, Hexagramma 5, Ignifaxius 10, Incendio 10, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 10, Karnifilo 4, Manifesto 10, Nuntiovolo 6, Pentagramma 9

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Dämonen, Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Kampf gegen Dämonen), Verpflichtungen II (Akademie), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Zauberanfällig

Erzmagus

Nur den größten Magiern ihrer Zeit gelingt es, die Basisprüfung zu bestehen. Wem es gelingt, der darf sich zu Recht Erzmagus nennen. Ein Träger dieses Titels wird überall in der Welt der Gildenmagie geachtet und respektiert und so mancher Erzmagus begann ab diesem Zeitpunkt, zur Legende zu werden. Einige vertiefen ihre Forschungen, andere ziehen sich zurück oder führen ihr Dasein als Lehrmeister fort. Wieder andere reisen als Abenteurer umher, um magische Phänomene zu ergründen und die letzten Geheimnisse der Magie zu entschlüsseln.



Ausrüstung und Tracht

Bei einem Erzmagus kommt es sehr darauf an, für welches Spezialgebiet er sich entschieden hat oder welche seine Heimatakademie ist. Nach dieser richtet sich auch seine Ausrüstung. Was aber keinesfalls fehlen darf, ist sein Magierstab. Möglicherweise befinden sich auch noch ein Bannschwert, eine gildenmagische Zauberkugel und zahlreiche Bücher und Elixiere in seinem Besitz.

Erzmagus (legendär)

Professionspaket

AP-Wert: 1332 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Vorteil Magister, Vorteil Erzmagus, Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 16 (als Erzmagus), mindestens 3 Zauber mit FW 10+ für die Sonderfertigkeit Merkmalskenntnis, +8 AsP (32 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 24 Abenteurpunkte, Ortskenntnis (nach Wohnort), Bindung des Stabes, Kleine Kraftkontrolle, Große Meditation I, Merkmalskenntnis (Hellsicht und je nach Gebiet), Tanz der Mada, Zauber abbrechen

Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 8, Hiebaffen oder Stangenaffen 14

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4

Gesellschaft: Etikette 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Willenskraft 12

Natur: Orientierung 8, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 10, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 12, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 13, Kriegskunst 6, Magiekunde 16, Rechnen 12, Rechtskunde 11, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 16, Sternkunde 12

Handwerk: Alchimie 12, Malen & Zeichnen 9

Zauber: drei Zaubertricks aus folgender Liste: Astralmanifestation, Gut behütet, Regenschirm, Signatur, Stabhalter; Ablativum 9, Analys Arkanstruktur 16, Auge des Limbus 10, Gardianum 12, Ignifaxius 12, Motoricus 10, Oculus Astralis 13, Odem Arcanum 16, Planastrale 12, Transversalis 10, weitere 100 AP auf Zauber der gewählten Merkmalskenntnis

Empfohlene Vorteile: Hohe Astralkraft, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

In den Zeiten, in denen die Ghulforscherin noch im Horasreich studierte, sah ihre Ausrüstung gewiss anders aus. Doch in den Schattenlanden musste sie sich den Umständen anpassen, sodass in ihrem Rucksack viele Heilmittel und Elixiere lagern, sie einige kuriose Fundstücke mit sich führt und auch allgemeine Reiseausrüstung schätzt.

Ghulforscherin (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 860 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Hesindekirche), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Kuslik: Brigonis), Astraltransfer, Bindung des Stabes, Tierwandlung (Vogelpfad Taube)

Kampftechniken: Dolche 8, Hiebaffen oder Stangenaffen 13

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Willenskraft 8

Natur: Pflanzenkunde 11, Tierkunde 10

Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 8, Magiekunde 11, Rechnen 5, Rechtskunde 9, Sagen & Legenden 11, Sphärenkunde 7, Sternkunde 9

Handwerk: Alchimie 9, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 9, Malen & Zeichnen 4

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Duft, Einfache Telekinese, Feenfüße, Körperpflege, Schlangenhände, Signatur, Tätowierung; Adlerschwinge 10, Ängste lindern 8, Attributo (Klugheit) 6, Balsam Salabunde 12, Heptagramma 6, Klarum Purum 11, Memorans 6, Psychostabilis 9, Ruhe Körper 10, Salander 9, Sensibar 9, Transversalis 9, Verwandlungsbann 10, Visibili (Elfen) 8

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Seuchenbekämpfung), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Blut, Tote & Untote), Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Ghulforscherin

Die Ghulforscherin hat eine Ausbildung hinter sich, die man nicht erwarten würde. Sie ist Absolventin der angesehenen Akademie der Halle der Metamorphosen zu Kuslik und infolgedessen eine herausragende Verwandlungsmagierin. Ihr Interesse galt aber nicht nur der Verwandlung, sondern auch der Heilkunde und Medizin, sodass sie sich zu einem Zweitstudium am Anatomischen Institut zu Vinsalt entschloss. Als sie sich näher mit dem Gift der Ghule und der Verwandlung der Menschen in ebensolche beschäftigte, war es um sie geschehen: Sie musste mehr darüber erfahren – und vielleicht würde es ihr gelingen, ein Heilmittel dagegen zu finden! Sie reiste in die Schattenlande und verschrieb sich der Forschung an Ghulen. Entweder tat sie dies als reisende Magierin, die sehr vorsichtig agierte, um den Herrschern der Schattenlande zu entgehen, oder sie nahm eine falsche Identität als Schwarzmagierin an und bewegt sich offen in den finstersten Kreisen.



Gildenmagische Abenteurerin

Wenn der stubenhockende Graumagier als das klassische Bild des Forschers gilt, so ist eine Magierin, die bei dem gildenlosen Lehrmeister Alrik Dagabor oder ähnlichen Privatlehrern mit eigener Abenteuererfahrung ausgebildet wurde, das genaue Gegenteil. Die meisten solcher Schülerinnen reisen nach ihrer Ausbildung durch die Welt und erleben eigene Abenteuer. Vielleicht werden sie sich in hohem Alter einen Magierturm zu legen oder als Lehrmeisterin an einer Akademie unterrichten, aber bis dahin verbringen sie ihr Leben auf Reisen, immer auf der Suche nach magischen Geheimnissen. Zwar sind viele von ihnen neugierig, vor allem aber sind sie dank ihrer Ausbildung Pragmatikerinnen und haben einen reichen Formelschatz nützlicher Zaubere, den sie im Abenteueralltag gut gebrauchen können. Mit zunehmender Erfahrung eignet sich eine solche

Schülerin auch einen reichhaltigen Schatz anderer Fähigkeiten an, sodass sie sich meistens gut in der Natur auskennt und ihre physischen

Fähigkeiten nicht mit der eines durchschnittlichen Magiers vergleichbar sind. Als Abenteurerin ist sie an der Zauberpraxis meistens mehr interessiert als an der theoretischen Übermittlung von Wissen.

Ausrüstung und Tracht

Im Gegensatz zu vielen anderen Magiern ist eine gildenmagische Abenteurerin meistens mit einem Rucksack oder einer Umhängetasche ausgestattet, in der sich allerlei nützliche Dinge für die Reise befinden: Feuerstein und Stahl, ein paar Heilkräuter, ein Zauberbuch, Kerzen, Zaubertränke sowie andere Elixiere. Dazu kommt ihr Magierstab. Wenn sie bereits unliebsame Erfahrung mit Kämpfen und Verletzungen gemacht hat, trägt sie unter ihrem Reisegewand gern einen wattierten Waffenrock oder ein Gambeson.



Gildenmagische Abenteurerin (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 868 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 15 (für die SF Zauber abbrechen)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 22 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Heimatdorf), Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Energiestrahle, Ewige Flamme, Hammer des Adepten, Kleine Kraftkontrolle, Magische Regeneration I, Zauber abbrechen

Kampftechniken: Hieb Waffen oder Stangen Waffen 14
Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Zehen 3

Gesellschaft: Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 6

Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 11, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 9, Magiekunde 11, Rechnen 9, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 7, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 7, Heilkunde Wunden 4

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken; Ablativum 5, Armatutz 12, Balsam Salabunde 7, Bannbaladin 8, Blick in die Gedanken 12, Duplicatus 7, Flim Flam 10, Fulminictus (Elfen) 12, Gardianum 7, Oculis Illusionis 7, Odem Arcanum 12, Paralysis 10, Penetrizzel 12, Transversalis 7

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Hofmagier

Der Gareth Hofmagier ist ein Kind der großen Metropole des Mittelreiches. Er studierte hier an der angesehenen Magierakademie der Magischen Rüstung und lernte viele nützliche Zauberformeln, um seinen späteren Dienstherrn vor feindlicher Zauberei und anderen Gefahren zu schützen. Teil seiner Ausbildung war auch das Lernen, sich auf höfischem Parkett sicher zu bewegen, was eine spätere Anstellung erleichtern sollte. Nach dem Ende seines Studiums konnte der Magier sich auf eigene Forschungen und Abenteuer konzentrieren, entschied sich jedoch nach einiger Zeit zu einem Zweitstudium in der zweiten Akademie Gareth's: der Akademie Schwert & Stab. Hier vertiefte er sein Wissen um die Schutz- und Kampfzauberei, lernte noch besser mit seinem Magierstab als Waffe umzugehen und erhielt

sogar Unterricht im Schwertkampf und einen Dispens, ein Langschwert zu führen. Nach seinem Zweitstudium ist er bereit, als Hofmagier zu dienen – oder als erfahrener Magier auf Abenteuerfahrt auszuziehen.

Ausrüstung und Tracht

Als Abgänger der Akademie der Magischen Rüstung und mit einem Zweitstudium an der zweiten Gareth Akademie Schwert & Stab legt der Hofmagier Wert auf die Gestaltung seiner Robe und hat meistens sogar mehrere Festgewänder in seinem Kleiderschrank. Darüber hinaus verfügt er über einen Dispens zum Tragen eines Schwertes und macht davon auch Gebrauch, immerhin will er in der Lage sein, seinen Herrn auf jede nur erdenkliche Art und Weise zu schützen.

Hofmagier (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 849 Abenteurpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteurpunkte, Ortskenntnis (Gareth: Alt-Gareth), Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Flammenswert, Gildenrecht, Kraftfokus, Lieblingszauber Gardianum

Kampftechniken: Schwerter 14, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 13

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 4, Etikette 12, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 9

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 4, Magiekunde 11, Rechnen 9, Rechtskunde 11, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 8

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 5, Malen & Zeichnen 4

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Auffälliger Stil, Feuerfinger, Rohrstock, Schnippen, Signatur, Trocken; Ablativum 10, Armatutz 10, Blitz dich find 11, Dämonenschild 8, Disruptivo 6, Einflussbann 10, Fulminictus (Elfen) 9, Gardianum 12, Ignifaxius 13, Ignisphaero 7, Illusionsbann 7, Invercano 10, Psychostabilis 1, Verwandlungsbann 7

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Mittelreich)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Leibmagier

Al'Anfa ist eine gefährliche und mächtige Stadt, die über eine berühmte Universität verfügt, an der auch Schwarzmagier ausgebildet werden. Diese dienen nach ihrem Abschluss oft in der Armee oder den wohlhabenden Granden als Leibmagier. Gerade der Reichtum und der Einfluss der Granden sorgt dafür, dass nicht wenige ihnen nach dem Leben trachten.

Ein erfahrener Magier der al'anfanischen Magierakademie versteht sich auf die Kampfzauberei, denn oft wird er nach seiner Ausbildung in der al'anfanischen Flotte als Bordmagier verpflichtet. Doch als Kenner von Giften und vor allem als Leibmagier, der eben solche neutralisieren kann, sowohl aus dem Körper des Betroffenen als auch aus Speisen, kann sein Weg ihn auch in die Villa eines Grandenhauses führen. Hier mag er in die Intrigen der Granden verwickelt werden oder selbst welche spinnen – irgendwann könnte eine solche auch dazu führen, dass er aus dem Dienst entlassen werden will oder flieht, und anschließend ein Leben als Abenteurer führen wird.

Ausrüstung und Tracht

Als Leibmagier eines Granden muss der erfahrene Absolvent der Halle der Erleuchtung ein würdiges Bild abgeben. Üblicherweise kleidet er sich in pompöse Roben, die sich zwar am Codex Albyricus orientieren, aber nicht immer dessen Ansprüchen genügen. Neben seinem Magierstab führt er zudem gerne eine kleine Apotheke an Giften und Gegengiften mit sich – entweder, um seinem Herrn im letzten Augenblick retten zu können, oder um dessen unliebsame Konkurrenten eine zügige Bekanntschaft mit Golgari zu ermöglichen.

Leibmagier (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 833 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmung), Ortskenntnis (Al'Anfa: Universitätsviertel), Bindung des Stabes, Ewige Flamme

Kampftechniken: Dolche 12, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Tanzen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 7, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 8, Willenskraft 7

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 4, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 9, Kriegskunst 6, Magiekunde 10, Mechanik 2, Rechnen 8, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 5, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 10, Boote & Schiffe 6, Heilkunde Gift 12, Malen & Zeichnen 3

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Nagellack, Schminken, Signatur; Abvenenum 12, Armatutz 8, Balsam Salabunde 10, Blick aufs Wesen (Elfen) 6, Fortifex 10, Horriphobus 7, Ignifaxius 10, Ignisphaero 5, Imperavi 8, Invocatio Minima 12, Invocatio Minor 6, Klarum Purum 12, Transversalis 7, Visibili (Elfen) 10

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Grandenhaus, Imperium)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Wasser), Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Magische Ermittlerin

Die magische Ermittlerin hat eine Ausbildung am Informations-Institut von Rommilys oder an der Universität von Methumis begonnen (aber nicht unbedingt abgeschlossen), eventuell wurde sie auch von einem privaten Lehrmeister oder der Institution unterrichtet, für die sie dauerhaft arbeitet (z. B. die KGIA, das horasische Direktoratium für Besondere Angelegenheiten oder die Informationsagentur Nanduria). Sie ist eine ausgezeichnete Hellsichtmagierin, die sich unauffällig durch die Gassen einer Stadt bewegen kann, die in verschiedene Rollen schlüpft und deren Analysefähigkeiten brillant sind. Ihre Kräfte setzt sie für die Privatperson oder die Gruppe ein, die sie beauftragt. Dies kann eine Festanstellung sein, aber auch nur ein einmaliger Auftrag. Vielleicht hat sie sich mit einer Heldengruppe zusammengetan,

um einen Fall zu lösen. Es kann aber auch sein, dass sie ihre Auftraggeber enttäuschte oder zu viel wusste und diese die Ermittlerin loswerden wollen, sodass sie auf der Flucht ist und sich reisenden Abenteurern angeschlossen hat.

Magische Ermittlerin (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 836 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), MU 13 und KL 13 (für die SF Gedankenschutz)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fährten suchen (humanoide Spuren), Ortskenntnis (nach Studienort), Analytiker, Aufbewahrung, Bindung der Zauberkugel, Bindung des Stabes, Gedankenschutz, Geschossschutz, Halbes Maß, Seil des Adepten, Vergrößerungsglas

Kampftechniken: Dolche 12, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 13

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 11

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 10, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Willenskraft 7

Natur: Fährten suchen 8, Fesseln 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 9, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 9, Magiekunde 11, Rechnen 6, Rechtskunde 10, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 7, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 6, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Wunden 8, Malen & Zeichnen 4

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Astrales Leuchten, Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Signatur, Unauffälliger Stab; Adlerauge 11, Analys Arkanstruktur 9, Blick aufs Wesen 12, Blick in die Gedanken 12, Einflussbann 11, Hellsichtbann 9, Illusionsbann 11, Objectovoco (Elfen) 10, Odem Arcanum 10, Penetrizell 10, Sensibar 9, Xenographus 8

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (Gesetzestreue, Zwölfgötterglaube), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Horasreich, Mittelreich)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Bluttausch, Lichtempfindlich, Magische Einschränkung (Fluch der Finsternis), Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Schlechte Regeneration (Astralenergie), Stigma

Ausrüstung und Tracht

Eine Magierin, die etwas auf ihren Stand gibt und mit Robe und langem Magierstab herumläuft, kann leicht als solche identifiziert werden. Ihre Arbeit für Geheimdienste zwingt die magische Ermittlerin zuweilen, unauffällig zu arbeiten, weshalb sie möglicherweise ihren Status als Gildenmagierin verbergen will oder muss und ohne Magierrobe und ohne auffälligen Magierstab agiert. Vielleicht wählt sie nur einen kurzen Stab und setzt diesen nur dann ein, wenn sie sich nicht tarnen muss. Selbstverständlich kann sie aber auch wie eine Magierin auftreten, sofern es den Ermittlungen nicht im Wege steht. Für Hilfe bei ihrer Arbeit sorgt eine gildenmagische Zauberkugel, die ihr u. a. als Vergrößerungsglas dient.

Puniner Magietheoretikerin

Die Puniner Graumagierin ist vermutlich der bekannteste Archetyp einer Magierin, den jedes mittelreichische Kind und die meisten Erwachsenen vor Augen haben, wenn sie an Magier denken: Die Puniner Magietheoretikerin ist eine Magierin, die den halben Tag in einer Bibliothek zwischen staubigen Folianten und Pergamenten verbringt, in einem Alchimistenlabor ihre Forschungen betreibt oder sich im Kreis ihrer Forschungskollegen über die unverständlichsten magischen Theorien unterhält. Ihr Leben spielt sich in der Akademie ab und es gibt für sie kaum einen Grund, diese Hallen zu verlassen – und doch kann genau das passieren, denn wie viele Magier treibt sie die Neugier an und manchmal führt kein Weg daran vorbei, sich nach Jahren des Akademielebens auf eine Abenteuerreise zu begeben, um die eigene Theorie zu beweisen oder ein mystisches Artefakt zu finden und zu untersuchen.



Puniner Magietheoretikerin (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 836 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 15 (für die SF Kraftknotennutzung und Zauber abbrechen)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Punin), Analytiker, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Gildenrecht, Kleine Kraftkontrolle, Kraftfokus, Kraftknotennutzung, Kraftlinienmagie, Kraftliniennutzung, Lieblingszauber Analys Arkanstruktur, Stab-Apport, Zauber abbrechen, Zauber bündeln I

Kampftechniken: Hiebaffen oder Stangenaffen 9

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Etikette 3, Willenskraft 8

Natur: Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7

Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 10, Magiekunde 15, Mechanik 7, Rechnen 11, Rechtskunde 9, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 11, Sternkunde 11

Handwerk: Alchimie 10, Lebensmittelbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 5

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Bauchreden, Handwärmer, Schnipsen, Signatur, Stabhalter, Zauberpfeife; Analys Arkanstruktur 14, Corpofesso 6, Duplicatus 7, Flim Flam 1, Fulminatus (Elfen) 6, Gardianum 11, Invocatio Minima 10, Manifesto 10, Oculus Astralis 12, Odem Arcanum 14, Penetrizell 7, Pentagramma 10, Xenographus 12

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

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

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

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Ausrüstung und Tracht

Neben ihrem Magierstab sind es vor allem wissenschaftliche Hilfsmittel, etwa ein Abakus, Bücher und Augengläser, die eine Puniner Magietheoretikerin für die tägliche Arbeit benötigt. Sie verlässt nur sehr selten ihre Akademie und hat entsprechend wenig Bedarf an Ausrüstung, aber ihre Dukaten und Silbertaler sind bereits in die vielen Periodika und Schriftstücke geflossen oder in Artefakten angelegt, die sie studiert.

Reisender Elfenmagier

Der reisende Elfenmagier aus Gerasim verbindet das Erbe seiner Vorfahren mit den Erkenntnissen der Zauberschule seiner Heimatstadt. Er mag zum Elfenvolk gehören, doch fühlte sich eines seiner Elternteile mehr zur menschlichen Lebensweise hingezogen, als üblich für Elfen. So war es keine Frage, ob das Kind an der Magierakademie des Direkten Weges ausgebildet werden konnte, als es danach fragte. Die meisten Magier Gerasims mögen keine Elfen sein, doch gelten sie gemeinhin als deren Freunde, und ihre Lebensweise respektiert die Natur. Der Elfenmagier reist gern durch die Wälder der Salamandersteine und ist immer auf der Suche nach seinem elfischen Erbe und unerforschten Phänomenen, wird er doch von einer unbändigen Neugier und den Rätseln seines Volkes angetrieben. Anders als viele

Ausrüstung und Tracht

Neben seinem Magierstab führt der wildniserfahrene Elfenmagier aus Gerasim nur wenig mit sich. Er setzt auf weiche Lederkleidung, die ihn nicht behindert, und nur wenig Gepäck, denn zum Überleben in der Wildnis braucht er ebenso wenig wie seine Verwandten in den Salamandersteinen. Neben ein paar Habseligkeiten hat er auch ein Instrument dabei, auch wenn es kein echtes elfisches Seeleninstrument ist. Für den Magier ist es eine Erinnerung an seine elfische Herkunft.

andere Magier, ist er in der Wildnis nicht verloren, sondern sie ist sein bevorzugter Aufenthaltsort.

Reisender Elfenmagier (brillant)

Professionspaket

AP-Wert: 845 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit) (–10 AP), KL 15 (für die SF Zauber abbrechen), Spezies: Elf

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen), Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmung), Ortskenntnis (Gerasim), Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Hammer des Adepten, Seil des Adepten, Stab-Apport, Zauber abbrechen

Kampftechniken: Raufen 10, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 4

Gesellschaft: Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 7

Natur: Fährten suchen 8, Fischen & Angeln 5, Orientierung 7, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 10, Wildnisleben 10

Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 8, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 13, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 5, Stoffbearbeitung 1

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Blütenduft, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Adlerauge 9, Armatutz 10, Attributo (Klugheit) 8, Axxeleratus (Elfen) 11, Balsam Salabunde 10, Band und Fessel 7, Bannbaladin 8, Fulminictus (Elfen) 8, Motoricus 10, Movimento 7, Transversalis 11, Wirbelform 5, Wolfstatze 9

Empfohlene Vorteile: Flink, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier, Naiv), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister), Wahrer Name

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Persönlichkeitschwäche (Vorurteile)

Forschungsprojekte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Aventurische Zauberformeln.



»Die Herausforderung bei der Umformung eines Cantus liegt in der bisweilen starren Matrix. Ah, ich versuche es euch zu übersetzen. Ich vergesse immer wieder, dass ihr keine magischen Studien betrieben habt. Stellt euch einen Zauber wie einen Kuchen vor. Er besteht aus vielen Zutaten und am Ende ergeben diese Zutaten, wenn man sie mischt und mit viel Liebe zubereitet, eine leckere Süßspeise. Wenn ihr jedoch die Zutaten aus einem fertigen Kuchen extrahieren möchtet, erweist

sich dies mitunter als äußerst schwierig. Gewiss, ihr könnt die Kirsche als Garnitur abnehmen, aber wie sieht es mit dem Zucker aus? Habt ihr schon mal versucht, den Zucker aus einem Kuchen herauszunehmen und ihn durch eine andere Zutat zu ersetzen? Wohl ein Ding der Unmöglichkeit! Und genau so ist es mit der Umformung eines Zaubers. Es ist Kleinstarbeit, äußerst anstrengende Kleinstarbeit. Selbst ein erfahrener Magister benötigt für größere Eingriffe meistens Jahre, bis er ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt.«

—Xaron Mendurian von Punin erklärt seinen Freunden Raschim und Hardas, warum man Zauber nicht ohne Weiteres verändern kann, neuzeitlich

Fast alle Gildenmagier interessieren sich für bestimmte, kleine Teilgebiete der Zauberei, für die sie in langjährigen Studien zu Spezialisten werden. Wenn ein Magier erfolgreich ein Forschungsprojekt voranbringt, vertiefen sich seine Kenntnisse in diesem Gebiet der Zauberei und er macht sich einen Namen in der Fachwelt. Mithilfe dieser Fokusregel kann ein Gildenmagier ein solches Projekt umsetzen und durch das Investieren von Zeit und Abenteuerpunkten neue Erkenntnisse hinzugewinnen. Dies führt üblicherweise zu einer Verbesserung in einem Zauber oder zu einer neuen Sichtweise auf arkane Theorien. Weiterhin kann ein Gildenmagier die *Zauberwerkstatt*^{AMA081} anwenden, um einen bestehenden Zauber direkt zu verändern.

Forschungsprojekte unterscheiden sich jedoch von der Zauberwerkstatt. Während die Zauberwerkstatt einen bestehenden Zauber in einem gewissen Bereich verändern kann, dienen Forschungsprojekte dazu, neue Erkenntnisse über einen Zauber und magische Theorien zu gewinnen und über das tiefere Verständnis auch die Fähigkeiten des Magiers in diesem Bereich zu verbessern.

- ☛ Der Magier benötigt die Möglichkeit, sich längere Zeit mit magiewissenschaftlichen Themen zu beschäftigen, beispielsweise durch Zugang zu einer gut ausgestatteten Bibliothek, aktuellen Fachperiodika (wie den Salamander oder den Hesindespiegel) oder Kollegen, mit denen sich fachliche Diskussionen führen lassen. Im konkreten Fall entscheidet die Meisterin, ob die akademische Umgebung ausreichend ist.
- ☛ Der Gildenmagier wählt Talente und Zauber aus, die zu seinem Forschungsprojekt gehören sollen. Dem Steigerungsfaktor jedes Talents und Zaubers wird dabei ein Wert zugewiesen: Steigerungsfaktor A/B/C/D entspricht 1/2/3/4 Punkten. Die Punkte der einzelnen beteiligten Fertigkeiten für das Forschungsprojekt werden addiert und ergeben den Forschungswert. Dabei kann ein Forschungsprojekt maximal einen Forschungswert erreichen, der dem niedrigsten FW der an dem Forschungsprojekt beteiligten Fertigkeiten entspricht.
- ☛ Die Fertigkeiten des Projekts müssen mindestens 1 Zauber oder 1 Magische Handlung sowie Magiekunde oder Sphärenkunde umfassen (der minimale Forschungswert beträgt damit also 3, wenn Sphärenkunde und ein A-Zauber ausgewählt werden). Darüber hinaus kann er beliebig viele weitere Fertigkeiten bis zum maximalen Forschungswert auswählen. Die Meisterin hat dabei das letzte Wort, ob ein Talent zu einem Forschungsprojekt gehören kann.
- ☛ Die notwendige Zeit für die Durchführung eines Forschungsprojekts beträgt den Forschungswert in Wochen, wobei der Held pro Woche mindestens den Forschungswert in Stunden in das Forschungsprojekt investieren muss. Ein Forschungsprojekt lässt sich nicht dadurch beschleunigen, dass der Held mehr Stunden pro Woche investiert – denn wissenschaftliche Innovation erfordert Zeit. Ein Forschungsprojekt mit einem Forschungswert von 12



erfordert also 12 Wochen, in denen pro Woche mindestens 12 Stunden in das Forschungsprojekt investiert werden. Die erforderlichen Wochen müssen nicht am Stück absolviert werden, aber nach einer Unterbrechung von mehr als 4 Wochen muss ein Projekt erneut begonnen werden.

- ☛ Einmal pro Woche, in der Zeit in ein Forschungsprojekt investiert wird, müssen die AsP-Kosten aller beteiligten Zauber in ihrer unmodifizierten Grundform gezahlt werden (bei aufrechterhaltenden Zaubern Aktivierungskosten + 1 Zeitintervall). Je nach Forschungsprojekt sind nach Meisterentscheid die AsP-Kosten für Zaubervarianten oder modifizierte Zauber zu zahlen. Die Kosten müssen nicht am Stück gezahlt werden, doch sind bis zum Ende des 7. Tages nicht alle AsP investiert worden, geht die Woche für das Forschungsprojekt verloren. Der reguläre Einsatz eines Zaubers in einem Abenteuer kann für ein Forschungsprojekt nicht angerechnet werden, aber nach Meisterentscheid sind Ausnahmen von dieser Regel möglich.
- ☛ Hat der Held die erforderlichen Stunden in das Forschungsprojekt investiert, kann er das Projekt abschließen. Dazu muss er je eine Probe auf alle beteiligten Fertigkeiten ablegen. Alle dazu notwendigen Proben sind um einen Wert erschwert, der von dem höchsten beteiligten Steigerungsfaktor abhängt: bei B/C/D-Fertigkeiten um -2/-3/-4. Nach Meisterentscheid können die Proben je nach Umständen zusätzlich im Rahmen von -2 bis +2 modifiziert

werden, etwa bei schlecht oder exzellent ausgestatteten Bibliotheken und Forschungseinrichtungen. Um das Forschungsprojekt erfolgreich abzuschließen, muss die Summe der erzielten QS mindestens dem Forschungswert entsprechen. Bei Misslingen muss der Forscher weiterforschen und kann alle Proben erneut ablegen, wenn er nochmals 50 % der ursprünglich notwendigen Wochen investiert hat. Die bisher erreichten QS verfallen. Scheitert das Projekt ein weiteres Mal, muss er erneut 50 % der ursprünglichen Wochen investieren usw.

Gelungenes Forschungsprojekt

Ein erfolgreich abgeschlossenes Forschungsprojekt bedeutet nicht automatisch, dass ein Forschungsvorhaben im Sinne des Zauberers gelungen ist. Wenn ein Forschungsprojekt sich beispielsweise um eine *transphärische Kombination* von IGNIFAXIUS und TRANSVERSALIS dreht, bedeutet ein gelungenes Forschungsprojekt nicht, dass der Magier von nun an Hindernisse mit dem IGNIFAXIUS umgehen kann. Dennoch hat er durch seine Forschungen einen Erkenntnisgewinn erlangt.

Manche Forscher mögen ihre Erkenntnisse im Geheimen gewinnen oder sie stolz in einem Periodikum platzieren. Egal, für welche Möglichkeit sich der Gildenmagier entscheidet, er kann sich auch über die folgenden persönliche Vorteile bei der Zauberanwendung seines Forschungsprojektes freuen:

- ☛ Die beteiligten Fertigkeiten können nach Meisterentscheid bei Gelingen einen FP-Bonus von +1 erhalten (bis zu einem Maximum von 18), wenn ihre Anwendung im Zusammenhang mit den Inhalten des Forschungsprojekts steht.
- ☛ Wer beteiligte Zauber später mit der Zauberwerkstatt^{AMA081} verändern will, bekommt bei dort anfallenden Proben eine Erleichterung von +1.
- ☛ Mehrere Forschungsprojekte, die sich auf ein und dieselbe Fertigkeit auswirken, sind kumulativ, der maximale Bonus für eine Fertigkeit beträgt dabei +3 FP.
- ☛ Ob es eine weitere regeltechnische Auswirkung in bestimmten Situationen gibt, ist Meisterentscheid.
- ☛ Die AP-Kosten für ein abgeschlossenes Forschungsprojekt entsprechen dem Forschungswert in AP.

Beispiel: Ein Gildenmagier hat sich entschlossen, als Forschungsprojekt den Ursprung der elementaren Manifestation des IGNISPHERO zu untersuchen. Die Meisterin beschließt, dass er dazu auch noch den MANIFESTO und das Talent Sphärenkunde in das Forschungsprojekt einfließen lassen muss. Der IGNISPHERO hat einen Steigerungsfaktor von D, der MANIFESTO einen von A und Sphärenkunde einen von B. Der Forschungswert des Projektes beträgt also 7 (4 + 1 + 2). Der Forscher benötigt in allen beteiligten Fertigkeiten einen FW von 7+, ansonsten kann er das Projekt nicht durchführen. Der Magier muss für sein Forschungsprojekt nun 7 Wochen lang jeweils mindestens 7 Stunden in das Forschungsprojekt investieren und diese Zeit mit Experimenten, dem Studium von Büchern und Fachperiodika in Bibliotheken oder dem

Diskurs mit anderen Experten verbringen. Pro Woche muss er zusätzlich 36 AsP (32 aus dem IGNISPHERO und 4 aus dem MANIFESTO) in seine Forschungen investieren.

Nach dem Abschluss der 7 Wochen würfelt der Spieler des Forschers jeweils eine Probe auf alle beteiligten Fertigkeiten, die aufgrund des Steigerungsfaktors des IGNISPHERO (D) um -4 erschwert sind, sofern die Spielleiterin keine weiteren Modifikatoren festgelegt hat. Er benötigt insgesamt mindestens 7 QS, um das Forschungsprojekt erfolgreich abzuschließen. Gelingt ihm dies nicht, kann der Forscher alle Proben nach $(7 \div 2 = 3,5, \text{gerundet zu } 4)$ 4 Wochen wiederholen, in denen er 7 Stunden und 36 AsP pro Woche in das Projekt investieren muss. Sollten die Proben wieder misslingen, muss er erneut 4 Wochen forschen, bevor er die Proben erneut ablegen kann usw.

Kann der Forscher das Forschungsprojekt hingegen erfolgreich abschließen, muss er AP in Höhe des Forschungswertes investieren und erhält nach Meisterentscheid einen Bonus in Höhe von +1 FP auf die beteiligten Fertigkeiten, wenn sie im Zusammenhang mit dem Forschungsprojekt stehen. So könnte er einen Bonus auf den IGNISPHERO erhalten, wenn Manifestationen elementaren Feuers in der Nähe sind, auf den MANIFESTO, wenn er gerade Zeuge eines IGNISPHERO wurde, oder auf Sphärenkunde, wenn es um das Wesen des Feuers in der 2. Sphäre geht.

Beispielhafte Forschungsprojekte

An dieser Stelle findest du ein paar Ideen, die als Grundlage für Forschungsprojekte dienen können. Du kannst dir aber sicherlich zu jedem Zauber dutzende Projekte überlegen und die Spieler werden auf zahlreiche weitere Ideen kommen.

- ☛ Wie wirkt sich Zauberei durch ein Limbusportal aus (AUGE DES LIMBUS, Sphärenkunde)?
- ☛ Warum erzeugt der FLIM FLAM keine Hitze (FLIM FLAM, MANIFESTO, Magiekunde)?
- ☛ Kann man mit dem ADLERAUGE auch Dinge erkennen, die winziger als ein Staubkorn sind (ADLERAU-GE, Magiekunde)?
- ☛ Untersuchung des Einflusses der Händigkeit des Zeichners auf die Effektivität von Bannkreisen (PENTAGRAMMA, Magiekunde, Malen & Zeichnen)
- ☛ Ist der Fulminictus von seiner Struktur her ein IGNIFAXIUS des Elements Magie (FULMINICTUS, Magiekunde)?
- ☛ Studien über das Verhältnis von menschlichem Geist und Magie anhand der Frage, ob sich durch subtile Beeinflussung des Magiers beim Zaubern Rechtschreibfehler in einen MENETEKEL einbauen lassen (MENETEKEL, Magiekunde)
- ☛ Kann man den DSCHINNENRUF so modifizieren, dass der Dschinn den Magier über die Grenzen eines Kontinents trägt (DSCHINNENRUF, Geographie, Sphärenkunde)?
- ☛ Lässt sich der VISIBILI verstärken, sodass die Konturen einer unsichtbaren Person auch nicht durch aufwirbelnden Staub oder geworfenen Sand zu sehen sind (VISIBILI, Magiekunde, Sinnesschärfe)?



- Kann man den PARALYSIS so modifizieren, dass man beweglich und unverwundbar ist (PARALYSIS, Magiekunde, Heilkunde Wunden)?
- Ist es möglich, Mindergeister zu beschwören (MANIFESTO, ELEMENTARER DIENER, Sphärenkunde)?
- Lässt sich ein CORPOFESSO so anwenden, dass er auch Dämonen Schmerzen bereitet (CORPOFESSO, INVOCATIO MINOR, Sphärenkunde)?
- Kann man die Heilung eines BALSAM SALABUNDES so verändern, dass er Untoten schadet (BALSAM SALABUNDE, Magiekunde)?
- Wachsen Madabohnen besser, wenn man ihnen auf Isdira statt auf Garethi vorliest (ein spezieller Pflanzenzauber, Magiekunde)?

Die schriftliche Fixierung von Zaubersprüchen

Manchmal ist es auch notwendig, dass ein Magier einen Zauberspruch in seiner schriftlichen Form fixiert, beispielsweise um ihn einem Schüler zum Studium vorzulegen, einem anderen Gildenmagier eine selbstentwickelte Modifikation des Zaubers zukommen zu lassen oder um durch den Verkauf des Thesissblattes etwas Geld zu verdienen.

Damit ein anderer Magier diese Formel lernen kann, reicht das reine Niederschreiben nicht aus. Der Magier muss dazu auch, je nach Steigerungsfaktor des Zaubers, permanente AsP beim Niederschreiben aufwenden. Für Steigerungsfaktor A/B/C/D gelten 1/2/3/4 permanente Punkte.

Basiliusprüfung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Vorteile.



Der Titel des Erzmagus ist gewiss der Traum eines jeden Magiers, doch um diesen Ehrentitel zu erhalten, führt kein Weg an der Basiliusprüfung vorbei. Um den Titel und den Vorteil *Erzmagus/Erzmaga* (siehe Seite 36 und 142) zu erhalten, muss die Prüfung nach den hier vorgestellten Regeln abgehandelt werden.

Regeltechnisch unterteilt sich die Basiliusprüfung in mehrere Abschnitte. Die Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, um als Kandidat zugelassen zu werden, die Befragung durch das Gremium honoris, und zu guter Letzt die eigentliche Prüfung, die in einer minderen Globule abgelegt werden muss.

1) Die Voraussetzungen

Ein angehender Erzmagus muss folgende Voraussetzungen erfüllen, um überhaupt als Kandidat für die Prüfung ernannt zu werden. Dazu zählen einige regeltechnische Voraussetzungen, wie auch Voraussetzungen, die innerhalb der Spielwelt erfüllt sein müssen.

- KL 16+
- Magiekunde-FW 16+
- Sphärenkunde-FW 14+
- Odem Arcanum-FW 14+
- Analys Arkanstruktur-FW 14+
- eine Merkmalskenntnis und mindestens 5 Zauber des Merkmals auf FW 16+
- SF Astrale Meditation
- SF Große Meditation
- mindestens 50 AsP

- Vorteil Magus oder höherer Magischer Rang
- sieben Fürsprecher unter Gildenmagiern, worunter sich wenigstens ein lebender Erzmagier befinden muss
- mindestens eine magische Auszeichnung von großer Bedeutung oder weitreichende Errungenschaften in der magischen Forschung (was nicht automatisch auch einem regeltechnischen Forschungsprojekt entsprechen muss).
- Experte in einer ungewöhnlichen magischen Disziplin (z. B. Drachenmagie, Geodenzauber, magische Troll-Runen)
- üblicherweise mindestens 12 Jahre im Rang eines Magus oder eines höheren Ranges
- ein hervorragender Leumund bei der eigenen Gilde (gildenübergreifend zumindest Spezialisten-Anerkennung) und moralische Integrität im Sinne von „darf kein Paktierer oder Borbaradianer sein“

2) Befragung durch das Gremium honoris

Das Gremium, vor das der potenzielle Erzmagier treten muss, wird ihm eine Reihe von Fragen stellen, deren Beantwortung wichtig für die Zulassung zum letzten und entscheidenden Teil der Prüfung ist.

Eine solche Szene kann eine wunderbare rollenspielerische Herausforderung sein und ganz ohne Proben einen entscheidenden Augenblick im Heldenleben eines Magiers erlebbar machen. Falls ihr die Prüfung aber mit Würfeln abhandeln wollt, kannst du den Helden aber auch eine Reihe von Fertigkeitsproben ablegen lassen. Diese symbolisieren, ob er der Befragung durch das Gremium standhält,

- Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)
- Menschenkenntnis -1
- Magiekunde -2
- Sphärenkunde -3
- Willenskraft -4
- ein Talent nach Meisterentscheid, passend zum Schwerpunkt des Kandidaten -5

Misslingt auch nur eine der Proben, wird der Kandidat abgewiesen.

Du kannst die Proben mit einigen typischen Fragen verbinden, die das Gremium üblicherweise dem Kandidaten stellt (♥ 182).

3) Die mindere Globule

Die letzte Prüfung (die Große Astralemanation) führt den Helden in eine mindere Globule. Hier muss sich der Prüfling einer persönlichen Herausforderung stellen, die ein eigenes kleines Abenteuer für sich darstellt. Das Gremium honoris aktiviert zunächst feierlich ein Artefakt, das dem Prüfling Zugang zur Globule verschafft. Der Kandidat tritt allein in die Globule ein und befindet sich fortan in der Prüfungswelt.

Die genaue Art der Herausforderung obliegt der Meisterin. Es kann sein, dass sich der Kandidat einem Rätsel, vielleicht aber auch einem Kampf oder einer anderen Art von Queste in der Globule stellen muss. Die Meisterin kann hier die Herausforderung frei wählen und auch die Schwierigkeit, die Umwelteinflüsse in der Globule und sämtliche Naturgesetze so anpassen, wie sie es für richtig hält. Der Kandidat kann durchaus während der Prüfung sterben, seine Rückkehr aus der Globule ist keineswegs gewiss.



Gelingt dem Helden die Prüfung, so wird er üblicherweise in der Zitadelle des Basilius, die Teil der Globule ist, vom hesindeheiligen Meistermagier selbst empfangen und bekommt einige lobende und persönliche Worte mit auf dem Weg, bevor er die Globule wieder verlassen kann. Basilius und seine Zitadelle erscheinen genau so, wie der Kandidat sich beides vorstellt. Manchmal findet der letzte Akt der Prüfung auch in der Zitadelle selbst statt. Ein Kandidat, der bei der Basiliusprüfung scheitert, wird unsanft

aus der Globule geworfen und es ist für das Gremium honoris klar sichtbar, dass er an der Prüfung gescheitert ist. Er wird dann aller Ämter und Ränge enthoben und auf den Grad eines Adeptus minor zurückgesetzt (AP, die in Vorteile von Rängen und Ämtern investiert wurden, erhält der Held wie üblich zurück).

Für die bestandene Prüfung erhält der Held 50 AP, die er sofort in den Vorteil *Erzmagus/Erzmaga* (siehe Seite 142) investieren muss.

Themengruppen

Im Folgenden findest du eine Reihe von Themengruppen, die jeweils einem bestimmten Konzept aus dem Bereich der Gildenmagie folgen. Diese Vorschläge sind als Inspiration für Spielrunden gedacht, die eine Heldengruppe darstellen wollen, deren Mitglieder allesamt einen gildenmagischen Hintergrund besitzen.

Terra Incognita – Die Forschungsexpedition

Egal, ob auf der Spur echsischer Geheimnisse, in Ruinen der Hochelfen oder den Zeichen gefallener Sterne folgend – nirgends verschmelzen wissenschaftliche Neugier und Abenteuerlust besser als auf einer Forschungsexpedition. Der Kampf gegen fremdartige Bedrohungen und die Lösung uralter Tempelrätsel gehören ebenso zu den Herausforderungen wie die Analyse gefährlicher Artefakte oder kryptischer Schriftrollen in vergessenen Sprachen. Unter den Expeditionsteilnehmern finden sich Gildenmagier verschiedenster Herkunft und Philosophie, die gemeinsam aufbrechen, um eines der kleinen oder großen magischen Mysterien Aventuriens zu lüften. Die Mischung aus wehrhaften, wildniskundigen und theoretisch veranlagten, weltfremden Zauberern ermöglicht eine abwechslungsreiche Gruppendynamik. Auch Hierarchien zwischen erfahrenen Magistern und jungen Studiosi können für diese Themengruppe bereichernd sein.

Die konkurrierende Expedition einer anderen Gilde oder Akademie sorgt für zusätzlichen Zeitdruck und gegenseitige Sabotageversuche auf dem Weg zum Ziel, dessen Erreichen nicht nur Ruhm in der Fachwelt, sondern sicherlich schon die nächste Forschungsreise verspricht.

Tatwaffe? Magierstab! – Magische Ermittler

Magische Verbrechen sind selten, aber umso schwieriger aufzuklären. Absolventen der Anatomischen Akademie zu Vinsalt oder des Informations-Instituts zu Rommilys können sich mit dem Ziel zusammentun, die kompliziertesten Fälle des Kontinents zu lösen. Ihre Auftraggeber reichen dabei von der Gilde selbst, die die Spezialisten einsetzt, wenn Orden wie die Pfeile des Lichts ungeeignet scheinen, bis hin zu Überbleibseln der KGIA, dem

horasischen Geheimdienst oder verzweifelten Angehörigen, die bereit sind, viel zu zahlen, damit ein vermeintlich perfektes Verbrechen doch noch aufgeklärt wird.

Brillante Hellsicht- und Einflussmagier, Zauberalchimisten, Anatomen sowie fähige Kampfzauberer können ihre Talente in dieser Themengruppe bündeln, um die Wahrheit ans Licht zu bringen und Täter der Gerichtsbarkeit zuzuführen.

Womöglich führen die Fäden etlicher Fälle am Ende zu einem scheinbar kriminellen Genie, das den Helden stets drei Schritte voraus ist, in Wahrheit jedoch aus den eigenen Reihen stammt, weshalb schlussendlich gegen die eigenen Auftraggeber oder die Gilde selbst ermittelt werden muss.

Im Elfenbeinturm – Das Kollegium einer Magierakademie

Die Helden sind Teil des Lehrkörpers einer Magierakademie. Als Magister treiben sie im Wettstreit mit anderen ein hochgefährliches Forschungsprojekt voran oder versuchen ihre von Geldnöten oder Skandalen gebeutelte Fakultät mit vereinten Kräften vor der Schließung zu bewahren. Als Koryphäen auf ihrem jeweiligen Fachgebiet nehmen sie direkten Einfluss auf Gilden- und Akademiapolitik. Womöglich gelingt es einem von ihnen irgendwann, den Spektabilitätsposten zu ergattern, von wo aus er fortan danach strebt, die Akademie gemeinsam mit seinen Mitstreitern zu neuer Größe zu führen. Von schrulligen Forschern bis zu skrupellosen Karrieristen oder exotischen Gastdozenten existieren etliche Möglichkeiten, eine bunt gemischte Themengruppe mit hochstufigen Helden zu bespielen.

Ins Herz der Finsternis – Geister- und Dämonenjäger

Alle Helden dieser Themengruppe haben eine gildenmagische Ausbildung an der Halle der Austreibung zu Perricum oder einer anderen (womöglich auch schwarzmagischen) Institution absolviert, die sich mit der Bekämpfung und Beschwörung von Geistern und Dämonen befasst. Als gefragte Experten auf ihrem Gebiet zieht es sie überall dort hin, wo Heimsuchung, Wahnsinn, Spuk und niederhöllisches Wirken den Menschen zusetzen. So



wagen sie sich in verfluchte Ruinen, exorzieren Besessene oder stellen sich leibhaftigen Dämonen. Manches Mal mag es jedoch vorkommen, dass es für das vermeintliche Grauen eine schrecklich profane Erklärung gibt. Hin und wieder gilt es schlicht, einem unheilbar Wahnsinnigen und dessen Familie beim tragischen Verlust seines Verstandes Trost und Beistand zu leisten.

Neben fähigen Exorzisten fügen sich auch furchtlose Kampfmagier, empathische Menschenkenner und Heilzauberer in eine solche Themengruppe ein, die ein düsteres Spielerlebnis zwischen übernatürlichem Horror und menschlicher Tragödie ermöglicht.

Non scholae, sed vitae discimus – Zauberschüler

In dieser Themengruppe stellen die Spieler Jungmagier dar, die gemeinsam an einer Magierakademie leben und lernen. Vom ersten gelungenen Zauber bis hin zum aufreibenden Jahr der Abschlussprüfungen – die

Ausbildungszeit eines Gildenmagiers steckt voller Herausforderungen und Abenteuer. Dazu gehören nicht nur missgünstige Magister, konkurrierende Mitschüler oder unerlaubte nächtliche Ausflüge in die geheimen Flügel des Akademiegebäudes, sondern auch tatsächliche Bedrohungen innerhalb der Zauberschule, die womöglich nur die Helden als solche erkennen und entgegen aller Regeln und Verbote bekämpfen müssen, bevor Magister und Scholaren in Gefahr geraten.

Durch unterschiedliche Herkunft und Schwerpunkte der Zauberschüler kann auch in dieser Gruppe für Abwechslung gesorgt werden: Während ein strebsamer Scholar für seine herausragenden Leistungen bei Magistern beliebt und unter Mitschülern verhasst ist, besticht ein anderer durch exzellente (aber außerhalb des Unterrichts verbotene) alchimistische Fertigkeiten. Ein Dritter wiederum musste als *Candidatus ad Infinitum* zwar mehrere Prüfungen wiederholen, kennt die Akademie und ihre Geheimgänge mittlerweile jedoch wie seine Westentasche.

Spieltipps

Als Gildenmagier nimmt ein Held innerhalb seiner Abenteuergruppe meist eine Sonderstellung ein. Wegen seines Hintergrunds und der damit einhergehenden Ausbildung begreift er die Welt um sich herum auf maßgeblich andere Weise als viele seiner Mitstreiter innerhalb einer Heldengruppe. Ein umfangreicher Wissensschatz, hoher gesellschaftlicher Status und nicht zuletzt seine Zauberkraft, die ihm Macht über Menschen und Umwelt verleiht, sorgen dafür, dass der Held entscheidenden Einfluss auf die Bewältigung von Herausforderungen hat und mannigfaltige Aufgaben innerhalb einer Heldengruppe übernehmen kann.

Am Spieltisch ist ein Magierspieler daher häufig bestimmten Erwartungshaltungen ausgesetzt, die jedoch angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, einen Gildenmagier darzustellen, weder verunsichern noch abschrecken sollten. Unzählige Kombinationsmöglichkeiten aus Gildenzugehörigkeit, Heimatakademie, Zweitstudien und persönlichem Hintergrund sorgen dafür, dass ein Gildenmagier nahezu jeden Heldentypus bedienen kann. Zwar sieht sicherlich so mancher Adept einem Lebensweg als zerstreuter Wissenschaftler entgegen, wer seinen gildenmagischen Helden jedoch lieber als erbarmungslosen Streiter fernab trockener Theorie auf die Schlachtfelder Aventuriens schicken möchte, findet in der Welt der Magiergilden genauso eine Heimat wie derjenige, der phexgefällig in die Welt der verschlüsselten Botschaften, Spionageaufträge und Tarnidentitäten aufbrechen will.

Nicht jedes Abenteuer eignet sich gleichermaßen für einen gildenmagischen Helden. Viele Gefahren, Rätsel und Hindernisse eines Abenteuerlebens sind ganz und gar profaner Natur und lassen sich mit ebenso profanen Mitteln bezwingen. Ein Gildenmagier ist jedoch durchaus dazu befähigt, auch auf nicht-magische Weise entscheidend zum Erfolg seiner Heldengruppe beizutragen. Schließlich hat er an seiner Akademie nicht nur die Kunst der Zauberei gelernt, sondern versteht sich mitunter ausgezeichnet auf allerlei Sprachen, Schriften und Bräuche fremder Kulturen, verfügt über profunde Kenntnisse des Rechtswesens, weiß womöglich vortrefflich Debatten zu führen, im Umgang mit Adel und Klerus den richtigen Ton zu treffen und kann wahlweise das Vertrauen des einfachen Volkes gewinnen oder eine ganze Dorfgemeinschaft durch seine bloße Anwesenheit in Ehrfurcht versetzen. Darüber hinaus gehört an vielen Akademien auch körperliche Ertüchtigung zum Lehrplan, weshalb eine Wildnisreise nicht jeden Gildenmagier zwangsweise überfordert.

Gleichzeitig kann es gerade reizvoll sein, seinen gildenmagischen Helden als dedizierten Spezialisten einiger weniger Fachgebiete anzulegen, der abseits davon kaum herausragende Fertigkeiten besitzt. In Absprache mit der Spielrunde kann ein Gildenmagier dann spannende Synergien mit den anderen Helden der Gruppe eingehen. Möglicherweise ist er in vielen Momenten auf seine Mitstreiter angewiesen oder sogar von ihnen abhängig, glänzt aber im entscheidenden Augenblick durch den Einsatz seiner Fähigkeiten.

Forschungsdrang und Abenteuerlust

Einen forschungsbegeisterten Gildenmagier auf Reisen zu schicken, kann mitunter zu Motivationsschwierigkeiten führen, wenn die Inhalte des Abenteuers zunächst nicht von Interesse für das im Hintergrund verankerte wissenschaftliche Vorhaben des Helden zu sein scheinen. Nicht nur die Spielleiterin sollte unter Umständen hier versuchen, die geplanten Ziele des Abenteuers mit einem Erkenntnisgewinn für den Helden zu verknüpfen, auch der Gildenmagier selbst kann seine Forschungsfragen angesichts der Ereignisse eines Abenteuers entsprechend verändern oder gänzlich neu formulieren – denn schließlich gehört wissenschaftliche Neugier zu den elementarsten Tugenden im Lehrkonzept der meisten Akademien und jedes Phänomen, Wesen oder Artefakt, das im Verlauf eines Abenteuers auftaucht, verdient es, den gildenmagischen Prinzipien der Wissenschaft folgend kartographiert, katalogisiert und analysiert zu werden. Auch Expeditionstagebücher, Forschungsberichte und genauestens niedergeschriebene Beobachtungen können einen Forschergeist parallel zu einer Abenteuerhandlung befriedigen – und möglicherweise sogar im Anschluss in entsprechenden Fachperiodika veröffentlicht werden. Generell gilt, dass das Forschungsprojekt eines gildenmagischen Helden das gemeinsame Spiel bereichern kann und im besten Fall mit den anderen Spielern und der Meisterin im Vorfeld abgesprochen werden sollte.



INDEX

Academia der geistigen Beredsamkeit	18	Codex Albyricus	11, 21, 47, 52, 57, 60, 61, 76, 118, 122, 129	Heptagonakademie	18, 48
Adeptus maior	33, 50, 141	Codex Raulis	96, 102	Heptarchen	119, 127
Adeptus minor/Adepta minora	33, 34, 50, 141	Collegium Canonicum	23, 48, 86	Hesinde	94, 97, 98, 99, 100
Akademie der Erscheinungen	15	Consilium Sinistrae	11, 26, 48	Hesindedispute	12, 47
Akademie der Geistigen Kraft	17	Convocatus altissimus	47	Hesindefunkden	63
Akademie der Herrschaft	15, 123	Convocatus primus	48, 49, 64	Hesindespiegel	43, 159
Akademie der Hohen Magie und Arkanes Institut	15	Dämonenkrone	119, 125, 127	Hesindezyklus	45
Akademie der magischen Rüstung	15	Demonstratio	11, 34	Hjaldinger	40, 118, 120
Akademie der Verformungen	15	Desaster von Punin	118, 122	Hochgericht der Gilden	64
Akademie des magischen Wissens	15	Dispens	11, 21, 48, 63, 76	Hofmagier	57, 155
Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer	19	Disputatio	11, 34	Hohe Alchimie	75
Akademie Schwert und Stab	15, 56	Drachenei-Akademie	16, 46, 52	IAA, Institut der arkanen Analysen zu Kuslik	22, 51, 73, 125, 142
Akademie von Licht und Dunkelheit	15	Dracomagus	51, 142	Ilaristen	92, 94
Al'Wasath	25	Drakhard-Zinken	11, 41	Illusions-Akademie	18
Allaventurische Konvent der Magie	47	Drakned	40, 41, 42	Imperialgüldenländer	118, 120
Amazeroth	95, 99, 124	Dunkle Halle der Geister	17	Informations-Institut	15, 56
Anandusha	98	Eleve/Elevin	11, 32, 34, 51, 143	Ingerimm	97
Anatomische Akademie	15	Ephorus	49	Jenseitige Familie	96, 98
Anconiter	81	Erleuchtungsfest	45, 46	Journal für angewandte Hermetik	44
Angrosch	97	Erzmagus/-maga	33, 36, 50, 142, 152, 161	Jünger des Anandusha	98
Argelionisches Recht	62, 63	Examinatio	11, 21, 33, 34, 35, 45, 46, 51	Kampfseminar Andergast	16
Arkanatio	11, 34	Examinatio secunda	50	Karmakorthäon	77, 128
Arkanil	41	Expurgico	64	Kleiner Gildenrat	25, 47
Astralenergie	8, 9, 39, 96	Feqz	95	Konzil der Elemente	16, 98
Astralleib	9, 11	Fliegende Festung	125	Kophtanim	17, 98, 117, 118, 120
Bannakademie von Fasar	17, 29	Freie Gilde	30	Kor	97
Basiliusprüfung	36, 145, 161	Galotta	123	Kraftlinie	10, 12, 77, 122, 128, 130
Basiliussiegel	51, 142	Garethar Pamphlet	64	Kreis der Einfühlung	29, 98
Beschwörererkreis des Karasuk	19	Geheimer Magister von Ash'Grabaal	52, 142	Krieg der Magier	118, 122
Borbarad	98, 102, 122, 123, 124, 125	Gildenrat	21, 23, 25, 26, 47, 48, 64	Kritische Essenz	12, 122
Borbaradianismus	63, 97	Gildensiegel	12, 21, 36, 62	Kusliker Kolloquien	75
Borbaradkirche	95, 98	Gildentribunal	21, 48, 64	Leibmagier	57, 155
Bruderschaft der Wissenden	21, 26, 28, 65, 130	Gimaril	41	Lemash	97
Bund der Schatten	26, 82	Graue Stäbe	25, 83	Lichtvogel	77
Bund des Roten Salamanders	43	Graues Einhorn	52, 142	Limbus	61, 81, 101
Bund des Weißen Pentagramms	23, 130	Gremium honoris	22, 36, 48, 145, 161	Lohnmagier	33, 35, 59
Bymazar	98	Große Graue Gilde des Geistes	25, 130	Madamant	89, 95
Candidatus	11, 34, 50, 51	Große Magierzunft	21	Madas Frevel	99, 119
Cantus-Synthese	78	Großer Rat	25	Magiel	43, 44
Celebrans	49	Halle der Antimagie	16, 75, 125	Magier der linken Hand	27
Chal'ashtarra	77, 102	Halle der Erleuchtung	17	Magier der rechten Hand	23
Charta von Fasar	21, 26, 122	Halle der Macht	17, 128	Magierkolleg zu Honingen	18, 48
		Halle der Metamorphosen	15, 75	Magierkrieg von Lowangen	128
		Halle des Lebens	15	Magierkriege	121
		Halle des Quecksilbers	16	Magierphilosophie	100
		Halle des vollendeten Kampfes	16, 22, 44	Magietheorie	33, 34
		Halle des Windes	17, 30	Magokratie	13, 84, 102, 118, 120
				Magus/Maga	12, 33, 35, 48, 50, 141
				Magus-Thesis	35, 43, 50
				Mephaliten	8, 23, 33, 85
				Mephalsrat	49



Minorium	12, 35	Rohalsschrift	41	Sphärenschänder	95
Mokoscha	98	Rohalswächter	23, 88	Spiegel der Schwarzmagie	28, 44
Mudramulim	41, 117, 120	Rondra	97	Stein der Weisen	100
Nanduria	41	Rur und Gror	97	Stein des Weisen	125
Nandus	96, 98	Salamander	43, 79, 159	Sternenfall	77, 95, 119, 128
Nayrakis	9, 12, 77	Schule der Austreibung	15	Sternenkraft	8, 11, 77
Nekromantie	13, 62, 64, 76, 97, 120, 124	Schule der Beherrschung	16	Sternenkreis	16, 120
Nodix, Nodices	10, 12, 77	Schule der Hellsicht	16, 47, 97	Stoerrebrandt-Kolleg	17
Novize/Novizin	12, 33, 34, 50, 51	Schule der Schmerzen	19, 30	Studiosus/Studiosa	12, 33, 34, 50, 51
Ojo'Sombri	98	Schule der variablen Form	17	Sumu	9, 12, 98, 119
Orden vom Pentagramm	8, 25, 86	Schule der vierfachen Verwandlung	16	Sumuryl	126, 127, 175
Pentagramm-Akademie	16, 97, 120	Schule des direkten Weges	16, 21	Tagesherrscher, Jahr der	
Pentagrammorden	8, 25, 86	Schule des seienden Scheins	17	Tagesherrscher	45
Pfeile des Lichts	86	Schule des Wandelbaren	18	Thaumaturgie	12, 75
Phantasmagorisches Institut	18, 19	Schwarzes Auge von Khunchom	52, 143	Thesis	11, 12, 43, 63, 76, 161
Phex	95, 98, 99	Scintilla Hesindei	63	Tres-Baculi-Dispens	22
Prägradualen	34, 50	Seele	9, 11	Untoter Heerwurm	125
Prägradualien	34, 50	Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung	18	Visitator	21, 48
Praios	96, 99	Sha'ay Mada	95	Weltzeitwende	77, 130
Probatio	12, 32, 33	Sikaryan	9, 12, 77	Zauberhandwerker	59
Qabaloth	30	Silem-Horas-Edikt	95, 98	Zaubermatrix	11, 12
Qabalya/Qabalyim	81, 90	Skorpionkriege	118, 120	Zauberschule des Kalifen	17, 97,
Rastullah	97	Sô mash	97	Zhayad	42
Regens	49	Spectatio	12, 32, 34	Zirkel der Freien	
Rigorosum	12, 35, 50	Spektabilität	12, 49, 142,	Wissenschaften	27, 111
Rohal der Weise	12, 121			Zitadelle der Kraft	8, 12, 96
Rohalist	54, 101				
Rohalsmal	51				

MYSTERIA & ARCANA



»Aus Göttergold und dem Licht der Sonne formte der Geisterschmied Drakhard in arkaner Glut eine Insignie, welche zum Symbol werden sollte für den Begabtesten unter den Mächtigen und den Mächtigsten unter den Begabten, für den größten Geist unter den Geistreichen. Es war ein Artefakt von derart unbändiger Kraft, dass es selbst die Linien der Kraft lenken und dem Willen des Trägers zu unterwerfen zu vermochte. Es war das eterniumgewordene Zeichen der höchsten Würde, welche die Große Magierzunft zu vergeben vermochte: das Insignium des Magus Maximus, das Yrando-Emblem.

Die Zaubermacht des Emblems soll solchermaßen überwältigend gewesen sein, dass nur derjenige, der sich in einem höchstkomplexen Ritual als gewachsen erwies, es an sich binden konnte. So wurde das Insignium zur Prüfung, zur Salbung wahrer Größe. Heute, da die Große Magierzunft seit mehr als vier Jahrhunderten vergangen ist, frage ich jedoch: Wäre nicht derjenige, der es bewerkstelligen würde, das Emblem an sich zu binden, sein Potenzial zu entfesseln, durch das Insignium selbst ernannt zum neuen Magus maximus, zum Höchsten unter den hohen Gelehrten? Ihr sagt, die Welt hat sich seitdem verändert. Das ist wahr. Doch blickt an das Firmament und seht den Sternenhimmel silberne Tränen weinen. Dann sage ich euch, die Welt verändert sich noch immer. Das Heute ist kaum von Bedeutung, wenn der Geist erkunden kann, was Morgen sein könnte.«

—gehört während einer Podiumsdiskussion auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Khunchom, 1041 BF



ACHTUNG!



Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meisterinnen von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für die Meisterin reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel in der Welt der Gildenmagie auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst. Denn hier werden einige Geheimnisse der Gildenmagie, der gildenmagischen Orden und der in diesem Band vorgestellten Meisterpersonen gelüftet. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf direkt am Spieltisch nutzbare Ideen stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen sowie Werte für generische Gegner und Spieltypen.



Zum Spiel mit dem Thema für die Meisterin

»Lasst gut sein, Brinrik. Euer Plan, die Kultistenhöhle zu stürmen, ist gut, aber zu riskant. Lasst mich rasch Kontakt zu meiner Heimatakademie aufnehmen. Convocatus primus Foslarin wird die Pfeile des Lichts aussenden! Die Collegae werden das dann erledigen.«

—ein Abgänger der Akademie Schwert und Stab zu seinen Gefährten

Wie immer, wenn ein Spielerheld Mitglied einer mächtigen Organisation ist, einer bedeutenden Familie angehört oder einflussreiche Freunde hat, stellt sich die berechnete Frage, warum z. B. der Adlige nicht die Ferkoker Lanzerinnen herbeiruft und erledigen lässt, was laut dem geplanten Abenteuer eigentlich die Helden tun sollten. Gildenmagier sind Angehörige potenziell mächtiger Institutionen – wie bindet man sie so ins Spielgeschehen ein, dass die Helden nicht zu bloßen Statisten werden?

Auszeichnungen und Privilegien statt Zauberkünsten und Astralenergie als Belohnung. Die Spielleiterin kann Leistungen von Gildenmagiern inneraventurisch honorieren, sodass ein Gildenmagier motiviert ist, Geheimnisse selbst zu ergründen. Er gewinnt infolgedessen an Einfluss in der Spielwelt, bekommt vielleicht Auszeichnungen verliehen, wird als Gastdozent oder Gastprüfer eingeladen oder übernimmt ein Gildenamt (besonders das eines Visitators bietet sich an). Dadurch werden viele Faktoren in den anderen hier beschriebenen Szenarien sich zunehmend positiv für den Spielerhelden darstellen. Wenn es für das lebendige, offizielle Aventurien nicht von Bedeutung ist (oder die Spielrunde auf die Vereinbarkeit der eigenen Geschichten mit der lebendigen Spielwelt weniger Wert legt), könnte der Spielermagier auch an die Stelle von Meisterpersonen treten, die etwas von besonderer, magisch-magiekundlicher Relevanz getan oder formuliert haben.

Die um Hilfe ersuchten Einflussfaktoren sind gerade anderweitig gebunden, weil ein anderer Magier bereits die Hilfe angefordert hat, die der Spielermagier erbitten möchte. So hat der Spieler das Gefühl, die Idee wäre gut und aventurisch stimmig, die angerufene Institution ist auch gut gewählt und potenziell hilfreich. Der Magier hat nur einfach „Pech gehabt“.

Eine Information ist (noch) nicht verfügbar oder für den Spielermagier (noch) unzugänglich. Nicht immer braucht ein Spielermagier die tatkräftige Unterstützung der Gilden, weitaus öfter geht es um Informationen. „Ich frage mal bei der örtlichen Magierakademie, ob ...“ ist eine häufig gehörte Formulierung am Spieltisch, wenn Spieler Informationen zusammentragen wollen. Die Verstrickungen des Gildenrechts, die Unzahl von Sonderregeln an den einzelnen Schulen und die schiere Komplexität eines Themas können der Spielleiterin aber erlauben,

hier den Grad der Fremdlösung des Problems durch andere als den Spielermagier zu beeinflussen. Faktoren könnten eingeforderte Gefallen, horrenden Preise, Nichtverfügbarkeit von Experten, eine unklare Quellenlage, fehlende Übersetzungen, unvollständige Zauberthesen und andere Aspekte sein, an denen sich weitere Abenteuer anschließen lassen.

Die allgegenwärtige Gildenbürokratie trägt ein Armatrutz-Kettenhemd. Aventurische Gildenmagier haben es geschafft, unzählige Fallstricke aus Beziehungen zwischen den Akademien, dem Gildenrecht, Gebräuchen und lokalen Besonderheiten wie ein stolpergefährliches Netz zu spinnen. Tatsächlich kann sich die schier unüberschaubare Ansammlung an Vorschriften, Regeln und Bräuchen für Spielermagier sowohl positiv als auch negativ auswirken. Vielleicht erstreckt sich im Einflussbereich einer bestimmten Akademie das Recht, von einem Gildentribunal für etwaige Verbrechen verurteilt zu werden, auch auf die Handlanger des Magiers – also seine Mithelden? Vielleicht ist das Ansinnen des Fast-Erzmagiers aus der Heldengruppe, Veteran vieler Schlachten und Träger zahlreicher Auszeichnungen, den Collegae einer bestimmten Schule vollkommen gleichgültig, weil an dieser Akademie die Regel gilt, auswärtige Auszeichnungen weder selbst anzunehmen noch sie zu beachten? Vielleicht vermitteln alle Beteiligten dem Spieler, dass sein Anliegen wirklich wichtig und wirklich bedeutsam ist, allerdings sehen die Regeln der Gilde vor, etwas so Bedeutsames erst in einer gestaffelten Reihe von Experten und Gremien zu diskutieren, bevor gehandelt werden kann. An der Erstellung von Expertengutachten und Beschaffung notwendiger Komponenten könnte der Spielermagier jedoch selbstverständlich mitwirken.

Die Gilden sind sich nicht einig. Vielleicht kommt es zum Konflikt, weil es Kompetenzstreitigkeiten zwischen zwei Gilden gibt, wer die Ruinen des uralten Tempels zuerst gefunden hat und deren Geheimnisse bergen darf? Vielleicht verhält das Ersuchen des Spielermagiers aus der Schwarzen Gilde ungehört, weil der örtlich einflussreichste Magier dem Bund des Weißen Pentagramms angehört und schon aus Prinzip keine Projekte eines dahergelaufenen Schwarzmagiers irgendwie unterstützen wird – denn wer weiß, was der Collega mit dem gewonnenen Wissen wirklich vorhat?

Die Kavallerie kommt. Für die Spielleiterin kann es aber auch tatsächlich eine gute Entscheidung sein, dem Spielermagier die gesuchte Unterstützung von Akademien oder Gilden zukommen zu lassen. Dann sollte die Spielleiterin aber darauf achten, dass der Spielermagier und seine Gefährten nicht zu Statisten degradiert werden, während die hinzugezogenen Collegae das Problem lösen. Den Spielern könnte die Aufgabe zukommen, den Zirkel der Exorzisten

zu verteidigen oder Anti-Antimagie-Artefakte in der gegnerischen Stellung auszuschalten. Wichtige Komponenten für eine Analyse im Rahmen eines akademischen Konvents müssen vom Spieler beschafft werden. Vielleicht wird er aufgefordert, die Analyse des Collega Sirdon Kosmaar zu kommentieren – am Spieltisch wird das dann so umgesetzt, dass der Spieler des Magiers in seiner Rolle und nicht die Spielleiterin als Sirdon Kosmaar die wichtigen Informationen enthüllt. Dafür kann es sinnvoll sein, dem Spieler entsprechende Informationen vor Beginn der Szene zur Verfügung zu stellen.

Das Problem der Statistenrolle kann sich auch ergeben, wenn ein zu (gilden-)magischer Handlungsfaden sehr viel Aufmerksamkeit auf den Spieler des Magiers und die Spielleiterin lenkt. Die Konzepte vieler Helden erlauben

einfach beim besten Willen ihrer Spieler nicht, dass sich der Held an einer intensiven, gildenmagischen Diskussion beteiligt. Hier kann es wie bei allen Solo-Szenen von längerer Dauer sinnvoll sein, dass die Spieler solcher Helden für die betreffenden Szenen eine (Magier-)Meisterperson übernehmen, die an der Angelegenheit beteiligt ist. Besonders stimmungsvoll könnte es werden, wenn nach vielen aventurischen Jahren die Magus-Prüfung des Spielermagiers am Tisch ausgespielt wird – und die Spieler der anderen Helden die Rollen der Prüfer übernehmen. Ähnlich kann auch bei Situationen wie einem Gildentribunal verfahren werden. Die Lösung, den anderen Spielern die Rollen von Meisterpersonen zu geben, hat den Vorteil, dass noch immer gemeinsam gespielt wird. Solo-Sitzungen des Magiers allein mit der Spielleiterin sind aber natürlich ebenso denkbar.

Mysterien der Gildenmagie

Relikte der Bashuriden

Die im 3. Zeitalter von Mada erschaffenen *Bashuriden*, die man auch *Archäer*, *Kinder des Mondes* oder einfach nur die *Alten* nennt, haben bis heute ihre Spuren in Aventurien hinterlassen. Die verschiedensten Mächtegruppen Aventuriens, so auch die Zunft der Gildenmagier, sind stetig auf der Suche nach eben jenen Hinterlassenschaften, von denen sie sich spektakuläre Erkenntnisse der Magietheorie, aber auch Machtzuwachs aus lange vergessenen Quellen der Kraft erhoffen. Diese Spuren sind vor allem an der Westküste Aventuriens bis ins Orkland, vereinzelt aber auch im Osten Aventuriens zu finden. Bis heute konnten die Aventurier jedoch nur einen Bruchteil des Mythos um die hochmagische Spezies entschlüsseln, deren Zivilisation im 7. Zeitalter schlagartig ihren Untergang fand. Zuvor entwickelten die Bashuriden, die sich selbst *Kinder der Mada* nannten und deren Verehrung des Mondes sich auch zur heutigen Zeit an vergangenen Wirkungsstätten in Form von Reliefs und Bildhauerei finden lässt, zu einer von einem beispiellosen Einsatz arkaner Macht gezeichneten Hochkultur. Ihr mächtigster Staat entsteht auf den Inseln *Sharitnar*, einem Teil der heutigen Zyklopeninseln, und dem westlich davon liegenden *Talania*, welches viele Jahrtausende später von hjaldingschen Flüchtlingen besiedelt werden sollte. Einigen Überlieferungen nach war es der Wächter der Zeit, Satinav selbst, der das Reich der Bashuriden vernichtete. Die Gründe dafür bleiben bis heute im Nebel der Geschichte verborgen. Über die Alten selbst ist nur wenig bekannt. So sollen sie zwar mit einer bemerkenswert langen Lebensspanne gesegnet gewesen sein, jedoch nicht mit Unsterblichkeit. Ihr beispielloses magisches Potenzial zeigt sich auch in dem in Steinhauereien erkennbaren dritten Auge, welches den Bashuriden auf der Stirn thronte: das *Ea'Myr*.

Optimatenmasken

Trotz der Lamea-Expedition, die das Gildenland vor ein paar Jahren erforschte, und der daraus resultierenden

Handelsbeziehungen zwischen Aventurien und einigen Städten und Reichen des Westkontinents ist noch immer wenig über die Kultur, die Götterwelt und die Magie Myranors bekannt.

Die Gelehrten Aventuriens haben jedoch in Erfahrung gebracht, dass die großen Zauberwirker Myranors, die Optimaten, auf eine Art von Artefakt setzen, welches sie *Triopta* (Mehrzahl: *Triopten*) nennen. Der in Aventurien fast nur unter dem Begriff *Optimatenmaske* bekannte Gegenstand ist zugleich Standessymbol wie auch Traditionsartefakt der Zaubererelite des myranischen Imperiums. Alle Optimaten tragen eine Triopta, die zwar in der Form sehr unterschiedlich beschaffen ist, aber stets ein drittes Stirnauge aufweist und die Verbindung zwischen den Optimaten und ihrer mystischen Herkunft verdeutlichen soll. Die Optimaten betrachten sich selbst als Nachfahren der Bashuriden, auch wenn dies nur bei den wenigsten tatsächlich der Fall ist.

Die Optimatenmaske dient vor allem zur besseren Kontrolle des Astralflusses, sodass Optimaten ihre magischen Fähigkeiten leichter nutzen können. Zudem sorgen die Maskenzauber auch für eine Speicherung der astralen Kräfte. Erfahrene Optimaten können so auf mehr Kraft zurückgreifen und die Maske als Astralgefäß nutzen.

In Aventurien existieren nur wenige dieser Masken und die meisten Besitzer ahnen gar nicht, welche Schätze in ihren Händen liegen.

- ☛ In Belhanka soll sich eine Optimatenmaske im Privatbesitz des Edelmanns **Malrizio ya Duridanya** befinden, doch die dreiäugige Maske ist nur ein Duplikat aus dem zweiten Jahrhundert BF.
- ☛ Eine echte Optimatenmaske wurde von Myranor-Heimkehrern an die Halle der Antimagie in Kuslik ausgehändigt. Dort wird sie bereits seit Jahren untersucht, doch konnte noch nicht festgestellt werden, wie die Maskenzauber genau funktionieren.
- ☛ An unerwarteter Stelle kann man eine echte Optimatenmaske finden: Im al'anfanischen Bordell Haus

der Masken wird eine schwarze, stillvolle Leder-
maske mit drei Augen an die jeweilige Besitzerin
des Freudenhauses vererbt. Das Artefakt soll sogar
über Zauberkräfte verfügen, die auch Nichtzauber-
er nutzen können.

Ea'Myr

Das Ea'Myr kam mit den ersten Siedlern, die das Blut der
Bashuriden in sich trugen, aus Myranor nach Aventu-
rien und war im Alten Reich als Ucuri-Funken bekannt.
Viele Horaskaiser trugen es, darunter *Silem-Horas*, der
das auch *Silem-Horas-Edikt* genannte Zwölfgötteredikt
erließ, und *Brigon-Horas*, der mit der Kraft die Dunklen
Zeiten beendete. Allerdings sind nicht alle Träger dem
Ea'Myr gewachsen und fallen dem Größenwahn oder
dem Wahnsinn anheim. Sowohl *Fran-Horas* wie auch
Hela-Horas waren Träger des Ea'Myr und nutzten seine
Kraft zur Beherrschung von Dämonen und entfesselten
die Erste und Zweite Dämonenschlacht.

Es wird auch Sternauge, Stirnauge, Drittes Auge oder
Stern der Alten genannt und soll Unverwundbarkeit,
Macht über die Elemente, göttliche Eingebung und
Weisheit verleihen sowie die Fähigkeit, Geister, Dämo-
nen und Seuchen auszutreiben. Tatsächlich hat es die
Macht, erzdämonische Artefakte zu kontrollieren und
zu zerstören. So wurden inzwischen acht Splitter der
Dämonenkrone mit seiner Hilfe zerstört, sechs in be-
reits vergangenen Zeitaltern und in jüngerer Zeit der
Splitter Thargunitohts durch *Leatmon Phraishop* und
der Splitter Charyptorohts durch *Khadan Firdayon*.
Auch ermöglicht ein geöffnetes drittes Auge, Magie
wahrzunehmen wie mit einem permanenten Analyse-
zauber. Demgegenüber leiden die allermeisten Träger
zeitweilig unter Anfällen von geistiger Verwirrung.

In der aktuellen Zeit nach der Dritten Dämonenschlacht
im Karmakorthäon öffnen sich vermehrt Dritte Augen bei
Trägern der Gabe, was auf magische Umwälzungen und
unruhige Zeiten hinweist. Die vom Stirnauge ausgehen-
de Macht und Gefahr führen zu einem starken

Interesse von Magiern aber auch anderen Per-
sonen. Bekannte oder potenzielle Träger sind
begehrte Untersuchungsobjekte für Magier.

Weitgehend unbekannt ist das *Fuchsauge*
in Phexcaer, ein Artefakt, welches das
Öffnen eines dritten Auges ermöglichen
soll, so die Veranlagung besteht und es
gefunden wird. Das Auffinden ist eine
phexgefallige Prüfung. Wer dabei schei-
tert, irrt meist erinnerungs- und orientie-
rungslos durch die Gassen.

Mehr über Träger des Ea'Myr und den
Einsatz der Kraft erfährst du im
Aventurischen Almanach auf
Seite 246.

Automaten

Vor einigen Jahren etablierten
sich im Lieblichen Feld und in

den Tulamidenlanden die Werkstätten zweier Automa-
tenbauer. Die Belhankener Absolventin *Palmyra Tartuffo*
und der Khunchomer Magier *Saiman ibn Dehaban* haben
die Kunst perfektioniert, feinmechanische Wunderwer-
ke mittels des ANIMATIO und Artefaktmagie zu augen-
scheinlichem Leben zu erwecken und sie mal sinnvolle,
mal unterhaltsame Aufgaben ausführen zu lassen. Auch
Rinaya von Punin, die erste Schwester der Mada, forscht
an der Kombination von Magie und Mechanik.

Automaten sind im heutigen Aventurien nicht mehr als
luxuriöse Spielzeuge und Unterhaltung für gelangweil-
te Fürstenkinder. Von der akademischen Welt werden
sie eher belächelt und sind trotz größter Bemühungen
der Meister nicht in den offiziellen Lehrplan der Akade-
mien aufgenommen worden.

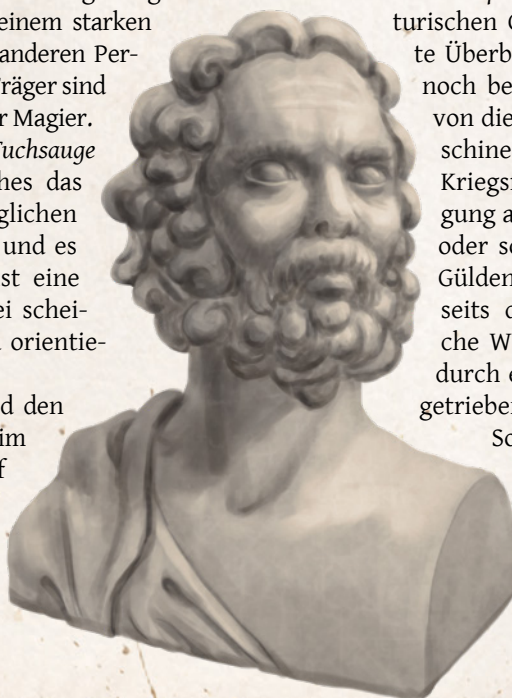
Nur wenige ahnen, dass den possierlichen Kunstwer-
ken tatsächlich eine lange Geschichte beeindruckender,
mächtiger und auch zerstörerischer Schöpfungen vor-
angeht. Diese Schöpfungen werden zwar nicht mehr in
Aventurien hergestellt, tauchen bisweilen jedoch man-
cherorts wieder auf.

Für viel Aufsehen sorgte 1034 BF der mechanische See-
drache des Seekönigs *Odenius*. Dabei handelte es sich
um einen ungeheuren mechanischen Drachenkörper,
der nicht nur mit dem ANIMATIO belebt war, sondern
an den auch der Karfunkel eines Drachen gebunden war
und der somit ein Bewusstsein besaß. Der Drache konn-
te zwar bezwungen werden, doch rief er den Leuten ins
Gedächtnis, dass möglicherweise noch viele weitere
Schöpfungen ihrer Entdeckung harren.

Noch sehr viel weniger Menschen ist bekannt, dass Ode-
nius nicht der erste Schöpfer solcher Automaten war.
Er orientierte sich viel mehr an den fortschrittlichen
Wunderwerken der Menschen von Talanía, die ihr Wis-
sen wiederum von den letzten Bashuriden übernom-
men hatten, die dort siedelten. Auch die Grolme des
Bosparanischen Reiches beherrschten ihre eigene Form

der *Mechanopathie*. Innerhalb der wenigen aven-
turischen Grolmensippen werden vereinzel-
te Überbleibsel dieses Wissens auch heute
noch bewahrt. Berichten zufolge wurden
von diesen fortschrittlichen Tüftlern Ma-
schinen entworfen, die sich sowohl zur
Kriegsführung als auch zur Fortbewe-
gung an Land, im Wasser und in der Luft
oder sogar zum Bergbau nutzen ließen.
Güldenland-Fahrer berichten, dass jen-
seits des Efferdwalls noch immer sol-
che Wunderwerke existieren sollen, die
durch einen speziellen Kraftspeicher an-
getrieben werden.

Solche Konstruktionen tauchen in
Aventurien zwar selten, aber im-
mer mal wieder auf, sind häu-
fig jedoch nicht mehr gefahr-
los einsetzbar oder bestehen
nur noch aus Einzelteilen. So-
wohl Palmyra Tartuffo als auch



Saiman ibn Dehaban sind bereit, horrenden Summen zu zahlen, um solche Artefakte vergangener oder gegenwärtiger Kulturen in die Hände zu bekommen und ihre eigenen Schöpfungen weiterzuentwickeln.

Das Yrando-Emblem

Bei der ehemaligen Amtsinsignie des *Magus maximus*, des Oberhauptes der Großen Magierzunft, handelt es sich um ein mächtiges magisches Artefakt in Form eines Amuletts. Entgegen der landläufigen Meinung, die sich auf Legenden und Hörensagen beruft, besteht es nicht aus dem Göttergold Eternium, sondern aus silbernem und goldenem Titanium und einem zentralen Stein, der wie Bernstein anmutet, bei dem es sich aber tatsächlich um einen Kashra-Stein handelt, einen mineralischen Kraftspeicher für astrale Energie. ✂ *Drakhard der Geisterschmied*, der Gründer des Pentagrammordens, schuf das Artefakt um 0 BF mit dem Ziel, Residuen der in der Zweiten Dämonenschlacht freigesetzten Sphärenkraft einzudämmen. Die Artefaktthese, die dabei Verwendung fand, entstammte einer bashuridischen Ruine auf der Insel Mylamas und löste sich während der Erschaffung des Emblems auf. Durch Interaktion mit der entfesselten Sphärenkraft veränderte sich das Artefakt bald, entwickelte ein eigenes Bewusstsein und die immense Macht über Kraftlinien und astrale Flüsse, für die es in der aventurischen Magierschaft bekannt ist.

Eine magische Analyse ist dank des Teclador-Effekts praktisch so gut wie unmöglich, und der bashuridische Ursprung der Verzauberung ist inzwischen längst in Vergessenheit geraten. Zur Zeit der Priesterkaiser wurde das Amulett durch den damaligen *Magus maximus* ✂ *Mandricon* in seine Einzelteile zerlegt und verborgen. Erst 1034 BF wurde es erneut zusammengesetzt und wartet seither, sicher in den Archiven des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik verwahrt, auf einen würdigen Träger. Unter einen fremden Willen lässt sich das Amulett nicht zwingen, nur eine Übereinkunft mit seiner Artefaktseele mag eines Tages einem neuen *Magus maximus* die Legitimation verleihen, das Yrando-Emblem zu tragen und die drei Magiengilden wieder zu einer Großen Zunft zu vereinen.

Das Aldinor-Diktat

Viele Magier munkeln von der Existenz eines geheimen Protokolls, welches den Magiengilden einst vom Alten Drachen Aldinor, dem Wahrer des kosmischen Gleichgewichts, höchstselbst diktiert worden sein soll. Im Falle einer – in diesen Gerüchten nicht klar festgelegten – außerordentlichen Gefahr sollen drei Siegel

brechen und eine Liste von Anweisungen und Erlassen preisgeben, die den Vorstehern der Gilden besondere Befugnisse verleihen, um die Bedrohung abzuwenden. Manche *Convocati primi* schüren die Gerüchte um das Aldinor-Diktat gern, obwohl sie natürlich wissen, dass das alles so nicht der Wahrheit entspricht. In der Tat gibt es zwar ein Objekt, das Vorbild für diese Sage gestanden hat, doch handelt es sich dabei nicht um ein versiegeltes Schriftstück, sondern um ein winziges quaderförmiges Kästchen aus einem bläulichen Mineral, nur wenige Unzen schwer, wenige Halbfinger hoch und in den anderen beiden Dimensionen je einen guten halben Spann durchmessend. In filigranen Drakned-Glyphen sind vier Worte auf den Seitenflächen eingeritzt worden: Prominent ist der Name „Aldinor“, der dem Gegenstand und der damit verbundenen Legende seinen Namen beschert hat. Auf der Fläche zur Linken, zur Rechten und gegenüber sind jeweils die Worte „schwarz“, „weiß“ und „grau“ eingeritzt, und darunter befindet sich je eine stecknadelkopfgroße Öffnung, die fast wie ein Schlüsselloch wirkt.

Jeglicher magischen Analyse widersetzt sich das Objekt beharrlich, und es ist nicht bekannt, wie die Kiste zu öffnen ist und was sich darin befinden könnte. Einig ist man sich jedoch darin, dass das Objekt immens alt sein muss und die Glyphen erst nachträglich angebracht wurden, doch selbst dieser Zeitpunkt ist deutlich vor der Gründung der drei Magiengilden anzusiedeln. Woher die Kiste stammt und wie sie in den Besitz der Magierschaft gelangt ist, ist nicht überliefert, doch das Wissen um die wahre Natur des Aldinor-Diktats wird in alt-hergebrachter Tradition stets nur den *Convocati primi* der Gilden zugänglich gemacht und im Falle einer Abwahl auf magischem Wege wieder aus ihrem Gedächtnis entfernt. Das Kästchen selbst geht zu jedem Allaventurischen Konvent der Magie in den Besitz des *Convocatus primus* der ausrichtenden Gilde (beziehungsweise jener Gilde, der auch der *Convocatus altissimus* angehört) über. Aktuell wird es von ✂ *Ashtarra Okharim* aufbewahrt, die dem jahrtausendealten Mysterium jedoch derzeit keinerlei Aufmerksamkeit schenkt.

Forschung an Schwarzen Augen

Schwarze Augen oder Arkanoskope (tul.: *Al Satafri*; Alt-Güldenländisch: *Optolith*) sind die mächtigsten Artefakte der Hellsicht und Inbegriff der Allwissenheit. Sie ermöglichen, den Blick auf ferne Orte oder vergangene Zeiten zu lenken. •

Ihre Erschaffung ist eines der größten Mysterien der Gildenmagie. Berühmte Schwarze Augen sind der **Primoptolith**, das erste



Schwarze Auge, das Pyrdacor von den Trollen geraubt und von diesen im ewigen Eis versteckt wurde, wo es noch immer verborgen sein soll. Das **Auge des Morgens** wird am *Informations-Institut* verwahrt. Der *Orden vom Auge* nutzt es, um die Kaiserin des Mittelreichs zu beraten. Das **Ogerauge** wurde von ✠Galotta genutzt, um den Zweiten Ogerzug auszulösen. Heute ist es unbrauchbar und wird auf der Feste Koschgau, einer Kaiserpfalz im Koschgebirge, verwahrt.

Die **Grundlagenforschung** an Schwarzen Augen beschäftigt sich mit der Analyse vorhandener Exemplare. Führend ist hier die *Akademie des Magischen Wissens* zu Methumis, die vier Exemplare besitzt, von denen zwei vollständig entschlüsselt sind, und die über umfangreiche Aufzeichnungen verfügt. Auch am *Institut der Arkanen Analysen* (IAA) in Kuslik und der *Drachenei-Akademie* in Khunchom besitzt man umfangreiche Kenntnisse, während an der *Akademie der Hohen Magie* in Punin und dem *Informations-Institut* zu Rommilys zumindest bruchstückhaftes Wissen vorhanden ist.

Für die **Erschaffung** eines Schwarzen Auges aus Meteoreisen benötigt man, neben dem tiefgreifenden Verständnis seiner zugrundeliegenden Matrix, Meteoreisen, dessen Beschaffenheit eine Kombination passender Faktoren erfüllen muss. Ohne Kenntnis des INFINITUM gelangen auf Basis des ARCANOVI nur semi-permanente oder ladungsbasierte Artefakte. Die applizierten Zauber müssen zu einer einzigen Thesis vereint werden, wobei eine solche sowohl am IAA als auch an der Drachenei-Akademie bekannt ist. Derzeit sind nur ✠Rhayodan de Porcupino (siehe Seite 109) vom IAA und ✠Nahema ai Tamerlein (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 208) in der Lage, eine solche Thesis auch in die Praxis umzusetzen.

Die mannigfaltigen Möglichkeiten der Spionage machen Schwarze Augen für Geheimdienste wie Schurken interessant, die ihre Erkenntnisse zum Schutz des Reiches oder für Vorbereitung und Koordination von Raub, Mord, Erpressung oder anderen Übeltaten verwenden könnten. Aus diesem Grund, und um Wissensdiebstahl durch andere Magier zu verhindern, sind Schwarze Augen stets gut geschützt.

Neben Schwarzen kennt man auch **Weißer Augen** aus Alabaster, mit denen sich Szenen oder Gespräche aufzeichnen und wiedergeben lassen. Mit **Roten Augen** aus Zwergengold lassen sich astrale Strömungen, Artefakte oder magiebegabte Personen aufspüren. Von **Blauen**

Augen berichten Legenden, es gäbe genau drei und sie würden den Blick in andere Sphären lenken.

Verhüllte Meister

In der Geschichte der Zauberei hat es immer wieder Individuen gegeben, die andere mit der Gabe der Magie Gesegnete sowohl an

Fähigkeit als auch an schier magischer Macht übertrafen. Im Laufe ihres Lebens wurden sie oftmals zu Koryphäen auf ihren Spezialgebieten, haben außergewöhnliche magische Leistungen vollbracht und sich Wissen angeeignet, das schon längst in Vergessenheit geraten war. Jene unter ihnen, die ihre Magie dazu benutzen, um Satinav, dem sonst so unerbittlichen Herrn der Zeit, ein Schnippchen zu schlagen und das eigene Leben wieder und wieder zu verlängern, nennt man die Verhüllten Meister. Viele von ihnen sind mehrere hundert, einige sogar tausende Jahre alt, und verfolgen ihre Interessen bis in die heutige Zeit. Sie bedienen sich dazu in regelmäßigen Abständen mächtiger Artefakte, wenden die Sieben Formeln der Zeit an, werden wiedergeboren oder vollziehen Seelenwanderungen, um ihre gealterten Körper hinter sich zu lassen. Echte Unsterblichkeit erlangen allerdings nur die wenigsten von ihnen.

Zu den bekanntesten unter den verhüllten Meistern, die als tot oder verschollen gelten müssen, gehören der Nandussohn Rohal der Weise und sein Zwillingsbruder Borbarad, der Diamantene Sultan ✠Sheranbil V., die beiden Erzmagier ✠Basilius der Große und ✠Rohezel vom Amboss, sowie der ehemalige Hofmagier und selbsternannte Dämonenkaiser ✠Gaius Cordovan Eslam Galotta (siehe Seite 123).

Als eine der mächtigsten lebenden, aber gleichzeitig unbekanntesten Verhüllten Meisterinnen muss die ✠Skrechchu (*ca. 2000 v. BF) gelten, eine machtvolle Echsenchimäre, die im Herzen von Maraskan ihre finsternen Pläne ausbrütet. Aus den Reihen der heute noch lebenden Drachen zählen der Kaiserdrache ✠Shafir der Prächtige (*um 800 v. BF) und die beiden Purpurwürmer ✠Vitrador (*um 1300 v. BF) und ✠Ysolphur (*10.000 v. BF) dazu. Auch der mächtigste Riese des Orklands, ✠Glantuban (*Jahrtausende v. BF), gilt als Verhüllter Meister.

Den Völkern der Elfen und Zwergen entstammen die vom alten Drachen Pydacor geschaffene und vom Namenlosen Gott verführte Hochelfe ✠Pardona (*4121 v. BF) und der Geode ✠Xenos von den Flammen (*121 BF). Auch die Menschen haben etliche Verhüllte Meister hervorgebracht, von denen die berühmteste die ewigjunge Zauberin ✠Nahema ai Tamerlein (*zwischen 266 und 623 BF) ist (siehe Seite 126), dicht gefolgt vom Agri-moth-Paktierer ✠Balphemor von Punin (*609 v. BF) (siehe Seite 113), den beiden Erzmagiern ✠Taphîrel ar'Ralahan (*899 BF) und ✠Pher Drodont (*49 v. BF).

Der Magiermogul und Eiselementarist ✠Tubalkain (*1944 v. BF) liegt seit Jahrhunderten im Wettstreit mit der weißen Frau ✠A'Sar al'Abastra (*vor 4121 BF), einer unsterblichen Erzelementaristin, während die Alchimistin und Magierin ✠An Tana (*793 BF) sich ebenfalls im Orkland niedergelassen hat.

Die verheerten Lande

Im Laufe der Äonen verwandelte das Wirken von Magie viele Landstriche Aventuriens in lebensfeindliche Räume: Als Pyrdacor einen Großteil seines blühenden Reiches Zhe Tha in den Limbus versetzte, ließ er die Wüste

• Im **Aventurischen Almanach**, Seite 196, finden sich weitere Informationen zu Schwarzen Augen. Darüber hinaus enthält der **Aventurische Bote** Nr. 200 auch einen ausführlichen Bericht ✠Ashtarra Okharims zu Schwarzen Augen.



Khom zurück. Wo der Geifer des Omegatherions zu Boden tropfte, erstrecken sich noch heute die *Vier Sümpfe des Todes*: das Nebelmoor, das Totenmoor, die Echsensümpfe und die Mysobsümpfe.

Doch braucht es nicht unbedingt die Macht eines Gott-Drachen oder der Vielleibigen Bestie, um ein Gebiet zu veröden. Auch Magier wie Fran-Horas, Borbarad, Liscom von Fasar und Galotta fügten Aventurien tiefe Wunden zu. Das Leben an jenen Orten ist von ständiger Gefahr bedroht, oftmals pervertiert durch dämonische Einflüsse und manchmal ganz zum Erliegen gekommen. Hier herrschen unruhige Geister, Dämonen streifen umher und sogar das Land selbst besitzt oftmals einen böswilligen Willen.

Eines der ältesten Beispiele ist das einst fruchtbare **Sultanat Gorien**. Hier entfesselten die Magiermogule vom Gadang den *Großen Schwarm*, eine gewaltige Horde insektoider Chimären und Dämoniden. Um sie aufzuhalten, beschwor Zaubersultan Sulman al'Nassori einen elementaren Feuersturm. Zurück blieb eine karge Steppe, in der noch immer gefährliche Hinterlassenschaften lauern. In direkter Nachbarschaft zu Gareth liegt die **Dämonenbrache**, Schauplatz der Ersten Dämonenschlacht. Zwar gelang es den Garethern, Fran-Horas' Horden aufzuhalten, das Land verwandelte sich jedoch in ein von dämonischer Macht besessenes Sumpfgebiet. Deutlich weniger kolossal in ihrer Bedeutung, dafür aber sehr zahlreich, sind die Relikte aus der Zeit der Magierkriege (siehe Seite 121). Der **Maguswald von Bitterbusch** am Fuße des Ambossgebirges in Almada soll aus einem in Bosparanien verwandelten Heer von Weißmagiern bestehen. In Garethien lässt dämonischer Schimmel auf den verfluchten Feldern in **Gallstein** nichts außer Lavendel gedeihen und im dichten **Dornenwald** verschwinden immer wieder Menschen.

Auch in jüngerer Zeit verursachten Magier verheerende Katastrophen. Liscom von Fasar schuf die **Wüstenei von Dragenfeld** in Weiden, indem er einen Zeitensturm beschwor, um Borbarads Rückkehr zu ermöglichen. Ein

Mahnmal aus der Zeit der borbaradianischen Invasion findet sich noch heute in den **Toten Landen** der Warunkei. Das Wirken des untoten Drachens Rhazzazor und des Omegatherions durchtrennt wie mit einem Messer geschnitten das fruchtbare Land von einer leblosen Einöde, aus der jederzeit Untote, Geister und andere Schrecken hervorberechen können. In den miasmatischen Ausdünstungen tanzen winzige Fliegen, an denen man halb ersticken kann. Selbst der Himmel hängt bedrohlich und knochengrau über dem Landstrich. Für gleich zwei versehrte Landstriche zeichnet Heptarch Galotta verantwortlich: Die **Ruinen von Wehrheim** entstanden, als er über der Stadt Agrimoths Magnum Opus des Weltenbrandes entfesselte. Nur wenige Tage später stürzte seine fliegende Festung in die Kaiserstadt Gareth. Sie hinterließ den **Gesplitterten Berg** und zahllose Trümmer aus Unmetall, in denen nach wie vor Geister und Dämonen lauern.

Nur selten sind die Berichte über Magie, die ähnlich einschneidendes Gutes bewirkt hat. Dem bornischen Erzmagier ☼ **Urnislav von Uspiaunen** gelang es vor 400 Jahren mit einigen Hexen, den jähzornigen Riesen ⚔ **Milzenis** an die Quelle des Sarn zu binden. Seither kann er sein inzwischen kreisrundes Revier, den **Bornwald**, nicht mehr verlassen. Der Erzmagus ☼ **Alviron Rohalion** rettete das garetische Städtchen **Fremmelshof** vor den Schergen Zulipans von Punin, als er es für einige Jahrhunderte in den Limbus versetzte.

Die Gefäße des Rohal

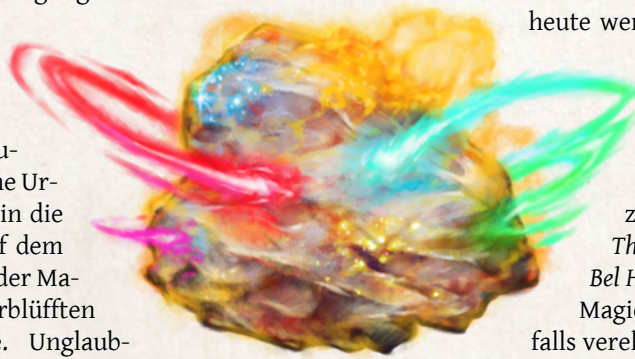
In seiner über einhundert Jahre währenden Herrschaftszeit erschuf der brillante Rohal der Weise den Legenden zufolge insgesamt 77 sogenannte *Rohalsgefäße*, um darin die verschiedensten Dämonen zu bannen. Damit folgte er dem ausgeklügelten Plan, die Wesen aus den Niederhöllen unschädlich zu machen, ohne sie durch die Vernichtung ihrer derischen Existenz oder einen Bannzauber zurück in die 7. Sphäre zu schleudern. Durch diesen Zustand der Stasis wurde effektiv verhindert, dass die

Dämonen erneut mittels Invokation zurückgerufen werden konnten. Die Gefäße des Rohal können vielerlei Gestalt, wie etwa die von Flaschen und Urnen, Sarkophagen oder Schatullen, ganzer Höhlenkomplexe oder sogar abstrakter Formen wie der von Statuen besitzen. Noch heute können die Gefäße, wenn auch nur in äußerst seltenen Fällen, an den verschiedensten Orten Aventuriens gefunden werden. Nicht selten befinden sie sich im Besitz von dunklen Zauberwirkern, die mit dem gefesselten Dämon finstere Pläne verfolgen, oder verschüttet und vergessen unter alten Ruinen aus der Rohalzeit. Einige Gefäße fanden ihren Weg auch in die Tempel der Zwölfgötter. Während unklar ist, wie viele Dämonen Rohal tatsächlich in den Gefäßen bannte und versiegelte und an welchen Orten sich diese befinden, ist ein kursierendes Gerücht mit absoluter Sicherheit falsch: Manch ein von märchenhaften Geschichten berauschter Abenteurer glaubt daran, dass der fortgesperrte Dämon, so man ihn denn befreien würde, seinem Retter drei Wünsche erfüllen würde – eine Trümerei, welche die niederhöllischen Kreaturen, sobald sie entfesselt werden, mit einem ebenso grausamen wie jähen Erwachen bedenken. Der Zorn eines dem böartigen Chaos entsprungenen Wesens, welches über Jahrhunderte hinweg wider den eigenen Willen eingekerkert war, vermag die Vorstellungskraft der meisten Aventurier zu übersteigen.

Sumuryl

Sumuryl, das Urelement, aus dem alle anderen Elemente entstehen, liegt unerreichbar in der 2. Sphäre und würde im Falle einer Bergung sofort in die sechs Elemente zerfallen – so dachten die Sphärologen und Elementaristen, bis *Nahema* dank einer Sphärenmanipulation jenes sagenumwobene Urelement aus der 2. Sphäre in die 3. brachte und 1041 BF auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Khunchom der verblüfften Magierschaft präsentierte. Unglaublicherweise überließ sie der Drachenei-Akademie sogar eine größere Menge der Substanz.

An der Untersuchung des Sumuryls sind Magier aller Gilden beteiligt. Je sechs Magier zugleich forschen für zwei mal sechs Monde, dann erhält die nächste Gruppe Gelegenheit. Über die zahllosen Anträge entscheidet das *Gremium sumurylis*, dem ein Convocatus jeder Gilde angehört. Ashtarra Okharim (siehe Seite 105), die als Ausrichterin des damaligen Allaventurischen Konvents *Convocata altissima* war, besitzt ebenfalls einen Sitz im Gremium. Dass zudem noch ein weiterer Magister der Drachenei-Akademie einen Platz erhielt, sehen sogar die meisten Graumagier als unbotmäßigen Missbrauch der Khunchomer. Entsprechend der Zusammensetzung des Rates ist der Anteil der bewilligten Anträge von Graumagiern unverhältnismäßig hoch und es hält sich



das Gerücht, dass Ashtarra mit dem Versprechen eines positiven Bescheids so manche Stimme bei der Wahl zur *Convocata prima* erlangen konnte.

Das transparent-regenbogenfarbene Sumuryl verströmt ein irisierendes, warmes Licht von goldener Farbe. An seinen Rändern kommt es zu unregelmäßigen, kleinen Entladungen der sechs Elemente, die sich in farbigem Nebel oder verzweigten Fäden äußern und die kurz darauf wieder in dem Urelement aufgehen. Gegenstand der Forschung ist, durch welche Manipulation es Nahema gelungen ist, die Beständigkeit des Sumuryls in der 3. Sphäre zu gewährleisten. Denn dass Nahemas Sphärenmanipulation bzw. ihre Reise entlang des Sphärengradienten eine Veränderung der Matrix des Sumuryls zur Folge hatte, gilt mittlerweile als sicher. Diese zu verstehen, könnte die Basis eigener Sphärenmanipulationen darstellen, wobei einige Forscher davon ausgehen, dass auch andere Sphären als die 2. auf ähnliche Weise manipuliert werden können, wobei das Sumuryl als eine Art Katalysator fungieren könnte. Für Elementaristen ist natürlich die Frage entscheidend, ob sich durch Analyse des Sumuryls feststellen lässt, ob es einst sieben (oder acht) Elemente gab oder nur die heutigen sechs.

Obskure Gottheiten der Urtulamiden

Hinter einigen von den Urtulamiden verehrten Göttern verbergen sich tatsächlich dämonische Wesenheiten. Dass Bymazar ein anderer Name des Erzdämons Amazeroth ist, haben nur die wenigsten Gläubigen erkannt, und kaum jemand ahnt, dass sich hinter Bylharas die

Erzdämonin Mishkhara verbirgt. Auch heute werden einige dieser Wesenheiten noch von kleinen, lokal agierenden Kulturen verehrt, manchmal auch unter abweichenden Namen. So kennen Eingeweihte Bymazar in Selem auch als *Amn-at-Therioth* und Bylharas auch als *Bel Haras*, der schon zu Zeiten der Magiermogule als Herr des Verfalls verehrt wurde.

Dunkle Pforten in Akademien

Das Wissen um die *Dunklen Pforten* einiger älterer Akademien ist nur wenigen Magistern und Gildenräten bekannt. Dunkle Pforten öffnen definierte Wege durch den Limbus, sogenannte Sphärentunnel, wobei ihr Verlauf oftmals Kraftlinien folgt. Vom Limbus aus lässt sich ein solcher Sphärentunnel nur durch den Zauber PLAN-ASTRALE erreichen.

Viele Pforten bestehen aus zwei Mindorium-Heptagrammen, die entweder nebeneinander in den Boden oder übereinander in Boden und Decke eingelassen sind. Unter den umlaufenden Zauberzeichen findet sich häufig ein Sechseck, aus dessen Seitenflächen je ein Pfeil nach außen weist: die *Transelementare Versalie*, das Symbol der Dunklen Pforten. Es sind jedoch auch als Portale

erkennbare Konstrukte aus Meteoreisen bekannt. Zum Öffnen der Pforte muss der Reisende bestimmte Worte der Macht sprechen und Astralkraft hineinfließen lassen. Um der Gefahr ungebeter Gäste aus dem Limbus zu begegnen, sind solche Pforten auf magische und profane Art, zum Beispiel durch Wächterdämonen und -elementare sowie magische Fallen gesichert.

Akademien mit Dunklen Pforten sind:

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar – Ziele: Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Akademie der Hohen Magie zu Punin, Drachenei-Akademie in Khunchom, Pentagramm-Akademie zu Rashdul und Academia Arcomagia Horasiens Imperatique (Bosparan, untergegangen)

Pentagramm-Akademie zu Rashdul – Ziele: Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana und Academia Arcomagia Horasiens Imperatique (Bosparan, untergegangen)

Drachenei-Akademie zu Khunchom – Ziele: Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Halle der letzten Geheimnisse zu Selem (aus unbekannten Gründen meist tödlich)

Akademie der Hohen Magie zu Punin – Ziele: Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Akademie der Geistreisen zu Belhanka – Ziele: Academia Arcomagia Horasiens Imperatique (Bosparan, untergegangen), Halle der letzten Geheimnisse zu Selem (aus unbekannten Gründen meist tödlich), Academia Telekinesiae Talusica Silemiensis zu Thalusa (untergegangen); derzeit in keine Richtung sicher nutzbar

Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana – Ziele: Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Akademie der Hohen Magie zu Punin, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Pentagramm-Akademie zu Rashdul und Academia Arcomagia Horasiens Imperatique (Bosparan, untergegangen)

Halle der Metamorphosen zu Kuslik – Ziele: Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Akademie der Hohen Magie zu Punin, Academia Arcomagia Horasiens Imperatique (Bosparan, untergegangen)

Ob es sich bei diesen Dunklen Pforten um die einzigen bekannten und teilweise noch funktionsfähigen Pforten handelt, ist innerhalb der Gilden jedoch nicht gesichert und es könnte weitere von ihnen an bisher unbekannten Orten geben.

Mysterien der gildenmagischen Orden

Auch die Orden innerhalb der Magiergilden verbergen das ein oder andere Geheimnis vor den Augen der Welt:

☞ In den Archiven des Ordenshauses der **Anconiter** in Donnerbach befindet sich ein Schriftstück aus der Frühzeit des Ordens, in dem vor einer entbehrungsreichen „Zeit der Not“ für Volk und Orden gewarnt wird. Erst wenn diese finsternen Tage angebrochen seien, wäre es einem einzigen würdigen Nachfolger des *Anconius von Baburin* erstmals möglich, dessen Stab zu führen und die Zeit der Not zu beenden, die andernfalls auf ewig weiterbestehen würde. Ob es sich dabei um eine grausame Krankheit oder einen verheerenden Krieg handelt, lässt sich dem kryptischen Text nicht ohne weiteres entnehmen. Die Existenz dieses Schriftstücks ist aktuell jedoch nur einem einzigen Archivar des Ordens überhaupt bekannt.

☞ Der neue Sharuch des **Bundes der Schatten**, **Ugo von Uspiaunen** (siehe Seite 113), der seinen Vorgänger selbst getötet hat, ist ein Kompromisskandidat, auf den sich Salpikon Savartin und Thomeg Atherion nach zähem Ringen einigen konnten.

Tatsächlich ist dessen Vorstellung einer „Schwarzen Gildenmoral“ ein Garant dafür, dass die Schatten ihrem ursprünglichen Zweck nach eingesetzt werden und nicht den Machtinteressen einzelner dienen. Die Umstrukturierung des Ordens hat zum Ausscheiden einiger Mitglieder geführt. Einige ehemalige Schatten sind auf der Flucht, und da Ugo derzeit in Lowangen weilt, delegieren er, Thomeg oder Salpikon die Jagd an Abenteurer und Kopfgeldjäger. Die verbliebenen Schatten einzusetzen, will Ugo nicht riskieren, da eventuelle Verbundenheiten von Jägern und Gejagten bestehen könnten. Ugo von Uspiaunen verbindet sein Amt als *Visitator* (siehe Seite 48) der Schwarzen Gilde mit der Leitung des Bundes. Als Visitator besitzt er Zugang zu allen Akademien der Schwarzen Gilde und unter seinen Dienern und Schreibern finden sich auch stets ein bis zwei Agenten, die vor Ort heimlich ermitteln. Bis sich der Bund neu organisiert hat, greift der Sharuch des Ordens dabei auch auf die Dienste von Ordensfremden zurück – ohne dass diese unbedingt wissen, dass sie im Auftrag des Bundes der Schatten handeln.

☞ Die **Draconiter** unterhalten zwei verborgene Horte. An der Tesralschlaufe in Tobrien liegt Drachenblick, errichtet auf einem weit älterem Alhani-Heiligtum der Hesinde (Alaani: *Heshinja*) auf der unter dem Namen *Wandelband* bekannten Kraftlinie. Zu Zeiten der Schwarzen Lande diente er dem Orden als Rückzugsort und Ausgangspunkt für gefährvolle Missionen inmitten der verderbten Lande. Der Hort ist durch ein machtvolles Wunder verhehlt und geschützt. Wer ihn betreten hat und nicht die Gunst der Allweisen genießt, über dessen Gedächtnis legt



sich nach dem Verlassen des Ortes eine Art Nebel. Dennoch gelang es Agenten des Heptarchen *Helme Haffax* im Jahre 1039 BF kurzfristig den Hort zu erobern. Er konnte jedoch zurückgewonnen werden und ist heute wieder der Sitz der Eisernen Schlange, eines geheimen Zweigs der Draconiter, der losgelöst von den anderen drei Zweigen agiert. Sie unterstehen allein dem Abtprimas und werden von  *Lea Elida Welfenhaag*, der Ersten der Eisernen, geführt. In ihren Reihen finden sich vor allem profane und einige arkane Mitglieder, die alle kämpfen können, Frevler jagen und auch selbst zur Strecke bringen. Sie operieren fast immer verdeckt und sind nicht als Draconiter erkennbar. Im Orden dem Namen nach bekannt ist die *Umtoste Konklave*: ein Hort, der in einer Globule verborgen liegt. Nur der Abtprimas und die Erzäbte kennen den Weg dorthin. Dieser Ort wird zur Verwahrung besonders machtvoller Artefakte genutzt. Aber auch Draconiter, die im Dienst an der Göttin schwer gezeichnet wurden, werden zuweilen dorthin geleitet, um an Körper und vor allem Geist zu genesen. Immer wenn ein Erzabt neu eingeführt wird, gehört das Wissen um diesen Ort zu den tiefen Geheimnissen, in die er durch den Abtprimas eingeführt wird. Manch einer im Orden munkelt, dass die Oberen der Draconiter sich an diesen Ort zu Beratungen zurückziehen, soll er doch aus ganz Aventurien schnell für sie durch das graue Wabern des Limbus zu erreichen sein.

-  Neben Rezepten für potente Heilmittel hüten die Alchimisten des **Mephaliten-Ordens** die Rezeptur eines Elixiers, das noch von Mephal von Punin selbst entwickelt worden sein soll, mit dem angeblich die magische Begabung eines „ungeeigneten“ Kinds „ausgebrannt“ werden kann, ähnlich wie bei einer Purgation. Dieses Geheimnis, das außer den Alchimisten nur dem Hochmeister selbst bekannt ist, gerät mit dem Abtritt von *Thallian de Refadeon* in die Hände von *Gurvan von Elenvina* (siehe Seite 110). Tatsächlich plant der neue Hochmeister insbesondere die ehemals enge Beziehung des Ordens zur Praioskirche wieder aufleben zu lassen – nicht jedoch, wie einige befürchten, um die Mephaliten damit zu einem verlängerten Arm der Kirche im Gewand eines Magierordens werden zu lassen, sondern lediglich im Zeichen der Diplomatie. Weitaus beunruhigender sind hingegen die bisher unbekannten Umtriebe von Gurvans strenggläubigem Sohn  *Claridor Mephalion* (*1022 BF, 1,79 Schritt, blond, große Ähnlichkeit mit seinem Vater, blinzelt nur selten), der sich in kurzer Zeit zur rechten Hand im Orden entwickelt hat. Nachdem es in seiner Kindheit, in der Abwesenheit seines Vaters, mit seinen erwachenden Kräften zu einem Unfall kam, plagten ihn nagende Selbstzweifel, ob er selbst geeignet ist, Magie zu wirken. In seiner Position als Mephalit stellt er daher extrem hohe Ansprüche an die Kinder, die er den Akademien empfiehlt – wer zu impulsiv, unbeherrscht oder einfach nur tollpatschig ist, den versucht er von

der Praioskirche ausbrennen zu lassen. Unter einigen magiefeindlichen Geweihten hat er Gleichgesinnte gefunden, sodass ihm dies in der Vergangenheit schon geglückt ist. Dabei ist er vollkommen überzeugt, das Richtige zu tun, immerhin bewahrt er sowohl ihre Umwelt als auch die Kinder selbst vor der Bürde ihrer Kräfte und keiner von ihnen muss so leiden wie er selbst. Meistens erzählt Claridor den Eltern jedoch, er würde ihr Kind zur eingehenden Überprüfung an die Akademie begleiten.

Da sich in jüngster Zeit einige rechtschaffende Tempelvorsteher weigerten, Claridors Übereifer nachzukommen, sucht er nach einem Weg, das Ausbrennen in Zukunft selbst vornehmen zu können. Die Gerüchte um das von Mephal entwickelte Elixier haben vor kurzem seine Aufmerksamkeit erregt. Der neue Ordensvorsteher beobachtet die extremen Tendenzen seines Sohnes mit Sorge, weiß allerdings noch nicht um das volle Ausmaß von Claridors Machenschaften, auch weil dieser wie die meisten Mephaliten seiner Arbeit für gewöhnlich alleine nachgeht. Zudem sorgen Gurvans Schuldgefühle, während Claridors Kindheit nicht ausreichend für ihn dagewesen zu sein, dafür, dass er nur zurückhaltend auf ihn einwirkt. Einige wenige altgediente Ordensmitglieder werden jedoch zunehmend misstrauisch. Wird Claridor seine Aktivitäten weiterhin unbehelligt durchführen können, droht womöglich der gesamte Ruf des ansonsten tadellosen und volksnahen Ordens sowohl in der Bevölkerung als auch bei Gilde und Kirche Schaden zu nehmen.

-  Es gibt nicht viele, die wissen, dass das Haupthaus des **Pentagrammordens** auf den Ruinen der *Accademia Arcomagia Horasiens Imperatique* errichtet wurde. Die Akademie wurde bei der Eroberung Bosparans durch die Garether geschleift, ihre Bibliothek gilt gar als vernichtet. Die riesigen Beschwörungsdome, fünf gigantische Kuppeln, in denen die Grenzen zwischen den Sphären kaum zu existieren schienen, blieben allerdings intakt. Draxhard bemühte sich zwar nach Leibeskräften, den dort aus den Niederhöllen kriechenden Schrecken Einhalt zu gebieten, musste aber einsehen, dass dies ein hoffnungsloses Unterfangen war. Also entschloss er sich, diese Übel für immer vor der Welt zu verschließen. Die Kellerräume des Ordenshauses bilden eine akkurat bemessene Verstärkung der Sphären-grenze. Das Bauwerk selbst erfüllt auf diese Weise die Funktion eines gewaltigen Bannsiegels. Bis in die heutige Zeit erneuert der Orden die hochkomplizierten Formeln zu bestimmten Zeitpunkten, zu denen die Sterne richtig stehen. Doch der Sternenfalle hat das Firmament in Unordnung gebracht, und niemand weiß, ob die jahrhundertealten Rituale auch künftig ihre Wirkung entfalten werden.

-  Der **Rohalswächter** Eslam von Wagenhalt verschwand mit einigen Ordensgeschwistern im Jahre 592 BF, als sie den Ort Fremmelshof gegen ein

Heer des Borbaradschülers *Zulipan von Punin* verteidigten. Auslöser war der in Fremmelshof lebende Rohalsschüler *Alviron Rohalion*, der durch die Flucht in die Globule Zeit gewinnen wollte, damit weitere Verteidiger den Ort des Geschehens erreichen konnten. Alviron starb bei der Rückkehr der Globule 1031 BF, doch Hinterlassenschaften aus seinem Turm wurden von den Gilden geborgen. Eslam selbst übergab Hochmeister Kuniswart das *Enigmaion*, das er aus den Trümmern geborgen hatte. Er selbst hat keine Kenntnis über Sinn und Zweck des Artefakts. Bisherige Untersuchungen haben nur ergeben, dass es aus feinsten, verschlungenen Arkaniumfäden besteht und hochmagisch ist. Starke Antimagie verhindert bisher jedoch eine genauere Analyse. Es wird spekuliert, dass es von Rohal erschaffen wurde, aber wahrscheinlicher ist, dass es von Alviron selbst stammt. Dieser, ein Abgänger der Akademie der Hohen Magie zu Punin, hatte insbesondere in den Bereichen der Metamagie und Limbologie einen herausragenden Ruf. Die Vermutung liegt nahe, dass der Sinn des Enigmaions am ehesten mit diesen beiden Gebieten zusammenhängt.

- Wenig bekannt ist unterhalb der Ordensführung, dass die **Schlange der Erkenntnis** immer wieder Angehörige aufnimmt, die sich im Laufe einer Bußqueste auf Zeit dem Orden anschließen. Diese Mitglieder verpflichten sich mit einem Heiligen Eid, im Rahmen ihrer Bußqueste eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Bei der Bestimmung betrachtet die Hochmeisterin mit Geweihten das bisherige Wirken der Person und bittet Hesinde um ihren Ratschluss. Diese Bußquesten sind zutiefst individuell und sollen die Person und den Orden gleichermaßen auf dem Weg der Erkenntnis voranschreiten lassen. Oftmals dauert die Suche viele Jahre. Unter der jetzigen Hochmeisterin, Nachfahrin einer alten Magierdynastie, die bis in die Tage des Alten Reiches zurückreichen soll, forscht der Orden verstärkt zum magischen Erbe der Siedler aus dem Gildenland. In alten Texten und seit der Zerstörung eines Splitters der Dämonenkrone durch Khadan-Horas (siehe Seite 171) forschen einige Vertraute um die Hochmeisterin verstärkt zu den mystischen Ea'Myr, im Horasreich auch als Ucuri-Funke bekannt. Mit dem im Besitz des Ordens befindlichen Silberspiegel der *Hela-Horas* hoffen sie, einen Schlüssel zu tiefergehender Erkenntnis in diesem Forschungsfeld zu besitzen. Vor der Magisterin der Magister, **Aldare Firdayon**, der Mutter des Horas, und **Khadan-Horas** selbst werden diese Forschungen geheim gehalten.

- Das wahre Ziel der **Schwesternschaft der Mada** ist die Befreiung Madas durch das Opfern von magischer Kraft in einem geheimen Ritual. Bereits seit Jahrhunderten opfern Mitglieder des Inneren Zirkels auf der Hexeninsel magische Kraft, um dereinst Mada und Sumu wiederzuerwecken. Die endgültige Befreiung Madas soll mit dem Stein der Mada erfolgen, welchen sie aus Madamanten zusammensetzen

wollen, angeblich grünlich-schimmernden Bruchstücken der *Zitadelle der Kraft*. Einige Mitglieder dieses Inneren Zirkels gehören dem sehr viel älteren *Zirkel der Hüterinnen* an, die Mondgöttin und Erdriesin als gleiches Prinzip verehren, das sie im Sikaryan sehen. Die Wohltätigkeit des Ordens ist dabei nur Mittel zum Zweck, um Ansehen und Einfluss zu erlangen. Die Mitglieder glauben, dass Tairach als Wächter Madas an ihrer Göttlichkeit zehrt, während Phex bisweilen die Fesseln lockert. Dies führt zu Kontroversen, da manche Schwestern Phexgeweihten nachstellen und ihre Geheimnisse öffentlich machen. Einige haben in Almada die Sekte der *Sha'ay Mada* unterwandert, welche aus Phexanhängern und -geweihten besteht, die ebenfalls Mada befreien wollen, aber dabei Phex verehren.

- Der neue Spiritus rector des **Kabinetts der Herrschaft** ist **Okandu Nachtschatten** (siehe Seite 112). Bereits 1033 BF hatte Okandu (damals noch Okandu sâl Verisha) versucht, Oswyn herauszufordern, doch er scheiterte. Nach einem demütigenden Magierduell jagte Puschinske seinen Herausforderer hinfort. Beschämt reiste Okandu auf die Waldinseln, um zu meditieren und seinen Willen zu stärken. Als er nach seiner Rückkehr überraschend das Erbe Nachtschattens antrat, wollte er erneut die Machtübernahme wagen, doch kam ihm Oswyns Tod zuvor. Um die Mitglieder des Kabinetts von der Macht seines Willens zu überzeugen, forderte er Oswyns getreueste Gefolgsleute zum Magierduell und tötete sie. Okandu



schärft nun die philosophische Ausrichtung des Kabinetts. Gleichzeitig fordert er ein Ende des steten Debattierens und den Beginn des Handelns – zunächst im Kleinen, doch mittelfristig will er ein Netzwerk aus Gefälligkeiten, Druckmitteln und Bündnissen errichten, auf das das Kabinett bei Bedarf zurückgreifen kann. Erste Kontakte zum Zirkel der Freien Wissenschaften in Gareth, der von **Pervallia Arkanjeff** (siehe Seite 111) geführt wird, bestehen bereits. Okandu nimmt dort an philosophischen Debatten teil, was ihn auf die Liste gefährlicher Personen **Saldor Foslarins** (siehe Seite 104) beförderte.

Es liegt in der Natur der Sache, dass auch die **Qabalim** vieles zu verbergen haben:

Vor einigen Jahren erlitten die **Nachtwinde** herbe Rückschläge, die zum Tod einiger ihrer mächtigsten Mitglieder führte. Dies sorgte dafür, dass die Qabalya ihre Aktivitäten für einige Zeit auf kleine Anschläge und das Sammeln von weiteren Informationen konzentrierte. Mittlerweile haben die Mitglieder aber einen neuen Plan eronnen, von dem sie glauben, dass er von Erfolg gekrönt sein wird. Sie haben alle Berichte über die legendären **Madamanten** gesammelt, die Bruchstücke des **Steins der Mada**. Sie glauben, wenn sie alle Madamanten erbeutet haben, können sie das „unheilige“ Artefakt zerstören und damit auch die Magie aus der Welt verbannen. Durch ihren Plan geraten die Nachtwinde immer wieder mit anderen Gruppierungen aneinander, die ebenfalls nach den Madamanten suchen, etwa die Schwesternschaft der Mada (siehe Seite 89), der phexische Händlerorden der Mada Basari und die almadanische Sekte der **Sha'ay Mada**.

Seit einigen Jahren lassen die **Töchter Niobaras** die ehemalige oronische Magierin **Khelbara ay Baburia** überwachen, die sich in Elburum versteckt. Die Sternenschwestern sind bei ihren Nachforschungen auf eine Prophezeiung gestoßen, die andeutet, dass Khelbara eine Nachfahrin des verrückten Magiergrafen von Edas, **Donation Alrik von Terilia**, sein könnte. Die Sternenschwestern haben Lajella Kalefsunni ausgewählt, um Khelbara zu „beschützen“,

da sie in der Schuld der Sternenschwestern steht. Im Grunde spioniert Lajella die Magierin allerdings für die Qabalya aus, da es einige Schwestern gibt, die der Auffassung sind, dass eine mögliche Nachfahrin von Donation eine immense Gefahr darstellt. Lajella ist hin und her gerissen, denn sie hat eine Freundschaft zu ihrem Schützling aufgebaut und zweifelt an der Rechtmäßigkeit der Überwachung und der Selbstherrlichkeit ihrer Ordensschwestern. Insbesondere die Sternenschwester Halima sieht in der früheren Oronierin eine stetig wachsende Gefahr, doch noch hat sie keine Mehrheit im Rat auf ihrer Seite, um Khelbara „ihrem vorherbestimmten Schicksals zuzuführen“.

Eines der Geheimnisse Rafans, des Groß-Koptha der **Erben der Gräber**, von dem selbst der Hohe Rat nichts weiß, ist die Existenz eines alten, aus der Zeit der Echsen stammenden Steingolems. Dieser besitzt die Macht, als Körper für einen Geist zu dienen. Mit den richtigen Zauberformeln kann ein Zauberer sich somit für einige Stunden in den Golem transferieren. Rafan ist es gelungen, diese alten Formeln zu entdecken und sieht in dem Golem die größte Chance, zu überleben, allerdings ist es ihm bis heute nicht vergönnt, den Zustand dauerhaft herzustellen. Er wird alle Mittel nutzen, um dieses Ziel zu erreichen.

Die **Renascentia Ultima** mag in Aranien entstanden sein, doch sie streckt ihre Hand dorthin aus, wo sich Magierakademien befinden. Gerade im Horas- und Mittelreich, im Bornland und anderen Orten mit Zauberschulen, hat die Qabalya einzelne Mitglieder an einer Magierakademie oder deren Umfeld untergebracht. Noch beschränkt sich die Loge auf das Sammeln von Informationen oder die eine oder andere gelegentliche Manipulation zu Gunsten der Wiedervereinigung der Gilden. Das Vorgehen der Qabalya ist dabei so unterschiedlich wie deren Mitglieder. Zwar sind die meisten Magier gegen den Einsatz von Gewalt, doch längst nicht jedes Mitglied ist davon überzeugt, dass eine Wiedervereinigung der Gilden zu einer Zunft nur mit friedlichen Mitteln zu erreichen ist.

Orden der sechs Flügel Menacors (Menacoriten) ☸

Vollständiger Name: Orden der Sechs Flügel Menacors

Standort: Festung Asdramur im Limbus

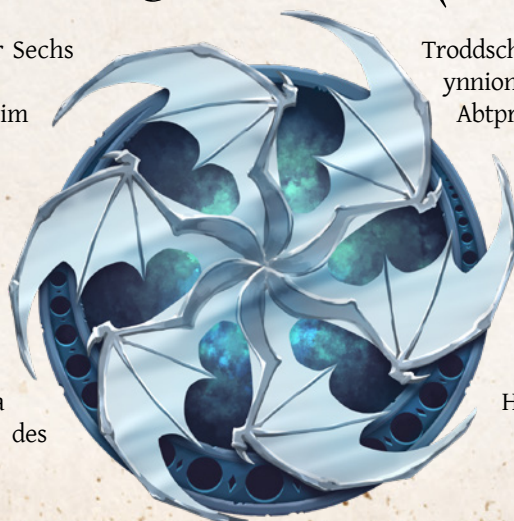
Verbreitung: Limbus

Gründung: im Dritten Zeitalter

Anzahl der Mitglieder: nach Belieben von der Meisterin festzulegen

Leiter/in: Der Hohe Drache Menacor

Namhafte Mitglieder: **Aleya** Ambareth, **Bagsh** Sohn des



Troddsch (ehemaliger Trollhüptling), **Ernynnion** Quendan Eternenwacht (ehem. Abtprimas der Draconiter), **Grimdasch**, der Reisende (Trollschanane vom Stamm der Tonkerompf), **Haldana** von Ilmenstein (ehem. Magisterin der Magister), **Shirchtavannen** (der Wurm von Windhag), **Taphîrel** ar'Ralahan (Erzmagier), **Yalstene** (Mantra'ke)

Kurzcharakteristik: von einem Hohen Drachen gegründeter Orden,

• Ein Mantra'ke (Mehrzahl: Mantra'kim) gehört einer humanoiden Spezies von drachenartigen Kreaturen an, die im Verlauf des 3. Zeitalters von den Alten Drachen geschaffen wurde, um diesen zu dienen. Seit dem 10. Zeitalter gelten sie als ausgestorben, einige von ihnen existieren aber bis in die heutige Zeit.

Ihr Name ist Mythos, ihre Taten unbesungene Legende, ihre Existenz eines der bestgehüteten Geheimnisse Deres und die Mitglieder des Ordens der Sechs Flügel Menacors, oft nur als Menacoriten bezeichnet, werden alles daransetzen, dass das auch so bleibt. Der Orden wurde auf Geheiß des Hohen Drachen Menacor persönlich im 3. Zeitalter gegründet. Drachen und Mantra'kim schlossen sich zusammen, um gemeinsam die erste Verteidigungslinie der Schöpfung gegen das Chaos der Niederhöhlen und die Gefahren des Limbus zu bilden. Ihnen wurde die Aufgabe zuteil, den Limbus, den grauen Zwischenraum, der sich zwischen den Sphären erstreckt, zu erforschen und als seine Wächter aufzutreten. Im Laufe der Zeitalter schlossen sich weitere Vertreter der unterschiedlichsten Spezies und Völker dem Orden an. Da der natürliche Alterungsprozess im Limbus aussetzt, kann ein Mitglied der Menacoriten also durchaus ein Achaz, Drache, Hochelf oder Troll sein oder einer gänzlich anderen längst untergegangenen Spezies angehören. Das Vorhandensein der Menacoriten ist mit wenigen Ausnahmen in Aventurien praktisch unbekannt, in Gelehrtenkreisen gilt ihre Existenz eher als Märchen. Selbst ihr Name beschränkt sich häufig auf die Bezeichnung Graue Wächter oder Graue Wanderer. Nur wenige Eingeweihte wissen, dass dieses Märchen einen wahren Kern hat und noch weniger finden auch den Weg in den Orden. So dies geschieht, sind neue Mitglieder praktisch immer magiebegabt. Das Symbol des Ordens ist das Flügelrad. Es besteht aus sechs Drachenschwingen, welche die sechs Flügel Menacors repräsentieren, die sich um eine Nabe gruppieren, die die 1. Sphäre, das Mysterium von Kha, symbolisiert. Damit soll die Wacht der Menacoriten über die sechs übrigen Sphären versinnbildlicht werden. Die Art und Weise, wie und wo das Symbol getragen wird, ist nicht vorgegeben und nicht zuletzt aufgrund persönlicher Vorlieben jedes Mitglieds höchst unterschiedlich. Es wurde bereits als Brandmal, Schmuckstück oder Tätowierung getragen. Es existiert eine unscheinbare, aber durch und durch besondere Ordenstracht. Dabei handelt es sich üblicherweise um weite Umhänge mit Kapuze von limbusgrauer Farbe, die durch passende Masken oder Gesichtsschleier, Handschuhe und Stiefel im gleichen Farbton ergänzt werden. Diese Art der Kleidung hilft nicht nur, die Mitglieder mit

der die Welt vor den Gefahren des Limbus schützt

Agenda: Tun was getan werden muss, dabei die eigene Existenz geheim halten.

Reputation: hoch (bei einem kleinen Kreis Eingeweihter)

Besonderheit: Dieser Orden existiert vollständig im Limbus. Seine Kenntnisse über den lebensfeindlichen Astralraum suchen in Aventurien ihresgleichen.

dem Grau des Limbus verschmelzen zu lassen, sie soll sogar magische Hellsicht abschirmen, da sie angeblich mit Zaubersprüchen wie SCHLEIER DER UNWISSENHEIT oder HELLSICHTBANN belegt ist.

Die Hierarchie des Ordens ist vergleichsweise flach. An der Spitze steht Menacor, der Hohe Drache höchstselbst. Dass er sich nicht um das Tagesgeschäft kümmert, liegt in der Natur der Sache. Diese Aufgabe wird von einem Ältestenrat übernommen, der in der Festung Asdramur (s. u.) residiert und die Geschicke des Ordens von dort aus lenkt. Seitdem die Menschen die ersten Schritte in den Limbus wagten, wurde auch eben jener Ältestenrat auf diese junge Spezies aufmerksam. Schon bald wurden Menschen Teil des Ordens. Erzmagier ✠ *Durthan von Erkenstein*, der Schöpfer der nach ihm benannten Durthanischen Sphären – machtvollen Artefakten, die Limbusreisen ermöglichen – erfuhr als erster dieses Privileg. Vor allem in den vergangenen Jahren und Jahrzehnten vor und seit dem Beginn des Karmakorthäons hat der Orden große Verluste erlitten, da sowohl die Rückkehr des Sphärenschänders Borbarad als auch der Sternenfall das Sphärengefüge nachhaltig durcheinandergebracht haben. Seine Mitglieder gelten als individualistisch, aber nicht allzu eigenbrötlerisch und operieren allein oder in kleinen Gruppen.

Zu den namhaften Mitgliedern gehören unter anderem ✠ *Aleya Ambareth* (*978 BF, 1,89 Schritt, schwarzes Haar, schwarze Augen), die Vize-Spektabilität der Schule der Hellsicht zu Thorwal, ✠ *Haldana von Ilmenstein* (*945 BF, 1,76 Schritt, einst blondes, nun ergrautes Haar, blaue Augen), die ehemalige Magisterin der Magister sowie ✠ *Taphirel ar'Ralahan* (*899 BF, 1,66 Schritt, weißer Haar-kranz, Augen ursprünglich hellblau, inzwischen milchig trüb), der blinde Erzmagier, der mit seinem Turm entlang einer Sphärengradiente zwischen den Sphären umherreist.

Der frühere Abtprimas der Draconiter (siehe Seite 82) ✠ *Erynnion Quendan Eternenwacht* (*963 BF, 1,91 Schritt, weißes Haar, grüne Augen) gehört inzwischen sogar dem Ältestenrat an.

Sie alle haben, wie auch die übrigen Mitglieder, ihr Leben ganz den Zielen des Ordens verschrieben und wachen über jegliche Form von Limbusreisen, ob geplant oder unbeabsichtigt. Dabei schrecken sie auch nicht davor zurück, notfalls mit drakonischer Härte gegen diese vorzugehen, sofern es die Umstände erfordern. Üblicherweise bleibt es aber bei Warnungen, doch auch eine Rekrutierung und damit Aufnahme in den Orden ist eine mögliche Folge.

Das vorhandene Wissen über sichere Passagen durch den Limbus, die Standorte von Limbustoren und Sphärentunneln ist groß – und alle diese Wege und Routen zu sichern, erfordert viel Zeit, die im Limbus zwar nahezu unbegrenzt vorhanden ist, aber fast immer körperliche Folgen wie Leibesschwund und Limbussucht mit sich bringt. Lediglich der Aufenthalt in Asdramur bietet einen gewissen Schutz vor diesen unter den Ordensmitgliedern weit verbreiteten Krankheiten.

Man sieht den Gängen, Hallen und Kuppeln an, dass sie nicht für menschliche Bewohner geschaffen wurden, so groß sind ihre Ausmaße. Eine endlose Anzahl von Brücken, Stegen und Treppen durchzieht die gesamte Anlage, und selbst in dem Felsen, auf dem sie erbaut wurde, finden sich weitere Alkoven, Gewölbe und Hallen. Schlussendlich liegen dort auch die Kerker. Hier wurden und werden jene Limbusreisende, die mehr gesehen haben, als sie sollten, nicht selten für die

Ein besonderes Verhältnis pflegt der Orden zu den Magiergilden Aventuriens. Da ein dauerhaftes Leben im Limbus vor allem eine gesicherte Versorgung mit Gütern des täglichen Bedarfs sowie anderen Rohstoffen erfordert, besteht eine diesbezügliche Übereinkunft mit den Gildenoberen. Als Gegenleistung für die benötigten Lieferungen können diese, wie auch die Erzmagier,



Kontakt zu den grauen Wächtern aufnehmen, um beispielsweise von ihnen auf sicheren Pfaden durch den Äther geführt zu werden. Auch der Austausch von Informationen oder Forschungsergebnissen erfolgt auf diesem Weg. So erhielten die Menacoriten unter anderem Kenntnis von der Zauberformel SPHÄRENBANN.

In der jüngeren Vergangenheit hat der Orden seinen Einfluss auf die Gilden vor allem dahingehend geltend gemacht, dass Zaubersprüche wie der AUGES LIMBUS oder der PLANSTRALE deutlich restriktiver eingesetzt werden als zuvor.

Die Basiliusprüfung

„Davor vieles, dabei alles, danach mehr.“

—Arcomagus Robak von Punin auf die Frage eines Collega, was man für eine erfolgreiche Basiliusprüfung tun müsse, neuzeitlich

Während das Erlangen des Magus-Grades von beinahe jedem Gildenmagier angestrebt wird, wird der Aufstieg unter die Erzmagier von vielen insgeheim erträumt, aber nur wenigen vergönnt. Den Grad des Erzmagiers (bosp.: Arcomagus) erlangt nur, wer erfolgreich das Ritual der Großen Astralemanation abschließt. Die Zeremonie wird nach dem Begründer dieser magischen Tradition, dem durch die Hesindekirche heiliggesprochenen Magier Basilius der Große, auch Basiliusprüfung genannt.

Über den genauen Ablauf der Basiliusprüfung und Details über ihre Hintergründe bewahren die Magier, die daran teilgenommen haben oder die zur Organisation der Großen Astralemanation aufgerufen sind, Stillschweigen. Über drei Sachverhalte sind jedoch alle Gildenmagier informiert:

- Nur das Gremium honoris entscheidet darüber, wer an der Prüfung teilnehmen darf. In diese Gruppe entsenden die Gilden ihre Vorsitzenden, drei weitere Gildenvertreter und sechs Magier von herausragendem Ruf und großer Integrität, auffällig oft Spezialisten für Sphären- und Metamagie und nicht selten Erzmagier. Wann eine Prüfung ansteht, hängt von verschiedenen Faktoren ab, vorrangig aber vom Vorhandensein geeigneter Kandidaten einerseits und von günstigen Sternkonstellationen andererseits. Das Erleuchtungsfest am 30. Hesinde hat sich als geeignetes, aber nicht verbindliches Datum etabliert. Es wird versucht, die Prüfung im Umfeld des Allaventurischen Konvents der Gildenmagie durchzuführen, das ist aber keine zwingende Bedingung. Um ausgewählt zu werden, muss ein Magier als ausgewiesener Experte seines Faches gelten und gildenmagische Werke von herausragender Bedeutung gewirkt, geschaffen oder geschrieben haben. Es ist nicht ausreichend, einfach nur „wirklich gut zu sein“.
- Es ist allgemein bekannt, dass die Prüfung extrem fordernd ist und ein Teilnehmer seine geistige Gesundheit, seine magische Macht oder auch schlicht sein Leben dabei riskiert.
- Darüber hinaus gilt gildenübergreifend das Gesetz, dass ein gescheiterter Teilnehmer, der überlebt,

all seiner akademischen Ämter verlustig geht und fortan wieder ein einfacher Adeptus ist. Er darf sich aber bemühen, seine alten Würden wiederzuerlangen. So geschehen im Fall des Puniner Akademieleiters Sirdon Kosmaar, der überraschend bei der Basiliusprüfung scheiterte, sich dann aber binnen kurzer Zeit wieder für seine alten Aufgaben qualifizierte.

Der Status als Erzmagier stellt die Krönung einer Magierkarriere dar, entsprechend kann sie einen bedeutenden oder den Höhepunkt oder auch den Abschluss einer langen Heldenkarriere darstellen.

Die Prüfung beginnt in einem profanen Prüfungsraum. Die Kandidaten werden einzeln vom Gremium honoris geprüft und müssen sieben Fragen ausführlich beantworten, die Aufschluss über ihre Gesinnung geben. Beantworten sie die Fragen zufriedenstellend, können sie an der eigentlichen Prüfung teilnehmen. Die Fragen könnten beispielsweise lauten:

- „War Madas Tat ein Frevel?“
- „Was ist Macht?“
- „Ausgestattet mit der magischen Kraft eines Drachen, welche Zaubertat würdet Ihr niemals vollbringen wollen?“
- „Berechtigt Euch die Magie zum Herrschen über jene, die sie nicht anwenden können?“
- „Welcher Gegenstand steht für Euch für die Gildenmagie?“
- „Ihr habt die anderen Kandidaten gesehen. Wen von ihnen würdet Ihr zum Erzmagier ernennen?“
- „Warum sollten wir Euch zur eigentlichen Prüfung zulassen?“

Die eigentliche Basiliusprüfung findet nicht in einem Hörsaal, einem Labor oder einem Seminarraum statt, sondern in einer minderen Globule, die sich im Inneren einer kleinen, silbernen Kugel befindet. Basilius selbst hat die silberne Sphäre auf einer seiner Reisen gefunden. Nach intensiven Forschungen und wohl auch nur mit dem Segen Hesindes gelang es ihm, Macht über die Silberkugel und die mit ihr verknüpfte magische Zone zu erlangen. Der Geist des zugleich ersten wie auch größten sterblichen Erzmagiers durchdringt seither das Artefakt und die magische Welt in seinem Inneren. Ein Teil des Wesens des Basilius ist mit der Wirklichkeit der Prüfungsglobule eng verwoben. Wer den Fragenteil der Prüfung zur Zufriedenheit des Gremium honoris hinter



sich gebracht hat, darf die Globule betreten. Damit die Prüflinge eintreten können, wird die Globule durch ein Ritual geöffnet, die nur den Mitgliedern des *Gremium honoris* bekannt ist.

Im Inneren erwartet jeden Kandidaten etwas anderes. Statt eines festen Prüfungsablaufs präsentiert sich die magische Welt der Globule stets so, dass sie eine besondere Herausforderung für jedes Individuum darstellt, das eintritt. Die Prüfungswelt orientiert sich dabei an Wünschen und Vorstellungen, Ängsten und Befürchtungen der Kandidaten. Die Globule erkennt tief in der Seele des Kandidaten Verborgenes, für den Geist des Basilius gibt es bei dieser Prüfung keine unbekannten Geheimnisse. Alles, was in der Prüfungsglobule geschieht, ist für den Prüfling wirklich. Andere Personen, Orte, Zusammenhänge werden durch die Prüfungswelt aber nicht tatsächlich beeinflusst. In der Prüfungssituation kann es sein, dass ein Beschwörer in der Globule mit einem Erzdämon um Macht und Herrschaft zu ringen glaubt. Ein Kampfmagier findet sich in einer scheinbar aussichtslosen Schlacht wieder und muss folgenschwere Entscheidungen treffen. Ein hochstudierter Analytiker findet sich gefangen in einem Raum ohne Türen, nur ein in leuchtende Buchstaben auf den Wänden glimmendes Rätsel verspricht Befreiung. Ein Heiler wird an die Grenzen seiner Kunst geführt, als es um das Leben seiner Freunde geht. Dann bietet ihm ein Zauberer seine Hilfe an, der sein Wissen um die Heilkunst durch das Foltern Unschuldiger perfektionierte. Ein besonders von sich selbst überzeugter Magier muss sich im magischen Duell dem eigenen Spiegelbild entgegenstellen. Eine Erscheinung Rohals verlangt vom Zauberer eine Erklärung moralisch bedenklicher Taten aus der Vergangenheit, von denen kein lebender Magier wissen kann. In unglaublicher Geschwindigkeit wächst ein Lehrling des Prüfungskandidaten heran, und an entscheidenden Stellen muss der Kandidat seinen Schüler etwas lehren – aber was? Ein Kandidat

erhält die Möglichkeit, in die Prüfungssituation eines anderen Erzmagiers einzugreifen.

Allen Szenarien ist etwas gemein: es geht darum, über sich selbst hinauszuwachsen, intelligent und verantwortungsvoll zu handeln, sich vor sich selbst und vor dem Geist des Basilius zu beweisen und sich damit als zukünftig einflussreiche Person in der Gildenmagie zu empfehlen. Die Individualität der eigentlichen Prüfung, das tiefe Vordringen in Begierden und Bedürfnisse des Prüflings, machen die Basiliusprüfung zu etwas, worüber die wenigsten Kandidaten später sprechen können oder wollen. Scheitert ein Kandidat, wird er aus der Globule geschleudert. Es kann vorkommen, dass gescheiterte Kandidaten mit gebrochenem Geist oder verletztem Körper zurückkehren, vielleicht sogar tot auf den Boden des Prüfungsraumes stürzen, aus dem heraus ihre Reise in die Globule ihren Anfang nahm. Wer aber die Herausforderung der Globule meistert, der darf zu der einem wortwörtlichen Elfenbeinturm gleichenden, zentralen Zitadelle der magischen Welt weiterziehen. Hier erwartet ihn der Avatar des Basilius selbst, um ein ausführliches und persönliches Gespräch über das Erlebte mit dem Kandidaten zu führen. Erst wenn sich das Geistfragment des Hesindeheiligen und Magiers abschließend davon überzeugt hat, dass der Kandidat mit der Macht und der Würde eines Erzmagiers auch tatsächlich umgehen kann, entlässt es den erfolgreichen Prüfling mit einer persönlichen Botschaft, die stets etwas damit zu tun hat, wie der wahrhaft Mächtige seine Macht gebrauchen sollte. Basilius verpflichtet niemanden, aber gerade das Gespräch mit dem großen Zauberer der Vergangenheit hinterlässt bei den künftigen Erzmagiern gewaltigen Eindruck.

Wer erfolgreich in die profane Welt zurückkehrt, wird nach einer angemessenen Ruhepause rituell unter Anwesenheit vor allem magischer Prominenz in den Stand eines Erzmagiers erhoben.

Das Basiliuszeichen wird dem Gildensiegel eines Erzmagiers hinzugefügt. Nicht alle Erzmagier folgen der

Tradition, fortan ein in hesindegefälligem Grün gestaltetes Pallium über dem Gewand zu tragen. Das Pallium ist ein handbreites Band, das wie ein Schal oder eine Stola um Schultern und Hals gelegt wird und über Brust und Rücken herunterhängt. Neben dem Basiliuszeichen, hesindegefälligen Symbolen und magischen Glyphen ist

der bosparanische Satz aufgestickt: „Memento te hominem esse.“ (bosp: Bedenke, dass du ein Mensch bist.)

Regeln zur Basiliusprüfung

Die Regeln, nach denen die Basiliusprüfung am Spieltisch abgehandelt wird, findest du auf Seite 161.

Geheimnisse aus Rang & Namen

Geheimnisse der Persönlichkeiten

♣ Saldor Foslarin

Saldor Foslarin (*952 BF, 1,44 Schritt, geflochtener brauner Bart, blaue Augen, selbstsicheres Auftreten) ist innerhalb seiner Gilde nicht unumstritten. Im Horasreich gibt es einige Spektabilitäten, die aus unterschiedlichen Gründen den Zwerg an der Spitze kritisch sehen. Wo Nita von den Adlern profan-politische Ziele antreiben, sieht Praiowine Westfar zu Methumis in Saldors zur Schau gestellter Abneigung gegen die Schwarze und weite Teile der Grauen Gilde ihren Wunsch nach gildenübergreifender Zusammenarbeit gefährdet.



♣ Salpikon Savertin

Salpikon Savertin (*944 BF, 1,89 Schritt, regenbogenfarben gefärbtes Haar, schwarze Augen, nüchternes Auftreten, rhetorisch geschickt, Pfeifenraucher) forscht intensiv über die echsische Magie. Er analysiert altechsische Schriften und führt kristallomantische Experimente durch, deren Ziel es ist, gildenmagische Rituale in die kristallomantische Tradition zu übersetzen, da er deren Potenzial bei langwieriger und kostenintensiver Zauberei als überlegen ansieht. So schickt er Questadores aus, in echsischen Ruinen nach Steintafeln oder besonders reinen Edelsteinen zu suchen. Als einer von Wenigen weiß er um die ♣ Skrechu, die den Asfalothsplitter der Dämonenkrone besitzt (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 241), und die er als eine der größten Bedrohungen des freien Geistes betrachtet.



♣ Ashtarra Okharim

Ashtarra Okharim (*985 BF, 1,72 Schritt, dunkelbraunes Haar, braune Augen, rundlich, goldener Nasenring), die neue Convocata prima der Grauen Gilde, hat sich die Unterstützung des einflussreichen Sirdon Kosmaar bei ihrer Wahl versichert, indem sie das Wissen der Drachenei-Akademie um die Erschaffung von Weißen Augen (siehe Seite 173) mit den Puninern teilte. Dazu entsandte sie kurz nach ihrer Wahl Magister ♣ Kheriman ibn Zulhamid (*999 BF, 1,76



Schritt, schwarzes Haar und Bart, braune Augen, dezent geschminkt, liebt Duftwasser, hasst es zu unterrichten) nach Punin. Tatsächlich soll der Magier, der auch ein begabter Illusionist ist, während seines Aufenthalts in Punin die Augen und Ohren offenhalten, um Druckmittel gegen Kosmaar zu gewinnen, falls dieser bei der nächsten regulären Wahl gegen Ashtarra antreten will.

♣ Yppolita von Gareth

Niemand geringeres als ♣ Nahema ai Tamerlein (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 208) hat im Festumer Exil die magische Ausbildung Yppolitas (*1008 BF, 1,74 Schritt, blondes Haar, rehbraune Augen) übernommen. Sie war es auch, die Yppolita in Begleitung von Abenteurern zu Fuldigor sandte. Zwar bemerkte Chiranor Feyamun recht bald, was vor sich ging, doch beschränkte er sich darauf, Yppolita genau zu beobachten. Da sich die Prinzessin zu seiner Freude nicht nur in den arkanen Künsten, sondern auch charakterlich positiv entwickelte, beließ er es dabei, wohl wissend, dass eine Konfrontation mit Nahema aussichtslos wäre. Weder dem alten Magier noch der Prinzessin ist jedoch klar, dass Nahema auch maßgeblich an Yppolitas Hochverrat 1024 BF beteiligt war. Dieser gab ihr erst die Möglichkeit, die von ihrer Familie entfremdete Prinzessin an einem Ort fern des Einflusses des Kaiserhauses auszubilden.



♣ Hasrabal ben Yakuban

Auch wenn Hasrabal (*953 BF, 1,67 Schritt, graues Haar und Bart, graue Augen, wirkt jünger, als er ist, ehrfurchtgebietend) das **Blaue Auge** (siehe Seite 173) gestohlen wurde, verschaffte ihm der Blick in **Madas Blaue Augen** nicht nur Erkenntnisse, sondern auch die Gewissheit, dass er sein Lebensziel erreichen kann. Das benötigte Wissen um eine harmonische Interaktion zwischen 2. und 3. Sphäre schien bislang verwehrt. Nahemas gelungene Sphärenmanipulation (siehe Seite 126), durch das es ihr gelang, das Urelement Sumuryl aus der 2. in die 3. Sphäre zu holen, ohne dass es instabil wurde, zeigte jedoch, dass es möglich ist, die destruktiven Folgen einer derartigen Verbindung zu umgehen. Zudem wird eine Analyse des an der Drachenei-Akademie lagernden Sumuryls (siehe Seite 175) Hasrabal ein Verständnis dafür gewähren, wie Nahemas



Sphärenmanipulation glückte, um selbige auch für seine Zwecke vornehmen zu können. Dass er Mittel und Wege hat, auch gegen den Willen der Okharims die Drachenei-Akademie zu betreten, hat Hasrabal bereits in der Vergangenheit bewiesen. So scheint es nur eine Frage der Zeit, bis er in der Lage ist, seine Pläne zu verwirklichen.

† Madra saba Yakuban

Die Prophezeiung des ☼*Rar ben Ruz* kündete Sultan Hasrabal vom sechsten Sohn seines sechsten Sohnes, der ihm an Macht gleichkommen und sein Erbe antreten würde. Weiterhin solle dessen sechster Sohn der Meister über die Neuen Sieben (Tulamidya: *Sahib al'Sabaa*) sein und auch über das siebte Element, die Astralkraft, gebieten. Doch das sechste Kind von Hasrabals sechstem Sohn war ein Mädchen: Madra (*1013 BF, 1,66 Schritt, schwarzes Haar, graue Augen, ambitioniert, gewitzt). Sie konnte ihren Großvater davon überzeugen, dass die Erwartungen des Novadi seine Wahrnehmung beeinflussten und Rar ben Ruz fälschlich davon ausging, jedes bedeutende Kind müsse ein Sohn sein. Hasrabals Nachfragen offenbarten, dass Rar ben Ruz tatsächlich nur ein Kind und nicht explizit einen Sohn gesehen hatte. Tatsächlich ist Madra dieses prophezeite sechste Kind des sechsten Sohnes und da sie erneut Zwillinge zur Welt bringen und damit fünf Kinder haben wird, könnte der Sahib al'Sabaa bereits in den nächsten Jahren das Licht der Welt erblicken.



† Thomeg Atherion

Thomeg (*unbekannt, 1,78 Schritt, schwarzes Haar, Stirnglatze, schwarze Augen, Magiersiegel in der Iris, kultiviertes Auftreten, leidenschaftlich, männlich-erdrückende Präsenz) und sein ewiger Konkurrent um den Posten des Convocatus primus, *Salpikon Savartin*, zogen die Fäden, die zur Aufdeckung der Beherrschung Elcarnas durch Oswyn Puschinske geführt haben (siehe Seite 128). Doch die Eintracht der beiden nicht von Aventurien stammenden Schwarzmagier währte nur kurz. Thomeg plant das Ritual zur Erschaffung der Nachtseele, die Elcarna unter die Kontrolle Oswyns zwang, zu deborbaradianisieren. Hierfür benötigt er jedoch einen Magier vom Format *Karjunon Silberbraues* (siehe Seite 51, 79 und 125) und so sucht Thomeg unter dessen ehemaligen Schülern nach einem vertrauenswürdigen und kompetenten Kandidaten. Bislang enttäuschte jedoch jeder, den er ins Auge gefasst hat.



† Rakorium Muntagonus

Rakoriums (*943 BF, 1,93 Schritt, graues Haar, graugrüne Augen, brillanter Saurologe, führt Selbstgespräche, wirkt verwirrt und leidet an Verfolgungswahn) Verschwörungstheorien gründen nicht



nur auf angelesenem Wissen. Er weiß um das echsische Großreich Zze Tha, das von Pyrdacor in eine Globule entrickt wurde und dass durchlässige Pforten Aventurien mit ihm verbinden. Er führte eine Expedition nach Wahjad, dem Unterwasserreich der Krakonier im Selemgrund, und besitzt Kenntnis von der †*Skrechu*, die im Besitz des Asfalothsplitters der Dämonenkrone aus dem Binnenland Maraskans heraus ihre Fäden spinnt. Er ahnt, dass all diese Bedrohungen nur die Spitze einer dräuenden Gefahr sind, die niemand außer ihm zu begreifen imstande ist, was die Tragik seiner Figur ausmacht.

Er kennt erschreckende Parallelen zwischen einigen echsischen Göttern und einem Teil des zwölfgöttlichen Pantheons und seine (nicht publizierten) Forschungen brachten den Beweis, dass die Priester der echsischen Götter karmale Kräfte besitzen – sogar die jener Echsengötter, die keine Entsprechung unter den Zwölfen besitzen, was zeigt, dass das Silem-Horas-Edikt unzutreffend ist.

† Praiowine Westfar zu Methumis

Praiowine (*965 BF, 1,65 Schritt, graues Haar, milchig-weiße Augen (blind), zierlich) ist während ihrer erfolgreichen Basiliusprüfung zu dem Schluss gekommen, dass es ihre Aufgabe ist, die Harmonie zwischen den drei Gilden wiederherzustellen. Sie ist nicht so naiv zu erwarten, dass es in absehbarer Zeit wieder eine geeinte Magierzunft geben wird, doch will sie darauf hinwirken, dass einst ein Oberhaupt einer neuen Großen Magierzunft das Yrando-Emblem (siehe Seite 21 und 172) verliehen bekommt.



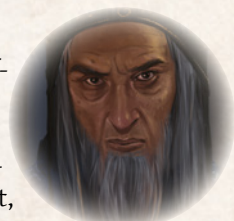
† Robak von Punin

Robak von Punin (*951 BF, 1,71 Schritt, weißes ungekämmtes Haar, Zottelbart, braune Augen, Brille, brillant, aber weltfremd) gehörte zu den ersten Gildenmagiern, denen eine Untersuchung des von Nahema überbrachten Sumuryl (siehe Seite 175) an der Drachenei-Akademie gestattet wurde. Er entdeckte, dass Nahemas Sphärenmanipulation eine Veränderung in der Matrix des Sumuryl bewirkt hatte. Seitdem verfolgt er die Hypothese, dass sich aus dem Verständnis dieser Veränderungen Rückschlüsse auf das Ritual schließen lassen könnten, das Nahema zu eben jener Manipulation befähigte.



† Rhayodan de Porcupino

Seit der Linderung seiner Schlafkrankheit forscht Rhayodan (*954 BF, 1,69 Schritt, graues langes Haar, Ziegenbart, braune Augen, südländischer Akzent, eitel) wieder mit altem Eifer. Dass sein alchimistisch begabter Assistent †*Belio Nuration* (*1021 BF, 1,91 Schritt, schwarzes Haar, blaue Augen, unscheinbares Äußeres) der Meisterschüler von



✚ **Ruvana Menriseth**, der ehemaligen Spektabilität der Vorhalle des Sieges zu Mendena, ist, ahnt Rhayodan nicht. Besagte Ruvana hat sich als Tante des Assistenten in einer Pension in Kuslik einquartiert und täuscht eine schlechte Gesundheit vor, um die häufigen Treffen mit ihrem Schüler als Krankenbesuche zu kaschieren. Im Auftrag ihres neuen Herrn, dem Namenlosengeweihten ✚ **Farad el Haras** (siehe Seite 113), soll sie ein Schwarzes Auge sowie die Thesis zu dessen Erschaffung stehlen. Dafür benötigt sie einen wachen de Porcupino.

✚ **Sirdon Kosmaar**

Kosmaar (*972 BF, 1,84 Schritt, Bart und Haar lang und grau, braune Augen, kurzsichtig) hat sich angeblich nicht für die Wahl als Convocatus primus der Grauen Gilde aufstellen lassen, da es sich für einen frischgebackenen Magus nicht ziemt, nach dem höchsten Amt der Gilde zu streben. Tatsächlich erkannte er schlicht, dass seine gescheiterte Basiliusprüfung und sein juristischer Kunstgriff zur Wiedererlangung der Spektabilitätswürde seinen Kritikern und Gegnern in die Hände spielen würden. Seine Unterstützung hat sich Ashtarra Okharim durch Wissen erkaufte, auch wenn Sirdon sich das niemals eingestehen würde.



Geheimnisse weiterer Weißmagier

✚ **Nita von Adlern**, die Spektabilität des Anatomischen Instituts zu Vinsalt, zieht als eine von drei geheimen Leitern des DBA (Directorium für besondere Angelegenheiten), dem Geheimdienst des Horasreiches, die Fäden in der Organisation. Den Tarnnamen *Sumudan von Adyta* teilt sie sich mit den anderen beiden Leitern. Ihren Spektabilitätsposten nutzt sie, um Agenten auf magische Weise ein neues Äußeres zu geben, und schreckt auch vor magischer Folter in den Kellergewölben ihrer Akademie nicht zurück, wenn es dem Reich dient.

Geheimnisse weiterer Graumagier

✚ **Panuri Vennerim** fand leicht heraus, dass nur Kiamu Vennerim, die Spektabilität Belhankas, als ihr Vater in Frage kommt. Doch umso schwerer fällt es ihr, ihren ahnungslosen Vater anzusprechen. So kann man die von der Zivilisation überforderte Elementaristin bisweilen in Belhanka antreffen, wo sie heimlich Kiamu Vennerim beobachtet, außer Stande, sich ihm zu offenbaren.

✚ **Thespia Falconieri** stieß bei ihrer Beschäftigung mit dem Bosparanischen Reich und seinen Legionen auch auf die Gottheit Shinxir, die früher als Kriegsgott bedeutend war. Sie sympathisiert mit seinen Aspekten, ist aber keine Gläubige. Dennoch ist ihr Interesse geweckt. Ohne das Wissen ihrer Magisterkollegen trifft sie sich gelegentlich mit einem Historiker der Renascentia-Bewegung, bei dem es sich um ein Mitglied der *Myrmidonen*, einem horasischen Geheimbund aus Shinxirgläubigen, handelt und der versucht, Thespia allmählich für seinen Glauben zu gewinnen.

Geheimnisse weiterer Schwarzmagier

✚ **Ariana Melethaniem** wurde zur Bündnisträgerin eines vor Jahrtausenden geschlossenen Bundes zwischen den Hochelfen und dem Riesen Gorwindor (Neunfinger) zur Bekämpfung der Schwarzpelze. Die meisterliche Beherrscherin kollaborierte dennoch mit dem orkischen Hochschamanen ✚ **Aschepelz**, der ihr versprach, was sie am meisten begehrte: Macht und Wissen. Doch er betrog sie und zog sich damit ihren Hass zu.

Jüngst versagte Ariana ihrer Spektabilität ✚ **Oswyn Puschinske** den Dienst, als dieser nach Offenbarwerdung seiner Beherrschung Elcarne von Hohensteins die Zeuge gewordenen Graumagier Lowangens samt eines ganzen Stadtviertels vernichten wollte. Wegen dieser Entscheidung wird sie in einigen Jahren zur Spektabilität der Halle der Macht in Lowangen ernannt werden. •○.....

✚ **Sefira Alchadid** verdankt ihr hohes Alter dem Verhüllten Meister ✚ **Tubarek al'Kain** (*1944 v. BF, wirkt wie Fünzig, 1,81 Schritt, schwarzes Haar, eisblaue Augen, vollendeter Eiselementarist, gelangweilt von der Unsterblichkeit), der später als Magiermogul Tubalkain Asarbad folgte und heute in einer Villa in Selem lebt. Zwar schätzt Tubalkain Sefira als Gesprächspartnerin, die ein wenig Abwechslung in sein mehrtausendjähriges Leben bringt, doch erwartet er einen höheren Gegenwert für die Verlängerung ihres Lebens – was Sefira bereits zweimal in Anspruch genommen hat. Ihre gehäuften Reisen nach Nelkra dienen auch dazu, in den Ruinen des alten Fürstenpalastes nach Wissen und Artefakten zu suchen, die Tubalkain interessieren könnten. Auch an anderen Orten lässt Sefira Abenteurer nach nützlichen Tauschobjekten forschen.

✚ **Ugo von Uspiaunen** ist der neue *Sharuch*, das Oberhaupt, des Bundes der Schatten (siehe Seite 82), seitdem er im Auftrag Savertins und Atherions seinen Vorgänger durch ein AUGES DES LIMBUS „entsorgt“ hat. Bei den Untersuchungen an der Halle der Macht in Lowangen wird sich Ugo von Uspiaunen nicht nur aus Sorgfalt Zeit lassen, sondern auch, weil er die kommissarische Leitung der Akademie genießt. Bei seinen Recherchen ist er auf Briefwechsel zwischen den Spektabilitäten Puschinske und Elcarne gestoßen, die belegen, dass Elcarne Schuld am Ausbruch der Zorganpocken im Jahre 988 BF war. Ugo übergab die Briefe an Mayla Mondhaar und Salix Horrigan von der Akademie der Verformungen und versicherte sein Stillschweigen, um den Ruf des Erzmagiers nicht zu beschädigen. Natürlich ist er sich bewusst, dass er die beiden Magier damit in der Hand hat und setzt voraus, dass diese sich gegen eine Schließung der Halle der Macht im Stadtrat Lowangens und bei der Grauen Gilde einsetzen. Sicherheitshalber hat Ugo allerdings einen der Briefe behalten.

• Die Ereignisse um die Kabale Puschinskes sind im Aufins Abenteuer Lowanger Lügenmärchen aus dem Meisteret Schwarz Kunst & Limbusreisen zu erleben.



Geheimnisse weiterer gildenloser Magier

‡ **Balphemor von Punin** verlängert sein unheiliges Leben durch Seelenwanderungen. Er ging seinen Pakt mit Agrimoth bereits kurz nach der ersten Dämonenschlacht (siehe Seite 120) ein und ist mittlerweile im 4. Kreis der Verdammnis. Der Auftrag seines erzdämonischen Herrn lautet, das Herz des Kontinents nahe Gareth zu verderben, wozu er die Dämonenbrache über einen Zeitraum von 1.500 Jahren mit dem Kelch des Humus, einem der legendären *Sieben Magischen Kelche* (siehe Seite 120), nährete. Zwar wurden seine Pläne 1021 BF von den Gezeichneten vereitelt und Balphemor zur Flucht gezwungen, doch vergessen ist der Auftrag seines Herren nicht.

‡ **Farad el Haras** hat Reichtum und Einfluss als magischer Meisterdieb erlangt. Er ist ein hervorragender Illusionist und hat weitere Zauber gemeistert, die seiner Profession nützlich sind. Stets auf der Suche nach interessanten Objekten agiert er weit über den Süden Aventuriens hinaus. So kann es vorkommen, dass er auch Helden mit der Beschaffung von profanen oder magischen Artefakten oder Kunstwerken beauftragt. Seine manische Obsession hat ihn auch vor Kultobjekten des Namenlosen nicht haltmachen lassen und vor vielen Jahren in die Arme des Dreizehnten geführt. Mittlerweile ist er ein hochrangiger Geweihter des güldenen Gottes. In seinem Namen sucht er u. a. nach den *Goldenen Haaren des Namenlosen*.

‡ **Mharamûn sal Vadif** rettete das Leben des Sultanssohns nicht zufällig. Durch WOLFSTATZE in einen

Skorpion verwandelt, vergiftete der Magier selbst den Erben, um sich anschließend als Retter die Gunst des Sultans zu sichern. Mharamûn ist ein heimlicher Anhänger der urtulamidischen Gottheit Bylmaresh (siehe Seite 98). Durch alte Schriften inspiriert, geriet er auf seinen Abenteuerfahrten an einen Kult, der verschiedene vielbeinige Gottheiten im Horasreich anbetete. Vor der Zerschlagung des Kultes setzte sich Mharamûn jedoch wieder in die Wüste ab, denn er glaubt, dass Rastullah die wiedergekehrte Gottheit Bylmaresh ist und seine wahre Gestalt bald offenbaren wird. Mharamûn sehnt diesen Tag zwar herbei, doch fällt es ihm nicht schwer, geduldig wie ein Skorpion auf Zeichen seines Gottes zu warten.

‡ **Rafim Bey** ist nicht böse, ihm geht es hauptsächlich um den Erhalt seiner Macht und das Vermächtnis seiner Dynastie, was ihn von seinem Lehrmeister, dem Chimärologen ☼ *Abu Terfas* unterscheidet. Er verdient gut an den Erträgen seiner Ländereien, die auch einige chimärologische Nutzpflanzen beherbergen. Magische Dienste gewährt er daher nur, wenn sein Interesse geweckt wurde oder um einen Schüler zu prüfen. Als Gildenloser und unumschränkter Herrscher Naggilahs schert er sich nicht um den Codex Albyricus, der nur zwei Schüler zur gleichen Zeit erlaubt.

Generische Meisterfiguren

An dieser Stelle stellen wir dir vier unterschiedliche Meisterpersonen aus der Welt der Gildenmagier vor, auf die du als Zufallsbegegnung oder nach Bedarf zurückgreifen kannst. Der Erfahrungsgrad der Meisterpersonen liegt bei *Erfahren*. Wie bei allen Kulturschaffenden erhalten die vorgestellten Figuren die Erfahrungsgradaufsätze *Kompetent* und *Meisterlich*. Diese Werte gelten dann anstelle der Werte, die unter *Erfahren* angegeben sind.

Eine Ausnahme stellt der Zauberschüler dar. Er ist noch so jung, dass hier die Erfahrungsgrade *Unerfahren*, *Durchschnittlich* und *Erfahren* angewandt wurden.

Konservative Weißmagierin

Den Akademien der Weißen Gilde entstammen Magier, die sich meist für einen vorsichtigen, zurückhaltenden Einsatz der Astralkräfte stark machen und auf die Einhaltung geltenden Rechts durch alle Gildenmagier pochen. Schwarzmagiern und Angehörigen anderer Traditionen gegenüber sind sie meist äußerst kritisch eingestellt. Veränderungen und Innovationen betrachten sie mit Argwohn. Als entschlossene Kämpfer wider alle bösen Mächte sind sie respektiert und gefürchtet. Den Helden können sie als Auftraggeber oder Unterstützer im Kampf gegen finstere Magie begegnen wie auch als Antagonisten, die die Aktivitäten der Heldengruppe sehr genau unter die Lupe nehmen.

Progressiver Schwarzmagier

Der klassische Schwarzmagier mag kein Schurke sein, sondern nur ein Zauberer, der sich bei seiner Forschung nicht einschränken will, doch hin und wieder gibt es in der Schwarzen Gilde auch Ausnahmen. Ein schwarzmagischer Forscher mit zweifelhaftem Ruf und noch zweifelhafteren Methoden kann als Gegner, wie auch als Auftraggeber einer Heldengruppe fungieren. Er kennt sich zumeist in der Nekromantie und der Dämonenbeschwörung aus, aber auch Kampfzauberei zum eigenen Schutz ist ihm nicht fremd.



Konservative Weißmagierin (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 14/14/14 KL 14/14/14 IN 13/13/13 CH 12/12/12
FF 11/11/11 GE 14/15/16 KO 12/12/13 KK 10/10/10
LeP 29/30/32 AsP 34/38/42 KaP - INI 13/13/14+1W6
AW 6/6/6 SK 2/2/2 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 10/11/12 PA 6/7/7 TP 1W6/1W6/1W6
RW kurz

Dolch: AT 10/11/12 PA 6/7/7 TP 1W6+1/1W6+1/1W6+1
RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 9/10/11 PA 8/9/9
TP 1W6+2/1W6+2/1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0 / *meisterlich*: 2/0 (Stoffrüstung) (Modifikato-
ren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind: Zauberer
/ Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte
Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Gildenrecht, Tradition
(Gildenmagier), Bindung des Stabes, Ewige Flamme,
Flammenschwert, Kraftfokus, Seil des Adepten / *meisterlich*: zusätzlich Belastungsgewöhnung I

Talente Einschüchtern 3/6/9, Etikette 8/10/12, Körperbeherrschung 2/4/6, Kraftakt 2/4/6, Magiekunde 8/10/12, Malen & Zeichnen 3/4/5, Menschenkenntnis 5/7/9, Rechtskunde 10/12/14, Selbstbeherrschung 8/10/12, Sinnesschärfe 5/7/9, Sphärenkunde 5/7/9, Sternkunde 4/6/8, Überreden 5/7/9, Verbergen 3/5/7, Willenskraft 7/9/11

Zauber: individuell, z. B.: Glücksgriff, Signatur, Zauberfeder; Analys Arkanstruktur 7/9/11, Blick in die Gedanken 7/10/13, Custodisigil 6/8/10, Einflussbann 6/8/10, Gardianum 7/9/11, Ignifaxius 8/10/12, Odem Arcanum 8/10/12, Penetrizzel 6/8/10, Psychostabilis 6/8/10, Respondami 6/8/10, Xenographus 7/10/13

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Progressiver (erfahren / meisterlich) Schwarzmagier kompetent /

MU 14/15/16 KL 14/14/14

IN 13/13/13 CH 14/14/15

FF 11/11/11 GE 12/12/12

KO 12/12/12 KK 10/10/10

LeP 29/30/31 AsP 34/36/40 KaP -
INI 13/14/14+1W6

AW 6/6/6 SK 2/2/2 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 10/11/12 PA 5/6/6 TP 1W6/1W6/1W6
RW kurz

Dolch: AT 10/11/12 PA 5/6/6 TP 1W6+1/1W6+1/1W6+1
RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 9/10/11 PA 7/8/8
TP 1W6+2/1W6+2/1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind: Zauberer / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Astralraub, Bindung des Stabes, Energiestrahle, Machtvoller Energiestrahle

Talente Einschüchtern 6/9/12, Körperbeherrschung 2/4/6, Kraftakt 0/2/4, Magiekunde 8/10/12, Malen & Zeichnen 4/6/8, Menschenkenntnis 5/7/9, Selbstbeherrschung 6/7/8, Sinnesschärfe 5/7/9, Sphärenkunde 8/11/14, Sternkunde 8/11/14, Überreden 5/7/9, Verbergen 3/5/7, Willenskraft 9/11/13

Zauber: individuell, z. B.: Dämonling, Schnipsen, Unheimliches Lachen; Analys Arkanstruktur 7/9/11, Gardianum 7/9/11, Ignifaxius 5/7/9, Invocatio Minima 10/11/12, Invocatio Minor 6/10/14, Odem Arcanum 8/10/12, Imperavi 7/9/11, Schwarzer Schrecken 6/9/12, Skelettarius 4/7/10, Transversalis 4/8/12

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Libérale Graumagierin

Das Sinnbild der Graumagierin ist sicherlich die weltabgewandte Forscherin in ihrem Elfenbeinturm – und das nicht ohne Grund. Einige Mitglieder der Grauen Gilde gehen fast ungestört ihren magischen Forschungen nach und verbringen mehr Zeit in staubigen Bibliotheken und mit Büchern als bei geselligem Zusammensein. Den freigeistigeren unter ihnen ist fast alles egal – Hauptsache, sie können in Ruhe ihren Experimenten und Untersuchungen nachgehen. Die gräumagische Forscherin eignet sich als versponnene Auftraggeberin, wie auch als Schurkin, die zwar niemanden schaden will, aber es aufgrund ihrer Forschungen in Kauf nimmt.



Libérale Graumagierin (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 14/14/14 KL 14/15/16

IN 12/12/13 CH 12/12/12

FF 13/13/13 GE 12/12/12

KO 12/12/12 KK 10/10/10

LeP 29/30/31 AsP 34/38/42

KaP – INI 13/13/14+1W6

AW 6/6/6 SK 2/2/2 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 10/11/12 PA 5/6/6 TP 1W6/1W6/1W6
RW kurz

Dolch: AT 10/11/12 PA 5/6/6 TP 1W6+1/1W6+1/1W6+1
RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 9/10/11 PA 7/8/8
TP 1W6+2/1W6+2/1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind: Zauberer / Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Stab-Apport

Talente Einschüchtern 0/2/4, Geographie 8/10/12, Geschichtswissen 10/12/14, Götter & Kulte 7/9/11, Körperbeherrschung 0/1/2, Kraftakt 1/3/5, Magiekunde 10/14/16, Malen & Zeichnen 3/4/5, Menschenkenntnis 1/3/5, Sagen & Legenden 7/9/11, Selbstbeherrschung 2/4/6, Sinnesschärfe 5/7/9, Sphärenkunde 6/9/12, Sternkunde 4/6/8, Überreden 1/3/5, Verbergen 1/3/5, Willenskraft 5/7/9

Zauber: individuell, z. B.: Handwärmer, Signatur, Zauberfeder; Analys Arkanstruktur 7/9/11, Arcanovi 7/10/13, Gardianum 7/9/11, Ignifaxius 5/7/9, Manifesto 4/7/11, Oculus Astralis 8/10/12, Odem Arcanum 8/10/12, Pentagramma 6/8/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Zauberschüler

Die Lehrlinge einer Magierakademie oder eines privaten Lehrmeisters durchleben in den Jahren ihrer Ausbildung eine große Veränderung. Von unerfahrenen Kindern werden sie zu Jungmagiern, die die Adeptenwürde anstreben und sie nach bestandener Prüfung auch erhalten. Helden werden in erster Linie Magierschüler an einer Akademie oder deren Umfeld sowie bei einem privaten Lehrmeister antreffen können.



Zauberschüler (unerfahren / durchschnittlich / erfahren)

MU 10/12/14 KL 12/13/14

IN 12/13/14 CH 12/13/14

FF 10/11/12 GE 11/11/11

KO 11/11/11 KK 9/10/10

LeP 27/27/27 AsP 20/20/34

KaP - INI 11/12/13+1W6

AW 6/6/6 SK 1/2/2 ZK 0/0/0 GS 8

Waffenlos: AT 9/11/13 PA 5/6/7 TP 1W6/1W6/1W6
RW kurz

Dolch: AT 6*/7*/12 PA 4*/4*/6 TP -*/-*/1W6+1
RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 5*/6*/12 PA 6*/6*/8
TP 1W6+2*/1W6+2*/1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind: Zauberer (der unerfahrene und durchschnittliche Magierschüler ist in der Regel noch nicht im Besitz der SF Tradition (Gildenmagier)) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: - / - / Tradition (Gildenmagier), Bindung des Stabes

Talente Einschüchtern 0/2/4, Körperbeherrschung 0/1/2, Kraftakt 0/1/2, Magiekunde 3/5/7, Malen & Zeichnen 3/4/5, Menschenkenntnis 3/4/5, Selbstbeherrschung 0/1/2, Sinnesschärfe 1/2/3, Sphärenkunde 1/3/5, Sternkunde 1/3/5, Überreden 1/2/3, Verbergen 1/2/3, Willenskraft 1/2/3

Zauber: individuell, z. B.: Signatur, Gelöscht, Geräuschschutz, Schönschrift, Zauberfeder; Analys Arkanstruktur -/4/6, Blitz dich find -/3/5, Gardianum -/2/6, Odem Arcanum -/5/8, Penetrizzel -/5/6, Oculus Illusionis -/4/6, Visibili (Elfen) -/3/5 (beim unerfahrenen Magierschüler gibt es noch zu wenig Ausbildung, als dass er Zauber kontrolliert wirkt; bei Bedarf kann er sie mit einem FW von 1W3 einsetzen)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Die jüngeren Magierschüler tragen üblicherweise keine Waffen. Falls du AT- und PA-Werte benötigst, kannst du von einem Kampftechnikwert von 6 ausgehen.

Abenteuer zum Thema

Im Folgenden haben wir dir als Spielleiterin einige Abenteuerszenarien zum Thema Gildenmagier zusammengestellt.

Der Streit um die Rohalsfeder

Als es im garetischen Städtchen Weyring zur Versteigerung der Hinterlassenschaften eines erbenlosen Anwohners kommt, taucht auf der Auktion eine Schreibfeder auf, die einem der Vorfahren des Verstorbenen angeblich von Rohal persönlich vermacht wurde. Das ruft sowohl die *Rohalswächter* (siehe Seite 88) aus Wagenhalt als auch die *Grauen Stäbe* (siehe Seite 83) aus Gareth auf den Plan, die beide Anspruch auf das Relikt erheben und mit ihrem Streit die Auktion ins Stocken bringen. Die Helden wollen schlichten, doch beide Organisationen versuchen, sie auf ihre Seite zu ziehen. Schließlich können nur historische Nachforschungen die Wahrheit ans Licht bringen: War der Vorfahre ein Anhänger *Onthos* oder *Leibolds*, der Gründer der beiden Orden? Natürlich will auch die Stadt Weyring bei diesem Vorfall nicht mit leeren Händen das Feld räumen.

Tausend Taler und ein Teppich

Des Nachts werden die in einer tulamidischen Karawanserei schlafenden Helden von einem ungewöhnlichen Gast geweckt: Ein junger Eleve, der auf dem fliegenden Teppich seiner Meisterin durch das Fenster donnert, sucht im Zimmer der Helden Zuflucht. Als er in den Raum kracht, verteilt sich der Inhalt eines von ihm getragenen Sacks über den Boden: Münzen im Wert von mehr als 1.000 Silbertalern! Kurz darauf stürmen die Wachen des örtlichen Potentaten die Karawanserei und versuchen, die Helden und den Eleven zu verhaften. Der Eleve fleht die Helden um Hilfe an, stahl er das Geld doch nur, um seine zu Unrecht im Kerker eines benachbarten Potentaten schmorende Lehrmeisterin freizukaufen. Werden die Helden dem treuen Eleven helfen, die Magierin zu befreien?

Krawall in Kuslik

In der Halle der Metamorphosen zu Kuslik spukt es neuerdings. Immer wieder erlöschen Kerzenlichter unter geisterhaften Luftzügen, Pergamente werden von Tischen gewischt und Scholaren werden auf den Gängen von schlurfenden Schritten und irrem Kichern verfolgt. Kurz zuvor verschwand einer der Magister spurlos aus seinem Arbeitszimmer. Schnell geht das Gerücht um, der steinalte Magus sei von den sagemumwobenen *Menacoriten* (siehe Seite 179) geholt worden. Tatsächlich leidet der alte Magier, ein Meister des VISIBILI, lediglich unter enormer Langeweile und beschloss, seinen Lebensabend damit zu verbringen, seinen Schabernack mit Schülern und Kollegen zugleich zu treiben. Mit Witz, Mühe und Not können die Helden diesen komischen Vorfall aufklären und den ebenso unwirsch-

wie unsichtbaren und vor allem äußerst nackten Greis davon abhalten, noch mehr Unfug zu treiben.

Die Loge der Erkenntnis

Nachdem die Heldenmagier an einer Akademie der Bruderschaft der Wissenden einen guten Eindruck hinterlassen haben, freunden sie sich mit einigen ebenso eloquenten wie sympathischen Magiern der Akademie an. Nach kurzer Zeit werden sie bereits von diesen zur Aufnahme in deren *Loge der Erkenntnis* eingeladen, eines exklusiven Magier-Zirkels, der sich unter dem aufregenden Mantel der Geheimhaltung trifft und magisches Wissen untereinander austauscht. Als die Helden eines Nachts dem Treffen der Loge beiwohnen, wird ihnen klar, dass dies nicht nur eine Gruppierung wissensdurstiger Zauberer ist, sondern vielmehr ein Kult, der eine alte, obskure Gottheit (wie etwa *Ojo'Sombri*, siehe Seite 98) anbetet. Fast zu spät bemerken die Helden, dass sie sich inmitten eines Opferrituals wiederfinden – und sie sollen die Opfer sein!

Ein Dämon auf Abwegen

Beiläufig spricht ein junger Mann die Heldenmagier in einer Taverne an: „Sagt mal, ihr seid doch Magier ...“ Er berichtet vom Tod seines Großvaters, der selbst geldloser Magier war. Als der Enkel den Turm des Großvaters entrümpelte, verkaufte er nahezu alles, was er dort vorfand. Unter anderem beschreibt er den Helden eine mit diversen Bannglyphen versehene Urne. Die Helden vermuten: Es handelt sich dabei um ein Rohalsgefäß (siehe Seite 174)! Der Enkel kann den Helden zwar beschreiben, an welchen Krämer er die Urne verkauft hatte, dieser hat sie jedoch selbst bereits zu Silber gemacht. Die Helden müssen hektisch der Spur der Käufer und Verkäufer folgen, bevor der schlimmste Fall eintritt – immerhin beinhalten die Gefäße des Rohal mächtige Dämonen, deren Entfesselung großes Unheil über unzählige Unschuldige bringen würde. Möglicherweise landet das Rohalsgefäß schließlich in den Händen eines Bösewichts oder, was möglicherweise noch schlimmer wäre, in denen eines unvorsichtigen Ahnungslosen.

Das Mädchen und der Magier

Als sich die magische Begabung der Tochter eines konservativen und praiosgläubigen Ritters im Auraether Umland bei Wehrheim zeigt, reagiert dieser rigoros. Mit den Worten: „Dann ist sie nicht von meinem Fleisch und Blut!“, lässt er den Orden vom Bannstrahl Praios' herbeirufen, um das Kind auszubrennen. Tatsächlich steckt jedoch mehr dahinter als der bloße Glaube an den Götterfürsten: Nachdem die Tochter des Ritters sein einziges Kind ist und demnach auch seine alleinige Erbin, könnte sie als Magierin nach dem geltendem Recht des *Garether Pamphlets* (siehe Seite 64) ihr Erbe nicht antreten. Nur durch eine Ausbrennung des Kindes und die Beraubung ihrer magischen Fähigkeiten könnte die Dynastie des

Ritters noch gerettet werden. Üblicherweise beschäftigen sich die Ritter vom Orden vom Bannstrahl Praios' entgegen vielen Gerüchten nicht mit derartigen Angelegenheiten, sondern sind auf der Jagd nach willfähigen Hexen und dunklen Zauberkünstlern, die die einfache Bevölkerung terrorisieren. Jedoch hat der Vater Verbindungen zu einem der Ritterbrüder des Ordens, der einst unter dem gleichen Schwertvater seine Knappschaft leistete, jetzt aber dem Götterfürsten als Bannstrahler dient und nicht abgeneigt ist, einem alten Freund einen großen Gefallen zu tun. Wie die Zwölfe es wollen, erfährt ein Weißmagier der *Mephaliten* (siehe Seite 85) vom Schicksal des Mädchens und reist zum Rittergut, um den Vater davon zu überzeugen, das Kind in die Obhut der Gilde zu geben. Der Ritter setzt den Magus ohne Umschweife vor die Tür. Nun benötigt der Mephalit die Hilfe und Überzeugungskraft der Helden – und die Zeit drängt, denn der Bannstrahler naht.

Aus dem rechten Holz geschnitzt

Einem kurz vor seiner Examiniatio stehenden Studiosus sind Gerüchte über einen beseelten Baum zu Ohren gekommen. Sucht man diesen alleine auf – und nur dann –, gewährt er dem Bittsteller einen Ast, aus dem sich ein Magierstab herstellen lässt. Dieser soll besonders gut astrale Energien aufnehmen. Der junge Mann beschließt also, alleine den Standort des Baumes zu suchen und sich das Holz für seinen zukünftigen Magierstab zu besorgen. Seine wohlhabenden Eltern halten das jedoch für zu gefährlich und heuern die Helden an, ihrem Sohn unbemerkt den Weg zu ebnen und ihn vor Gefahren zu schützen. Nach getaner Arbeit muss zudem noch ein mit dem Baum befreundeter Waldschrat (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 166) davon überzeugt werden, dass der Jüngling nichts von der Hilfe wusste und es wert sei, das Geschenk des Baumes zu erhalten. Möglicherweise können die Helden den Waldschrat erst überzeugen, nachdem sie ihm einen anderen Gefallen erwiesen haben. Der Ort der Handlung ist frei wählbar – ein Donnerbacher auf der Suche nach einem Mammutbaum, ein Brabaker auf der Suche nach einem Mohagoni, ein Kusliker auf der Suche nach einer Bosparanie, ein Neersander auf der Suche nach einem Walnussbaum ...

Dem Schwindler auf der Spur

An der Drachenei-Akademie zu Khunchom gehen Beschwerden ein, dass einer der Magister magische Artefakte im Umland verkaufe, die jedoch keinerlei Wirkung zeigten. Da der Name *Haschun al'Mhanach ibn Bastrabun* vor Ort unbekannt ist, wird klar, dass ein Betrüger den guten Ruf der Akademie nutzt und diesem gleichzeitig schadet. Die Helden sollen den Hochstapler finden und lebendig nach Khunchom bringen, damit man ihm dort öffentlich den Prozess machen kann. Die Suche führt zunächst zu einer Gauklersippe, die bis vor kurzem von dem Betrüger, einem Zorganer Magier und Mitglied der *Qabalya Feqzens Sterne* (siehe Seite 92),

begleitet wurde. Von den misstrauischen Gauklern können die Helden nach zähen Überzeugungsversuchen erfahren, dass der Betrüger tatsächlich zaubern kann und abseits von den Vorstellungen mit aranischem Dialekt gesprochen hat. Nach einem Streit hat er die Sippe verlassen – samt einiger Wertgegenstände. Zwei Gaukler haben sich bereits auf die Suche nach dem Dieb begeben. Als die Helden den Qabalyamagier endlich auf einem Basar finden und stellen, fliegen plötzlich Wurfmesser und ein muskelbepackter Hüne – einer der beiden Gaukler, der den Dieb ebenfalls stellen will – stürzt auf sie zu. Den entstehenden Tumult nutzt der Gesuchte, um in der Menge unterzutauchen. Die weiteren Ermittlungen werden dadurch erschwert, dass scheinbar Straftaten durch einen der Helden begangen wurden – verantwortlich dafür ist jedoch der Magier, der sich mittels des Zaubers IMPERSONA als einer der Helden ausgibt. Werden die Helden ihre Unschuld beweisen und den Betrüger fangen können?

Ultima Ratio

Die Helden werden von einer Adligen angeheuert, einen Mordfall zu untersuchen. Der eigene Bruder soll den Vater, einen Junker, getötet haben, um das Junkergut zu erben. Zwar sind Vater wie Sohn für ihren Jähzorn bekannt, doch die Tat erfolgte vor Zeugen und scheinbar ohne ersichtlichen Grund. Die Auftraggeberin vermutet, dass finstere Zauberei ihren Bruder in den Bann geschlagen haben müsse und die weitgereisten Helden seien sicherlich die richtigen, die praiosgefällige Wahrheit ans Licht zu bringen. Im Laufe der Ermittlungen stellt sich heraus, dass Vater wie Sohn als echte Menschenchinder die auf ihrem Landbesitz lebenden Bauern ausgebeutet und drangsaliert haben – während die Tochter und Auftraggeberin der Helden die Besonnenheit ihrer verstorbenen Mutter geerbt hat. Zudem wird klar, dass die beiden Männer in Fehde mit einem benachbarten Junker lagen und den Streit alsbald mit dem Schwert in der Hand ausfechten und dafür junge, kräftige Bauersleute' in den Kampf schicken wollten. Die eigentliche Spur führt zu der Magierin ♀ *Veleria* (1,69 Schritt, blonde Locken, grüne Augen, pausbäckig, kompetente Beherrschungsmagierin, liebt eine gute Partie Garadan, hasst Kleingeistigkeit), einem Mitglied des *Kabinetts der Herrschaft* (siehe Seite 84). Sie forscht in einem nahen Turm, ist aber häufiger im Dorf zu Gast und wurde am Tag der Tat nahe des Guts des Opfers gesehen. Die Helden können herausfinden, dass Veleria mittels IMPERAVI den Sohn zum Mord am Vater gezwungen hat. Ihre Gründe waren, dass die Tochter eine deutlich bessere Herrscherin abgäbe, und man so größeres Leid verhindern konnte. Es sei nur logisch gewesen, die Tochter an des Vaters und Sohnes statt herrschen zu lassen. Werden die Helden die Magierin zur Rechenschaft ziehen und den Mordfall aufklären, auch wenn dann der blutrünstige Sohn statt der milden Tochter das Junkergut erbt?



ROHALS ERBEN – AVENTURISCHE GILDENMAGIE

Magie ist gleichzeitig allgegenwärtig und ein rares Gut in Aventurien. Nur wenigen magiebegabten Kindern wird das Privileg zuteil, die arkanen Künste an einer Akademie zu studieren. Wer seine Abschlussprüfung besteht und fortan als Repräsentant einer der drei Magiergilden z. B. als Leibmagier, Forscher oder Abenteurer durch Aventurien stolzieren darf, wird nicht selten auch Teil der einflussreichsten Kreise des Kontinents. Ob als mächtige Kämpfer, zwielichtige Antagonisten oder kauzige Auftraggeber – Magier spielen in zahlreichen Abenteuern eine tragende Rolle.

Diese Spielhilfe beschäftigt sich mit der Welt der Gildenmagier in all ihren Facetten: dem Werdegang der Zauberschüler, dem Akademiealltag der Lehrer und Scholaren, der Organisation der Gilden, hohen Würden, magischer Forschung und alten Orden. In **Rohals Erben** findest du gebündelt alles, was du für spannende Abenteuer und stimmungsvolle Heldenhintergründe in der Welt der Gildenmagier benötigst.

Weiterhin sind enthalten:

- ausführliche Informationen zur Hierarchie innerhalb der Gilden, Ämtern und akademischen Graden
- Informationen zu Religion und Welt-sicht der Gildenmagier
- Beschreibungen wichtiger NSC aus der Welt der Gildenmagier
- ein Überblick über die Geschichte der Gildenmagie
- 9 magische Professionen für Gildenmagier, darunter die Dämonenjägerin, der Leibmagier und die Ghulforscherin
- Inspiration zur Ausgestaltung einer gildenmagischen Themengruppe
- exemplarische, spielfertige Schauplätze für Abenteuer wie ein beliebig verortbarer Magierturm oder das Institut der Arkanen Analysen in Kuslik
- Meisterinformationen zu Geheimnissen der Gildenmagie, etwa zur Basiliusprüfung, die darüber entscheidet, wer in die Reihen der Erzmagier aufgenommen wird, oder zum geheimnisvollen Orden der Menacoriten, der über den Limbus wachen soll



www.ulisses-spiele.de

US25290PDF

**EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN**