

HALLEN ARKADIER MACHT

DIE MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS, BAND I

AVENTURISCHE MAGIERAKADEMIEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

HALLEN ARKANER MACHT



VLISSES SPIELE





AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

ULI LINDNER, THOMAS RÖMER

COVERBILD

JON HODGSON

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

PRODUKTION

MARJO TRUANT

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSA, CARYAD, TRISTAN

DEPECKE, JENS HAUPT, HORUS,

ALEXANDER JUNG, INA KRAMER,

DOP OLIVER-MATTHIES, MELANIE MAIER,

SUSI MICHELS, KLAUS SCHERWINSKI,

MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ, CHRISTIAN TURK,

SABINE WEISS

KARTEN

ELKE BRANDT, MARKUS HOLZUM, MAIK SCHMIDT,

ANDREE SCHNEIDER

AKADEMIESIEGEL

TOBIAS P. ESER, CHRISTIAN FISCHER, TIM HÖPKER,

PIPA JAESCHKE, KATHRIN LEMBCKE, KATHRIN LUDWIG,

ANDRÉ MOERSCH, FABIAN WITTENBORG

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

ISBN 978-3-86889-654-1



HALLEN ARKANER MACHT

DIE MAGIERAKADEMIEN ADVENTURIERS, BAND I

REDAKTION: ULI LINDNER

Mit Texten von MUPA BERING, MATTHIAS FREUND,
CHRIS GOSSE, FRANZ JANSON, LENA KALVNER, HEIKE KAMARIS,
ULI LINDNER, ELIAS MOUSSA, JÖRG RADDATZ, LARS REIßIG,
THOMAS RÖMER, ANTON WESTE

Mit Dank für Kritik und Anregungen an FRANK WILCO BARTELS,
GERO EBLING, TOBIAS P. ESER, ANDREE HACHMANN, TILMAN HAKENBERG,
CARSTEN-DIRK JOST, MATTHIAS KLANN, STEFAN KÜPPERS, SAMI LIMAM,
ROBERT LÜDDECKE, KATHRIN LUDWIG, MICHAEL MASBERG, JAN RODEWALD,
MARTIN SCHMIDT, MICHELLE SCHWEFEL, TAHIR SHAIKH, ALEX SPOHR,
TORBEN STRETZ, MARK WACHHOLZ SOWIE DAS AKADEMIESIEGELPROJEKT
UND DAS TEAM VON DERE GLOBUS

EINE DSA-SPIELHILFE





İNHALT

Vorwort	5
Von den Gemeinsamkeiten aventurischer Magierakademien	6
Die Akademie als Institution	6
Die Akademie als Örtlichkeit	12
Die Akademie als Lebens-, Lehr- und Ausbildungsraum	22
Die Akademie als Dienstleister	41
Die Akademie als Abenteuerschauplatz	45
Die aventurischen Magierakademien	53
Die Akademie der Geistreisen zu Belhanka	54
Die Dunkle Halle der Geister zu Brabak	64
Das Seminar der natürlichen Heilung und elfischen Verständigung zu Donnerbach	75
Die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar	85
Die Halle des Quecksilbers zu Festum	97
Die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth	108
Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth	120
Die Halle der Metamorphosen zu Kuslik	132
Die Akademie der Verformungen zu Lowangen	142
Die Akademie des Magischen Wissens zu Methumis	154
Die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	166
Die Schule der Austreibung zu Perricum	178
Das Störrebrandt-Kolleg zu Riva	189
Die Schule der Hellsicht zu Thorwal	199
Die Schule des seienden Scheins zu Zorgan	211
Glossar	222





VORWORT

Zauberei, uralte Relikte und große Geheimnisse – das ist wohl, woran die meisten Spieler bei Magierakademien denken. Und das ist es auch, was Magierakademien zu interessanten und spannenden Abenteuerschauplätzen macht. Darüber hinaus ist 'Magier' eine der beliebtesten Profession innerhalb der Welt des Schwarzen Auges, und kaum eine Heldengruppe kommt ohne ihn aus. Doch wenn man die bisherigen Beschreibungen der Magierakademien in den Publikationen der vierten Edition (und auch vorheriger) betrachtet, dann fällt rasch auf, dass diese bestenfalls an der Oberfläche kratzen. Für ein Abenteuer an einer Akademie sind die Informationen hingegen sehr dürftig und auch der Hintergrund der eigenen Spielfigur beschränkt sich meist darauf, dass man halt an der Akademie war und welche Modifikatoren man dadurch erworben hat.

Mit **Hallen arkaner Macht** ändert sich dies nun, denn die oberste Prämisse dieser Spielhilfe ist es, Magierakademien als spannende und abwechslungsreiche Spielorte aufzubauen, an denen man gerne Abenteuer erleben möchte. Daneben soll auch der Hintergrund der Spieler-Magier bereichert werden, ohne sich dabei zu sehr in Detailfragen zu verlieren. Dabei wird in diesem Band nur eine Hälfte der aventurischen Akademien beschrieben. Wenn Sie ihre Lieblingsakademie vermissen, dann dürfen Sie sich aber schon jetzt auf den Folgeband **Horte magischen Wissens** freuen, der für 2011 geplant ist.

Da bisher das Leben an Magierakademien kaum näher beschrieben wurde, geht dieses Buch in einem ersten Teil zunächst auf allgemeine Fragen zu aventurischen Zauberschulen ein. Die einzelnen Abschnitte gliedern sich dabei in mehrere Sinnabschnitte: Bei der **Akademie als Institution** werden das Verhältnis zu den Gilden und den die Akademien beherbergenden Städten, die Finanzierung, die magische Forschung und gildenmagische Ehrungen näher beleuchtet. Wenn die **Akademie als Örtlichkeit** betrachtet wird, geht es um Architektur, Räumlichkeiten, Kraftlinien, aber auch um Heimsuchungen, die Bibliothek und den geheimnisumwitterten 'Giftschrank'. Die **Akademie als Lebens-, Lehr- und Ausbildungsraum** befasst sich mit dem Alltag der Magier, der Magie im Alltag, sowie den Bewohnern der Akademie und ihren Ämtern und Funktionen. Auch das eigentliche Lernen mitsamt den vielen Prüfungen und auch dem Zweistudium kommt natürlich hier nicht zu kurz. Die **Akademie als Dienstleister** hat in vielen Abenteuern eine hohe Relevanz, so dass sich in diesem Abschnitt darauf konzentriert wird, was man an Akademien für Leistungen erhalten kann und wie teuer der Spaß überhaupt wird. Die **Akademie als Abenteuerschauplatz** schließlich beschäftigt sich mit allgemeinen Besonderheiten des Spielraums Magierakademie, bevor hier zwei allgemein verwendbare Szenarien vorgestellt werden.

Nach diesem allgemeinen Teil beginnen aber auch schon die **Beschreibungen der einzelnen Magierakademien**, die alleamt dem gleichen Aufbau folgen. Dieser wird natürlich einleitend ausführlich dargelegt und erläutert. Jede Akademie verfügt über einen Bodenplan, anhand dessen der Rundgang durch die Akademie beschrieben wird. Darüber hinaus finden sich natürlich auch alle nötigen Informationen für ein Abenteuer an der Akademie wie Meisterpersonen, Besonderheiten

des Lebens und der Ausbildung an der Akademien, Inhalt von Bibliothek und Giftschrank, verfügbare Dienstleistungen und natürlich Geheimnisse jedweder Natur. Sollten Sie derweil bei den Beschreibungen der Akademien von den vielen Fachtermini der Magierschaft erschlagen werden, dann schauen Sie einfach im **Glossar** nach, dort finden Sie alle Begriffe entsprechend erklärt.

Ich hoffe, dass der vorliegende Band nicht einfach nur den aventurischen Hintergrund erweitert, sondern als Grundlage für viele Abenteuer in den heimischen Spielrunden dient. Die Akademien hätten es in jedem Fall verdient und Sie könnten noch manch magischen Abend mit dem Inhalt dieses Bandes erleben. In diesem Sinne: BANNBALADIN!

Köln, im Juni 2010

Uli Lindner

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

SRD Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

WdH Wege der Helden

WdZ Wege der Zauberei





VON DEN GEMEINSAMKEITEN AVENTURISCHER MAGIERAKADEMIEN

Jede einzelne Magierakademie
Aventuriens ist einzigartig in

ihrer Philosophie, Lehre und Erscheinung. Dennoch gibt es natürlich manches, in dem sich auch auf den ersten Blick so unterschiedliche Schulen wie Olport und Khunchom ähneln. Das folgende Kapitel gibt einen groben Überblick über allgemein gültige Strukturen, die man an allen oder zumindest den meisten Schulen antreffen kann. Dazu gehören neben zentral von den Gilden oder auch durch Tradition geregelten Fragen wie der Einteilung der Schülerschaft, den Ämtern des Akademiersonals oder der Abschlussprüfung auch solche Bereiche, die sich einfach schon daher fundamental ähneln,

dass jede Akademie sich damit herumschlagen muss (beispielsweise die Finanzierung) oder danach strebt (etwa die Forschung).

Dennoch gilt zu beachten, dass nicht alle Angaben in den folgenden Texten ausnahmslos auf jede Akademie zutreffen. In entsprechenden Fällen sind Aussagen bewusst relativiert, indem etwa von "fast allen" statt von "allen" Akademien gesprochen wird – die abweichenden Besonderheiten finden Sie in jedem Fall bei den Beschreibungen der einzelnen Akademien, die sich an dieses Kapitel anschließen.

DIE AKADEMIE ALS INSTITUTION

Vor die Lehre haben die Götter so manche Verwaltungsaufgabe gestellt, und so verwundert es nicht, dass Akademien als komplexe Gebilde wahrgenommen werden müssen, die in übergeordnete Strukturen und Beziehungsgeflechte eingebunden sind. Sie bilden nicht nur den Kern der Magiergilden, sondern haben auch manche Wechselbeziehung mit dem Umfeld, in dem sie stehen.

DIE AKADEMIE IM KONTEXT DER GILDEN

Die überwiegende Mehrheit der aventurischen Magier ist in einer der drei großen Magiergilden organisiert. Die Gilden besitzen Vertretungen, die räumlich und personell an die Akademien gebunden sind, wodurch die Akademien neben den Niederlassungen der magischen Orden die tragenden Säulen der Gildenorganisation bilden. Darüber hinaus sind die Akademien als Institution selbst einflussreiche Mitglieder der Gilden.

Da die Magiergilden kein Äquivalent zu den Zunft Häusern der Handwerker kennen, übernehmen die Akademien die entsprechenden Aufgaben: Hier finden Ehrungen und Feiern statt, der Nachwuchs wird ausgebildet und man findet Ansprechpartner, falls man sich mit einem Anliegen an die betreffende Gruppierung wenden will.

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser

Auch wenn die Spektabilität meist das wichtigste Bindeglied zur Gilde ist, gibt es an vielen Akademien noch einen Magister, der als *Legat* der Gilde den offiziellen Briefwechsel führt, Mitgliederlisten verwaltet und Mitgliederbeiträge einzieht.

Je nach Treue zu den Gildenvorschriften sind die Besuche des *Visitors* an den Akademien mehr oder weniger gefürchtet. Dieser – oft ein erfahrener *Magus* – wird vom Gildenrat temporär eingesetzt und kontrolliert in seinem Auftrag, ob die Regularien und Anweisungen der Gilde eingehalten und umgesetzt werden. Bei Zuwiderhandlung können schmerzhaft Bußgelder und je nach Gilde durchaus auch härtere Maßnahmen von Gildenseite ergriffen werden.

An Akademien mit großer Bedeutung für die Gildenverwaltung (Gareth (Schwert und Stab), Lowangen, früher Punin)

existiert gildenseitig eine ganz eigene Verwaltungs- und Befehlsstruktur, die in den meisten Fällen nicht mit den Hierarchien und Dienstwegen an der Akademie kongruent ist.

Verflechtungen und Kompetenzen

Weitere Verwirrung entsteht dadurch, dass es auch gemeinsame und verflochtene Kompetenzen von Akademie und Gilde gibt, die sich zudem noch je nach Gilde unterscheiden. Beispielsweise werden formale Regularien der Abschlussprüfung für alle Gilden vom *Codex Albyricus* vorgeschrieben, die Prüfungsinhalte sind jedoch Sache der einzelnen Gilde, während die genaue Ausgestaltung der Lehrpläne von den Akademien selbst bestimmt wird. Allerdings greifen bei letzterem gegebenenfalls wieder gildenseitige Verbote bei gefährlichem Wissen. Ähnlich kompliziert sieht es bei den Magusprüfungen – die Akademie nimmt die Prüfung im Auftrag der Gilde und unter genauen Vorgaben ab – und beim Zweitstudium aus.

DAS VERHÄLTNIß DER GILDEN ZU IHREN AKADEMIEN

Generell gestaltet sich das Verhältnis zwischen Akademie und Gilde in den drei Magiergilden höchst unterschiedlich.

Akademien im Bund des Weißen Pentagramms

Die Weiße Gilde ist dafür bekannt, sich buchstabengetreu an die Regularien des *Codex Albyricus* zu halten und eigene Gesetze hinzuzufügen, wenn den Gildenoberen die Regelungen des Codex zu liberal sind. Diese Regelungen sind für jede Akademie bindend. Die Strenge der *Visitatoren* der Weißen Gilde ist berüchtigt, und etwaige Verstöße werden im schlimmsten Fall durch die *Pfeile des Lichts* geahndet. Bereits bei der Anerkennung als Institution der Weißen Gilde muss die Akademie in einem unerbittlichen Genehmigungsverfahren dem *Collegium Canonicum* Rede und Antwort stehen.

Weitere Besonderheiten der Weißen Gilde:

Bei jeder Ernennung einer Spektabilität muss der Bewerber sich einem Prüfungsverfahren der Gilde stellen, bei dem er von mindestens drei anderen Spektabilitäten auf fachliche



und moralische Qualifikation geprüft wird. Selbst Berufungen zum *Magister ordinarius* müssen nach Übersendung eines Gutachtens von der Gilde abgesegnet werden.

☞ An jeder weißen Akademie müssen Räumlichkeiten zur unentgeltlichen Unterbringung reisender Gildenmitglieder zur Verfügung stehen, meist werden hierfür die gewöhnlichen Gästequartiere oder gar Schlafsäle der Scholaren genommen.

☞ Ebenso muss der Gilde an jeder Akademie eine eigene Kammer zu Verwaltungszwecken eingeräumt werden, falls eine hochgestellte Delegation hier Quartier nimmt. Häufig versieht hier sonst der *Legat* seine Aufgaben, sofern so eine Kammer nicht nur temporär und um Bedarfsfall eingerichtet wird.

☞ Der Lehrplan ist gildenseitig zu genehmigen und wird regelmäßig einer gründlichen Revision unterzogen. Die Grundausbildung in den ersten drei Lehrjahren ist schulübergreifend dadurch recht ähnlich, so dass ein leichter Wechsel der Akademie möglich ist, falls sich herausstellt, dass der Scholar für ein anderes Fachgebiet der Magie besser geeignet ist.

Akademien der Großen Grauen Gilde des Geistes

Die Graue Gilde sieht Unterschiede zwischen ihren verschiedenen Akademien eher als Bereicherung, denn als Makel. Die Spektabilitäten haben hier relativ freie Hand, ihrer Schule ein eigenes Profil zu verleihen und sich sowohl in Inhalten als auch Lernbedingungen von den anderen abzusetzen. So bilden die Akademien Begegnungstätten, an denen in der Theorie Magier unterschiedlicher Ausrichtung zusammenkommen und voneinander lernen sollen, auch wenn es in der Praxis eher ein völlig unabhängiges Nebeneinander ist. Um dennoch offiziell eine korrekte Gildenführung zu gewährleisten, wollen unzählige Sonderregelungen, Dispense und Ausnahmen penibel erfasst werden. Bei der Bearbeitung all dieser Anträge und Formulare ist es daher vor allem wichtig, dass auf dem Papier alles stimmt, auch wenn die Umsetzung vor Ort vom völlig überforderten *Visitator* nur höchst selten überprüft wird.

Weitere Besonderheiten der Grauen Gilde:

☞ Die Graue Gilde legt besonders viel Wert auf magische Forschung. Daher unterstützt sie recht freigiebig Forschungsunternehmungen und Expeditionen an einzelnen Akademien, auch wenn diese eher dubiosen Charakter haben.

☞ Der Mitgliedsbeitrag lässt sich in der Grauen Gilde auch in Form von kostenloser Arbeit in einer Akademie der Gilde entrichten. Daher gibt es an allen Akademien eine recht hohe Fluktuation an Gastdozenten, die für zwei Monate ihr Spezialgebiet lehren und sich dann wieder ihren eigenen Angelegenheiten widmen.

☞ Die Stärkung von Eigenverantwortung hat in der Grauen Gilde einen hohen Stellenwert, daher gibt es für die Scholaren der höheren Jahrgänge an den meisten Akademien viele Wahlmöglichkeiten, wie sie ihre Ausbildung gestalten. Häufig bezieht sich dies auf die Inhalte, an besonders freigeistigen Akademien können die Scholaren jedoch auch wählen, in welcher Form sie lernen wollen: in stiller Bibliotheksarbeit, als Assistent bei der Arbeit eines Magisters oder in 'klassischer' Form.

☞ Den Wissens- und Erfahrungsaustausch zwischen den grauen Akademien fördert die Gilde, indem sie allen Magistern nahe legt, einmal in fünf Jahren als Gastdozent an einer anderen Akademie zu lehren. Eigentlich ist dies eine verpflichtende

Auflage, doch – typisch für die Gilde – gibt es so viele Ausnahmeregelungen, dass nur die ohnehin daran Interessierten dieser Verpflichtung nachkommen.

Akademien der Bruderschaft der Wissenden

Die schwarze Gilde stellt bezüglich ihrer Akademien in mancher Hinsicht einen Ausnahmefall dar. Mit nur fünf schwarzen Akademien gehören nur recht wenige Magierschulen der *Bruderschaft der Wissenden* an. Mitglieder rekrutieren sich im Vergleich zu den anderen Gilden überdurchschnittlich oft aus den Abgängern privater Lehrmeister, so dass die Akademien häufig mehr Prüfungen von auswärtig ausgebildeten Adepten abnehmen als von eigenen Scholaren. Die Akademien selbst unterscheiden sich sehr stark, da in der Schwarzen Gilde die Person der Spektabilität für die Ausrichtung einer Akademie eine viel größere Rolle spielt als Vorgaben der Gilde. Und selbst in einer Akademie kann es große Unterschiede innerhalb der Ausbildung geben, da in der Bruderschaft das Mentoren-System äußerst ausgeprägt ist und Scholaren häufig in ihrer gesamten Ausbildungszeit fast ausschließlich einem Magister zugeordnet sind.

Weitere Besonderheiten der Schwarzen Gilde:

☞ Die Unterschiede zwischen einem Zusammenschluss mehrerer privater Lehrmeister und einer schwarzen Magierakademie sind oft sehr gering, aber meistens bemühen sich diese Zusammenschlüsse nicht um eine Anerkennung als Akademie. Ein solcher Antrag müsste vom *Allaventurischen Magierkonvent* abgesegnet werden und dies greift neben der mangelnden Aussicht auf Erfolg für die meisten zu stark in ihre persönliche Autonomie ein.

☞ Die Spektabilitäten der aktuell existenten Akademien sind die beinahe einzigen Mitglieder im Gildenrat und wollen die Zahl der Konkurrenten klein halten. Kommt es tatsächlich zu einem Antrag auf Anerkennung einer neuen Akademie, wird dieser daher vom Gildenrat stets abgeblockt oder verzögert – häufig indem solch strenge Auflagen gefordert werden, wie sie selbst der Weißen Gilde Ehre machen würden. Momentan hat nämlich jede der Spektabilitäten ein Netz an abhängigen Lehrmeistern, die die Prüfungen der Zöglinge an der jeweiligen Akademie abnehmen lassen und die Spektabilitäten verdienen gut an den horrenden Prüfungsgebühren, die entweder der Lehrmeister oder der angehende Adept zu entrichten hat.

☞ Eine der wenigen Gemeinsamkeiten der Akademien der Bruderschaft der Wissenden sind die extrem hohen Bibliotheksgebühren, die Auswärtige und selbst Besucher aus der eigenen Gilde zu zahlen haben. Die Schwarze Gilde erhebt von ihren einzelnen Mitgliedern keinen Mitgliedsbeitrag, zieht jedoch Abgaben von den Akademien ein, die sich diese daher über die Bibliotheksgebühren wieder zurückholen.

DIE AKADEMIE IM STÄDTISCHEN UMFELD

Zauberschulen prägen ihre Heimatstadt. Manchmal lässt sich schon am Gebäude das Verhältnis einer Akademie zur Stadt ablesen: Da gibt es mächtige, abgeschottete Festungen, die über den Häusern thronen, offene Anlagen in Gelehrtenvierteln und unscheinbare Bürgerhäuser, die sich erst auf den zweiten Blick als Zauberschule offenbaren.



ANSEHEN

Die Bürger sind meist stolz, eine Magierakademie in ihren Mauern zu beherbergen. 'Akademiestadt', das klingt nach Gelehrsamkeit und Kultur. Man schätzt die Magier als kluge Leute, elitäre Zauberhandwerker und Schutz vor magischen Übergriffen auf die Stadt. Wenn sie volksnah sind und Bildungssuchenden oder Notleidenden offen stehen, erfreuen sie sich großer Beliebtheit.

Dem steht ein gewisses, von Aberglauben genährtes Misstrauen gegenüber. Man weiß ja nie, was die Magier hinter ihren Mauern so alles treiben und was die unheimliche Zauberkraft für Menschen aus ihnen gemacht hat.

STADTBILD

Das Akademiegebäude bereichert die Silhouette der Stadt (man denke nur an die markanten Bauten der Zauberschulen zu Punin, Rashdul oder Brabak). Häufig liegt die Akademie im Gelehrtenviertel, das auch den Hesinde-Tempel, Schreiber- und Rechtsschulen, Künstler und Edelhandwerker beherbergt. Novizen büffeln unter schattigen Bäumen, diskutierende Magier schreiten in bunter Robe über einen Platz, lärmende Studiosi machen abends ihr Stammlokal unsicher. Für die Akademie wichtige Handwerker und Händler haben sich in unmittelbarer Nähe angesiedelt. Auf dem Weg zur Akademie kann man allerlei Volk sehen: Dienstboten, fliegende Händler, Patrizier mit einem Anliegen, vom Tönen der Unterrichtsglocke beflügelte Scholaren, Eltern mit einem möglicherweise magiebegabten Kind oder einen privaten Lehrmeister mit einem nervösen Zögling, der heute seine *Examinatio* ableistet. In manchen Städten steht in der Magierakademie der einzige Hesinde-Schrein der Stadt und zieht Gläubige an.

Feste der Akademie begeistern die Bürgerschaft. Zu *Rohals Verhüllung* (7. Hesinde) öffnen die Magier die meisten Akademien für das Volk, zeigen Illusionen, Feuerwerk und die Blüten der Wissenschaft. Zum *Erleuchtungsfest* (30. Hesinde) wird nachts mancherorts die ganze Stadt in magisches Licht getaucht. Gelegentlich veranstalten Schulen einen *Büchermarkt* mit Abschriften minder wichtiger Bücher oder einen *Tag der Wahrheit*, an dem man kostenlos überprüfen kann, ob Großvaters Ring tatsächlich magisch ist.

RECHT UND GESETZ

Akademiestädte haben differenzierte Verordnungen zum Gebrauch von Zauberei innerhalb ihrer Mauern. Gelegentlich sind diese auch restriktiver gegenüber Magieanwendung. Hier hat sich nicht nur die Erfahrung mit magischen Unfällen (die hier häufiger als in anderen Städten vorkommen) niedergeschlagen, sondern auch die Interessenswahrung der Akademie: Meist besitzen die Magier das Monopol auf magische und alchemistische Dienstleistungen, gelegentlich auch auf die Ausübung weiterer Wissenschaften. Lohnmagier haben sich mit der Akademie arrangiert. Scharlatane werden nur im Rahmen ihrer Jahrmarktszauberei geduldet. Hexen, Druiden und gildenlose Magier können nur unter der Hand Geld für magische Dienste nehmen.

Wer in der Stadt Magie anwenden will, kann sich damit konfrontiert sehen, dass er gemäß lokaler Satzung dafür die falsche Zeit ("Praiostags keine Zauberei!"), den falschen Ort ("Hier? Auf dem Marktplatz? Schert euch fort!") oder andere falsche Umstände ("So so, ihr wusstet also nicht, dass das Entzünden

von Zauberlicht verboten ist. Ja soll denn alles in Flammen aufgehen?") gewählt hat. Zaubereibestimmungen auf dem Akademiegelände kann die Akademieführung üblicherweise nach Belieben gestalten.

Einfluss und Konflikte

In vielen politischen Dingen verhält sich die Akademie neutral, denn oft sind die an einem Konflikt beteiligten Handelshäuser, Familien oder Sultane mögliche Kunden und Gönner. Auf der anderen Seite überlegen es sich andere Parteien zweimal, es sich mit den als launisch gelten Zaubern zu verschmerzen. Aktiver wird die Schule in drei Fällen: Sie verteidigt ihre Heimatstadt mit, wenn diese attackiert wird. Sie tritt für ihre Vorrechte und Ideale ein, wenn diese bedroht werden. Und sie hält zu einem Mächtigen, wenn sie von ihm abhängig oder dessen Eigentum ist (wie z.B. die Reichsakademien der Kaiserin).

РЕСУРІА ПОП ОЛЕТ – MAGIERAKADEMIEN UND DAS GELD

»Hesinde hilf! Ich kann ja schlecht die Dukaten herbei zaubern, oder?«

»Da hat man aus Rashdul schon anderes gehört, Collega.«

—aus einem Gespräch an der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Wenn man doch nur von Luft und Astralenergie allein leben könnte. Aber auch in Magierkreisen heißt es: Geld bewegt die Welt.

ЕІННАМЕН

👁 *Dienstleistungen:* Häufig stammen die bedeutendsten Einnahmen aus Aufträgen, die die Akademie annimmt: Ver- und Entzauberungen, magische Analysen, der Verkauf von Alchimika, das Erstellen von Artefakten und Expertisen. Die Akademien profitieren dabei auch vom Aberglauben, Prestigedenken und (übertriebener) Sorge um Gesundheit oder Sicherheit ihrer meist reichen Kundschaft. Lukrativ ist die Beschäftigung mit den Merkmalen *Heilung*, *Antimagie*, *Objekt* und *Illusion*. Eine Übersicht zu Dienstleistungen einer Magierakademie finden Sie ab Seite 41. Manch ein Magier sieht in diesen Diensten seine wahre Bestimmung, andere empfinden sie nur als lästige Unterbrechung ihrer Forschungen oder sonstigen Arbeiten.

👁 *Eignungsprüfung auf Wunsch:* Wie schön wäre es doch, einen Magier in der Familie zu haben. Ein relevanter Posten unter den Dienstleistungen sind die Einnahmen aus Eignungsprüfungen von Kindern aus wohlhabendem Haus. Reiche Eltern sind ungemein ausdauernd, wenn sie sich erhoffen, dass ihr Spross wenigstens einen Funken Magie in sich trägt. Und bedauert die eine Akademie nach mehreren teuren Untersuchungen, dass das Kind so magisch wie ein Pflasterstein sei, so kann man ja noch zu ein oder zwei anderen gehen ...

👁 *Schulgeld:* Die meisten Akademien erheben von jedem Scholaren 5 bis 15 Dukaten Lehrgeld im Monat, bei exklusiven Schulen bis zu 30 Dukaten. Üblicherweise ist es für ein Schuljahr im Voraus zu entrichten. Ein Zweitstudent bringt einer Schule 200 – 300 Dukaten. Akademieabgänger mit dem Nachteil *Schulden* müssen das über Jahre angesammelte Lehrgeld zurückzahlen, das entweder von der Akademie gestundet oder von einem Gönner geliehen wurde.



☞ **Gebühren:** Private Lehrmeister zahlen einen Obulus für ihre Zöglinge, die das Akademiesiegel erhalten. Ein Zauberkundiger, der eine Spruchthesis der Akademie erwirbt, entrichtet Lizenzgebühren. Verbreitete Sprüche kosten um die 20 Dukaten, seltene Formeln gehen in den dreistelligen Bereich. Auch, wer die Bibliothek der Akademie oder das Akademiegericht in Anspruch nimmt, wird zur Kasse gebeten.

☞ **Ländereien und Betriebe:** Nicht wenige Schulen besitzen Ländereien, angeschlossene Werkstätten (z.B. Alchimielabore, Druckereien, Schreibstuben) oder Kurhäuser, deren Erträge der Akademie zugute kommen.

☞ **Spenden und Stiftungen:** Hier ein Korbmacher, der drei Silbertaler gibt, weil die Akademie dabei half, die Zorgan-Pocken zu bezwingen. Dort ein Sultan der Tausende Dukaten, Sklaven, goldene Schalen und Marmorstatuen spendet, da die Schule aus seinem Taugenichts von Sohn einen echten Mann gemacht hat. Spenden erreichen Akademien als monatliche oder jährliche Zuwendung (so auch aus einst von Gönnern eingesetzten Stiftungen, deren Erträge der Schule zufließen) oder einmalig. Oft verbinden die Spender mit dem Geschenk bestimmte Erwartungen an die Schule, vielleicht ist auch streng reglementiert, wofür das Geld verwendet werden darf.

☞ **Zuschüsse des Trägers:** Die Reichsakademien des Mittelreichs unterstehen der Kaiserin, das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva ist eine Investition des gleichnamigen Handelsherrn, die Universität zu Al'Anfa praktisch Eigentum der Zornbrechts. Abhängige Akademien erhalten von ihrem Besitzer feste Zuschüsse und sind ihm im Gegenzug verpflichtet. Unabhängige Schulen sind stolz auf ihre Freiheit – müssen sich aber stärker dem Druck des Wettbewerbs aussetzen.

☞ **Ausverkauf:** Wenn alle Stricke reißen, muss die Akademie Personal entlassen, Räume vermieten, Inventar versetzen, lang gehütete Artefakte verpfänden und Geheimwissen preisgeben. Vor 80 Jahren löste sich der in Weiden ansässige *Zirkel der Feensteine zu Auen* (Herbeirufung, Einfluss, grau) nach finanziellen Schwierigkeiten auf. Seine Schätze wurden an die Meistbietenden versteigert, um zumindest die Schulden zu begleichen.

AUSGABEN

Das Geld fließt auf mannigfachen Wegen wieder aus dem Säckel der Akademie: Unterhalt und Ausbau des Gebäudes, Steuern und Abgaben (an Heimatstadt, Herrscher und Gilde), Materialien für Labore, Neuerwerbungen der Bibliothek, Stipendien, Gehälter für Bedienstete und Lehrkräfte (die Anwerbung exklusiver Gastdozenten verschlingt mitunter Un-

summen). Von schlechten Bilanzen geplagte Akademieleiter stehen in dem Ruf, gerne bei kleineren Posten Einsparungen vorzunehmen: In der Küche gibt es Eintopf statt Fasan, im Winter wird jeder Scheit Brennholz gezählt – und die Scholaren sollen sich sowieso abhärten und müssen in ungeheizten Räumen schlafen.

ARM UND REICH

Wo manche Zauberschulen regelrecht um ihre Existenz kämpfen müssen, verfügen andere über scheinbar grenzenlose Ressourcen.

☞ **Die Klammen:** Hier wird jeder Kreuzer umgedreht. Andergast, Elenvina, Grangor und die Halle der Metamorphosen zu Kuslik können sich keine großen Sprünge erlauben oder stehen vor dem Ruin.

☞ **Die Protzer:** Geld spielt keine Rolle, so lange man nur genug davon hat. Folgende Akademien stehen in dem Ruf, sehr reich zu sein und sich auch Ausgefallenes leisten zu können: Khunchom, Punin, Vinsalt, Al'Anfa und die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar.

☞ **Die Entsagenden:** Schließlich gibt es noch eine Reihe von meist elfennahen Schulen, die sich einfach wenig aus Geld machen. So etwa Neersand, Gerasim, Donnerbach und Drakonia – obwohl Letzteres gewaltige Schätze hüten soll.



Investitionen von Magierakademien

Wie viel Geld eine Akademie sofort für eine ihr wichtige Aktion einsetzen kann (also in barer Münze vorrätig hat), hängt von ihren Ressourcen ab. Hierauf können Sie beispielsweise zurückgreifen, wenn es darum geht, für ein Abenteuer eine Expedition auszurüsten oder anderweitige Projekte der Helden zu unterstützen.

minimal	gering	hinlänglich	ansehnlich
20 D	75 D	150 D	300 D
groß	sehr groß	immens	
600 D	1.200 D	2.500 D	

Innerhalb einer Woche kann die Akademie das Doppelte dieser Summe aus Verkäufen und Guthaben loseisen. Für ein großes Projekt, das wenigstens drei Monate Vorlaufzeit besitzt, ist die Schule fähig, durch Veräußerungen, konzentriertes Sparen und Einfordern alter Verbindlichkeiten das Fünffache aufzubringen.



VON DER AKADEMISCHEN FORSCHUNG

Magierakademien gelten aventurienweit als Zentren der magischen Forschung. Das Bild vom Magus mit wirrem Haar, der in seinem Labor absonderliche Zutaten vermischt, konzentriert in alten Folianten liest und geheimnisvolle Formeln in uralten Sprachen murmelt, um neue Zaubersprüche zu entwickeln, ist weit verbreitet. Doch die Forschung ist zeit- und ressourcenintensiv.

Nur ein kleiner Teil der Akademien verfügt in ausreichendem Maße über beides, um größere Forschungsprojekte zu betreiben, und nur Institute, die in den Kategorien *Größe*, *Finanzkraft* und *Ausstattung* wenigstens *mittelgroß* bzw. *ansehnlich* sind, können sich mehr Forschung als das persönliche Steckenpferd ihrer Magister erlauben. Ausnahmen sind Institute, die sich ausdrücklich der Forschung widmen, wie das Institut der Arkanen Analysen in Kuslik. Entsprechend gering ist auch der Ausstoß an verwertbaren Ergebnissen. Aber selbst an großen Schulen gibt es meist nur einzelne Projekte, die möglichst schon in ihrer Planung ein sinnvolles Ergebnis erkennen lassen sollten. Dabei spielt die Entwicklung neuer Zaubersprüche häufig eine untergeordnete Rolle.

TYPISCHE FORSCHUNGSFELDER

Eine Reihe von Themen erfreut sich wachsenden Interesses:

☛ **Schlaf- und Regenerationsforschung:** Kaum etwas ist für den Magieanwender so wichtig wie die Regeneration seiner astralen Kräfte. Man untersucht die Auswirkungen spezieller Meditationstechniken, die Einbindung der Madaphasen, das Verabreichen schlaffördernder und -hemmender Substanzen und den Einfluss von Musik oder Edelsteinen. Bisherige Ergebnisse sind die Regenerations-Sonderfertigkeiten, spezielle Richtlinien zur Einrichtung von Schlafgemächern (siehe Seite 14) und die Fähigkeiten zur Wiederherstellung des Astralleibs.

☛ **Objektrituale:** Seit die *Lamea*-Expedition das Wissen um die Vielfalt der güldenländischen Stabzauber mit nach Aventurien brachte, widmet sich eine ganze Reihe von Magiern der Veränderung bestehender und der Erschaffung gänzlich neuer Objektrituale. Zum einen versucht man, andere Rituale wie Kugel- oder Schalenzauber zu übertragen. Zum anderen experimentiert man an der Transition bekannter Rituale, um statt eines Flammenschwerts eines aus Wasser zu erschaffen oder ihm eine andere Form zu geben.

☛ **Magieresistenz:** Ein seit Jahrhunderten immer wieder aufgegriffener Forschungszweig ist die Erkundung der natürlichen Resistenz gegen Zauberei. Hierbei sind sowohl die Steigerung durch Meditation und Konzentration als auch die Senkung und Durchbrechung von großem Interesse. Allerdings haftet letzterem Zweig durch die Forschungen Zulipans von Punin und Borbarads ein schlechter Ruf an, der nicht selten dafür sorgt, dass Projekte vorzeitig eingestellt werden.

☛ **Handwerksmagie:** Obwohl vielerorts als Profanisierung der Wissenschaft verpönt, forschen vor allem Akademien wie Riva oder Khunchom daran, bestehende Zauberei zur Erleichterung von Handel und Handwerk einzusetzen. Ausgangsbasis dieser Bemühungen sind Zauberei wie der *ACCURATUM* oder der *PECTETONDO*, aber auch eine Reihe von Zaubersprüchen wie das *Hermetische Siegel* oder die *Zeichen der elementaren Bannung und Attraktion*.

☛ **Zauberwerkstatt:** Weniger ein eigenes betriebener Forschungszweig als vielmehr ein beliebtes Thema für Magusarbeiten sind die kleinen Modifikationen der Zauberwerkstatt. Jede Akademie verfügt dadurch über ein reichhaltiges Spektrum an Thesistblättern nebst zugehöriger Forschungsschrift zu Veränderungen ihrer Hauszauber, vor allem in der Zauber- und Wirkungsdauer, den Astralkosten, der Reichweite oder den möglichen Zielobjekten. Weniger häufig, weil schwieriger, sind Veränderungen der sonstigen gelehnten Zauberei. Solche Arbeiten werden sehr gern gesehen, da sie nichts kosten, dafür aber zum Prestige und Einkommen der Akademie beitragen. Große Modifikationen, wie sie in den letzten Jahren hauptsächlich von den Magiern *Methelessa ya Comari* und *Karjunon Silberbraue* durchgeführt wurden, sind wesentlich seltener und erfordern langwierige Forschungsarbeit.

☛ **Magische Rekonstruktion:** Sehr beliebt sind Forschungen in der langen Vergangenheit der derischen Magieanwendung. Durch Untersuchungen von Ruinen, Artefakten und Schriften vergangener Zivilisationen hofft man vergessene Zaubereiwirkungen wieder zu erschließen.

Auswirkung der Zauberwerkstatt aufs Spiel

In Absprache mit dem Spielleiter können bei der Generierung ein- oder zweifach mit *kleinen Modifikationen* veränderte Versionen der Hauszauber als zusätzliche Zaubereifertigkeiten gewählt werden. Die Anzahl ist dabei auf maximal zwei Zauberei begrenzt, da die Scholaren diesen Lernaufwand zusätzlich zu ihrem normalen Unterricht in ihrer Freizeit stemmen müssen.

Die Änderungen am Zauber ergeben sich aus den Angaben zur Zauberwerkstatt in **WdZ 38ff.**, dabei ist jedoch die Modifikation *Veränderte Technik* nicht wählbar, bei der Modifikation *Zauber auf freiwillige Einzelperson* kann nur die dauerhafte Beschränkung gewählt werden. Weiterhin sind nur solche Spontanen Modifikationen zulässig, die bei der Zaubereibeschreibung als erlaubt genannt sind, Varianten können nicht gewählt werden. Natürlich können Thesen entsprechender Zauberei mit Zustimmung des Spielleiters auch im späteren Heldenleben erlernt werden.





GILDENMAGISCHE EHRUNGEN

Die folgenden Ehrungen können jenen Helden verliehen werden, die sich um die Gildenmagie verdient gemacht haben. Die Verleihung der niederen Ränge kann dabei meist schon eine einzelne Spektabilität vornehmen, für höhere Ränge muss der Gildenrat entscheiden.

Pentagramm in Mindorium / Arkanium / Endurium

Aussehen: ein vier Finger durchmessendes Medaillon in Form eines Pentagramms aus dem entsprechenden Material

Für: hesindegefälliges Lebenswerk oder mutigen Kampf gegen Chaos und Dämonen

Verliehen durch: alle Gilden und die Hesinde-Kirche

Zahl der Träger: 120 / 20 / 5 (z.B. Saldor Foslarin)

Besonderheit: Auf Wunsch wird ein PENTAGRAMMA auf das Medaillon appliziert

Bonus: SO +0/+1/+2

Graues Einhorn / mit Mondsteinen / mit Mondsteinen und Madamal

Aussehen: eine acht Finger große Einhornstatuette aus Mondsilber

Für: Verdienste um das Ansehen der

Zauberei und die Harmonie der Welt (auch an Nichtmagier)

Verliehen durch: Graue Gilde

Zahl der Träger: 40 / 20 / 10 (z.B. Sultan Hasrabal)

Besonderheit: Einige Statuetten sollen hochelfischen Ursprungs sein und sich mit den richtigen Worten in lebendige Einhörner verwandeln lassen

Bonus: SO +1/+1/+2

Schwarzes Auge von Khunchom

Aussehen: ein symbolisches Schwarzes Auge und ein räumliches Abbild auf dem Gildensiegel

Für: hesindiale Meisterwerke der Zauberei, selten das Lebenswerk eines Magus

Verliehen durch: jährlich durch die Drachenei-Akademie zu Khunchom

Zahl der Träger: ca. 25 (z.B. Methellessa ya Comari, Robak von Punin, Dschelef ibn Jassafer, Rakorium Muntagonus, Karjunon Silberbraue)

Besonderheit: Eine der höchsten Auszeichnungen der Gildenmagie

Bonus: SO +1, Stipendium im Wert von 500 Dukaten

Rohalsmal

Aussehen: Signum auf dem Gildensiegel in Form eines aufsteigenden Einhorns

Für: Jahrgangsbeste bei den jährlichen Abschlussprüfungen

Verliehen durch: jeweilige Magierakademie

Zahl der Träger: mehrere hundert

Besonderheit: Der Legende nach soll Rohal einst selbst seine begabtesten Schüler mit dem Signum gekennzeichnet haben, das seinerzeit über besondere magische Fähigkeiten verfügte, doch der Siegelstock des ursprünglichen Signums ging während

der Magierkriege verloren.

Bonus: Zählt als Empfehlung für ein Zweitstudium

Geheimer Magister von Ash'Grabaal

Aussehen: Zwei Finger breiter Arkaniumring mit Zhayad-Glyphen, der um den Magierstab geschmiedet wird

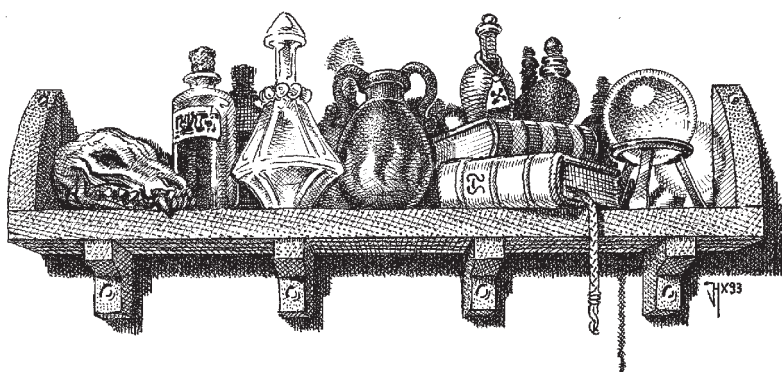
Für: Verdienste für die Schwarzen Gilde oder die 'freie Wissenschaft'

Verliehen durch: Schwarze Gilde

Zahl der Träger: 30 (z.B. Thomeg Atherion und Pervallia Arkanjeff)

Besonderheiten: Höchste Auszeichnung der Schwarzen Gilde, Ursprung unbekannt

Bonus: SO +1 innerhalb der Schwarzen Gilde, Zugang zu einem geheimen Bibliothekstrakt der Al'Achami zu Fasar





ABLAUF EINER FORSCHUNGSARBEIT

Generell kann zwar jeder Magier die Einrichtungen einer Akademie für seine persönlichen Forschungen mieten und nutzen, doch erhalten nur ordentliche Magister der Schule volle Unterstützung und vor allem Bezahlung für ihre Arbeit. Nur wenige Schulen, wie die Universitäten von Al'Anfa oder Met-humis schaffen eigene Forschungsstellen. Fast überall werden die Projekte neben der eigentlichen Arbeit als Lehrer betrieben. Häufig konkurrieren die Magister um die begrenzten Mittel und greifen an manchen Schulen auch schon mal zu unlauteren Methoden, um Mitbewerber in Misskredit zu bringen.

Zu Anfang der Forschung steht eine umfangreiche Recherche, um Vorarbeiten anderer Magier zusammen zu tragen – eine unbeliebte Arbeit, die man häufig an herausragende Studiosi überträgt. Danach werden Hypothesen formuliert und mit Experimenten untermauert oder widerlegt. Obwohl eine größere Forschungsgruppe schneller Ergebnisse erzielen könnte, wird die Zahl der Beteiligten meist gering gehalten – häufig begrenzt auf den Magister und ein bis drei Assistenten – um Raub oder Sabotage zu verhindern.

Erfolgreich abgeschlossene Arbeiten werden mit einer umfangreichen Schrift der Fachwelt präsentiert, die sich sodann mit Begeisterung und Achtung oder Kritik und Spott darauf stürzt – oder sie auch mal gar nicht beachtet, was die Höchststrafe für einen forschenden Magier darstellt. Bahnbrechende Erfolge können dazu führen, dass eine Vielzahl neuer Projekte angestrengt wird und sich gänzlich neue Forschungsrichtungen entwickeln.



EXPEDITIONEN

Häufig erfordern Forschungsprojekte das Verlassen der akademischen Mauern. Sei es, um magische Phänomene zu beobachten, bestimmte Ritualorte aufzusuchen, seltene Zutaten zu beschaffen oder alte Ruinen aufzuspüren. Meist greift man bei diesen Expeditionen auf die Dienste von Abenteurern zurück, denn vielen Akademikern ist eine gewisse Weltfremdheit zu eigen. Es fällt ihnen schwer zu verstehen, warum man nicht die komplette Laborausrüstung mit in die Schluchten des Ehernen Schwerts schleppen kann, oder dass barbarische Eingeborene einen Disput eher mit der Steinaxt als Argumenten führen.

Jedem, der sich als Begleiter für so eine Expedition anwerben lässt, sollte von Anfang an klar sein, dass die Aufgabe nicht einfach ist. Schon die Ausrüstung des Zuges kann zum zähen Ringen werden. Bei der Reise mit Wissenschaftlern ist zudem zu beachten, dass diese durch ihre herausragende Neugier leicht abgelenkt werden – was schon häufiger dazu führte, dass Expeditionsteilnehmer verloren gingen und aufwändig gesucht werden mussten.

Am Ziel der Reise angekommen, wird ein Lager eingerichtet, und die Wissenschaftler beginnen mit ihren Untersuchungen.

Dies sind meist langwierige und langweilige Tätigkeiten: das Studium alter Inschriften, Grabungen in Ruinen, Reinigen und Katalogisieren von Fundstücken oder stundenlange magische Analysen und Ritualvorbereitungen. Kehrt eine Expedition erfolgreich nach Hause zurück, sorgen die gefundenen Artefakte, Inschriften und Phänomene oft für viele Jahre für neue Forschungsprojekte und Expeditionen.

DIE AKADEMIE ALS ÖRTLICHKEIT

Magierakademien sind immer auch besondere Bauwerke, deren Aufbau und Einrichtung dem Zweck der Schule dienen soll: Lehren, Forschen und mit Magie arbeiten. Dieser Abschnitt widmet sich diesen Besonderheiten der Akademiegebäude und gibt weiterhin einen Überblick über an den meisten Akademien zu findende Räumlichkeiten. Einen zentralen Platz nimmt dabei die Bibliothek ein, die als Kernstück einer jeden Akademie auch besondere Abenteuerrelevanz besitzt.

MAGISCHE HALLEN – BESONDERHEITEN DES BAUWERKS MAGIERAKADEMIE

ARCHITEKTUR AN MAGIERAKADEMIEN

Auf den ersten Blick haben Magierakademien wie die Langhäuser der Olporter Runajasko, die lichtdurchfluteten Institute des Puniner Pentagrammatons oder der hoch aufragende Turm der Fasarer Al'Achami wenig Ähnlichkeit miteinander. Dennoch gibt es eine ganze Reihe bauliche Gemeinsamkeiten, die für viele Magierakademien gelten.

Schirm und Schutz

So vermittelt fast jede Magierakademie ein Bild von Geschlossenheit nach außen: Untereinander verbundene Gebäude, hohe Mauern und vergitterte Fenster sowie hin und wieder gar ein eigenes kleines Stadtviertel schotten die Anlagen der arkan Begabten ab. Das dient der beiderseitigen Sicherheit: Kein unbescholtener Einwohner der umliegenden Stadt soll versehentlich Opfer eines magischen Experiments oder eines ungeübten Studiosus' werden. Andererseits bietet diese Geschlossenheit den Magiern im Fall des Falles natürlich Schutz vor der aufgebrachten Bevölkerung, vor neugierigen Blicken, unbetenen Besuchern und Einbrechern. Dies mag heute überholt scheinen, war aber in der Vergangenheit für manche Akademie von großer Bedeutung. Innerhalb der Akademien gibt es fest voneinander abgegrenzte Bereiche. Wer möchte schon sein oder das Leben der schutzbefohlenen Scholaren gefährden, indem er sie direkt bei den alchimistischen Laboren, neben den Räumen für hochmagische Experimente oder über den Asservatenkammern unterbringt? Zudem ist kaum ein Magister sonderlich erpicht darauf, bei seinen Forschungen beständig den incantierenden Studiosi zu lauschen oder von Gerüchen aus der Küche umweht zu werden. Darum finden sich in fast jeder Akademie Forschungsbereiche,



Wohn- und Lehrtrakte für die Studenten und Magister sowie Arbeitsräume für die Bediensteten. Oft sind die Räumlichkeiten für gefährliche Arbeiten – wie das Brauen von Tränken oder die Erprobung neuer Zauberformeln – in tiefen Kellergelassen untergebracht. Hier können Unfälle kaum Schaden anrichten und man vermag außer Kontrolle geratene Experimente durch gezielte Einstürze oder stählerne Tore abzuschotten. In Punin beispielsweise entstand so ein Geflecht von Kellern, das sich bis weit unter die eigentliche Stadt erstreckt und zum Teil seit Jahrhunderten versiegt ist.

Hallen der Repräsentation

Neben Lehre und Forschung dienen die Institute auch der Repräsentation nach außen. Viele Eingangshallen und die Gänge zu den Empfangsräumen sind daher mit den Errungenschaften und Meisterleistungen der jeweiligen Akademie geschmückt. Häufig findet man hier auch eine Galerie der bisherigen Spektabilitäten und der hervorgebrachten Koryphäen, aber auch besondere Meisterwerke aus der Vergangenheit. In zahlreichen Akademien werden diese Repräsentationswege gern lang und verschlungen gestaltet – entweder um die eigene Wichtigkeit zu unterstreichen oder um die Unwichtigkeit zu kaschieren.

Türme der Kraft

Ein weiteres bauliches Merkmal ist der so genannte *Sternenturm*. Meist ist das ein die Akademie hoch überragender Turm. Im tulamidischen Raum ist es gewöhnlich ein schwindelerregendes Minarett. In dessen höchster Kammer kann man des Nächstens astrales Flackern und an seiner Spitze Famerlorsfeuer beobachten. Dabei handelt es sich nicht um finstere Zauberkunst oder Dämonenbündelei der Magier, sondern um Entladungen des magischen Feldes. Hier, so nahe der Sternkraft wie möglich, bisweilen durchströmt von Kraftlinien, befinden sich oft die Meditationskammern der Akademien. Sie werden vor allem zur Durchführung der Großen Meditation, also der Vergrößerung des eigenen astralen Speicherkörpers, genutzt. Selbst Akademien, die keinen Turm besitzen, verfügen fast immer über eine ähnlich exponierte Alternative: zum Beispiel eine windumtoste Klippe, eine Bergkuppe oder eine Plattform auf einem hoch aufragenden Baum.

Die Zahlen der Magie

Weniger deutlich sichtbar sind die Grundsätze der Zahlenmystik, die bei Bau und Einrichtung vor allem tulamidisch geprägter Akademien eine Rolle spielen. So sind die Fünf und ihre Vielfachen als Zahlen der Magie in der Anzahl der Seiten, Gebäude, Stockwerke oder Länge und Höhe, ja sogar Dicke von Mauerwerken zu finden. Beschwörungskammern für Dämonen sind gern von siebenseitigem Grundriss, um eine Affinität zur Zahl des Chaos herzustellen, während Räume mit elementarer Ausprägung nach der Sechs, der Zahl der Elemente ausgerichtet sind.

DIE RÄUMLICHKEITEN EINER AKADEMIE

Ebenso wie die allgemeinen baulichen Merkmale ähnelt sich die Ausstattung der Räume in den Akademien. Die hier getroffenen Aussagen gelten für die meisten Akademien, doch gibt es immer wieder Schulen, die von diesen Standards abweichen – entsprechende Angaben finden Sie bei den Beschreibungen der einzelnen Institute.

LEHRBETRIEB

Der wichtigste Bestandteil einer Akademie sind die Räume für die Ausbildung der Studiosi. Auch wenn einem als erstes das Bild vom riesigen **Hörsaal** mit aufsteigenden Rängen und einem dozierenden Altmagier in der Mitte in den Kopf kommen mag, wird dieser für die Ausbildung sehr selten genutzt, sofern er überhaupt existiert. Die Jahrgänge der einzelnen Akademien umfassen kaum mehr als ein Dutzend Schüler mit gleichem Kenntnisstand. Entsprechend wird der Hörsaal, auch *Auditorium Maximum* genannt, fast ausschließlich für Vorträge genutzt, die für alle Studiosi und auch die Magister interessant sind. Da solche Lesungen gesellschaftliche Anlässe darstellen, die nicht nur von Magiern besucht werden, ist der Hörsaal oft so groß, dass er gut hundert Personen Platz bietet. Nur wirklich große Lehranstalten, wie die Universität von Al'Anfa, verfügen über mehr als einen Hörsaal.

Der eigentliche Unterricht findet meist gruppenweise nach Kenntnisstand der Studiosi in den **Seminarräumen** statt. Zwar hat jeder Schüler seine Bank, von der aus er den Erklärungen des Dozenten am Pult folgen kann, doch ist es ebenso häufig, dass der kleine Kreis der Schüler seinem Meister bei dessen Tätigkeiten, zum Beispiel der Analyse eines Artefaktes, dem Brauen eines Tranks oder der Erstellung eines Horoskops über die Schulter sieht. Viele Unterrichtsräume sind mit Anschauungsobjekten geradezu vollgestopft: Sammlungen getrockneter Pflanzen, präparierte Tiere, das schon fast obligatorische Skelett, anatomische Skizzen oder Sternenkarten. Selten, aber bei Schülern und Lehrern gleichermaßen beliebt, sind optische Instrumente aus magischen Metallen und Kristallen, die es vermögen, das Geflecht einer Thesis zur besseren Anschauung in den Raum zu projizieren – meist muss dafür aber die Kristallkugel des Dozenten herhalten. In vielen Schulen ist es Tradition, dass der schlechteste Schüler als Ansporn zu besseren Leistungen die Pflege der Einrichtung übernehmen muss.

Nur für bestimmte Fächer wechselt die Klasse die Räume. So finden Alchimie-Stunden, in denen die Studiosi sich im Brauen magischer Tränke üben sollen, in einem **Lehrlabor** statt, das meist von den eigentlichen Laboratorien getrennt ist. Hier werden die Studiosi im Gebrauch von Gerätschaften wie Aludel, Retorte oder Salamanderofen unterwiesen und erlernen die alchemistischen Grundlagen in der Praxis.

Erst die höheren Jahrgänge dürfen in den **Zauberkammern** die praktische Anwendung von Zaubersprüchen üben. Da ungeübte Zauberer unerwartete chaotische Effekte hervorrufen können, wundert es nicht, dass diese Kammern mit Löschdecken, Sandeimern und bei reichen oder antimagisch ausgerichteten Akademien mitunter sogar mit kleinen Behältern voll Bannstaub ausgerüstet sind. Zusätzlich sind die Wände dicker als üblich. Um Unfälle mit der Einrichtung zu vermeiden, sind Zauberkammern an Schulen der Hermetik und Invocation aber auch der Transformation und Thaumaturgie häufig sehr kahl und enthalten nicht einmal Bänke, um die Studiosi nicht unnötig von ihren komplizierten Zaubern abzulenken. Die Zauberkammern an Instituten der Heilkunst sind dagegen oft wie Spitäler eingerichtet, während angehende Illusionisten mit prunkvoller, ablenkender Einrichtung in ihrer Konzentration auf ihre Phantasmagorien geübt werden. Gezaubert wird auf Demonstrationsobjekte oder Zielscheiben. Zur Übung personengerichteter Sprüche werden auch Außenstehende angeworben. Zauber mit großer Reichweite führt man hingegen





Akademie leistet sich luftdichte Räume und Laborwände aus durchsichtigem, dschinnengeformtem Kristall, die es ermöglichen, einzelne Trakte zu versiegeln, um in ihnen mittels **MOTORICUS** und **AEROFUGO** Tränke im Vakuum zu brauen – was vor allem für Brandöle genutzt wird. Im Horasischen experimentiert man sogar mit komplizierten mechanischen Apparaturen aus Greifern, Drehtischen und Ähnlichem, um magische Wechselwirkungen zu verhindern. Oft ist das Labor aber nur ein kleiner Raum, mit den nötigsten Gerätschaften für einfache Tränke.

Die **Sternwarte** befindet sich üblicherweise im Dachgeschoss oder einem eigens dafür errichteten Turm oder auch im Stermenturm – nur wenige Akademien betreiben die Beobachtung des Sternenhimmels im Freien. Mit *Astrolabien*, *Quadranten* und *Teleskopen* beobachten sie die Sternbilder und Wandelsterne und zeichnen ihre Bewegungen auf. Daraus werden besondere Zeitpunkte für magische Rituale abgeleitet oder Horoskope erstellt.

Ein **Daimonaion** oder **Elementarion** findet man gewöhnlich nur an Schulen, die sich der Beschwörung oder Herbeirufung von Dämonen und Elementaren verschrieben haben. Einzige Ausnahmen bilden Schulen der Antimagie, die solche Wesen rufen, um Austreibungen zu üben und Kampfseminare, in denen die magische Bekämpfung heptasphärischer Wesenheiten seit der Rückkehr Borbarads zum Lehrplan gehört. Auffälligstes Merkmal dieser Räume sind fest in den Boden eingelassene Bann- und Schutzkreise aus Mindorium, Arkanium oder magiebannendem Gold. Darüber hinaus gibt es Lager für Paraphernalia, Donarien, Beschwörungskerzen und -kreide und kleine Kammern zur rituellen Reinigung vor und nach der Beschwörung. Um fehlerhafter Beschwörungen Herr zu werden, verfügen einige dieser Räumlichkeiten über eine Sicherung mit *Borbarads Hauch* beziehungsweise *Nacladors Odem*. Das Elementarion wird vor

jeder Herbeirufung aufwändig umgeräumt: Für die Anrufung elementarer Wesenheiten des Feuers zum Beispiel stellt man große Kohleschalen aus Bronze auf und behängt die Wände mit rotgoldenen Brokatstoffen. Selten sind dagegen Elementarien, die sich nur für die Herbeirufung eines einzigen Elementes eignen. Diese sind sogar in der Bauweise elementarharmonisiert. Windelementarien errichtet man stets in den höchsten Stockwerken, wenn möglich in einer Turmkammer, und fügt die Wände aus leichtem, luftdurchlässigen Tuffgestein. Für Feuer verwendet man affinen Basalt mit Pyriteinschlüssen und bei der Anrufung von Wasser werden die Räume mit blaugrüner Jade ver-

kleidet. Ähnliche feste Daimonarien gibt es auch für bestimmte niederhöllische Domänen. Sie erleichtern die Beschwörung der entsprechenden Wesenheiten, sind aber nur an ausgemachten Dämonologenschulen zu finden.

Auswirkungen harmonisierter Räume

Räume, die durch ihre Einrichtung an die Beschwörung/Herbeirufung bestimmter Gruppen von Wesenheiten angepasst wurden, erleichtern die Probe um maximal 4 Punkte. Eigens für einzelne Elemente / Domänen erbaute Kammern erleichtern die Probe um wenigstens 5 Punkte bis zu einem Maximum von 7 Punkten. Spezielle Meditationskammern geben 2 Punkte Erleichterung auf Proben zur *Astralen Regeneration*.

In jeder Schule gibt es zudem eine Reihe unspezialisierter **Arbeitsräume** für die Projekte der Magister. Diese sind nach den jeweiligen Bedürfnissen des Nutzers eingerichtet und ausgestattet.

Die **Meditationskammern** sind in den höchsten Räumen der Akademie untergebracht, "um dem astralen Fluidum so nahe wie möglich zu kommen." Sie dienen der Regeneration oder Erweiterung des Astralleibs, werden aber auch einfach zur meditativen Entspannung genutzt.

Vor allem an älteren Schulen gibt es eine ganze Reihe von **versiegelten** oder **vergessenen Räumen**. Während erstere häufig nach einem magischen Unfall verschlossen wurden, entstehen letztere durch Umbauten oder das Vergessen der geheimen Zugänge. Meist sind versiegelte und vergessene Kammern gefährlich und werden nur im Notfall und unter Zuhilfenahme von Experten wieder geöffnet. Mitunter werden solche Kam-

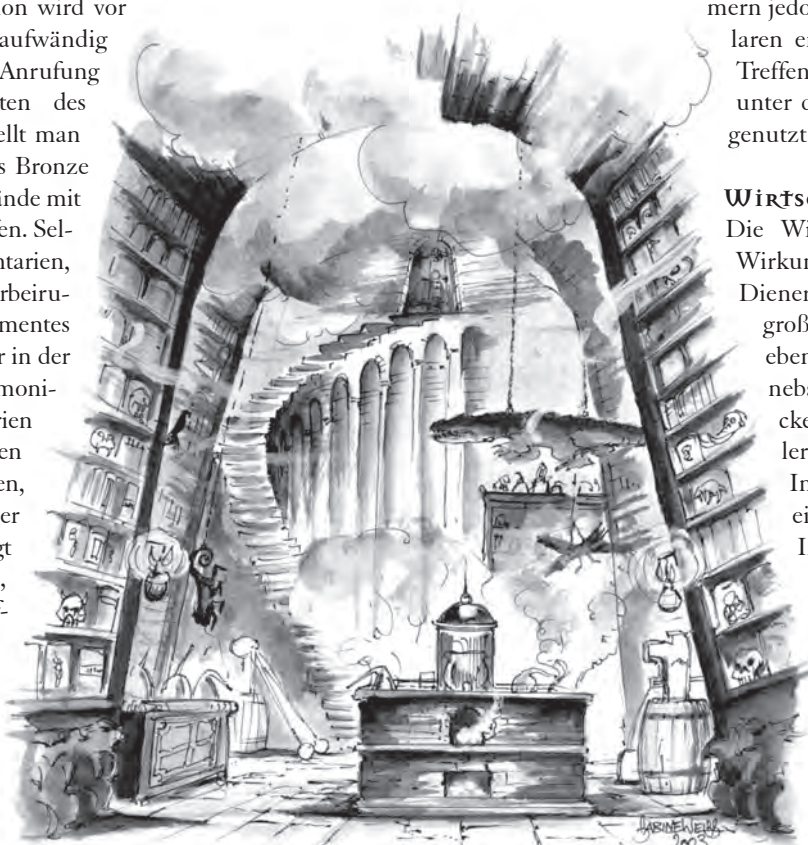
mern jedoch von neugierigen Scholaren entdeckt und für geheime Treffen und Stelldicheins direkt unter der Nase des Lehrkörpers genutzt.

Wirtschaftsräume

Die Wirtschaftsräume sind der Wirkungsbereich der zahlreichen Diener einer Schule. Neben einer großen **Küche** gibt es eine fast ebenso große **Waschküche**, nebst den zugehörigen Trockenräumen, Lagern, Kellern und Vorratskammern.

In den **Werkstätten** werden einfache Reparaturen am Inventar durchgeführt oder spezielle Gegenstände nach den Wünschen der Magister angefertigt.

Zu den Aufgaben der Dienerschaft gehört meist auch das Säubern der **Waschräume**, deren Ausstattung je nach Akademie von einfachem





PLAGEN AN MAGIERAKADEMIEN

Die Gildenmagier wollen die Mächte der Magie berechnen und bändigen. Doch die ertümlische, chaotische Natur der Astralkraft ist auch für die gelehrtesten Zauberer immer wieder ein Quell von Überraschungen. Unerwünschte Nebenwirkungen treten an Magierakademien umso häufiger auf, je mehr Magie angewendet wird, echte Gefahren haben jedoch Seltenheitswert. Die folgenden Plagen können sie zur Illustration eines Aufenthaltes an einer Akademie nutzen oder auch (gerade bei den größeren und weitreichenden Fällen) zum Zentrum eines eigenen Abenteuers:

☞ Zu den häufigsten Erscheinungen gehören *Mindergeister*, die dort entstehen, wo Elemente ineinander übergehen und Zauberei gewirkt wird. *Wollmäuse* huschen durch Unterrichtsräume, *Papierwusel* und *Flatternde Bücher* fegen durch die Bibliothek, *Flammenbolde* sind im Labor gefürchtet. An manchen Magiern kleben lästige Mindergeister wie Pech.

☞ *Blutblatt*, das dort gedeiht, wo Magie fließt, wuchert mitunter über Nacht zum Dickicht heran.

☞ Auch Tiere reagieren mitunter seltsam auf die geballte magische Kraft: Zu manchen Zeiten scheinen Magierakademien anziehend auf *Schlangen* und *Eulen* zu wirken. Wandernde *Kröten* können zu Hunderten eine Zauberschule heimsuchen. Der *Bücherwurm* ist ein Parasit, der sich mit Vorliebe durch Zauberbücher frisst. Die Astralenergie lockt *Gargyle* und *Harpyien* an. Bei *Nachtwinden*, die sich voller Hass auf Magiebegabte stürzen, ist schnelles Handeln geboten. Es kam schon vor, dass Akademien von ganzen Nachtwindschwärmen belagert waren.

☞ Lästig sind neugierige *Blütenfeen* und *Kobolde* aus der Anderswelt. *Grolme*, die der Akademie ein Geschäft aufzwingen wollen (etwa der Verkauf eines kürzlich erschaffenen Artefakts, von dem die Wasserköpfe eigentlich gar nicht wissen dürften) sind hartnäckig wie Orkenkrätze.

☞ Unerwünschte *Totengeister* lassen sich dank des verbreiteten GEISTER AUSTREIBEN recht schnell neutralisieren.

☞ Zu den seltensten, aber auch größten Geißeln gehören *Drachen*, die Schätze der Akademie ihrem Hort einverleiben möchten oder von magischer Ausstrahlung angezogen werden: Vor zweihundert Jahren vollführten zwei Lindwürmer aus dem Ehernen Schwert ihren Paarungstanz über der Akademie von Festum und verursachten beachtliche Schäden.

☞ Die Sternenkraft beeinflusst auch direkt Menschen und Räume. Magier sprechen davon, dass der örtliche Kraftfluss hin und wieder launisch wie das Wetter ist. *Astraldürren* vermindern die Regeneration, *Kraftstau* macht die Magier mürrisch und die seltenen *Astralstürme* erschweren jede Zauberkonzentration. Die stete Verwendung der Kraft gebiert *Phantomgeräusche* und *-lichter*, manche Bewohner klagen über Kopfschmerzen.

☞ In Schulen in denen viele hochmagische Experimente durchgeführt werden, potente Artefakte lagern oder Kraftlinien verlaufen, fürchtet man eine Annäherung der örtlichen Astralenergiekonzentration an die *Kritische Essenz*, deren Überschreitung zu einer Katastrophe führen kann.

Waschgeschirr in Form von Krug und Schüssel oder einigen Zubern bis hin zu Dampfbädern, großen Wasserbecken und Massageliegen reicht. Eine der unbeliebtesten Verrichtungen ist die Reinigung der *Aborte*, die mühsam ausgeschöpft werden müssen – nur selten macht man sich die Mühe, die Fäkalien regelmäßig zu DESINTEGRIEREN.

LINIEN DER MACHT – DAS ESSENZNETZ

Ganz Aventurien ist von einem Geflecht magischer Linien durchzogen, dem sogenannten Netz der Kraftlinien. Vielerlei mysteriöse und mächtige Orte liegen auf seinen Bahnen und besonders auf seinen Schnittpunkten: Steinkreise und Hexentanzplätze, magische Brunnen oder Pforten des Grauens. Das astrale Gefüge ist hier chaotischer, ungleich stärker und leichter formbar als überall sonst. Zauberei in seinem Einflussbereich ist gefährlich (**WdZ 366**). Manch mächtige und sehr langfristige oder astralintensive Rituale können nur hier vollführt werden. Kein Wunder also, dass Zauberkundige die Nähe der Kraftlinien suchen, um sie sich zunutze zu machen oder sie vor dem Zugriff anderer abzuschirmen.

Auch einige Magierakademien wurden auf den Bahnen des Essenznetzes errichtet. Prominentestes Beispiel ist sicherlich die Akademie der Hohen Magie zu Punin, die von Kronprinz *Fran von Bosparan*, wie etliche andere seiner Hinterlassenschaften, gezielt auf einer der stärksten Kraftlinien des Kontinents errichtet wurde.

Wie gefährlich die Nutzung von Kraftlinien aber auch für die auf ihnen errichteten Akademien sein kann, lässt sich leicht am *Desaster von Punin 590 BF* erkennen, als auf dem allaventurischen Konvent, verstärkt durch den Nodix, unerwartet die kritische Essenz überschritten wurde und Hunderte Magier in Vortexwirbeln, Sphärenrupturen und spontanen De- und Re-manifestationen den Tod fanden.

Regeltechnische Auswirkungen des Kraftliniennetzes in Akademien

Generell gelten alle Aussagen aus **WdZ 366** für Akademien, die auf einer Kraftlinie oder einem Nodix errichtet wurden. Spezielle bauliche Anpassungen – die derzeit noch nicht reproduzierbar sind – sorgen jedoch dafür, dass an entsprechenden Schulen die Kenntnis der *SF Kraftlinienmagie I* nicht nötig ist. Jeder Zauberkundige wird so behandelt, als würde er über sie verfügen. Wer *Kraftlinienmagie I* beherrscht, erfährt alle Vorteile von *Kraftlinienmagie II*. Bei Kenntnis von *Kraftlinienmagie II* werden deren Auswirkungen nochmals verdoppelt.

Die negativen Auswirkungen (Kritische Essenz) treten dank dieses Umstandes nur bei einer gewürfelten 20 auf und werden am Ende der Rechnung nochmals um 5, 10 oder 20 Punkte abgesenkt. Durch die Verschiebung des Essenznetzes oder bauliche Mängel kann dieser Effekt jedoch spontan ins Gegenteil umschlagen (Meisterentscheid): Bei gewürfelter 17 – 20 treten die Auswirkungen der Kritischen Essenz auf. Maximale Auswirkung ist allerdings in jedem Fall die Versetzung in eine benachbarte Globule (es kann also kein höheres Ergebnis als 70 auf der Tabelle in **WdZ** erzielt werden).



Lange waren die Geheimnisse des Essenznetzes in Vergessenheit geraten. Erst die Rückkehr *Borbarads* und die Beobachtungen des *Ersten Gezeichneten* sorgten für seine Wiederentdeckung in der Gildenmagie. In der Folge untersuchten zahlreiche aufgeschreckte Magier die Lage und Ausrichtung der Magierakademien auf dem Kraftliniennetz und gelangten zu einer einigermaßen beruhigenden Erkenntnis: Nur eine Handvoll Akademien liegt wirklich auf einem mächtigen und gefährlichen Nodix, die meisten anderen Akademien werden höchstens von einer einzelnen Linie gekreuzt.

DIE PUTZUNG VON KRAFTLINIEN

In den Akademien, die tatsächlich auf einem Knotenpunkt stehen, stieß man auf bauliche Besonderheiten, die den Schluss zulassen, dass die alttulamidischen und bosparanischen Zauberkundigen über ein wesentlich größeres Wissen über Kraftlinien und deren Nutzung besaßen, als bisher rekonstruiert werden konnte. So entdeckte man Schulen, an denen die Wirkung der Kraftlinien bis auf wenige Räume auf ein normales Niveau gesenkt wird, durch Zaubерzeichen aus Mindorium, die den Kraftfluss in Kanäle zwingen und gezielt durch die Anlagen leiten. Ja sogar harmonisierte Bauwerke wurden gefunden, die die Kenntnis der Kraftlinienmagie für den Bewohner gänzlich überflüssig machen.

Zahlreiche Versuche zur Rekonstruktion jener Rituale und Bautechniken führten bisher zu wenigen verwertbaren Ergebnissen, da ein wichtiger Schritt, die Flussharmonisierung

– die Anpassung an die Merkmale der Kraftlinie – von Objekten, nicht gelingen will. Das wirft eine Reihe von Problemen auf: Die lange Zeit ohne Wartung, die direkten Manipulationen Borbarads am Essenznetz und die Veränderungen seit der Dritten Dämonenschlacht blieben für die betroffenen Akademien nicht ohne Folgen. Teilweise stimmt die Harmonisierung der Sicherungen nicht mehr mit den Kraftlinien überein, so dass es zu 'astralen Lecks' kommt, die für das Auftreten allerlei magischer Plagen sorgen (siehe gegenüberliegende Seite), teilweise sind Spannungen aufgetreten, weil die baulichen Maßnahmen die Kraftlinien fixieren sollen, diese aber nun in andere Richtungen streben.

An anderen Stellen sind Zaubерzeichen verblasst oder wurden zerstört, Umbauten versperren Kanäle oder haben sie gar umgeleitet. Mancherorts haben sich die Kraftlinien verschoben, so dass sie nicht mehr durch die Akademien geleitet werden, sondern unkontrolliert durch deren Nachbarschaft verlaufen. Auch entdeckte man einige neu aufgeflackerte Kraftlinien.

Bisher hält sich das daraus entstandene Chaos in Grenzen und lässt sich durch einfache Maßnahmen wie die Verlegung von Unterrichtsräumen oder Labors in andere Gebäudeteile leicht beheben. Da die Veränderungen jedoch noch immer anhalten, kann niemand sagen, ob sich die Lage in näherer Zukunft nicht deutlich verschlechtert.

DIE BIBLIOTHEK – HORT DES WISSENS

Eine der wichtigsten Einrichtungen jeder Akademie ist die Sammlung ihrer lehrreichen Schriften: ihre Bibliothek. Hier wird alles Wissen aufbewahrt, das die Schule im Laufe ihres Bestehens angesammelt oder geschaffen hat. Neben den Tempeln der Hesinde und einigen wenigen privaten Sammlungen sind die akademischen Bibliotheken die wichtigsten Wissenshorte Aventuriens.

AUFBAU EINER BIBLIOTHEK

Viele Schriftensammlungen sind in verschiedene Bereiche, öffentliche und nicht-öffentliche, solche für Studiosi und für Magister, sowie in profane und magische Schriften unterteilt. Hier stehen Reihen von Regalen, gefüllt mit Büchern, Schriftrollenbehältern, Blattsammlungen oder gar Ton-, Stein- oder Metalltafeln. Eine gut geführte Sammlung folgt einem strengen Ordnungssystem, sortiert nach Themenbereichen, Autoren, Herkunftsorten, Entstehungszeit oder Schlagworten. Dafür existiert ein *Register*, dessen Aufsicht und Akkuratesse dem *Bibliothecarius* oder *Custos* obliegt. Das Aufnehmen und Katalogisieren der Werke wird meist von Schülern der höheren Jahrgänge, den *Famuli*, erledigt und ist vor allem bei den Schlagworten eine langwierige Aufgabe. Einzig Schriften, deren Inhalt bedenklich ist, werden vom Bibliothecarius selbst aufgenommen.

Da das System des Registers für Besucher der Bibliothek ohnehin nur schwer zu durchschauen ist und um das Verstellen oder Beschädigen der Bücher zu vermeiden, lässt man Fremde nur ungern direkt in den Beständen suchen. Besucher werden daher in den *Lesesaal* geleitet, während der Bibliothekar die Werke anhand ihrer Vorgaben heraussucht und an den Tisch bringt. Selbst in den Schriften suchen dürfen nur ausgewiesene Gelehrte mit entsprechendem Leumund (wozu auch Spielmagier gehören können). In manchen Akademien werden

SZEPARIOVORSCHLÄGE ZUM ESSENZNETZ

☞ Für die Erforschung kraftlinienbeeinflussender Bautechniken und Rituale werden vor allem von der Puniner Akademie und dem Institut der Arkanen Analysen in Kuslik stets Abenteurer – möglichst mit Kenntnis der Kraftlinienmagie – gesucht, um Experten zu zerstörten Akademien, wie der Zitadelle der Geister im Regengebirge oder der versunkenen Akademie im Nebelmoor, zu begleiten oder dort selbst Untersuchungen vorzunehmen.

☞ Manche Akademien verweigern vehement die Untersuchung ihrer Räumlichkeiten. Für solche Fälle sucht man findige Abenteurer, die es schaffen, sich als Dienstpersonal, Lehrkräfte oder Studiosi einzuschleichen, um heimliche Erkundungen vorzunehmen. Dadurch können einige Entdeckungen gemacht werden: Zaubерzeichen, mit denen zukünftig die Harmonisierung von Objekten gelingen mag, merkmalsaffine Baumaterialien oder zahlenmystische Architektur, basierend auf der Stärke von Linien und Nodices.

☞ Spontan aufflackernde Kraftlinien in einer Akademie oder ihrer direkten Nachbarschaft führen zu chaotischen Verhältnissen: Magische Plagen treten auf und stören massiv den Lehralltag oder das Verhältnis zu den Bewohnern des Umlandes. Schnelle Hilfe von Experten der Kraftlinienmagie ist gefragt, um die Lage zu deeskalieren oder gar eine größere Katastrophe zu verhindern. Womöglich können die Helden hier auch auf Manipulationen am Essenznetz stoßen, deren Urheber es ausfindig zu machen gilt, um die Veränderungen umzukehren.



auch Begleiter eines Gelehrten eingelassen, wenn dieser für sie bürgt – womit er natürlich auch für Fehlverhalten seiner Freunde verantwortlich gemacht wird. Außerdem wird jeder Magier, der Zugang zu einer Gildenbibliothek möchte, zuvor mit der *Rolle der Gildenzauberer* abgeglichen. In dieser sind alle Gildenangehörigen und deren Strafen, wie die *Disliberatio*, das Bibliotheksverbot, erfasst. Es kann allerdings vorkommen, dass eine abgelegene Akademie noch nicht über eine Statusänderung durch ein Gerichtsverfahren unterrichtet ist.

Wer einen Text aus der Bibliothek mitnehmen will, der muss diesen entweder gegen ein gewisses Entgelt abschreiben, eine Kopie anfertigen lassen oder sich die gewünschten Passagen mittels MEMORANS einprägen. Letzteres wird in vielen Bibliotheken, genau wie eigenes Abschreiben, jedoch verboten, um sich nicht einer Einnahmequelle zu berauben. Wer es dennoch versucht, der kann ein temporäres oder endgültiges Verbot des Besuchs dieser speziellen Akademiebibliothek erhalten. Da magische Thesen nicht gedruckt werden können, verfügen die meisten Akademien zur Vervielfältigung magischer Werke, aber auch für die Bestandssicherung, über ein *Scriptorium*. Hier werden Bücher Seite für Seite penibel kopiert.

Zum Einsatz kommen dabei nur Schüler, die über eine sehr sichere Hand und eine äußerst genaue Linienführung beim Schreiben und Zeichnen verfügen. Die kleinste Abweichung beim Abschreiben einer magischen Thesis kann diese unbrauchbar oder zumindest minderwertig machen: Ein fehlerhafter Haken an einer magischen Geheimschrift lässt Beschwörungen zu einem gefährlichen Unterfangen werden oder kann das Rezept eines magischen Trankes derartig verändern, dass er gänzlich andere Effekte hervorruft. Um die Eleven vor den Auswirkungen bedenklicher Schriften zu schützen, erhalten die Kopisten oft nur jede zehnte Seite oder die Bögen werden in zufälliger Reihenfolge kopiert. Dennoch kommt es vor, dass wissbegierige Schüler, meist in gemeinsamer Arbeit, neben ihrer Kopiertätigkeit gefährliche Schnellabschriften anfertigen, was vor allem bei Werken der Dämonologie immer wieder zu bedauerlichen Zwischenfällen führt.

PRÄSENZ- UND LEIHBESTAND

Praktisch alle Bibliotheken Aventuriens sind sogenannte *Präsenzbestände*. Das heißt, dass die Werke nicht entliehen und nur vor Ort eingesehen werden können. Aus diesem Grund lassen sich forschende Gildenmagier oft im Umfeld einer Akademie nieder, um in der dortigen Schriftensammlung studieren zu können.

Durch die zunehmende Verbreitung des Buchdrucks verfügen einige wenige Akademien inzwischen über einen kleinen *Leihbestand*. Die wichtigsten Vorreiter sind die Dracheneiakademie in Khunchom, die Hohe Schule der Magie in Punin, einige Akademien des Horasreiches und die Universität von Al'Anfa. Zum Teil haben diese Schulen eigene Pressen, mit denen vor allem für den Unterricht nötige Standardwerke vervielfältigt werden. Im Leihbestand finden sich generell nur gedruckte Werke unbedenklichen Inhalts, die sich leicht ersetzen lassen: etwa die neueste Auflage der *Encyclopaedia Magica*, der *Foliant der Kreutherkunde*, die *Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene*, *Niobaras Sternkundliche Tafeln* oder die Lehrbuchkompilationen der jeweiligen Akademie. Entleihen können diese Bücher nur Angehörige der Schule oder Gildenmitglieder mit hervorragendem Leumund – jeder andere muss Abschriften

oder Drucke erwerben. Der Leihvorgang wird streng dokumentiert, damit jederzeit klar ist, welches Werk sich in wessen Händen befindet. Wer seine Abgabefristen nicht einhält, muss mit empfindlichen Strafen rechnen: Das Spektrum reicht von Strafarbeiten über Geldstrafen bis hin zum Ausschluss aus dem Leihsystem der Bibliothek.

WAS BEFINDET SICH IN DER BIBLIOTHEK?

Das Bild eines riesigen Saals voller Regalreihen mit einer unüberschaubaren Zahl Bücher und Schriften trifft nur auf die wenigsten akademischen Bibliotheken zu. Die meisten Schulen nennen eine Sammlung von einigen hundert bis etwa tausend Bänden ihr eigen – zu selten und kostbar sind die



meisten, als dass man sich die Anschaffung jeder magischen Schrift leisten kann oder will. Vielerorts wird die Bibliothek hauptsächlich von den Werken der eigenen Abgänger gefüllt: Abhandlungen zu den Spezialgebieten der Akademie, die über die Jahre zur Erlangung der Maguswürde aber auch als Ergebnis der Forschungstätigkeiten der Magister verfasst wurden. Dabei können solche Forschungsschriften durchaus Teilabschriften anderer Werke enthalten, sofern sie für die Arbeit des Schreibers von Bedeutung waren. Daneben gibt es oft umfangreiche Schriftensammlungen zu profanen Themen, die das Tätigkeitsfeld der jeweiligen Akademie berühren: von Büchern über Alchimie, Anatomie und Heilkunst über Studien zur Pflanzen- oder Tierkunde bis hin zu Werken über Handwerk, Recht oder gar Buchhaltung.

Vor allem durch die Erfindung des Buchdrucks entwickelte sich unter den profanen Beständen ein sogenannter *Kanon*.



Gemeint sind damit all jene allgemeinen Schriften, deren Besitz für die Lehr- und Forschungstätigkeit und vor allem die gildenmagische Grundausbildung essentiell ist. Sie sind in fast jeder Akademiebibliothek meist mehrfach zu finden. Daneben gibt es auch noch *Fachkanons* der einzelnen Magiegebiete, meist magische Schriften, die über die Jahrhunderte mühsam kopiert und zusammengetragen wurden. Während Bücher des allgemeinen Kanons leicht ersetzt werden können, kommt der Verlust einer Fachschrift einer Tragödie gleich.

Der Kanon

Folgende Werke sind in fast jeder akademischen Bibliothek zu finden und normalerweise für alle Besucher einsehbar:

☞ Die **Encyclopaedia Magica**: Sie ist in der neuesten Puniner Auflage sicherlich *das* Standardwerk schlechthin. Viele Bibliotheken besitzen das siebenbändige Werk nicht nur einmal, da es häufig von mehreren Magiern gleichzeitig in Anspruch genommen wird. Darüber hinaus gehört es sich für eine gut sortierte Sammlung, wenigsten einige Bände älterer Ausgaben zu besitzen, in denen sich durch wiederholte Redigierungen durchaus Informationen finden, die in neueren Auflagen nicht mehr enthalten sind.

☞ Der **Codex Albyricus**: Selbst die meisten Akademien der Schwarzen Gilde besitzen den dreibändigen Codex Albyricus in mehreren Auflagen, stellt er doch die rechtliche Grundlage der Magierzunft dar.

☞ Der **Foliant der Kreutherkunde**: Als unbestritten umfassendstes Nachschlagewerk für die aventurische Pflanzenwelt ist der Foliant der Kräuterkunde Grundlage jeder alchemistischen Ausbildung. Daneben erfreuen sich auch die **Geheimnisse des Lebens** großer Verbreitung, sind aber auf Themen der Heilkunde beschränkt.

☞ Das **Bestiarium von Belhanka**: Was der Foliant der Kreutherkunde für die Pflanzenwelt, ist das Bestiarium von Belhanka für die Tierwelt. In etlichen Bibliotheken findet man darüber hinaus auch noch **Prem's Tierleben**, das vor allem die nordaventurische Fauna beleuchtet, und das **Monsterhandbuch** von Gargi Sohn des Gax, da es noch heute die umfassendste Beschreibung der Völker, Kreaturen und seltsamen Wesenheiten Aventuriens darstellt.

☞ Das **Lexikon der Alchimie**: Neben kreatur- und pflanzenkundlichen Werken gehört 'der Paramanthus' in seinen verschiedenen Auflagen zur notwendigen Grundausstattung für die alchemistische Ausbildung der Eleven.

☞ **Niobaras Sternkundliche Tafeln**: Zur Berechnung vieler zeitabhängiger Rituale und Zauber ist der Besitz des 'Folianten' unabdingbar.

☞ **Magie – Macht der Überzeugung**: Innerhalb weniger Jahre erlangte das Werk große Verbreitung an fast allen Akademien, gilt es doch – im Gegensatz zu den trockenen Gewandungsvorschriften des Codex Albyricus' – als die Anleitung für das standesgemäße Auftreten als Magier. Inzwischen gibt es sogar eine angepasste Version für weibliche Magier. Nur die gedruckte Kompilation aus Punin lässt – wohl auf Betreiben von Spektabilität Sirdon Kosmaar, der die Gewandungsvorschriften des Codex Albyricus verfasste – noch immer auf sich warten.

☞ Die **Magie des Stabes**: Das Studium dieser Schrift gilt, vor allem nach den aktuellen Überarbeitungen, die die Schale der Alchimie und das Bannschwert hinzufügten, als unumgänglich bei der Ausbildung zum Gildenmagier.

☞ Der **hilfreiche Leytfaden des wandernden Adepten**: Kaum eine Akademie hat es sich nehmen lassen, eine eigene Version des Leytfadens für ihre Adepten zusammenzustellen und händigt sie bei der Stableite an die frischgebackenen Magier aus.

☞ Die **Gespräche Rohals des Weisen**: Ob belächelt oder bewundert, die 21-bändige Sammlung von Sinnsprüchen und Zitaten des Nandussohnes findet sich mehr oder weniger vollständig in den meisten Bibliotheken wieder.

☞ Die **Chronica Eternica**: Die umfangreiche Abhandlung des Puniner Hesindetempels über die bekannte – oder vermutete – Historie Aventuriens gilt in vielen Schulen als Pflichtlektüre.

☞ Die **Annalen des Götteralters**: Die Sammlung an Legenden, Mythen und Kommentaren zur Götterwelt und ihrer Heroen enthält viele unerwartete Erkenntnisse über die Geheimnisse der Vergangenheit und gilt als kanonische Lehrschrift des zwölfgöttlichen Weltbildes. Daneben wird vor allem den jüngeren Schülern das Studium des **Breviers der zwölfgöttlichen Unterweisung** als einführende Schrift nahe gelegt.

☞ Der **Aventurische Atlas**: Über die Jahrhunderte kompilierten Entdecker und Seefahrer dieses Kartenwerk, das in so manchem Studiosus die Lust auf Abenteuer weckt. Als weitere völkerkundliche und derographische Schriften finden sich die Werke *Bastan Munters* oder *Kara ben Yngerimms* in den profanen Bibliotheken.

☞ **Periodika**: Fast alle Akademien besitzen eine Sammlung der verbreitetsten Flugschriften magisch-wissenschaftlichen Inhalts. Dazu gehören vor allem der **Hesindespiegel** und der **Salamander**. In den Akademien der Schwarzen Gilde, sowie einigen graumagischen Instituten sammelt man außerdem den **Spiegel der Schwarzmagie**.

Der Fachkanon

Vor den Büchern unten finden Sie, welche Stufe im jeweiligen Fachgebiet (*minimal* für V6 – *gering* für V5 – *hinlänglich* für V4 – *ansehnlich* für V3 – *groß* für V2 – *sehr groß* für V1 – *immens* für V0) mindestens nötig ist, damit sie an einer Akademie vorhanden sind. Bei Akademien mit geringeren Stufen finden sich allenfalls mangelhafte Abschriften oder Teilkopien – oftmals verborgen in anderen Schriften. Höhere Bibliotheksbestandsstufen als nötig bedeuten dagegen, dass eine Schrift mehrmals oder in verschiedenen Versionen unterschiedlicher Qualität vorhanden ist. Abweichungen von diesem Schema sind bei den einzelnen Akademiebeschreibungen angegeben. Werke, deren Inhalt nach Sicht der Akademieleitung oder der eigenen

Ein Beispiel zum Verständnis

Die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth hat wie im entsprechenden Abschnitt der Akademiebeschreibung angegeben einen *sehr großen* Bestand an *antimagischen* Werken. Damit hat sie (sofern bei der Akademie keine anderen Angaben gemacht werden) Exemplare aller Bücher des Fachgebiets Antimagie bis zu einer minimalen Verbreitung von 1 in der Bibliothek. Dazu gehören *Das große Buch der Abschwörung*, *Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft*, *Al-Raschida nurayan schah Tulachim*, *Magische Schilde* und *Das Arcanum*. Vom ersten genannten Werk sind sogar vermutlich mehrere Ausgaben vorhanden, da die nötige Stufe stark überschritten wurde.



Gilde gefährlich oder verboten ist, liegen oft in der Asservatenkammer und sind mit einem (*) gekennzeichnet. Zur besseren Übersicht ist bei jedem Buch in der folgenden Auflistung auch die Verbreitung angegeben.

☛ **Magica clاربservantia (Hellsicht):** *hinlänglich:* Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene (V4); *ansehnlich:* Essentia Obscura (V3); *groß:* Astrale Geheimnisse (V2), Tractatus Septelementaricum (V2); *sehr groß:* Etherisches Geflüster (V1), Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung (V1).

☛ **Magica combattiva (Schaden):** *ansehnlich:* Das große Elementarium (V3), Magie im Kampf (V2/3); *sehr groß:* Magische Schilde (V1); *immens:* Thaumaturgia (V0).

☛ **Magica communicatia (Verständigung):** *ansehnlich:* Schlüssel zur magischen Verständigung (V3); *groß:* Sphaerenklaenge (V2); *sehr groß:* Etherisches Geflüster (V1).

☛ **Magica contraria (Antimagie):** *hinlänglich:* Das Große Buch der Abschwörung (V4); *groß:* Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft (V2); *sehr groß:* Al-Raschida nurayan schah Tulachim (V1), Magische Schilde (V1), Das Arcanum (V1, *).

☛ **Magica controllaria (Einfluss, Herrschaft):** *ansehnlich:* Druidentum und Hexenkult (V3), Die Wege ohne Namen (V3, *), Trilogie der Kontrolle (V1/3); *groß:* Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft (V2), Praios' größtes Geschenk – Intelligenz (V2); *sehr groß:* Al-Raschida nurayan schah Tulachim (V1), Die Angst (V1, *).

☛ **Magica curativa (Heilung):** *minimal:* Geheimnisse des Lebens (V11/6); *gering:* Wunderbare Heilungen ohne Wunder (V1/5); *hinlänglich:* Menschen und Nichtmenschen (V4); *sehr groß:* Das Buch der Leiber (V1, *).

☛ **Magica invocatio (Dämonisch, Beschwörung, Geisterwesen):** *minimal:* Die Nichtwelt (V12); *ansehnlich:* Die Wege ohne Namen (V3, *); *groß:* Codex Dimensiones (V2); *sehr groß:* Das Arcanum (V1, *); *immens:* Codex Daemonis (V0, *), Chimaeren & Hybriden (V0, *), Thaumaturgia (V0).

☛ **Magica invocatio elementarii (Elementar, Herbeirufung):** *minimal:* Die Nichtwelt (V12); *ansehnlich:* Das große Elementarium (V3), Wind- und Flautenzauberei (V3); *groß:* Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan (V2/1, * im Mittelreich), Artefakte und Alchemica (V1/2).

☛ **Magica moventia (Telekinese):** *sehr groß:* Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung (V1).

☛ **Magica mutanda (Eigenschaften, Form):** *hinlänglich:* Zauberstern und Silberhaar (V4); *ansehnlich:* Almanach der Wandlungen (V3), Druidentum und Hexenkult (V0/3), Wind- und Flautenzauberei (V3), Zauberkräfte der Natur (V3); *sehr groß:* Corpus Mutantis (V1/0).

☛ **Magica phantasmagorica (Illusion):** *groß:* Sphaerenklaenge (V2); *sehr groß:* Liber Methellessae (V1), Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung (V1).

☛ **Magica sphairologia (Limbus):** *groß:* Codex Dimensiones (V2) Tractatus Septelementaricum (V2); *immens:* Porta Aetherica (V0).

☛ **Magica transformatorica (Objekt, Umwelt):** *hinlänglich:* Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene (V4); *ansehnlich:* Almanach der Wandlungen (V3), Geisterhand (V3); *groß:* Artefakte und Alchemica (V1/2); *sehr groß:* Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen (V0/1), Hundert Dinge zu schrecken den Dieb (V1); *immens:* Codex Emeraldus (V0).

☛ **Magica theoretica (Metamagie):** *sehr groß:* Am 50. Tor (V1), Offenbarung des Nayrakis (V1, * an weißmagischen Schulen); *immens:* Systemata Magica (V0).

SICHERUNG DER BIBLIOTHEK

Sowohl Schriftensammlung als auch Asservaten stellen für fast jede Akademie einen ihrer größten Schätze dar und werden daher vor jeder denkbaren Unbill geschützt. Die größten Bedrohungen sind Feuer, Wasser, Ungeziefer, Diebe und Unordnung.

Brandschutz

In den Schriftensammlungen sind offene Feuer, wie Fackeln, Kerzen oder rauchende Pfeifen, strikt verboten. Meist werden mit Glas gedeckte Öllampen zur Beleuchtung verwendet. Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich bruchsfähige zwergische Grubenlampen, bei denen der Glaskörper von einem Drahtgeflecht umgeben ist. Sehr gefragt sind auch die teuren elfischen *Immerlichter* (LCD 87), die das Licht des FLIM FLAM dauerhaft nutzbar machen. An den tulamidischen Akademien verwendet man, nicht nur zur Illumination der Bibliotheken, zunehmend das *Leuchtende Zeichen*.

Öfen zur Beheizung der Räumlichkeiten werden aus angrenzenden Räumen befeuert, um die Gefahr von Funkenflug zu umgehen. Zur Brandbekämpfung stehen Eimer mit Sand und Löschdecken bereit. In den Tulamidenlanden versucht man außerdem mit *Glyphen der Elementaren Bannung des Feuers* die Entstehung und Ausbreitung von Bränden zu verhindern.

Wasser und Schimmel

Wasser erweist sich eher selten als Bedrohung, da es in Bibliotheken üblicherweise nicht vorkommt. Meist dringt es während Stürmen ein, wenn Fenster und Läden nachgeben und Regen in die Bibliothek gepeitscht wird. Dem begegnet man, indem der Platz um die Fenster von Regalen ausgespart wird, was nebenbei auch mehr Tageslicht herein lässt. Um Schimmel aus feuchtem Mauerwerk vorzubeugen, befindet sich die Bücherei normalerweise nicht im Erdgeschoss, aber auch nicht direkt unter dem Dach. Akademien, die ganz sicher gehen wollen – und über das nötige Kapital verfügen – lassen ihre Bibliothek mit wasserdichtem Zwergenguss verkleiden. Dieser hat sich bei Bränden auch schon als guter Schutz vor dem Durchbrennen der Wände in angrenzende Räume erwiesen. Um Stockfeuchtigkeit zu vermeiden, wird ausgiebig gelüftet. Im Tulamidischen bedient man sich darüber hinaus der *Glyphe der Elementaren Bannung des Wassers*, um allzu große Luftfeuchtigkeit fern zu halten.

Ungeziefer

Warme und trockene Räume sind allerdings für allerlei Ungeziefer ein idealer Aufenthaltsort. Ratten und Mäuse nagen sich durch Buchdeckel und betrachten Leder und Pergament als nahrhafte Leckerbissen. Papier eignet sich wunderbar als Nistmaterial. Auch der Bücherwurm, eine Motten-Raupe, fühlt sich hier überaus wohl und richtet mit seinen Fraßgängen großen Schaden an. Durch den Verzehr magischer Schriften reifen die Raupen darüber hinaus hin und wieder zu magischen Faltern heran: Ikanariaschmetterlinge treten häufig im Zusammenhang mit illusionistischen Schriften auf, während in elementaren Schulen Flammenfalter, Regenschwingen oder



Sturmflatter schlüpfen. Den Bibliotheken der Dämonologen entfleuchen angeblich Schattenschwärmer und andere finstere Nachtfalter.

Um dem Ungeziefer Herr zu werden, hat man verschiedene Methoden ersonnen. Gegen Ratten und Mäuse werden üblicherweise Fallen aufgestellt. Mancher Bibliothekar hält auch eine oder mehrere Katzen. Die Halle des Quecksilbers beschäftigt einen goblinischen Rattenfänger, der zu Räumlichkeiten Zugang erhält, die man sogar renommierten Magiern verweigert. Gegen Bücherwürmer hilft nur die regelmäßige Kontrolle der Bestände sowie die Anwendung der *Welle der Reinigung* des FULMINICTUS. Gerade in tulamidischen Akademien werden gelegentlich auch *Schutzkreise gegen Ungeziefer* genutzt.

Diebe

Viele Bibliotheken hüten seltene, wenn nicht gar einzigartige Schriften ihres jeweiligen Fachgebietes, die von einer ganzen Reihe Zauberkundiger begehrt werden. Der aufsehenerregendste Diebstahl der letzten Jahre war sicherlich der Raub der Urschrift von Zurbarans *Vom Leben in seinen natürlichen und übernatürlichen Formen* aus der Bibliothek von Rashdul im Auftrag des Chimärologen Abu Terfas 1019 BF. Die Wiederbeschaffung des Buches ließ sich die Akademie stattliche 7.777 Marawedis kosten.

Um solchen Verlusten vorzubeugen, sind die Sicherungen der Bibliotheken vielfältig: Vergitterte Fenster, stabile Eichentüren und zwergische Schlösser sollen unerwünschte Eindringlinge abhalten. Tags behalten die Bibliothekare Besucher mit Argusaugen im Blick und nächtens patrouillieren Wächter die Regalreihen. Wertvolle Werke werden häufig in verschlossenen Truhen oder Schränken aufbewahrt oder mit dicken Ketten und Schlössern an ihre Bücherständer angeschlossen. Mit Giften benetzte Dornfallen, CLAUDIBUS- und OBJECTOFIXO-Verzauberungen oder magische Fallen sollen verhindern, dass sich irgendwer unbefugt an den Schlössern zu schaffen macht. Sogar gegen Eindringlinge aus dem Limbus, vor allem Dämonen, sind manche Bibliotheken gesichert: Säulen oder Wandverkleidungen aus Koschbasalt erschweren nicht nur die Zauberei in der Bibliothek, sie verhindern auch das Teleportieren hinein. In Punin sollen sogar einige Artefakte Zonen des LIMBUS VERSIEGELN auslösen, sollte doch einmal ein Eindringling aus dem Limbus in die Bibliothek gelangen. Koschbasalt findet sich allerdings noch aus anderen Gründen in vielen Schriftensammlungen wieder: Er erschwert spontane magische Manifestationen, wie sie durch große Ansammlungen astraler Kraft entstehen können.

Unordnung

Gegen Unordnung in der Schriftensammlung hilft nur eiserne Disziplin: Bücher dürfen nur durch die Bibliothekare entnommen und zurückgestellt werden, fremden Besuchern wird

zumindest ein Famulus als Aufseher zugeteilt. Regelmäßige Inventuren – einer der gefürchtetsten Strafdienste für Studiosi – halten das Ordnungssystem darüber hinaus aufrecht. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass Bücher verstellt werden und zwischen den Regalen verschwinden. Das zieht, sobald es bemerkt wird, eine langwierige Suche in den Beständen nach sich – es sei denn, der Custos ist bewandert im seltenen GEFUNDEN-Cantus.

Angeblich sollen einige magische Bücher gar ein Eigenleben entwickeln, das dazu führt, dass sie sich verstecken oder gehässig immer wieder in andere Regale wandern. Mancher

Bibliothekar weiß auch vom *Bücherbolde* zu ber-

richten, einer Abart der Kobolde,

die bevorzugt Bibliotheken

heimsucht, um dort Un-

ordnung und Verwirrung

zu stiften. Natürlich gibt

es mit den *Registerlingen*

auch eine Rasse der Wich-

tel, die die erklärten Feinde

der Bücherbolde sein sollen

und es sich zur Aufgabe ge-

macht haben, unordentliche

Büchereien heimlich aufzu-

räumen. Man sollte sich daher

nicht zu sehr wundern, in einer

Bibliothek auf Schälchen mit

Milch und Gebäck zu stoßen,

die aufgestellt werden, um die

Bücherbolde zu besänftigen oder

den Registerlingen zu danken.



DIE ASSERVATENSAMMLUNG

Häufig werden die *Asservaten-* oder *Bleikammern* ihres archivierenden Charakters wegen der Bibliothek zugeordnet. Genauso oft stellen sie auch einen eigenen Bereich der Akademie dar. Hier hat nur ein kleiner Personenkreis freien Zugang. Meist sind das der Custos und die Spektabilität – und selbst die müssen ihre Besuche genau dokumentieren. Die Asservatenkammern verfügen über eigene *Examinationstuben*, in denen die seltenen Besucher mitsamt den Werken, die sie einsehen wollen, eingeschlossen werden. Zusätzlich steht ihnen noch eine Aufsichtsperson zur Seite.

WAS SIND ASSERVATE?

Als Asservaten bezeichnet man sämtliche Verwahrstücke, die eine Akademie ihr Eigen nennt. Dazu zählen Gegenstände und Schriften, deren Kenntnis oder Benutzung als gefährlich eingestuft wird, alle Dinge, deren Benutzung gefährlich oder nach Gildenrecht strafbar ist sowie die meisten Schätze der Akademie. An einigen Schulen hat es sich darüber hinaus eingebürgert, sämtliche Artefakte in einer Asservatenkammer aufzubewahren, wenn sie nicht gerade benutzt werden. Alle Verwahrstücke werden sorgsam überwacht und im *Asservatenbuch* verzeichnet.

Die Einstufung als Asservat ist von Gilde zu Gilde und Akademie zu Akademie unterschiedlich. Der Bund des Weißen Pentagramms legt sehr strenge Richtlinien an und erstellt eigene Listen, die praktisch jedes Artefakt und viele magische Schriften



zur Dämonologie, Limbologie aber auch Philosophie als ver-wahrpflichtig einstufen. Entsprechend groß sind die Horte ge-fährlicher Dinge, die man an diesen Schulen finden kann – was dazu führte, dass sie während des Borbaradkriegs (Perricum) und im Jahr des Feuers (Rommilys) zu Zielen finster gesonnener Zauberer wurden. In den Schulen der Linken Hand stößt man dagegen häufig auf eine sehr laxe Einstellung: Viele sonst unzu-gängliche und verbotene Schriften werden sogar in der offenen Bibliothek vorgehalten. Hier ist man der Meinung, dass jeder Magier selbst wissen muss, mit welchem Wissen und Dingen er umzugehen in der Lage ist. Die Graue Gilde findet sich bei so vielen Dingen zwischen beiden Extremen wieder. Manche Schule schließt mehr, manche weniger weg – wobei häufig eine Zunahme der Freiheiten von Nord nach Süd zu beobachten ist. Auch wenn immer wieder einzelne Mitglieder der Weißen Gil-de darauf drängen, die Inhalte der Asservatenkammern gleich ganz der Praios- oder wenigstens der Hesindekirche zu über-geben, sind die meisten Akademien der Meinung, magische Artefakte und Schriften gehören in die Obhut entsprechend ausgebildeter Magier anstatt in die Hände vorurteilsbehafteter Geweihter. Gerade verbotene magische Schriften können durchaus Wissen enthalten, dass für die Forschung unabding-bar, in den Bleikammern der Kirchen aber unerreichbar ist. Selbst misslungene oder nicht identifizierte Artefakte können sich irgendwann als hilfreich erweisen – und dann nützt es niemandem, wenn sie vernichtet oder unzugänglich sind.

AUFBAU DER ASSERVATENKAMMER

Gewöhnlich sind die Asservatenkammern vollkommen mit di-cken Eisenplatten ausgekleidet, um magische Spionage durch die Wände zu erschweren. Oft wird das Ganze sogar mit Koschbasaltplatten ergänzt, um Limbusreisen (TRANSVER-SALIS, PLANASTRALE, KÖRPERLOSE REISE) in die Kammer zu verhindern. Allerdings dient der Koschbasalt auch dazu, die Bildung einer kritischen Essenz durch gespeicherte Astralkraft zu verhindern. Dafür gibt es auch astrale 'Entlüfter' aus Blaubasalt, die ungebundene oder freigesetzte Astralkraft aufnehmen und regelmäßig ersetzt werden.

Manche Asservatenkammern sind nur durch dicke Tresortüren zu betreten, die von den Puniner Zwergengebrüdern Argasch und Irgasch nach den Wünschen der Akademien gefertigt werden. Welche mechanischen Fallen die Sicherheitsexperten zusätzlich zur Abwehr von Einbrechern installieren, wird nur durch den verfügbaren Platz und die Finanzkraft der Akade-mie begrenzt (zu den Möglichkeiten aventurischer Fallenbau-kunst siehe Spielhilfe **Katakomben und Kavernen 51ff.**).

Selbst wenn es einem Einbrecher gelingen sollte, das Tor zu überwinden, hat er aber immer noch mit den Sicherungen der Kammer selbst zu kämpfen. Hier lauern oft gebundene Wesen-heiten – Elementare, Dschinne aber auch Dämonen, Golems oder Untote – die unbefugte Eindringlinge gefangen setzen oder vernichten sollen. Etliche Schriften und Artefakte sind in eigenen Truhen oder Schränken untergebracht, die wiederum mit Präzisionsschlössern und Fallen versehen sind. Manches gefährliche Artefakt ruht gar in einem eigenen Bannkreis, um übelwollende Besessenheiten oder Beseelungen gefangen zu halten – wehe dem Dieb, der in solch einen Kreis tritt und dem gefangenen Wesen erstmals wieder ein Ziel für seine Wut gibt. Die Spektabilität, der Custos sowie gelegentlich dessen Famu-lus Primus sind meist die einzigen Akademieangehörigen, die alle Sicherungen und Asservaten und den Umgang mit ihnen kennen – was auch ein Grund ist, dass man nur selten anderen Zugang zu den Räumlichkeiten gewährt. Jeder Custos tut gut daran, beizeiten seinen Nachfolger zu bestimmen und diesen in den komplizierten Umgang mit der Asservatenkammer ein-zuweisen. Nicht auszudenken was passiert, wenn er plötzlich von Boron abberufen wird, ohne die Kenntnis von den Siche-rungen zuvor weitergegeben zu haben. Leider ist das in fast jeder älteren Akademie schon das eine oder andere Mal vorge-kommen, so dass es Behältnisse und Bereiche in den Asserva-tenkammern gibt, die nicht einmal der Custos zu betreten oder öffnen wagt. Sollte es dennoch irgendwann nötig werden, in solche Räumlichkeiten vorzudringen, sucht man vielleicht die Hilfe von Abenteurern, die sich nicht scheuen, gegen gefährli-che und unbekannte magische und mechanische Sicherungen anzutreten.

DIE AKADEMIE ALS LEBENS-, LEHR- UND AUSBILDUNGSRAUM

Nachdem in den vorherigen Abschnitten einige eher übergrei-fende Thematiken angesprochen wurden, widmet sich dieser Abschnitt nun dem Kern des gildenmagischen Akademie-lebens: der Lehre und der Ausbildung neuer Adepten. Von Inte-resse sind hierbei neben den Lebensumständen der Bewohner der Akademie (und der Frage um wen es sich dabei überhaupt handelt) auch die Organisation des Unterrichts, der Ablauf von Prüfungen und allgemein der Alltag an einer Zauberschule.

ALLTAG UNTER MAGIERN

Der Alltag an einer Magierakademie wird geprägt von verschie-densten Faktoren, etwa der Gildenzugehörigkeit der Schule, ihrer Größe, Ausrichtung, Nähe zu Herrscherhaus oder Kir-che bis hin zum Klima der jeweiligen Region. Trotzdem lassen sich einige generelle Aussagen treffen.

Gemein ist fast allen Zauberschulen, dass sie Internate sind, in denen das Zusammenleben von Lehrkörper, Schülerschaft

und Personal festen Regelkatalogen unterworfen wird, die in vielen Punkten übereinstimmen. Mit ähnlichen Aspekten be-fassen sich die Hausordnungen der wenigen Tagesschulen, geht es doch immer darum, das reibungslose Zusammenleben, Lehren und Lernen im Mikrokosmos der Zauberkundigen zu organisieren.

ABLÄUFE

Tagesablauf der Scholaren

Der Tagesablauf der Scholaren ist von morgens bis abends streng strukturiert und lässt kaum Zeit für Müßiggang. Der Weckruf erschallt gewöhnlich zur ersten Stunde des Firun (6 Uhr). Es gibt vier Mahlzeiten am Tag (Frühstück, Mittagessen, Vesper, Abendessen). Unterricht findet vor- und nachmittags statt, wobei meist am Vormittag theoretisches Wissen vermit-telt wird und nach dem Mittagessen, wenn die Konzentration nachlässt, praktische Übungen anstehen. Außerdem ist, vor al-



lem für ältere Jahrgänge, mindestens eine Stunde täglich für selbstständige Stillarbeit oder für die Betreuung eigener Experimente anberaumt.

Hinzu kommen an vielen Akademien Haushaltspflichten und andere Aufgaben, die die Schüler zu erledigen haben, etwa die Reinigung der Studierstuben, die Versorgung der Tiere, Inventur der Laborbestände, Gartenarbeit, Botengänge, Betreuung von Eleven oder die Unterstützung eines Magisters bei der Bekämpfung von Mindergeistern. Besitzt eine Akademie Land, wie in Nostria und Neersand, kann man die Scholaren

auf den akademieeigenen Feldern ackern sehen. In Riva erledigen sie schon früh kleinere Dienstleistungen für die Kaufleute der Stadt, in Mirham pflegen sie die Lotusbestände, in Olport gehen sie bei der Instandhaltung der Schiffe zur Hand, und in Vinsalt helfen die Älteren bei der Versorgung der Kranken. Sicherlich gibt es auch Schulen, die ihre Zöglinge weniger mit einfachen Arbeiten belasten: In der Akademie Schwert und Stab zu Gareth etwa treibt man die Scholaren lieber zur Leibesertüchtigung an als zur Erledigung des Haushalts, und auch in einer Einrichtung von elitärem Geist wie der Al-Achami-Akademie bleiben die Scholaren von niederen Tätigkeiten weitestgehend verschont. Häufiger aber gilt die Prämisse, dass die Erledigung solch bodenständiger Aufgaben der charakterlichen Entwicklung der Jungzauberer durchaus zuträglich ist.

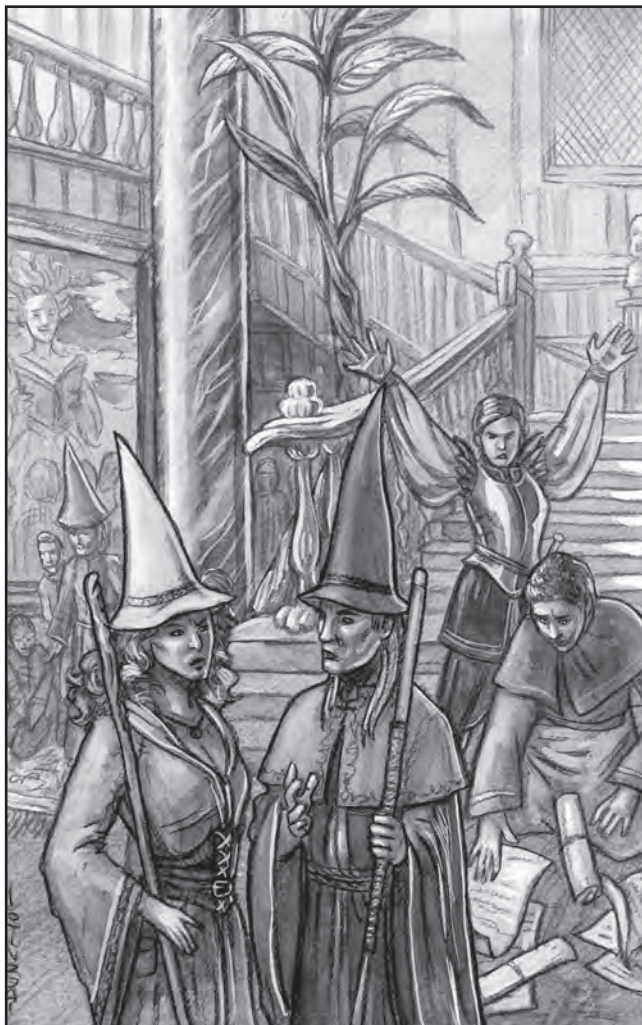
Etwas Freizeit haben die Schüler am Abend. Jüngere Scholaren nutzen die Zerstreuungsangebote der Akademie, manch Älterer lässt den Tag gerne in einer örtlichen Taverne oder im Theater ausklingen – gleich ob dies von der Akademie gestattet ist oder nicht. Wieder andere neigen dazu – teils aus Fleiß und Ehrgeiz, teils von ihren unzähligen Pflichten dazu gezwungen –, auch ihre freie Zeit den Studien oder der Erledigung dringender Arbeiten zu opfern.

Lichtschluss ist üblicherweise ab der zweiten Stunde des Ingerimm (22 Uhr). In einigen Akademien ist der Beginn der Nachtruhe dabei für Eleven, Novizen und Studiosi leicht verzerrt; die Älteren löschen die Lichter später als die Jüngeren.

Tagesablauf der Lehrkräfte

Der Alltag der Lehrkräfte ist ebenso betriebsam wie der der Scholaren und gleichsam mit allerlei Pflichten und Terminen verbunden, als da wären Unterricht und Vorlesungen, die Betreuung von Schülern und Experimenten, die Aufgaben ihres jeweiligen Amtes, Forschungsarbeit und Aufsichtsdienste.

Hinzu kommen regelmäßige Treffen im Kollegenkreis, bei denen man sich über etwaige Probleme und auffällige Schüler austauscht, Strafen für junge Missetäter festlegt, Aufgaben verteilt und die Organisation bevorstehender Ereignisse, etwa Prüfungen oder Feste, plant. Alle übrige Zeit steht für die eigenen Forschungsaufgaben, den Müßiggang oder gut bezahlte Nebenarbeiten zur Verfügung – weshalb manch Magister die ihm unterstellten Zöglinge eher als nötiges Ärgernis sieht.



Wochenablauf

Die Alltagsroutine im Laufe einer Woche verändert sich wenig, sofern nicht besondere Ereignisse wie (Eignungs-) Prüfungen, Exkursionen, Symposien oder Feiern bevorstehen. Traditionell gibt es an jeder Akademie einen wöchentlichen Ruhetag, an dem kein Unterricht stattfindet und den Scholaren und Magister nach eigenen Vorstellungen gestalten können. Welcher Tag dies ist, ist regional verschieden. Im Mittel- und im Horasreich ist es meist der Praios- oder der Rohalstag.

Oft wird den Schülern am Ruhetag Ausgang und Besuch gewährt. Jedoch ist die Freiheit selten uneingeschränkt: An vielen Akademien erwartet man von den Scholaren, dass sie sich an diesem 'freien' Tag intensiv ihren eigenen Projekten widmen oder dass sie an gemeinschaftlichen Aktivitäten teilnehmen: etwa Theaterbesuche (Festum), Exkursionen in die Natur (Andergast) oder

Abstecher auf offene See (Al'Anfa). Auch werden an diesem Tag in kirchennahen Akademien die obligatorischen wöchentlichen Andachten abgehalten.

Jahresablauf

Der Jahresablauf an den einzelnen Akademien variiert teils stark. Die Termine für besondere Veranstaltungen wie Magiertreffen, Feiern und Prüfungen sind oft nicht einheitlich festgelegt.

Üblicherweise gibt es einmal im Jahr eine unterrichtsfreie Zeit von 6–8 Wochen, in der den Scholaren die Heimreise gestattet ist. Diejenigen, die von diesem Recht keinen Gebrauch machen, nutzen die Zeit, um sich selbstständig weiterzubilden, sich ihren Forschungsprojekten zu widmen oder einen Magister auf einer Exkursion zu begleiten. Häufig wird die unterrichtsfreie Zeit im Sommer anberaumt, weil dieser die besten Reiseverhältnisse bietet und manch ein Jungzauberer von den Eltern als Erntehelfer erwartet wird. Im Süden kommt hin-



zu, dass in den heißen Monaten vielerorts die Fieberperiode ansteht, in der man, wenn möglich, die Städte verlässt oder meidet.

Zwischen Rahja und Praios findet an jenen Schulen, die die namenlosen Tage fürchten, zwar weiterhin Unterricht statt, vielerorts jedoch eingeschränkt. Es herrscht Ausgangssperre und oft Zauberverbot, Aktivitäten unter freiem Himmel und Dämonologie-Vorlesungen finden gewöhnlich nicht statt. Viel Zeit wird für Andachten, Meditation und Stillarbeit einge-räumt.

Wann, wie oft und in welchem Rahmen die Jahresroutine durch Feierlichkeiten unterbrochen wird, hängt wiederum stark von der jeweiligen Akademie ab. Reichsakademien wie die in Gareth etwa achten besonders auf die repräsentative Wirkung der Zeremonien. Volksnahe Schulen wie Khunchom oder Zorgan dagegen gestalten ihre Feste auch zur Unterhaltung der Bürger. Andere Institute wiederum – darunter viele Akademien der linken Hand – feiern, wenn überhaupt, gar nicht öffentlich.

Anlässe zum Feiern gibt es diverse: Neben Entlassungsfesten wären Jubiläen, der Tsatag von Spektabilität oder Reichsfürst, Begrüßungszeremonie für neue Eleven und allgemeine, religiös oder kulturell bedingte Feiertage der jeweiligen Region zu nennen.

Freizeit

Freizeitaktivitäten der Scholaren

Freie Zeit ist an jeder Magierakademie knapp bemessen. Oft bleiben den Schülern nur abends und einmal in der Woche am Ruhetag einige Stunden für sich, in denen ihnen auch Ausgang und (seltener) Besuch gewährt wird.

Sofern die jungen Menschen in ihrer Freizeit nicht ihren Studien oder anderen Pflichten nachgehen, widmen sie sich der Geselligkeit, der Kunst, der Natur und dem Sport. Am Feuer des Gemeinschaftsraums lässt es sich behaglich lesen. Debat-tierkreise liefern sich geistreiche Wortgefechte. Freunde des Brettspiels sitzen über einer Partie *Rote und Weiße Kamele* oder dem *Riva-Spiel*. Man musiziert, malt oder übt sich im Stockkampf. Oft schließen sich Interessengemeinschaften unter Aufsicht und Anleitung eines engagierten Adepten oder Magisters zusammen. Mit einem solchen übt man sich etwa in Neersand in der Jagdkunst und unternimmt in Andergast Wildnisexkursionen. In Al'Anfa schwimmen oder rudern die Scholaren, in Festum nehmen sie an Malkursen teil, und in Khunchom werden sie in die Freuden der Falken- und Pardeljagd eingeführt. Allgemein wird gewünscht, dass die Schülerschaft auch in ihrer Freizeit Beschäftigungen nachgeht, die ihrer persönlichen Weiterbildung dienen. Ausufernde Kneipenbesuche, Müßig-gang, Liebschaften, Konkurrenzkämpfe und Rangeleien werden ungern gesehen. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei den Scholaren um Kinder und Jugendliche, die bisweilen über-mütig werden, Unsinn machen und ihre Grenzen austesten wollen – und so gibt es wohl an jeder Akademie nächtliche Streiche, Mutproben, heimliche Jungzaubererduelle, missachtete Ausgangssperren, Schneeballschlachten, verschämtes Händchenhalten und morgendlichen Kater. Aufgrund der magischen Begabung der unerfahrenen, pubertierenden Übel-täter hat dabei so mancher Fehltritt bisweilen üble Folgen und endet im Krankenzimmer der Akademie.

Freizeitaktivitäten der Lehrkräfte

Die freie Zeit der Dozenten ist trotz der Pflichtenfülle etwas weniger begrenzt als die der Schüler. Ruhe und Zerstreuung findet eine Lehrkraft über einem Buch oder Brettspiel, bei einem guten Wein oder mit Hilfe anderer Rauschmittel, durch Meditation und Gebet, bei Spaziergängen und plaudernd mit Kollegen. Magister, deren Familien vor Ort ansässig sind, begeben sich in ihrer Freizeit heim, um im Kreis ihrer Lieben zu entspannen. Und zuletzt gibt es da noch jene Dozenten, die als unermüdliche Arbeitstiere ihrem Lehr- oder Forschungs-auftrag mit Eifer nachkommen und sich kaum Ruhe gönnen.

Disziplin

Jede Magierakademie regelt das Zusammenleben ihrer Ge-meinschaft über eine schriftlich fixierte Hausordnung. Zusätz-lich zur Anerkennung dieses Regelkataloges wird von jedem Akademiebewohner gegenseitige Rücksichtnahme, die akti-ve Teilnahme an der Gemeinschaft und die Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung verlangt.

Unter anderem untersagt jede Akademieordnung den Schola-ren das Zaubern außerhalb des Schulgeländes ohne Begleitung eines Magisters. Sie legt Besuchs- und Ausgangszeiten, tägli-che und wöchentliche Routine fest und betont die Notwendig-keit von Fleiß, Höflichkeit und Gehorsam der Schülerschaft. Weitere Einzelheiten solcher Regelkataloge, wie penibel ihre Einhaltung überwacht und wie hart ihre Missachtung bestraft wird, variieren. Prominente Beispiele für eiserne Disziplin sind die Akademie Schwert und Stab zu Gareth und die Zauberschule in Elenvina. Hier knallen Ohrfeigen und Rutenhiebe schon bei kleineren Vergehen, und bei größeren – Respektlo-sigkeit gegenüber einer Lehrkraft, wiederholtes Stören des Un-terrichts – drohen Dauerlauf auf dem Exerzierplatz oder ein Aufenthalt im Karzer. In unkonventionelleren Instituten, wie dem zu Belhanka, sind Züchtigungen dieser Art auch bekannt und werden angewandt, lieber greift man aber zu 'weicheren' Mitteln: ein eindringliches Gespräch, Nachsitzen, Ausgangs-sperre oder Strafarbeiten.

Auch ist verschieden, als wie schlimm Vergehen eingestuft wer-den: In Gareth ist schon die Missachtung der Kleiderordnung einen Hieb mit dem Stock wert, in Norburg wird Schadens-zauberei hart bestraft, und in Rommilys führt das Ausplaudern interner Geheimnisse zum Akademieverweis. In Gerasim gilt Intoleranz als schweres Vergehen – in anderen, oft schwarzma-gischen Instituten wiederum werden der elitäre Glaube an die eigene Überlegenheit und daraus resultierende Spannungen dagegen gern gesehen und sogar gefördert.

Das Strafmaß kleinerer Verstöße legt gewöhnlich die Lehrkraft fest, die das Vergehen bemerkt hat. Sie ist auch für die (sofor-tige) Ausführung verantwortlich. Hat sich ein Schüler etwas Schlimmeres zuschulden kommen lassen – Diebstahl, Gewalt gegen einen Mitschüler –, wird der Fall der nächsthöheren Instanz übergeben: der Schulleitung allein, einem Tribunal ausgewählter Magister oder dem gesamten Collegium. Neben bereits erwähnten Strafen können schwerere Verstöße auch mit Bußgeldern und sehr unangenehmen Zwangsarbeiten, etwa der Latrinenreinigung, geahndet werden. Als Höchststrafe, die aber selten ausgesprochen wird, droht der Schulverweis.

Eine Akademie versucht zunächst immer, Straftaten ihrer Mitglieder (auch der Lehrkräfte) intern abzuhandeln. Erst bei Kapitalverbrechen (Mord, Hochverrat, Ketzerei) wird sie die



MAGIE IM ALLTAG DER ZAUBERSCHULEN

»Stens S. Spectabilitas ermahnt zum wiederholten Male, die Kraft verantwortungsvoll zu nutzen. Sie ist in den Dienst der professio zu stellen und nicht zur reinen Bequemlichkeit oder für unnützen Firlefanz aufzubringen. Wie uns die ratio leicht sagt, verfügen wir nicht nur über die Kraft, sondern auch über Hände und nicht zuletzt Diener.«

—Aushang im Kollegiumszimmer der Academia der Hohen Magie zu Punin, 1033 BF, aus dem Bosparano

Zauberei ist an Magierakademien allgegenwärtig. Formeln werden nicht nur im Unterricht und im Labor gesprochen, sondern prägen auch den Alltag. Dosieren Sie die Menge nach Ihrem Geschmack. Wenn sie es schätzen, dass hinter jeder Ecke etwas Magisches zu entdecken ist: Zauberer heißen Zauberer, weil sie zaubern. Und wo, wenn nicht in einer Magierakademie soll man Magie in all ihren Formen antreffen? Wenn Sie finden, dass auch Magierakademien eher profan sind und magische Spielereien die Ausnahme: Astralenergie ist eine begrenzte Ressource für Magier und wird nur für notwendige Übungen und Arbeiten eingesetzt.

Die folgende Auflistung gibt Beispiele von Zauberanwendungen, die man an Akademien auch mal 'zwischen Tür und Angel' beobachten kann – meist weit verbreitete und einfache Sprüche (Verbreitung Mag 5+, Komplexität A – C, geringer AsP-Aufwand). Speziellere magische Wirkungen finden Sie in den jeweiligen Akademiebeschreibungen ab Seite 54.

Häufig

- ☛ In einem feuergefährdeten Raum (Bibliothek, Labor) setzt eine Adepta eine blauweiße Lichtkugel, um für mehr Helligkeit zu sorgen (FLIM FLAM).
- ☛ Scholaren necken sich mit dem MANIFESTO. Sie zaubern sich Brennesselblätter unter die Robe, werfen Schneebälle oder machen einem Mitschüler "Feuer unterm Hintern".
- ☛ Ein Adept, der unter Zeitdruck steht (weil er z.B. verschlafen hat), richtet sich noch schnell das Haar mit PECTETONDO und kontrolliert den Sitz mit REFLECTIMAGO.
- ☛ Ein Zauberstab oder eine Kristallkugel schwebt vorbei (vom Besitzer mittels *Apport* gerufen).
- ☛ Ein Studiosus, der stundenlang vor einer Prüfung büffelt, stärkt sein Durchhaltevermögen mit einem ATTRIBUTO (Konstitution).
- ☛ Diffiziles Hantieren mit Alchimika im Laboratorium wird aus sicherer Entfernung mittels MOTORICUS durchgeführt.
- ☛ Ein Magier entzündet mit seinem brennenden Zauberstab Fackeln oder einen Kamin (*Ewige Flamme*).

☛ Ein im Unterricht störender Schüler wird von der Magistra per *Psst!* ruhig gestellt (SILENTIUM).

☛ Ein schlecht belüftbarer Raum wird mittels MANIFESTO (Luft) oder AEOLITUS erfrischt.

Gelegentlich

- ☛ Eine Magistra beseitigt mit der *Welle der Reinigung* (FULMINICTUS) Ungeziefer in ihrem Gemach.
- ☛ Ein gebrechlicher Zauberer winkt in der Bibliothek Schreibfeder und Tintenfass per MOTORICUS heran.
- ☛ Über ein wichtiges Gastmahl spricht eine Magistra den ABVENENUM.
- ☛ Ein Dienstbote stellt sich beim Putzen der Stiefel eines eintretenden Magiers tollpatschig an. Genervt reinigt der Zauberer das Schuhwerk selbst mit einem SAPEFACTA.
- ☛ Ein Magier verhilft einer welken Pflanze mit einer Handbewegung wieder zu voller Pracht. (MANIFESTO Humus), kurz bevor die Spektabilität erscheint.

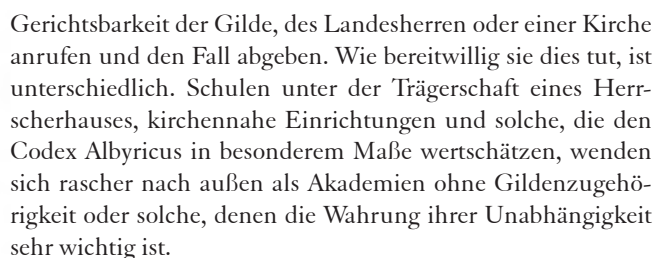


☛ Eine Magierin liest ein komplexes Zauberbuch und blättert im Minutentakt um. Sie lernt einige Seiten mittels MEMORANS auswendig.

☛ Ein Magister züchtigt einen Eleven, indem er ihn per RESPONDAMI fragt: "Willst du weiter solche Albernheiten treiben oder dich nun endlich auf den Ernst der Wissenschaft besinnen?" Da die Frage nicht mit Ja oder Nein beantwortet werden kann, verspürt der Eleve einen Schmerz wie bei einer Ohrfeige.

Selten

- ☛ Vor einem Vortrag unter Kollegen steigert eine Magierin ihre Ausstrahlung mit einem ATTRIBUTO (Charisma) oder FAVILLUDO (Subtiles Leuchten).
- ☛ Bei einer Prügelei in der Stammkneipe der Akademiker lähmt ein Studiosus einen Halbstarken (PLUMBUMBARUM oder PARALYSIS) – und verstößt dabei gegen das Zauberverbot außerhalb der Akademie.
- ☛ Über dem Marktplatz leuchtet das Akademiewappen in der Luft auf (AURIS NASUS) und heischt Aufmerksamkeit für einen Ausrufer oder einen Aushang der Magierschule.
- ☛ Ein fröstelnder Magier erhöht die Zimmertemperatur mittels CALDOFRIGO.



AUSWÄRTIGE GÄSTE

Gastdozenten, Magier zum Zweitstudium und Besucher, die für ein Projekt in der Bibliothek forschen, verweilen für längere Zeit an der Akademie. Ist Platz da, stellt man ihnen auf dem Schulgelände eine Unterkunft zur Verfügung, andernfalls mieten sie sich vor Ort ein.

ZAUBERTÜREN UND MAGISCHE BESEN

»Bloß nichts anfassen!«

Nichtmagiebegabte fürchten oft, dass alle Dinge in einer Magierakademie irgendwie verzaubert sind. Ganz unrecht haben sie damit nicht. Folgende Zauberobjekte gehören zu den häufigeren an Akademien:

- ## BEWOHNER VON MAGIERAKADEMIEN

SCHOLAREP (SO 3-7) *

Die Schülerschaft wird je nach Lehrzeit unterteilt in *Eleven* (1. – 3. Lehrjahr), *Novizen* (4. – 6. Lehrjahr) und *Studiosi* (7. – 9. Lehrjahr). Die neun regulären Jahrgänge der Ausbildung heißen in aufsteigender Reihenfolge *Tertia Elevia*, *Secunda Elevia*, *Prima Elevia*, *Tertia Novizia*, *Secunda Novizia*, *Prima Novizia*, *Tertia Studiosa*, *Secunda Studiosa* und *Prima Studiosa*. Wer sich im Jahr seiner Examensprüfung befindet, ist ein *Candidatus*. *Candidatus ad infinitum* ist hingegen ein Scherzwort für Sitzbleiber.

Anrede: Scolarius / Scolaria

Voraussetzungen: erfolgreiche Probatio, bzw. jeweilige Prüfungen zur Versetzung in das nächste Lehrjahr (siehe Seite 30.)

Lohn: keiner, manche Scholaren erhalten Taschengeld von Eltern oder Förderern

LEHRER UND FORSCHER (SO 6-13) – RÄNGE UND TITEL FÜR MAGIER

Adeptus minor / Adepta minor (SO 6–9)

Mit der erfolgreichen Abschlussprüfung erreichen die Scholaren Mündigkeit und die Zeichen ihres Standes. Adepten, die als Assistent einem Magister der Schule dienen, nennt man auch *Coadiutorius/Coadiutoria*.

Anrede: Gelehrter Herr / Gelehrte Dame

Voraussetzungen: erfolgreiche Examinatio

Lohn: 15–20 D / Monat als wissenschaftlicher Helfer

26



Adeptus maior / Adepta maior (SO 7–10)

Erfahrenere Adepten tragen diesen Titel, der nur noch selten in Gebrauch ist. Häufig ernannt ein Magister einen Adeptus maior aus dem Kreis seiner Mitarbeiter zu seinem persönlichen Gehilfen, der dann den Titel *Adeptus primus* trägt.

Anrede: Wohlgelehrter Herr / Wohlgelehrte Dame
Voraussetzungen: sechsjährige Erfahrung als Magier
Lohn: 20–25 D / Monat als wissenschaftlicher Helfer

Magus / Maga (SO 8–11)

Dieser Titel zeugt davon, dass man ein lang gedienter Meister in seiner Profession ist. Die Titelträger verfolgen üblicherweise eigenverantwortlich Forschungsprojekte oder sind in wichtigen Funktionen der Akademie zu finden.

Anrede: Hochgelehrter Herr / Hochgelehrte Dame
Voraussetzungen: zwölfjährige Erfahrung als Magier und erfolgreiche Magusprüfung (siehe Seite 38); alternativ Anerkennung der bisherigen Leistung
Lohn: 30–50 D / Monat in Diensten der Akademie

Magister/Magistra (SO 8–11)

Wer einen Lehrauftrag an der Akademie wahrnimmt, ist ein Magister. Lehrende werden nach ihren Hauptlehrgebieten bezeichnet, z.B. *Magister contrarius* (Lehrer für Antimagie) oder *Magistra transformatorica* (Lehrerin für Objekt- oder Umwelt-

magie). Meist handelt es sich um Magier und Alchimisten, manche profane Fächer werden von Nichtzauberkundigen gelehrt. An einigen Schulen finden sich auch Geweihte oder Elfen als Lehrer, an sehr wenigen Hexen oder Druiden. Ein *Magister minor* ist ein Aushilfslehrer, z.B. ein Adept, der in seinem Forschungsgebiet ergänzende Stunden anbietet. Einen Lehrstuhlinhaber bezeichnet man als *Magister ordinarius*. Diese dauerhaft angestellten Dozenten stellen den Hauptteil des Lehrkörpers. Ein *Magister extraordinarius* ist ein Teilzeit- oder Gastdozent (und in diese Kategorie fallen meist gildenfremde Lehrer).

Anrede: Magister / Magistra
Voraussetzungen: Adept (*Magister minor*) bzw. Magus (*Magister ordinarius* und *extraordinarius*)
Lohn: 40–80 D / Monat – illustre (Gast-)Dozenten auch deutlich über 100 D / Monat

Titelzusätze

(Akadem. Grad) viatoris (Heimatakademie): reisender Magier mit Festanstellung an einer Akademie; z.B. Magister viatoris Puniniensis

(Akadem. Grad) h.c.: Titelträger (honoris causa = ehrenhalber) ohne vorherige Prüfung; meist wegen großer Verdienste für die Akademie

(Akadem. Grad) em.: Lehrmeister oder Spektabilität im Ruhestand (emeritus); ungewöhnlich, da oft bis zum Tode gelehrt wird

(Akadem. Grad) i.s.m.: mit Sonderauftrag (in specialitate modi = zur besonderen Verwendung) der Akademie oder eines Tempels; häufiger Zusatz bei den Pfeilen des Lichts

Magister magnus / Magistra magna (SO 10–12)

So nennt man die Inhaber besonders ausgezeichneten Lehrstühle, auf denen Koryphäen ihres Fachs sitzen. An großen Akademien, die sich in mehrere Fakultäten unterteilen, tragen auch Dekane diesen prestigeträchtigen Titel.

Anrede: Hochgelehrter Magister / Hochgelehrte Magistra
Voraussetzungen: Magus und langjährige Dienste für Akademie und Forschungsbereich; alternativ berühmte Koryphäe auf diesem Gebiet
Lohn: 50–100 D / Monat

Spektabilität (bosp.: Spectabilitas) (SO 10–13)

Der Akademieleiter ist nicht unbedingt der größte Zauberkünstler einer Schule, muss aber Organisationstalent und Autorität beweisen. Er bemisst die Mittel für die Fachbereiche, legt Lehrpläne fest und hütet das Wissen um die Herstellung und Anwendung des Akademiesiegels. Selten wird das Amt von einem Nichtmagier ausgeübt, wie etwa dem Praios-Geweihten *Praiodan Weißblatt*, der zehn Jahre lang der Halle der Antimagie zu Kuslik vorstand. An einigen Akademien ist dieser Titel wenig mehr als ein Verwaltungsposten ohne viel Ruhm. Bisweilen liegen die Befugnisse auch nicht allein bei





einer Person, sondern beim *Akademievorstand*, einem Gremium von drei bis sechs Magistern, an wieder anderen Schulen wie Belhanka wird die Spektabilität regelmäßig von den Magistern neu gewählt. An anderen Schulen – insbesondere im tulamidischen Raum – ist der Akademieleiter unumschränkter Herrscher. Die Titel *Spectabilitas minor*, *Spectabilitas secundus* oder *Spectabilitas auxiliaris* für stellvertretende Akademieleiter sind nur akademieintern von Bedeutung.

Anrede: Eure Spektabilität

Voraussetzungen: meist Magus; der Ernennungsmodus weicht an den Akademien ab (Wahl durch Lehrkörper, Ernennung durch Vorgänger oder Träger, ...)

Lohn: 90–150 D / Monat

Alchimisten

Die zweite Zaubers Tradition, die an Akademien lehrt und forscht, weist eine ähnliche Hierarchie auf wie die Magier. Die *Scholaren* haben größtenteils gemeinsamen Unterrichtsalltag mit den Magierschülern. Sie leisten ihr Examen schon nach der *Prima Novizia* ab. Anschließend sind sie *Lizentiat* (entspricht Adept), später *Alchemicus* (entspricht Magus). Ihnen stehen prinzipiell alle Dozententitel offen.

BEDIENTESTE (SO 2–10)

Bedienstete an Akademien sind entweder Unfreie im Besitz der Schule oder Freie, die in Lohn und Brot stehen. Bedienstete leben häufig kostenfrei auf dem Akademiegelände, seltener wohnen sie in der Umgebung.

Niedere Bedienstete (SO 2–5) erledigen als Küchenhilfe, Waschmagd und Stallknecht den Hauptteil der im Haushalt anfallenden Arbeiten. Freie erhalten als Lohn 1–4 D / Monat.

Mittlere Bedienstete (SO 5–7) stellen Leibdiener, Köche, Hausmeister, Schreiber, Kopist, Buchbinder, Kämmerer und Akademiegardisten. Freie erhalten als Lohn 5–15 D / Monat.

Leitende Bedienstete (SO 7–10) übernehmen die verantwortungsvollsten weltlichen Aufgaben der Akademie, so etwa die des Haushofmeisters, Bibliothekars oder eine Lehrposition für profane Fächer. Freie erhalten als Lohn 20–50 D / Monat.

Wenn ein Magister oder anderer Magiekundiger neben seiner

Lehrtätigkeit einen Posten übernimmt (wie etwa den des Bibliothekars), dann erhält er kleine zusätzliche Entlohnung oder anderweitige Vergünstigungen.

PERSONENGRUPPEN AN AKADEMIEEN

Die durchschnittliche Menge an Schülern, Lehrenden und Bediensteten richtet sich nach der Größe der Schule. Diese finden Sie bei den jeweiligen Akademien ab Seite 54 angegeben.

FUNKTIONEN AN AKADEMIEEN

Der Akademiebetrieb erfordert bestimmte Positionen, die für einzelne Tätigkeitsbereiche verantwortlich sind. Je kleiner eine Akademie ist, desto häufiger nimmt eine Person mehrere der genannten Ämter wahr.

Bibliothekar

(Bibliothecarius/Bibliothecaria oder Custos/Custora)

Der Leiter der Bibliothek hütet seine Hallen, als wären sie heilig. Er ist dafür verantwortlich, dass die Nutzung der Bestände in geordneten Bahnen verläuft, Bücher eine lange Lebensdauer haben und geheime Schriften nur in befugte Hände gelangen. Kein Wunder, dass Bibliothekare oft wie Drachen auf ihrem Hort wirken und selbst unter Magiern als weltfremd gelten.

Voraussetzungen: Magus oder Leitender Bediensteter

Bibliotheksgeselle (*Famulus/Famula*)

Dem Bibliothecarius stehen die Famuli zur Seite, die sich besonders in größeren Bibliotheken um die Erhaltung der Ordnung, die Anfragen von Besuchern und auch die Aufsicht in der Bibliothek kümmern. Sie rekrutieren sich meist aus besonders vertrauenswürdigen Studiosi, der *Famulus primus* ist hingegen häufig ein Adept, der den Bibliothecarius auch bei Abwesenheit vertritt.

Voraussetzungen: Studiosus oder Adept

Laboratoriumsleiter

(Licentiat alchimicae/Licentiata alchimicae)

Die alchimistischen Werkstätten unterstehen dem Laboratoriumsleiter, der über Raum- und Apparaturnutzung entscheidet und für die Sicherheit verantwortlich zeichnet. Außerdem sorgt er für die Wartung und rechtzeitige Wiederaufladung magischer Artefakte der Akademie.

Voraussetzungen: Magus oder Alchemicus

Größe der Schule	sehr klein	klein	mittelgroß	groß	sehr groß
Scholaren	10	25	50	80	120
Forscher ohne Lehrauftrag	2	3	6	10	15
Magister*	3/0	4/1	8/2	11/4	15/6
Bedienstete**	10/5/0	20/8/2	45/12/5	70/15/8	100/25/12
Gäste***	3	6	10	15	24
Personen gesamt (ca.)****	35	70	140	210	320

*) Magistri ordinarii / Magistri magni

**) Niedere Bedienstete / Mittlere Bedienstete / Leitende Bedienstete. Die Zahl kann stark schwanken: An manchen Akademien gibt es weit weniger Bedienstete als Magiekundige, an anderen kommen drei Bedienstete auf einen Magiekundigen.

***) durchschnittlich anzutreffende Zahl an Besuchern, die mindestens eine Nacht bleiben: Probanden, Zweitstudenten, Magistri extraordinarii, Bittsteller, Reisende, etc.

****) Hinzu kommen an einigen Schulen noch Alchimistenlehrer und -schüler, wobei ein Alchimist auf etwa fünf Magier kommt.



Zeugwart (*Ephorus magicae/Ephora magicae*)

Das Magazin an Verbrauchsgütern für Laboratorien und Unterrichtsräume untersteht dem Zeugwart. Er führt Buch über alchemistische Ingredienzien, Papier und Tinte. Bei den Scholaren ist die Inventur beim Zeugwart eine verhasste Strafarbeit.

Voraussetzungen: Adeptus oder Mittlerer Bediensteter

Aufseher über die Scholaren (*Regens/Regenta*)

Der Regens sorgt für einen reibungslosen Lehrbetrieb, bestraft ungehorsame Schüler und ist der Herr über Nachtruhe, Essens- und Studienzeiten sowie den Ausgang. Seine Kammer liegt in der Nähe der Schlafsäle der Schüler. Er besitzt die Schlüssel für den Akademiekarzer. Problematische Gruppen von Schülern lotst er persönlich von Unterricht zu Unterricht oder beauftragt vertrauenswürdige Scholaren damit. Ein strenger Aufseher ist bei den Schülern gefürchtet, ein freundlicher wird bisweilen zum Kummerkasten.

Voraussetzungen: Adeptus oder Mittlerer Bediensteter

Vertrauensschüler und -lehrer

(*Tutor/Tutora oder Patron/Matrona*)

Tutorien, bei denen Erfahrene den Neuen helfen, gibt es in verschiedenen Formen: Eleven werden z.B. von älteren Schülerjahrgängen betreut (diese werden dann als Tutoren bezeichnet), Candidati von Adepten (die Patrone genannt werden). Neben gewissenhaften Mentoren gibt es auch solche, die diese Arbeit lästig finden, sich als Tyrannen aufspielen oder den Scholaren in erster Linie etwas vom guten Leben und der Trinkfestigkeit von Akademikern beibringen.

Voraussetzungen: Studiosus (für Tutoren), Adeptus (für Patrone)

Zeremonienmeister (*Celebrans/Celebrantia*)

Pflege der Traditionen, Organisation von Feierlichkeiten und die Vorbereitung und Durchführung ritueller Handlungen bei Aufnahmen, Prüfungen, Ehrungen, Jubiläen, Entlassungen, Emeritierungen und Bestattungen gehören zum Aufgabenbereich des Zeremonienmeisters. Er weist auch unkundige Gäste in die örtlichen Gepflogenheiten ein.

Voraussetzungen: Magus, oft der dienstälteste Magister; seltener Leitender Bediensteter

Gildensekretär (*Legat/Legata*)

Der Legat führt den Schriftwechsel der Gilde, sammelt die Gildenbeiträge ein, kümmert sich um reisende Gildenmitglieder und fungiert auch sonst als Verbindungsglied zwischen Akademie und Gilde. Meist handelt es sich um einen Magister der Akademie, nur sehr selten ist an großen Akademien ein einzelner Magier nur mit dieser Aufgabe beschäftigt.

Voraussetzungen: Magus

Rechtskundiger

(*Licentiatius iuri magicae/Licentiata iuri magica*)

Der juristische Beistand berät in Rechtsfragen und vertritt die Schule in rechtlichen Angelegenheiten nach außen.

Voraussetzungen: Adeptus oder Leitender Bediensteter. Häufig ist der Rechtskundige ein Externer.

Talentsucher (*Akquisor*)

Immer in der Furcht, dass man die bedeutende Begabung eines Kindes übersehen könnte, unterhalten viele Akademien einen

auf Hellsicht spezialisierten Magier, der durch die Lande reist und nach außergewöhnlichen Kindern sucht. Bei weißen Akademien ist der Akquisor meist Mitglied der Mephaliten, bei den grauen Mitglied vom Orden des Pentagramms und bei den schwarzen ein Unabhängiger.

Voraussetzungen: Adeptus

Hauptprüfer

Bei wichtigen Prüfungen an der Akademie sind für gewöhnlich der jeweilige Fachdozent und drei Hauptprüfer anwesend: *Examinatorius*, *Inquisitorius* und *Scriptorius*.

Voraussetzung: Magister ordinarius

Akademiegeweihter (*Sacerdos/Sacerda*)

Vornehmlich an weißen Schulen dienen Geweihte als Mittler zu den Göttern, Seelsorger und Lehrer – und nicht zuletzt als moralische Instanz. In der Häufigkeit folgen den Hesinde-Geweihten die Priester von Praios (nur weiße Schulen), Nandus, Phex (manche graue Schulen) und Peraine (Heilschulen) als Akademiegeweihte. Oft sind sie nicht an der Akademie angestellt, sondern dauerhafte oder temporäre Gäste. In akademischen Belangen unterstehen sie der Spektabilität, in seelsorgerischen nur ihrem Gewissen und den Regeln ihrer Kirche.

Voraussetzungen: Geweihter, gelegentlich auch ein Akoluth

Akademiegardist (*Armatus/Armata*)

Einige Akademien besitzen zum Schutz ihres Geländes eine eigene Garde, die je nach Größe und Reichtum der Schule zwischen 3 und 30 Schwertarme zählt. Akademiegardisten sind üblicherweise aufmerksamer, besser ausgebildet und besser bezahlt als Stadtgardisten (weswegen sie bei letzteren als hochnäsiger gelten). Ihre Uniformen sind prächtiger und zeigen oft das Akademiesiegel. Ihr Anführer wird als *Armatus maximus* bezeichnet und ist meist ein gealterter Veteran vieler Schlachten.

Voraussetzungen: Mittlerer Bediensteter, manchmal erfüllen bei grauen Akademien Mitglieder der *Grauen Garden* des ODL diese Aufgabe

Heiler (*Medicus/Medica*)

Der Heilkundige hat selten Probleme mit Verletzungen – der BALSAM ist weit verbreitet und effektiv. Häufiger sind es kleine und große Erkrankungen, die den gehegten Kräutergarten in Anspruch nehmen. Zu den *Morbi magicae*, wie typische Magierzipperlein genannt werden, gehören Kopfschmerzen, Konzentrationsmängel, lästige Mindergeister, Mibelsucht, Astralschweiß (unkontrollierter Verlust von Kraft), Spruchhemmungen sowie Folgen von Zauberpätzern. Zudem ist der Medicus Ansprechpartner für alle Sorgen um die nächtliche Regeneration von Zauberkraft. Er mischt Thonnyssalben an, verkauft Kopfkissen mit Blutulmensamen und berät zur madagefälligen Einrichtung des Schlafzimmers.

Voraussetzungen: Magus oder Mittlerer Bediensteter

Handwerker

Magier bedürfen spezialisierter Handwerksdienste, die entweder von Akademieangehörigen oder Außenstehenden, deren Werkstatt unweit der Schule liegt, geleistet werden. Unter ihnen finden sich oft Magiedilettanten, deren Begabung sich nicht für eine Laufbahn als Gildenmagier eignete.



So sie sich ihr Haar nicht selbst schneiden, haben Magier ein vertrauensvolles Verhältnis zum **Akademiebarbier**. Es gibt die verbreitete Furcht, dass Haare von Feinden als magischer Fokus missbraucht werden. So ist jeder Barbierbesuch ein nervöses Ritual, bei dem darauf geachtet wird, dass kein Härchen verlorengeht. Höhepunkt ist die rituelle Verbrennung und Entzauberung abgeschnittener Strähnen. Der **Stabschreiner** ist nicht nur ein Experte für magische Hölzer und Schreinereiarbeit, sondern muss auch in Gesprächen mit dem Kunden dessen Vorlieben und Eignungen erkennen. Jeder erhält den Stab, der zu ihm passt. Verzaubern muss der Kunde den in mühevoller Arbeit gefertigten Stecken selbst. **Akademieschneider** und **-juweliere** sind auf Roben und magieunterstützende Accessoires spezialisiert. **Glasbläser** fertigen zerbrechliche Teile der Laborausrüstung und die Kristallkugel. Wichtig sind zudem **Apothekarii**, **Papierschöpfer**, **Schreiber**, **Buchbinder** und **Drucker**.

Voraussetzungen: Niederer oder Mittlerer Bediensteter

VOM LEHREN UND LERNEN

DER AUSBILDUNGSWEG DER SCHOLAREN

Aufnahme an der Akademie

Magisches Potenzial zeigt sich bei einem zauberfähigen Menschen meist schon im Kindesalter. Eltern, die die 'Gabe' in ihrem Sprössling entdeckt zu haben glauben, eilen häufig zur nächsten Akademie, um ihren Sohn oder ihre Tochter einer ersten Talentprüfung zu unterziehen. Stellt sich heraus, dass das Kind tatsächlich ausreichend magisch begabt ist, wird es, wenn es noch zu jung für eine sofortige Aufnahme ist, vorge-merkt und vorerst wieder nach Hause geschickt. Den Eltern gibt man Anweisungen zur weiteren Erziehung mit auf den Weg: So soll das Kind, wenn möglich, an Grundkenntnisse im Lesen, Schreiben und Rechnen herangeführt und seine Geisteskraft mit regelmäßigen Gedächtnis- und Konzentrations-spielen gestärkt werden. Ausbrüche der astralen Kraft sollten protokolliert werden (so jemand im Haushalt des Schreibens mächtig ist).

Der andere Weg zur Aufnahme an einer Magierakademie besteht für das zauberfähige Kind darin, von einem *Akquisitor* entdeckt zu werden. Viele Schulen verlassen sich nicht allein auf das Urteilsvermögen der Eltern, sondern schicken gezielt Experten auf die Suche nach begabten Kindern. Weiße Akademien können in diesem Zusammenhang etwa auf die Hilfe der Mephaliten hoffen, graue auf die des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt.

Die eigentliche Aufnahme, die *Probatio*, findet im Alter von neun oder zehn Jahren statt: Das Kind wird vom Collegium auf seine magische Begabung hin überprüft. Dabei können die Magister auch zu dem Schluss kommen, dass sich der *Proband* am besten für das Studium eines schulfremden Magiezweiges eignet. In diesem Fall folgt üblicherweise die Empfehlung, das Kind lieber an eine andere Akademie zu schicken (allerdings meist an eine der selben Gilde). Bedeutet dies eine längere Reise für den zukünftigen Zauberschüler, werden oft erfahrene Schwertarme als Begleitschutz angeworben, die eine sichere Überführung gewährleisten sollen.

Waisen oder ausgelöste Kinder, die an einer Akademie aufgenommen werden, gehen in die Vormundschaft der Schule über und bleiben bis zur erfolgreichen Abschlussprüfung deren Mündel. Bei den übrigen Schülern kommt es mit der Aufnahme des Kindes zu einer geteilten Vormundschaft zwischen der Akademie und den Eltern – zumindest auf dem Papier. Tatsächlich sind nur wenige Fälle bekannt, in denen Letztere sich in die den Sprössling betreffenden Entscheidungen der Magister aktiv ein-gemischt oder sich gar dagegen ausgesprochen hätten.



Das Elevium

In den ersten drei Ausbildungsjahren ist der angehende Magier ein *Eleve*, die Jahrgänge werden in aufsteigender Reihenfolge *Tertia Elevia*, *Secunda Elevia* und *Prima Elevia* genannt. Ein Eleve widmet sich zunächst dem gewissenhaften Erlernen hesindegefalligen Wissens: Auf dem Stundenplan, der gut und gerne 50 Unterrichtsstunden pro Woche umfassen kann, stehen vor allem Lesen, Schreiben und Rechnen. Für diesen Grundlagenunterricht werden die drei Jahrgänge des Eleviums meist zusammengefasst, machen sie doch insgesamt selten mehr als zwanzig Scholaren aus. Nur an großen und sehr großen Akademien lohnt es sich, die Kinder auf mehrere Kurse auf-zuteilen – Kriterium für die Aufteilung ist dann gewöhnlich Können und Wissensstand der Zöglinge. Die Kurse werden normalerweise nicht von einem Magister ordinarius gegeben, häufiger übernehmen Magistri minores, Tutoren oder auch nicht zauberkundige Lehrkräfte diese Aufgabe.



**WOCHEPLAN DER NOVIZIN LIDDA BARLEPHVS,
SCHOLARIN DER PRIMA NOVIZIA IN DER AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN**

Der folgende Lehrplan einer beispielhaften Novizin gibt einen groben Eindruck dessen, was ein Magierschüler den ganzen Tag so macht. Da aber jeder Scholar selbst Schwerpunkte setzen kann, unterscheiden sich selbst die Lehrpläne der Schüler des selben Jahrgangs teils drastisch. Eine Ausnahme bilden hier die Eleven, die einen sehr strikt vorgegebenen Lehrplan haben, in dem Magie selbst kaum vorkommt. Bei den Studiosi schließlich liegt ein viel stärkerer Fokus auf eigenverantwortlicher Arbeit und dem Üben von Zaubern. Der folgende Plan sollte daher als reine Ideenanstregung aufgefasst werden, keinesfalls ist es ein fester Plan, der den Tagesablauf eines jeden Scholaren in Aventurien angibt.

	Praiosstag	Rohalstag	Feuertag	Wassertag	Windstag	Erdstag	Markttag
9. Stunde	Descriptio (alte Sprachen): Ur-Tulamidya	Oratio: Ritualmagie – Application und Wirkung der vier arkanen Stabzauber	Exercitium: Magica mutanda – forellengleich im Svelt (WASSER- ATEM)	Oratio (Vortragsreihe Elfenlieder): Harmonisie- rung der Welt – Freund- schaftslied	Cursus: Geographie	Oratio (Vortragsreihe Elfenlieder): Harmonisie- rung der Welt – Freund- schaftslied	Hesindendienst
10. Stunde	Declamatio (alte Sprachen): Bosparano			Arbeitszirkel: Isdira	Stillarbeit: Bibliothek		
11. Stunde	Cursus: Die Kunst der Kalligraphie	Exercitium: Magica mutanda – fest wie Felsen, hart wie Stein (PARALYSIS)	Cursus: Algebra und Arithmetik IV	Oratio (Vortragsreihe Metamagie): Zauberwerk- statt – permanente Modifikation der Zaubermatrix	Laboratorium: Spagyrik für Fortgeschrit- tene	Exercitium: Magica mutanda – ungesehen, unbemerkt (VISIBILI)	Freizeit
12. Stunde			Oratio: Venetik II – die Sympathetik giftiger Pflanzen				
13. Stunde	Mittagsmahl	Mittagsmahl	Mittagsmahl	Mittagsmahl	Mittagsmahl	Mittagsmahl	Mittagsmahl
14. und 15. Stunde	Exercitium: Magica clar- observantia – die Visitation der Kraftfäden (ODEM ARCANUM)	Gärtnerei: Spagyrische Pflanzen – bestimmen, haltbar machen, verarbeiten	Laboratorium: Antidote	Exercitium: Magica mutanda – mit Federn, Fell und Fängen (ADLER- SCHWINGE)	Exercitium: Inductio in die Magica curativa (BALSAM)	Krankenstation (Praxis)	Arbeitszirkel: Stabkampf
16. Stunde	Bibliotheks- dienst: Subskription	Stillarbeit: Thesisfixierung	Stillarbeit: Hausaufgaben	Arbeitszirkel: Nanduria	Bibliotheks- dienst: Übersetzung	Stillarbeit: Thesisfixierung	
17. Stunde	Vesper	Vesper	Vesper	Vesper	Vesper	Vesper	Vesper
18. Stunde	Meditation	Meditation	Bibliotheks- dienst: Subskription	Stillarbeit: Hausaufgaben	Declamatio: angewandte Rhetorik (Rededuell)	Cursus: Anatomie	Freizeit
19. Stunde	Freizeit	Freizeit	Meditation	Freizeit	Cursus: Stabkampf	Meditation	
20. Stunde			Freizeit		Freizeit	Freizeit	Kammer- musikabend (mit Syvindar Sommerblick an der Harfe!)
21. Stunde			Sternkunde (II.c): Bilder des Nordhimmels				Freizeit



Neben den Grundlagen des Lesens, Schreibens und Rechnens stehen außerdem Fächer wie Geschichte (allgemeine und gildenmagisch konzentriertes Geschichtswissen), Arithmetik und Magiekunde auf dem Stundenplan der Eleven, weiterhin (je nach Akademie) andere Wissensgebiete. Hierzu gibt es Vorträge, sogenannte *Lectios*, die teils allgemeines Grundwissen vermitteln, teils schon auf spezielle Fragestellungen eingehen. In ihnen sitzen oft Eleven und Novizen zusammen und schreiben konzentriert die auf einer Tafel vorgeschriebenen Texte

ab oder die auf sie einprasselnden Informationen mit.

Weiterhin gehören an vielen Schulen einfache Haushaltspflichten und Aushilfsdienste zu den Aufgaben der Eleven. So sollen einerseits Arbeitsmoral und Charakter gestärkt werden, andererseits haben viele Pflichten auch einen ausbildungsrelevanten Nutzen: Beim Reinigen des Labors etwa macht das Kind sich bereits mit den Laborwerkzeugen vertraut, bei der Gartenarbeit lernt es Namen und Wirkung der Kräuter kennen und beim Abstauben der Bibliotheksregale muss es Sorgfalt und Ausdauer beweisen. Vor allem an kampfmagisch ausgerichteten Akademien hält man die jüngsten Jahrgänge außerdem zu viel körperlicher Ertüchtigung an.

Magie wird von den Eleven noch nicht gezielt angewandt. Kurse und Übungen, die sie auf die Zauberei vorbereiten sollen, schulen zunächst Konzentration und Gedächtnis, das Deuten komplexer Zeichnungen als Thesis, die Ausführung erster Zaubergesten und das erste gezielte 'fließen lassen' der Astralkraft. Unterricht dieser Art geben die *Magistri ordinarii* in Kleinstgruppen von bis zu vier Scholaren. Hier wird der Grundstein gelegt für enge Lehrer-Schüler-Beziehungen, die oft bis zur *Examinatio* bestehen bleiben.

Das Novizium

Auch das Novizium umfasst im Idealfall drei Jahre (*Tertia Novizia*, *Secunda Novizia*, *Prima Novizia*), und der Umfang der Wochenstunden wird nicht schmaler. Allerdings verlagern sich die Schwerpunkte: Die Novizen erledigen weniger einfache Haushalts- und Aushilfsdienste, sondern werden langsam an verantwortungsvollere Pflichten herangeführt – so reinigen sie etwa nicht mehr nur die Laborgeräte, sondern dürfen sie nun auch für erste Aufgaben benutzen. Sie vertiefen weiterhin ihr Wissen in den Fächern, in denen sie bereits als Eleven unterrichtet wurden, und beginnen mit dem Studium der Alchimie, Rhetorik, fremden und alten Sprachen. Theoretische Grund-

lagen hierzu werden in Vorträgen oder in Kleinstgruppen von *Magistri ordinarii* vermittelt. An ihrer praktischen Umsetzung (erste Experimente im Labor, Rededuelle, Übersetzungen fremder Schriftzeichen) versuchen sich die Novizen in selbst organisierten Übungsgruppen oder unter persönlicher Anleitung ihres Mentors. Weiterhin steht die Thesisfixierung, also das Niederschreiben von Zaubern, auf dem Stundenplan.

Vor allem aber lernen die Novizen in den drei Jahren des Noviziums, wie sie ihre Kräfte lenken, kanalisieren, formen und

gezielt einsetzen können. Dies geschieht gewöhnlich im Jahrgangsverband oder in Kleinstgruppen unter Anleitung der *Magistri ordinarii*. Weitere Konzentrations- und Meditationsübungen helfen den Scholaren, sich mit ihren astralen Reservoirs vertraut zu machen. Sie stabilisieren sie, bauen sie aus und üben, auf die darin schlummernde Astralkraft zuzugreifen. Beherrschen sie diesen Zugriff, dienen so genannte 'Novizenzauber' dazu, das gezielte Lenken und das bewusste Formen der Kraft zu trainieren. Hier eignen sich weniger komplexe Zauberei wie ODEM ARCANUM, FLIM FLAM FUNKEL oder auch BLITZ DICH FIND. Der erste, kontrolliert hervorgebrachte 'richtige' Zauberei gelingt meist erst im Laufe der *Secunda Novizia* – und ist zwar ein schweißtreibendes, aber ungeahnt beglückendes Erlebnis für den Jungmagier.



Da kann man schon einmal eine Novizin einen Freudentanz unter einer matten Lichtkugel vollführen oder einen Novizen den von ihm geblendeten Adepten innig Herzen sehen.

In der *Prima Novizia* schließlich sind die Scholaren schon so weit, dass sie sich an die ersten Hauszauber ihrer Schule wagen können.

Das Studium

Die letzten drei Jahre einer Magierausbildung (*Tertia Studiosa*, *Secunda Studiosa*, *Prima Studiosa*) werden *Studium* genannt (ein Begriff, der mittlerweile aventurienweit auch verallgemeinert für das vertiefende Erlernen profaner Inhalte verwendet wird). Nach Bestehen der *Arkantatio* ist der Zauberschüler ein *Studiosus*. Ihm steht nun der anspruchsvollste und anstrengendste Abschnitt an der Akademie bevor: Auf seinem Lehrplan stehen vertiefender Unterricht zu fortgeschrittener Magietheorie, Spezialvorträge zu einzelnen Zaubern und zu Möglichkeiten der Zauberkunst, das langwierige Selbststudium von Sprüchen, die an der Akademie nicht gelehrt werden, praktische Übungen zur Magieanwendung, die ständige Repetition der



bereits erlernten Theorie und Aushilfsdienste bei Experimenten und Forschungsprojekten von Dozenten. Letztere sichern dem angehenden Magier nicht nur gute Beziehungen zu 'seinem' Magister, sondern auch tiefe Einblicke in dessen Arbeits- und Forschungsfeld. Dazu gesellen sich bei manchem Studiosi noch Tutorien für die Eleven.

ERWERB VON ZUSATZWISSEN

Magier in Ausbildung sind junge Menschen, die sich noch entwickeln und oft mit einer gehörigen Portion Intelligenz, Neugier und/oder Ehrgeiz gesegnet sind. So nutzen viele lerneifrig ihre knapp bemessene Freizeit, um sich ihren Interessen und Steckenpferden zu widmen. Manch ein Jungmagier übt abends seine körperlichen, künstlerischen oder sogar kämpferischen Fähigkeiten. Ein handwerklich begabter Schüler geht vielleicht freiwillig einem auf dem Schulgelände beschäftigten Handwerker zur Hand. Ein anderer vergräbt sich auch am Ruhetag in der Bibliothek und lernt auf eigene Faust Sprachen oder Zauber, die nicht im Lehrplan stehen.

TUTORIUM

In manchen Akademien werden Eleven in ihren ersten drei Ausbildungsjahren Vertrauensschülern, sogenannten Tutoren, zugeteilt. Ein Tutor soll 'seinen' Eleven – je nach Größe der Akademie sind dies bis zu fünf Kinder – persönlich beim Eingewöhnen helfen und die schwächeren Schüler zu mehr Fleiß und Leistung motivieren. Außerdem leitet er, manchmal gemeinsam mit einem zweiten Tutor, Grundlagenkurse – sogenannte *Tutorien*: Lesen, Schreiben, Rechnen, seltener auch Geschichte. Bei den Tutoren für Eleven handelt es sich um meist leistungsstarke Studiosi. Gewöhnlich melden sich die älteren Schüler freiwillig – zwar macht das Tutorenamt zusätzliche Arbeit, wird dafür aber auch entlohnt: in vielen Schulen mit einem kleinen Taschengeld, in anderen mit begehrten Privilegien (der Entbindung von anderen Pflichten, mehr Ausgang, Vorzugsbehandlung in Bibliothek oder Labor). Und auf jeden Fall sorgt es fast immer dafür, dass der Vertrauensschüler kompetent und engagiert wirkt – für einen Jungmagier, der von einer Karriere an seiner Akademie träumt, ein starker Anreiz. Die Qualität der Vertrauensschüler ist höchst unterschiedlich: Es gibt Magier, die schwärmerisch schwören, dass sie es ohne die Hilfe 'ihres' Tutors (oder ihrer Tutoren, selten hat man denselben drei Jahre lang) niemals bis ins Novizium geschafft (geschweige denn so viel Spaß im Elevium gehabt) hätten. Andere erschauern, wenn sie an die strengen älteren Mitschüler zurückdenken, die beim Einsatz von Gebrüll und Rohrstock nicht sparten.

Insgesamt wird in den Abschlussjahren wenig im größeren Verband gelernt, vielmehr finden sich die Schüler nach Interessensgebieten und Lernschwerpunkten zusammen. Den ältesten Jahrgängen wird abverlangt, den Hauptteil ihres Lehrplans selbstständig zusammenzustellen: etwa mit Bibliotheksarbeit, der Organisation von Lerngruppen oder der Anmeldung zu Zauberübungen bei den Magistern. Unterstützung und Be-

treuung dabei gewähren ihnen die sogenannten *Patrone*, ausgewählte Adepten, die als Mentoren für die Studiosi, besonders für die Candidati, fungieren. Immer mal wieder hört man davon, dass aus diesen Beziehungen schon innige Freundschaften und vereintes Forschergenie, aber auch erbitterte Feinde in lebenslanger Konkurrenz entstanden sind.

Handwerkliche Praxis

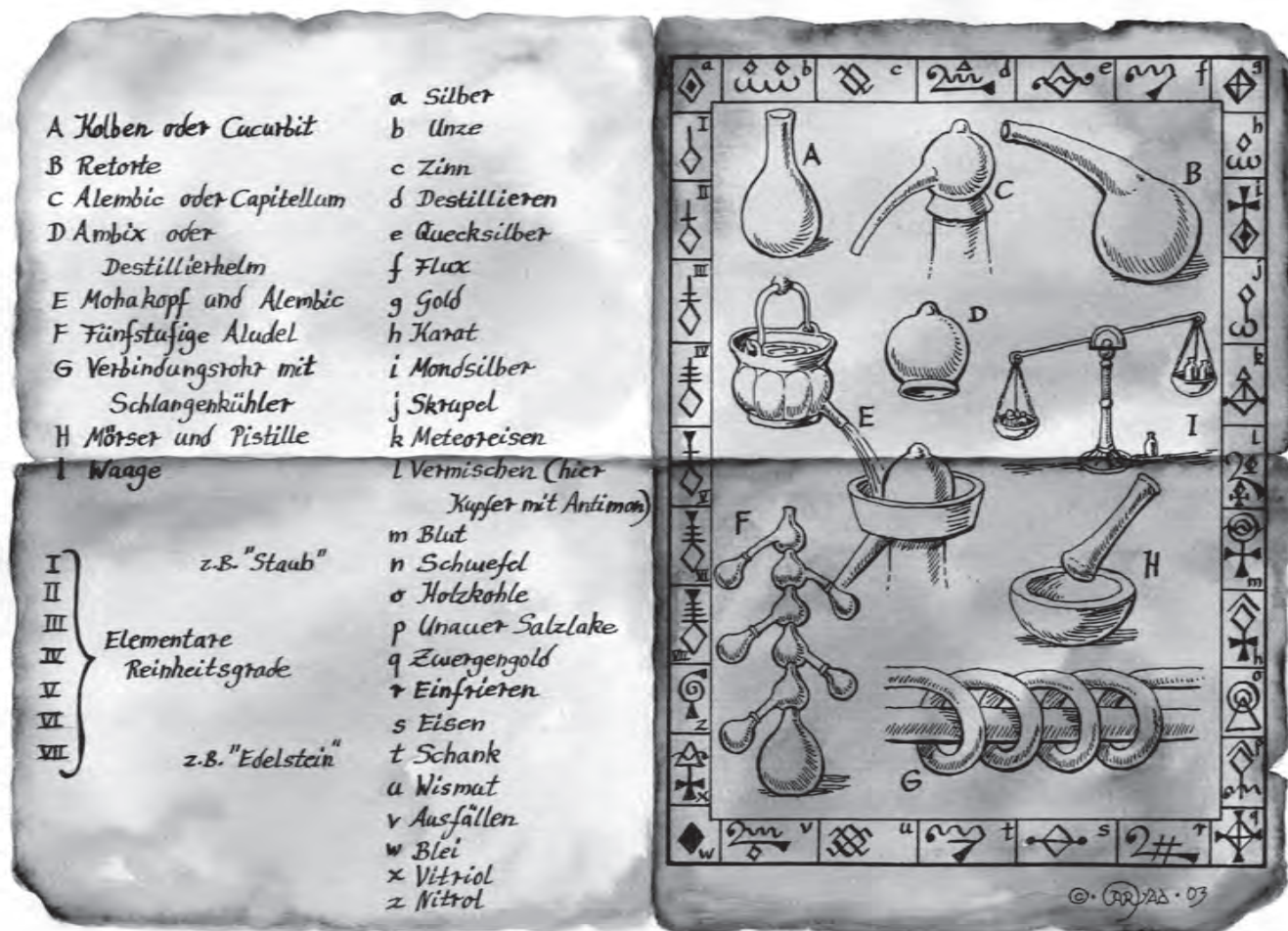
An so gut wie jeder Akademie gehört die Arbeit im Laboratorium zur Ausbildung der Jungmagier. Je nach Zauberschule differieren hier freilich Schwerpunkt, Intensität und Umfang der alchemistischen Lehre. Zum ersten Mal arbeiten gewöhnlich die Scholaren der Tertia Novizia im Labor ihrer Akademie. Jung und ungeübt, wie sie sind, lernen sie anfangs neben Verhaltensregeln und Vorsichtsmaßnahmen die schlichten Grundkenntnisse der Alchimie: Bezeichnung und Funktion wichtiger Grundstoffe und alchemistischer Gerätschaften. In ersten Versuchen entstehen harmlose, praktische Dinge wie Seifen, (Geheim-)Tinten oder Schminke; auch die Herstellung alchemistischer Basiszutaten steht auf dem Lehrplan. In höheren Jahrgängen versuchen sich die Novizen und Studiosi, je nach Ausrichtung und Ressourcen der Akademie, schließlich an schwierigeren Experimenten.

Andere Bereiche, in denen die Scholaren im Rahmen ihrer Ausbildung praktische Erfahrungen sammeln können, sind (je nach Schule) etwa der Kräutergarten, das Krankenzimmer oder verschiedene Werkstätten. Bei einfacher Gartenarbeit lernen Schüler schon früh die verschiedenen Heil- und Nutzpflanzen kennen. Später helfen sie, die Kräuter haltbar zu machen und zu verarbeiten – bis sie sie eigenständig im Labor als Ingredienzien für Tränke und Tinkturen verwenden. In Akademien, die Kranke aufnehmen, helfen Scholaren bei der Pflege der Patienten und erweitern so ihre profanen und arkanen Kenntnisse der Heilkunde. An Werkbänke setzen solche Schulen ihre Zöglinge, die handwerkliche Talente aufgrund ihrer Ausrichtung schulen: Artefakt- und Golemherstellung, Runenschneiderei und Kristallschleiferei – in diesen und ähnlichen Gebieten ist es von Vorteil, wenn ein Magier mit den nötigen Werkzeugen umzugehen weiß und seine Ideen eigenhändig verwirklichen kann.

Worin sich wiederum Scholaren jedes Instituts üben müssen, ist Zeichnen und Kalligraphie. Exaktes Festhalten von Versuchsaufbauten und Forschungsvorhaben auf Papier ist grundlegend für die Arbeit im Laboratorium. Bei der Verschriftlichung einer Zauberthese entscheiden Genauigkeit und Geduld über den Wert des Endergebnisses. So ist es wenig verwunderlich, dass die angehenden Magier viele Stunden ihrer Lehre am Zeichenbrett verbringen.

Exkursionen

An einigen Akademien stehen Exkursionen auf dem Lehrplan: Ausflüge oder kurze Reisen einer Gruppe Scholaren im Dienste der Wissenschaft. Vor allem naturnahe Akademien und solche, die Wert auf eine praxisorientierte Ausbildung legen, schicken die Schüler schon früh auf Ausflüge in die Wildnis oder auf hohe See – auf diese Weise sammeln etwa angehende Kampf- und Seemagier erste praktische Erfahrungen. Zudem mehrten Exkursionsteilnehmer immer ihr Wissen über Flora und Fauna oder können nach Ingredienzien für das Labor suchen.



Neben Tagesausflügen gibt es auch Wochenexkursionen, die meist ein festgelegtes Ziel haben: die Suche nach seltenen Zutaten, der Besuch einer Ruine, die Erforschung eines Geheimnisses oder die Kartographierung eines entlegenen Gebietes. Ab welchem Jahrgang Scholaren an Exkursionen teilnehmen dürfen, die Größe der Gruppen und die verlangte Mindestanzahl an Begleitpersonen ist von Akademie zu Akademie verschieden. Auch Forschungsreisen, die von Magistern im Rahmen eigener Projekte durchgeführt werden, sind Exkursionen. Diese finden meist in der unterrichtsfreien Zeit statt und sind nicht als Teil der Scholarenausbildung vorgesehen. Dennoch ist es nicht unüblich, dass (neben einem *Coadiutorius*) interessierte, herausragende Studiosi – gewöhnlich nicht mehr als drei – eine solche Reise begleiten, um dem Magister zur Hand zu gehen. Dieser profitiert von ihrer Unterstützung und ihren frischen Theorien, jene können sowohl ihr eigenes Wissen als auch die Beziehung zum Lehrmeister vertiefen. Leider soll es auf einer solchen Fahrt aber auch schon vorgekommen sein, dass das Konkurrenzdenken der ehrgeizigen Schüler zu Intrigen, Sabotage und gar Anschlägen geführt hat – und dass am Ende die Söldner, die die Exkursion eigentlich vor Gefahren von außen hatten schützen sollen, die Bedrohung im Inneren der Magiergesellschaft ausmachen mussten. Mehr zu Exkursionen als Abenteuerhintergrund erfahren Sie auf Seite 49

Gastschüler

Manchmal werden schulfremde Magier in Akademien mit der Bitte vorstellig, ihr eigenes Wissen bereichern zu dürfen. Sie interessieren sich etwa für einen speziellen Zauber oder für ein bestimmtes Buch der Bibliothek. Es kommt vor, dass sie nur einige Wochen bleiben und im Selbststudium lernen wollen, aber auch, dass sie Anleitung durch einen der Magister erbeten. Die Bedingungen, unter denen Akademien Fremden neues Wissen zugänglich machen, sind verschieden. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass für jede Form der Bereitstellung von Kenntnissen eine Gegenleistung erbracht werden muss. Gewöhnlich wird Geld genommen, anteilig angerechnet werden bisweilen aber auch Bücherspenden, Arbeitsstunden (etwa in der Lehre, in der Gärtnerei, auf der Krankenstation) oder seltenes Wissen im Tausch. Wie hoch der Preis ist, hängt zum einen von Art und Umfang des gewünschten Lernstoffes ab (konkrete Angaben hierzu finden Sie auf Seite 41). Zum anderen spielt eine Rolle, wer der lernwillige Fremde ist. Ehemalige Abgänger zum Beispiel zahlen gewöhnlich weniger und werden auch sonst problemlos als Gastschüler akzeptiert. Hohe Kosten und Schwierigkeiten bei der Aufnahme dürfen dagegen bisweilen gildenfremde Magier erwarten. Institutionen der rechten Hand etwa geben ihr Wissen nicht an Vertreter der Bruderschaft der Wissenden und erst recht nicht an Zauberkundige anderer Repräsentationen weiter. Auch sonst prüfen sie potenzielle Gastschüler streng auf Charakter und Gesinnung – auch mit magischen Mitteln –, ehe sie sie aufnehmen. Schulen der rechten Hand hingegen haben gewöhnlich weniger ein Problem damit, mit wem sie ihre



Kenntnisse teilen, als damit, *was* vermittelt werden soll. Seltenes oder mächtiges Wissen ist oft mit klingender Münze nicht zu erhalten – eher schon mit speziellen Kenntnissen, die der Wissbegierige seinerseits anbieten kann. Graue Akademien wiederum sind gemäß ihrem Ideal der steten Wissensmehrung Gaststudenten gegenüber am offensten. Natürlich erkundigen auch sie sich nach Person des Lernwilligen und dem Grund für sein jeweiliges Interesse, generell wird aber weniger eingeschränkt. Einige graue Schulen teilen und tauschen ihr Wissen auch mit Zauberkundigen anderer Repräsentationen.

DAS LEBEN DER MAGISTER UND DOZENTEN

Alltägliche Tätigkeiten im Lehrbetrieb

Ein Magister ordinarius lehrt durchschnittlich 20–30 Stunden die Woche in Form von Vorträgen, Unterricht zur Vermittlung theoretischen Wissens sowie praktischen Übungen mit kleineren Schülergruppen oder Einzelpersonen. Die Collegae decken die an der Akademie benötigten Spezialgebiete ab, sie sind etwa Experten für verschiedene Zauber und Zaubermerkmale, für Ritual- und Artefaktmagie, Magietheorie, Alchimie, Dämonologie und dergleichen mehr. Die komplette magische Ausbildung der Scholaren liegt in ihrer Verantwortung: von den ersten Konzentrationsübungen der Eleven über erste Zauberversuche der Novizen bis hin zur Vorbereitung der Candidati auf ihre Examinatio. Profane Wissensgebiete werden hingegen teilweise von Jung-Magistern, Tutoren, Geweihten oder auch nicht zauberkundigen Lehrkräften vermittelt.

Zur Erfüllung des Lehrauftrags und der dafür nötigen Vorbereitung gesellen sich gewöhnlich weitere Aufgaben wie die regelmäßige Teilnahme an Besprechungen im Collegiumskreis, Aufsichtsdienste oder spezielle Pflichten, die bekleidete Ämter mit sich bringen. Weiterhin widmen sich einige Magister der Forschung – entweder privat oder im Auftrag der Akademie. In letzterem Fall werden sie nicht nur mit Geldern unterstützt, sie haben auch Anspruch auf Hilfskräfte. Aber auch auf eigene Faust forschende Dozenten binden ihre Scholaren meist in ihre Experimente mit ein, oft im Rahmen von Unterrichtskursen: Während die Schüler dem Magister zusehen und zur Hand gehen, erläutert dieser die einzelnen Arbeitsschritte. So kommt er seinem Lehrauftrag nach, ohne seine Forschung vernachlässigen zu müssen.

Die Spektabilität einer Akademie ist einerseits mit der Erfüllung ihrer Amtspflichten beschäftigt, andererseits lässt sie es sich gewöhnlich dennoch nicht nehmen, aktiv zu lehren. Dabei genießt sie den Luxus, Art und Umfang ihrer Lehrtätigkeit nach eigenen Vorlieben festlegen zu dürfen. So brilliert manch ein Schulleiter gern vor seinen Studiosi mit Vorträgen zu seinem Spezialgebiet, während ein anderer Freude daran hat, die Eleven von Anfang an zu formen oder die Novizen bei ihren ersten Zauberversuchen zu unterstützen.

Gastdozenten

Magistri extraordinarii werden gezielt gesucht, wenn ein Magister ordinarius – sei es krankheitsbedingt, sei es aufgrund einer langen Forschungsreise – für eine begrenzte Zeit ausfällt. Die Vertretung sollte natürlich weitestgehend die Lehr- und Spezialthemen des Fehlenden abdecken. Sie vertritt ihn für die Dauer seiner Abwesenheit, erhält also meist das durchschnittliche Gehalt eines Magisters ordinarius.

Andere Gastdozenten kommen nicht als Vertretung an eine Akademie, sondern als Ergänzung des Lehrangebots. Oft bieten sie interessantes Expertenwissen oder sind Berühmtheiten auf ihrem Gebiet. Wie lange sie an einer Schule bleiben, variiert: Manche sind sie nur wenige Monate dort, um einige Vorträge zu halten, andere bleiben ein oder zwei Jahre und geben dabei jährlich zwei oder drei Veranstaltungen. Da die Gastdozenten gewöhnlich keine Ämter bekleiden und so neben ihrem Lehrauftrag nur wenige weitere Pflichten haben, nutzen viele ihre freie Zeit, um sich an der Gastschule selbstständig weiterzubilden.

Die Gehälter solcher Magistri extraordinarii klaffen weit auseinander: Sie hängen einerseits davon ab, wie sehr sich der Gastdozent in den Lehrbetrieb einbringt, und andererseits schlicht von seinem Ruf und Namen. So kann es leicht passieren, dass eine besonders illustre Koryphäe für drei Vorträge mehr Lohn erhält als ein fähiger, aber leider noch unbekannter Magister für ein ganzes Jahr engagierte Arbeit.

PRÜFUNGEN IM LEBEN EINES MAGIERS

Eine Kindheit voller Prüfungen

Der Ausbildungsweg eines Gildenmagiers ist von Examen gepflastert. Die Prüfungszeit beginnt bereits im Alter von neun oder zehn Jahren bei der Aufnahme an die Akademie. Das Kollegium der Magister untersucht im Rahmen der *Probatio* die magische Begabung des Kindes um festzustellen, welche Ausbildung die geeignetste sein könnte.

In der Folgezeit folgen immer wieder kleinere Prüfungen des jetzigen Eleven, deren wichtigste immer am Ende eines Jahres legen und nach deren Bestehen, man in die jeweils nächste Stufe des Eleviums eintreten darf. Es kommt nicht selten vor, dass jemand eine Stufe wiederholen muss, sowohl hier als auch im Novizium.

Schon drei Jahre nach seiner Aufnahme muss der Eleve seine erste große Prüfung ablegen, die *Spectatio*. Nur wenn diese seine Eignung für die an der Akademie bevorzugt gelehrt Merkmale bestätigt, darf er an der Akademie weiter studieren und sich fortan Novize nennen. Fällt er hingegen durch, so wird er entweder an eine passendere Akademie oder an einen privaten Lehrmeister verwiesen, schlimmstenfalls gar aus der Akademie entlassen.

Das Novizenleben wird von zahlreichen Prüfungen erschwert, welche das Talent und den Fleiß des Zauberlehrlings auf die Probe stellen sollen. Der Übertritt vom Novizen zum Studiosus wird ebenfalls durch eine große Prüfung markiert, die *Arkhanatio*: Geprüft wird das bisher angeeignete theoretische magiekundliche Wissen, aber an vielen Akademien verlangt man auch bereits eine Vorführung der gelernten 'Novizenzauber'. Häufig muss der Novize auch erstmals einen längeren magiekundlichen Text verfassen.

Während den anspruchsvollen zwei Jahren als Studiosus vergeht an den meisten Schulen kaum ein Mond ohne Prüfungen, bei denen theoretisches wie praktisches Magierwissen abgerufen werden muss, sei es durch das Verfassen von anspruchsvollen Texten, durch Vorzaubern oder im Rahmen von strengen Fragestunden. Jede Akademie kennt eigene Regeln, wie das Scheitern an einer solchen Prüfung gehandhabt wird: Das reicht vom mehrmaligen Wiederholen, bis die Prüfung endlich bestanden ist bis zum zeitweiligen Aus-



schluss aus dem Akademiebetrieb. Nicht alle Studiosi halten diesem Druck stand, einige kehren der Akademie den Rücken, um ihren Lebensunterhalt fortan als Scharlatan zu verdienen.

Schummeln

An fast allen Akademien zieht das Schummeln bei Prüfungen strenge Strafen (bis zum Akademieausschluss) mit sich. Viele Akademien der Weißen Gilde machen deshalb von SILENTIUM und BLICK IN DIE GEDANKEN Gebrauch, um Versuchungen der Scholaren von vornherein einen Riegel vorzuschieben. In einigen Akademien der Schwarzen Gilde hingegen mag ein besonders geschicktes Vorgehen beim Schummeln zum Bestehen mit Auszeichnung gereichen. Wer jedoch diletantisch vorgeht, der war hier längste Zeit ein Zauberlehrling.

Während Examen, bei welchen nicht die Zaubranwendung geprüft wird, ist jegliche Zauberei strengstens verboten (was häufig mittels ODEM kontrolliert wird). Als Schummeln gilt an den meisten Akademien auch das vorherige Steigern der eigenen Leistungsfähigkeit mittels ATTRIBUTO oder einen unterstützenden MEMORANS beim Auswendiglernen, während andere Akademien diese Art der Vorbereitung gar als Teil der Prüfung betrachten.

Magische Überprüfung

Einige Akademien haben in ihren Aufnahmebedingungen festgehalten, dass die Scholaren bei Eintritt in die Akademie ihr Einverständnis abgeben, im Rahmen ihrer Ausbildung auch mittels Hellsichtsmagie durchleuchtet zu werden (während andere Akademien sich nicht um dieses Einverständnis scheren). Insbesondere Hellsichtsakademien greifen gerne auf den BLICK AUFS WESEN zurück, um die Lernfortschritte ihrer Zöglinge zu überprüfen, während Akademien der Weißen Gilde den BLICK IN DIE GEDANKEN gerne heranziehen, um die Rechtschaffenheit der Scholaren auf die Probe zu stellen (und sei es nur als Drohung).

Kenntnisse, etwa in der Alchimie, den klassischen und alten Sprachen oder der Geschichts- und Magiekunde unter Beweis stellen. An manchen Akademien werden zusätzlich auch noch die Fertigkeiten des Candidatus im Stabkampf und anderen körperlichen oder handwerklichen Betätigungen geprüft.

Der zweite Teil bildet die *Demonstratio*, das Vorzaubern aller Zaubersprüche, die von der Akademie als Haussprüche betrachtet werden. Dies geschieht jedoch teilweise unter erleichterten oder kontrollierten Bedingungen. Die Belegung des Zauberstabs mit dem ersten Stabzauber ist häufig ebenfalls Teil der Demonstratio. Abgenommen werden die Prüfungen von drei Magistern der Akademie, wobei einer als *Examinatorius* die Hauptleitung inne

hat und den Candidatus prüft, während der *Inquisitorius* dafür sorgt, dass die Prüfungen nach den Regeln der Kunst abgehalten werden und der *Scriptorius* die Prüfungsantworten, -analysen und -ergebnisse für das Archiv und die Nachwelt festhält.

Der Abschluss

Misslingt die Mehrzahl der Prüfungen, dann ist der Studiosus gezwungen, ein weiteres Jahr an der Akademie 'nachzusitzen'. Da die meisten Akademien zwei Wiederholungsversuche gewähren, schafft nach spätestens zwei Jahren Nachsitzen fast jeder



Die Examinatio

Die Zeit an der Akademie endet schließlich mit der großen Abschlussprüfung, der *Examinatio*. Diese zieht sich oft über ein Vierteljahr hin und findet ihren Abschluss an den meisten Schulen am 30. Efferd, dem Prüfungsfest. Während dieser ganzen Zeit ist es dem *Candidatus* (weibl. *Candidata*) strengstens untersagt, das Gelände der Akademie zu verlassen.

Die Prüfung selbst besteht aus zwei Hauptteilen, die wiederum in unterschiedliche Einzelprüfungen unterteilt sind: Während der *Disputatio* muss der zukünftige Magier seine theoretischen

die Prüfung – zumindest sind kaum Fälle bekannt, wo ein einmal akzeptierter Studiosus nicht doch noch Adeptus geworden wäre, außer er gibt von sich aus die Ausbildung auf und zieht als Scharlatan durch die weite Welt. Das Ende der Prüfungen leitet nahtlos in die oftmals ausschweifenden Abschlussfeierlichkeiten über, welche die örtlichen Schankwirte in Angst und Schrecken versetzen. Nach einem Hesindedienst (nur Weiße und Graue Gilde), einer rituellen Waschung und der Laudatio des Schulleiters folgt die feierliche Übergabe von Buch, Stab und Siegel: Jeder Abgänger erhält ein 'Zauberbuch' (ein *Vademecum* mit



Forschungsergebnisse und alchemistische Rezepte austauscht, zerfällt in Rakoriumanhänger und –gegner.

☛ Die harte Ausbildung an der *Schwert & Stab* schweißt die Absolventen so eng zusammen, dass sie mit den **Amici Harundinis** (bosp.: Freunde des Rohrstocks) einen Zirkel unterhalten, in dem in 5-jährigem Turnus beinahe sämtliche Abgänger zusammenkommen.

☛ Die **Arkanen Analytiker** versammeln neuerdings akademie- und gildenübergreifend die besten Hellscher und Magietheoretiker Aventuriens. Aufgenommen wird nur nach Vorschlag durch zwei Mitglieder, kann dafür aber auch in unregelmäßigen Arbeitskreisen mit Koryphäen wie Robak von Punin zusammenarbeiten.

☛ Bei den **Söhnen Gerindors** handelt es sich um einen Zirkel mittelreichischer Magier, die sich auf den Hofmagier Kaiser Rauls berufen. Sie wirken im Verborgenen und nehmen nur besonders vielversprechende Jungmagier aus Reichsakademien in ihre Reihen auf – wenn sie die Prüfungen bestehen. Sie dienen dem Mittelreich, aber nicht immer dem Kaiserhaus.

Hüter des verborgenen Wissens – die Magus-Prüfung

Nach mindestens zwölf Jahren darf sich ein Adept einer erneuten Prüfung unterziehen, um den Titel eines *Magus* (weibl. *Maga*) zu erringen. Dabei muss er unter Beweis stellen, dass er in die tieferen Geheimnisse der Magie vorgedrungen ist und sich als Hüter dieses verborgenen Wissens empfiehlt. Da der Titel nur von Spektabilitäten vergeben werden kann, variieren je nach Akademie die Ansichten, was als tieferes Geheimnis der Magie bzw. als verborgenes Wissen bezeichnet wird (in Brabak mag dies die erfolgreiche Beschwörung und Beherrschung eines fünfgehörnten Dämons sein, in Punin die erfolgreiche Rekonstruktion einer bekannten Thesis). Auch die genaue Ausgestaltung der Prüfung hängt von der jeweiligen Akademie ab, wobei diese gewissen Vorgaben ihrer Gilde beachten müssen (so muss etwa die profunde Kenntnis der Hauszauber dadurch nachgewiesen werden, dass man sie selbst mit mindestens zwei Modifikationen noch sprechen kann).

Manchen Adepten wird der Titel auch in Anerkennung ihrer bisherigen Leistung und ohne vorherige Prüfung verliehen, da sie bereits mehrere Male bewiesen haben, sich in den verborgenen Geheimnissen der Magie auszukennen. Wer bei der Magus-Prüfung scheitert, muss zwei Jahre abwarten, ehe er sich ihr wieder stellen darf. Wer ein zweites Mal scheitert, dem wird auf Lebzeiten die Maguswürde verwehrt; er bleibt ein 'ewiger Adept'. Aus Furcht vor dieser Schmach legen manche durchgefallenen Adepten die zweite Prüfung nie ab, womit sie sich zumindest die theoretische Möglichkeit offen halten, irgendwann Magus zu werden.

Die Basilius-Prüfung

Die zeremonielle Spitze der Gildenmagie bilden die Erzmagier (*Erzmagus/Erzmaga*, auch *Archomagus* oder *Hochmagus*). Kandidaten für diesen hohen Titel müssen auf ihrem Fachgebiet Einzigartiges oder der Gildenmagie allgemein unschätzbare Dienste geleistet haben und werden vom *Gremium honoris*, das aus Vertretern aller drei Gilden besteht, benannt. Zusätzlich müssen sie den *Ritus der Großen Astralemanation*,

besser bekannt als *Basilius-Prüfung*, erfolgreich bestehen. Die Prüfung selbst findet in einer von *Basilius dem Großen* selbst geschaffenen Minderglobule statt; das geheime Wissen um ihren Zugang hüten die drei *Convocati Primi* – und nur alle drei gemeinsam können den Zugang öffnen. Keine Prüfung gleicht der anderen – gemeinsam haben alle nur, dass nur sehr selten mehr als ein Kandidat die gefährlichen Strapazen erfolgreich übersteht. Wer das Angebot zur Prüfung annimmt und dabei scheitert, bezahlt dies entweder mit seinem Leben oder mit dem Verlust sämtlicher seiner Titel, Ränge und Privilegien (bis auf den Adeptus-Rang). Wer sie hingegen meistert, zählt fortan zu den mächtigsten und einflussreichsten Zaubermachern Aventuriens.

Das Zweitstudium

Normalerweise ist die Ausbildung des Gildenmagiers mit der *Examinatio* (siehe Seite 36) beendet. Um ihre magischen Fertigkeiten weiter zu verfeinern, reisen viele Jungzauberer von Lehrmeister zu Lehrmeister, um Wissen zu sammeln und zusammenzufügen, vergraben sich Bibliotheken, um Weisheit aus dem Wissen der Alten zu ziehen oder versuchen – selten – selbst in Labors dem Wesen der Welt auf den Grund zu gehen.

Die Magiergilden bieten ihren Angehörigen jedoch noch eine weitere Möglichkeit, ihren Horizont zu erweitern: Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 1005 BF ist es jedem erfahrenen Adepten – gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt – erlaubt, ein weiteres Jahr Studium auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen. Als einzige Akademie bietet das *Institut der Arkanen Analyse zu Kuslik* gar ein Drittstudium an.

Die regeltechnische Seite des Zweitstudiums wird in **WdS 171** und **WdZ 74** ausführlich beleuchtet. Weitere Besonderheiten der einzigen Akademien sind bei den Beschreibungen der jeweiligen Zauberschulen in diesem Band angegeben.

Voraussetzungen und Zugang

Ein Zweitstudium kann üblicherweise nur an einer Akademie der eigenen Gilde durchgeführt werden (Abgänger eines privaten Lehrmeisters müssen sich zumindest einer Gilde assoziieren), wobei es sich selbstverständlich nicht um die Heimatakademie des Adepten handeln darf.

Die Entscheidung über die Aufnahme obliegt alleine der Akademieleitung und diese kann Bewerber jederzeit ablehnen. Als Qualifikation für das Zweitstudium muss nebst Denken in Zusammenhängen, Durchhaltevermögen und Einsicht auch das Beherrschen der Unterrichtssprache der Akademie mitgebracht werden. Zusätzlich sollte der Bewerber seit mindestens sechs Jahren den Adeptentitel führen.

Grundsätzlich bieten alle Akademien die Möglichkeit eines Zweitstudiums an, jedoch verlangen viele Akademien zusätzliche spezifische Qualifikationen, und bei manchen kann man sich gar nicht bewerben, suchen sie sich doch ihre Zweitstudenten lieber selber aus. Empfehlungen von anerkannten Lehrmeistern, eine gute Reputation und ein einwandfreier Leumund (sowie unter Umständen Beziehungen zu Machthabern und/oder ein pralles Goldsäckel) können an einigen Akademien einen Interessierten trotz mangelnden fachlichen Qualifikationen doch noch zu einem Zweitstudium verhelfen.



Da Zweitstudenten für viele Akademien auch eine wichtige Bereicherung des Lehr- und Forschungsalltags darstellen und auch die Reputation der Einrichtung beeinflussen, haben sich manche Akademieleiter regelrecht darauf spezialisiert, die brilliantesten Köpfe als Zweitstudenten an ihre Akademie zu lotsen. Andere Spektabilitäten mögen hingegen als Gegenzug zur Aufnahme zum Zweitstudium später Dienste einfordern – oder direkt eine Queste für die Akademie verlangen.

DAS LEBEN ALS ZWEITSTUDENT

Ein Zweitstudium dauert in der Regel ein Jahr, während dem der Zweitstudent voll und ganz in den Akademiebetrieb eingebunden ist. Während an manchen Akademien die Zweitstudenten wie Studiosi oder bessere Hilfskräfte der Magister behandelt werden und man sie kaum unterstützt, winkt an anderen Akademien den Zweitstudenten der Titel eines *Magister minor* (weibl. *Magistra minor*), der mit einem Lehrauftrag für ein bestimmtes Spezialthema einhergeht. In seltenen Fällen kommt es sogar vor, dass man einem besonders begabten Zweitstudent direkt einen Lehrstuhl anbietet (als *Magister ordinarius / Magistra ordinaria*) oder zumindest noch stärker an die Akademie binden will (als *Magister extraordinarius / Magistra extraordinaria*). Gerade Punin bedient sich relativ häufig dieses Weges, um das Zweitstudium attraktiv zu halten – obwohl die Akademie sowieso die beliebteste Anlaufstelle für begabte Zweitstudenten ist.

Der Zweitstudent muss sich seine Weiterbildung selbst finanzieren (im Schnitt 200 Dukaten für Unterkunft, Lehrmittel etc.), nur in Ausnahmefällen beinhaltet ein Zweitstudium auch ein Stipendium. Ein Teil dieser Kosten kann der Zweitstudent aber auch in verschiedenen Funktionen an der Akademie abarbeiten (siehe Seite 28).

Der Zweitstudent darf im Rahmen seines Studiums fast sämtliche Akademieeinrichtungen frei benutzen – den Zugang zu den Giftschränken gewähren allerdings nur die wenigsten Akademien. Nicht alle Magister sind über die Konkurrenz von außen erfreut, andere möchten nur zu gerne ihren eigenen Wissenshorizont mit den Erfahrungen des Zweitstudenten bereichern.

Um sein Weiterbildungsjahr erfolgreich abzuschließen, muss eine mehrseitige schriftliche Abhandlung zu Händen des Gildenrats, der Heimatakademie und der Zweitakademie abgeben und eine *Demonstratio* vor dem versammelten Lehrkörper der Akademie erfolgreich bestanden werden.

ZWEITSTUDIUM AN EINER AKADEMIE EINER ANDEREN GILDE

Um an einer Akademie einer anderen Gilde ein Zweitstudium abzulegen, braucht es einen Dispens der beiden betroffenen Gildenräte. Ein Dispens, den die Weiße Gilde nur in sehr seltenen Fällen erteilt (und nie, wenn es um eine schwarzmagische Akademie geht). Des Weiteren erfordert das Studium wegen den unterschiedlichen philosophischen Grundeinstellungen und Lernmethoden einen erhöhten Lern- und Finanzaufwand (im Schnitt 300 Dukaten für ein Jahr).

PRÄLUDIUM –

DIE VORGESCHICHTE EINES MAGIERS

Bei jedem Helden ist es sinnvoll, sich ein paar Gedanken zu der Zeit zu machen, bevor er auf Abenteuerfahrt zog. Die folgenden beiden Abschnitte sollen helfen die Vorgeschichte des Spielermagiers zu bereichern, die sich naturgemäß vor allem auf seine Zeit an der Akademie bezieht.

12 FRAGEN AN EINEN JUNGMAGIER

Die folgenden Fragen sollen als Anhaltspunkte dienen, welche Begebenheiten seiner Scholarenzeit den Jungmagier geprägt haben könnten. Sie sollen aber auch helfen, das Verhältnis zu seiner magischen Begabung auszuloten und seine Ziele und Ambitionen kennenzulernen.

☛ Wie sieht Ihr Held seine magische Begabung?

Ist sie ein Geschenk der Götter/Hesindes/Madas? Ist es eine glückliche, aber eher zufällige Fügung des Schicksals? Hält er Magie für eine aus eigener Leistung entwickelte Fähigkeit? Ist es eine Prüfung höherer Mächte oder gar eine Bürde?

☛ Wann und wie setzt Ihr Held seine Magie ein?

Fragt er sich stets zuvor, ob der Einsatz angemessen ist oder ist die Nutzung von Magie für ihn ein alltägliches Werkzeug? Ist der ständige Einsatz von Magie ein Machtmittel, um sich über andere zu erheben? Wurden ihm ethische Maßstäbe

an der Akademie anerzogen, im Tempel oder von Verwandten beigebracht oder hat er selbst eigene entwickelt?

☛ Wie wurde das magische Talent entdeckt?

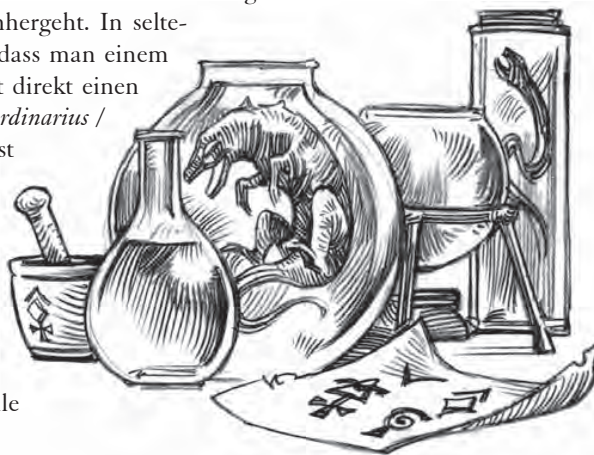
Haben seine Eltern das Kind magische Begabung testen lassen oder haben sie es abergläubisch verstoßen, als sich seine Gabe zeigte? Wurde er von den *Mephaliten* oder vom *Orden des Pentagramms* entdeckt oder von einem reisenden Magier entführt, der befürchtete, dass das magische Talent sonst nie eine Ausbildung bekäme? Wie ist das heutige Verhältnis des Magiers zu einem solchen eventuellen Förderer?

☛ Hat ihr Held einmal die Akademie gewechselt?

Stellte sich heraus, dass er für das Spezialgebiet seiner ersten Akademie nicht geeignet war und wurde er daher an eine andere Schule überwiesen? Musste er aufgrund einer schweren Verfehlung / politischen Verwerfungen / Verarmung der Familie die Akademie verlassen und hat Asyl an einer anderen gefunden?

☛ War ihr Held auch immer zufrieden mit seiner Rolle als Magier?

Wäre er lieber Krieger, Händler oder Bauer geworden? War er vielleicht in seiner Jugend am Adelshof ein begeisterter Fecht-schüler und bedauert, das Waffenhandwerk nie erlernen zu können? Hat ihn das Leben inmitten von alten Folianten und verstaubten Pergamentrollen schon immer gelangweilt oder war er froh den ungebildeten Kameraden der Kindheit zu entkommen und endlich unter Seinesgleichen zu leben? Oder hat er schon immer seine Aufgabe als Berufung empfunden und ist stolz auf seinen Status als Magier?





☛ Was für ein Scholar war ihr Held?

War er immer fleißig und gelehrsam oder ein berüchtigter Herumtreiber? Hat er seinen Lehrmeistern Streiche gespielt oder andere Scholaren beim Magister verpöffen? Flog ihm das Wissen zu oder musste er es sich hart erarbeiten?

☛ Wie war sein Verhältnis zu seinen Mitscholaren?

War er beliebt und ein natürlicher Anführer oder ein Außenseiter? Hatte er viele Freunde oder nur eine kleine Gruppe mit der er sich bevorzugt von den anderen zurückzog? Hat sich ihr Held für die Interessen der Scholaren eingesetzt oder jüngere Mitschüler betreut?

☛ Gibt es wichtige Beziehungen aus der Akademiezeit?

Gab es einen besonders engen Freund, zu dem immer noch Kontakt besteht? War dieser jünger, älter oder gleich alt? Ein Tutor oder ein Ersatz für einen kleinen Bruder / kleine Schwester? War da ein Rivale, mit dem der Held sich immer freundschaftlich gemessen hat und es auch nach der Abschlussprüfung noch immer tut? Oder hat er sich schon in seiner Lehrzeit einen Mitscholar zum Feind gemacht?

☛ Wie haben ihn die Magister der Akademie beeinflusst?

War ein Lehrmeister das große Vorbild, dem ihr Held nacheifert? Gab es einen Mentor, der den jungen Scholaren immer besonders gefördert hat und ihn gar bevorzugt hat? Hat ein Magister ihrem Helden das Leben zur Hölle gemacht oder sich auf andere Weise den besonderen Hass des Helden zugezogen? Gibt es heute noch freundschaftlichen Kontakt zu einem Lehrer oder einen Magister, der den Ruf des ehemaligen Scholaren in der Fachwelt beschädigt?

☛ Wie kam der Held mit den Inhalten seiner Ausbildung zurecht?

Hatte er ein Lieblingsfach oder eine besondere Begabung, etwa für Magietheorie, Zauberpraxis oder Meditationstechniken? Konnte er andere Dinge gar nicht gut? Sind sie ihm

auch nach der Ausbildung noch immer ein Buch mit sieben Siegeln? Hielt er Teile seiner Ausbildung für überflüssig und sah es nicht ein sich damit zu beschäftigen?

☛ Wie hat der Held als Scholar bei Prüfungen abgeschnitten?

Ist er immer gut durchgekommen oder musste er einmal eine Prüfung wiederholen? Gar mehrfach? Hat er viel lernen müssen oder hat er den Neid anderer auf sich gezogen, weil er unvorbereitet beste Ergebnisse erreicht hat? Hat er einmal eine besondere Auszeichnung bekommen?

☛ Wonach strebt Ihr Magier? Was sind seine Zukunftsaussichten?

Strebt er nach einer Vervollkommenung seiner magischen Fähigkeiten oder genügt ihm sein Können? Möchte er als magischer Forscher oder Lehrer an der Akademie bleiben? Möchte er Karriere in seiner Gilde machen? Oder ist er froh, die Akademie hinter sich gelassen zu haben und möchte als Leibmagier oder magischer Dienstleister viel Gold verdienen? Zieht es ihn hinaus in die Welt, um magischen Mysterien auf den Grund zu gehen oder muss er noch über Jahre hinweg wichtige Aufgaben für seine Lehrmeister erledigen?

ZEITEN VOLLER WUNDER—

WÜRFELTABELLE ZUR SCHOLARENZEIT

Diese Tabelle liefert Ihnen eine Auswahl an Anekdoten und Erlebnissen, die dem Magier an der Akademie widerfahren sein können. Sie können sie als Ideenpool nutzen und sich einfach von den Einträgen inspirieren lassen oder Sie überlassen alles dem Zufall und würfeln die Ereignisse aus. In beiden Fällen sollten Sie jedoch darauf achten, nicht zu übertreiben und das Leben Ihres Helden mit außergewöhnlichen Begebenheiten zu überfrachten. Wir empfehlen daher nicht mehr als 1W3 Erlebnisse pro Held.

Ereignisse der Scholarenzeit (W20)

1–2	Ihr Held beeindruckt schon während seiner Aufnahmeprüfung einen Magister und wird fortan von ihm protegiert.
3–4	Ein akademischer Zirkel (siehe 37) nimmt den Helden auf. (W6)
1–5	Bis zu seinem Abschluss und darüber hinaus bleibt der Held Mitglied.
6	Aufgrund einer Verfehlung wird der Held noch auf der Akademie wieder vom Zirkel ausgeschlossen.
5–6	Der Scholar erzielt einen überraschenden Erfolg bei einer wichtigen Prüfung oder kann ein schwieriges Ritual besonders gut durchführen. (W6)
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	In der Pubertät kommt es zu ersten Liebeleien. (W6)
1–2	Ihr Scholar führt längere Zeit eine (evtl. heimliche) Beziehung. Eine Trennung wirft ihn möglicherweise völlig aus der Bahn.
4–5	Eine unangenehme Person hat sich in den Scholaren verliebt und stellt ihm längere Zeit nach.
6	Der Held versucht, seiner Angebeteten mittels eines magischen Kabinettstückchens zu imponieren, blamiert sich dabei bei den Scholaren und wird von den Magistern gemäßregelt.
9–10	Die Absolventenfeier nach der Adeptenprüfung verläuft gewohnt feucht-fröhlich. Im Verlauf des Abends ... (W6)
1	... trinkt Ihr Held den Akademieleiter oder einen anderen Magister unter den Tisch.
2	... schwören er und W6 Abgänger sich ewige Freundschaft und besiegeln diesen Bund mit ihrem Blut.
3	... dichtet ihr Held auf Bosparano ein Trinklied, das noch Jahre später von den Scholaren der Akademie gesungen wird
4	... kündigt ihr Held an, eines Tages Spektabilität der Akademie zu werden.
5	... rechnet ihr Held in einer wortreichen Ansprache kräftig mit allen Magistern der Akademie ab. Einige macht er sich dabei zu lebenslangen Feinden.
6	... ist bestimmt irgendetwas wichtiges passiert. Doch Ihr Held kann sich nicht daran erinnern.



- 11–12** Während seiner Studienzeit kommt es an der Akademie zu einem wichtigen Forschungsdurchbruch. (W6)
- 1–2 Ihr Held ist hautnah an den Erfolgen beteiligt und hat daher besondere Kenntnisse in diesem Gebiet.
- 3–4 Ihr Held erhält ein Bestechungsangebot, die Forschungsergebnisse weiterzureichen
- 5–6 Die Magister sind so damit beschäftigt, dass ihre Lehrtätigkeit erheblich darunter leidet.
- 13–14** Der Scholar kann den Astralfluss in seinen frühen Jahren noch nicht gut kontrollieren und ist ein Magnet für Mindergeister. Er wird dadurch häufig zum Gespött seiner Mitschüler.
- 15–16** Bei einer Mutprobe unter Scholaren bricht der Held in die Räumlichkeiten eines Magisters ein und zerstört versehentlich ein wichtiges Utensil. (W6)
- 1–2 Der Scholar stellt sich freiwillig und muss fortan dem 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 des Magisters.
- 5–6 Er wird dabei erwischt und muss fortan mit harten Konsequenzen leben.
- 17–18** Der Jungscholar verursacht einen größeren Unfall magischer oder alchimistischer Natur. Opfer ist ... (W6)
- 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 Feind oder Rivale.
- 5–6 er selbst. Er behält eine bleibende Erinnerung in Form einer Narbe oder einer bleibenden Verletzung. Fortan hat er großen Respekt vor dieser Form der Zauberei.
- 19–20** Bei einer Prüfung hat der Scholar gemogelt und ist erwischt worden. Sein Ruf unter den Lehrmeistern der Akademie hat dabei einigen Schaden genommen. Selbst an anderen Akademien der weiteren Umgebung mag man vom Namen des dreisten Betrügers gehört haben.

DIE AKADEMIE ALS DIENSTLEISTER

Oft mag es vorkommen, dass die Helden oder andere Personen gar kein Interesse am Binnenleben einer Akademie haben, sondern nur eine konkrete Dienstleistung in Anspruch nehmen wollen. Alle dafür nötigen Angaben finden Sie im folgenden Abschnitt, der eine Übersicht über gängige Dienstleistungen gibt. Abgerundet werden diese Angaben durch eine ausführliche Preisliste, die in Verbindung mit den Beschreibungen der jeweiligen Akademien genau angibt, was für welchen Preis an welchem Ort in Anspruch genommen werden kann.

HESINDES GABEN – DIENSTLEISTUNGEN EINER MAGIERAKADEMIE IM ÜBERBLICK

Vornehmliche Aufgaben der Magierakademien sind die Ausbildung Zauberkundiger und die Erforschung der Magie, doch bietet jede Schule, vor allem zur eigenen Finanzierung, auch eine ganze Reihe von Dienstleistungen an. Obwohl diese grundsätzlich jedem offen stehen, ist die Kundschaft doch recht beschränkt. Weite Teile der Bevölkerung hegen ein abergläubisches Misstrauen gegen alle Magiebegabten, und zudem stehen die Dienste eines Magiers im Ruf, sehr teuer zu sein. So wundert es nicht, dass sich hauptsächlich die Reichen, Mächtigen und Gebildeten an eine Akademie wenden, um eines der unten stehenden Angebote in Anspruch zu nehmen.

Mit **(alle)** gekennzeichnete Leistungen werden von praktisch jeder Akademie zur Verfügung gestellt, während **(spezielle)** nur an den Schulen verfügbar sind, die sich mit entsprechenden Merkmalen oder Zaubern beschäftigen. Genaue Angaben zur Qualität und Verfügbarkeit einzelner Dienstleistungen finden Sie bei den Beschreibungen der Akademien.

☛ **Beratung in magischen Belangen (alle):** Sehr oft suchen Kunden Magierschulen auf, um Rat im Umgang mit magischen Phänomenen zu suchen. Verkrüppelte Tiere, verregnete

Ernten, finstere Einsiedler, merkwürdige Krankheiten, seltsame Erscheinungen oder verrufene Örtlichkeiten lassen besorgte Landherren, Dorfschulzen oder Abenteurer in einer Akademie vorstellig werden. Je nachdem, ob es sich dabei um ein eher uninteressantes Allerweltsproblem oder ein aufsehenerregendes, neuartiges Phänomen handelt, wird hier die Entlohnung berechnet. Während die hundertste Beratung zum Thema Hexen, Koblode oder Geister dank der dafür aufgewendeten Zeit schnell recht teuer werden kann, mag ein neues Problem das Interesse der Magier dergestalt wecken, dass sie sich unentgeltlich betätigen, weil sie darauf hoffen, aus den gewonnenen Erkenntnissen weit größeren Profit zu schlagen.

☛ **Buchabschrift (alle):** In den Scriptorien der Akademien werden ganze Buchabschriften oder einzelne Exzerpte angefertigt. Diese können im Gegensatz zu den Originalen auch von Besuchern erworben werden, hierbei werden jedoch die Thesen aus dem Werk gestrichen, denn die müssen gesondert erworben werden. Natürlich werden nur solche Werke kopiert, die an der Akademie als unbedenklich gelten, von besonders seltenen Büchern werden darüber hinaus gar keine Abschriften angefertigt oder diese nur zu horrenden Preisen abgegeben. Für diese Dienstleistung wird bei den einzelnen Akademien keine spezielle Angabe zu Qualität oder Preis gemacht.

☛ **Magische Heilung (alle):** Einen simplen BALSAM kann praktisch jeder Magier sprechen, so dass prinzipiell an allen Akademien magische Heilung verfügbar ist. Häufig jedoch sind sich die Magister an nicht auf Heilung ausgerichteten Schulen zu schade für solche Dienstleistungen, so dass man mitunter auch keine Hilfe erhalten wird. Hilfe bei Vergiftungen oder andere Heilzauber werden als spezielle Dienstleistungen behandelt. Die permanente Veränderung eines Körpers ist eine sehr spezialisierte und nach Gildenrecht höchstgradig illegale Form der magischen Heilmagie.



☛ **Magische Hellsicht (alle):** Das rostfreie Schwert von Großvaters Speicher, der Ritualdolch des Orkschamanen, glitzernde Ringe vom Trödler und vielerlei Dinge mehr führen ihre Besitzer in eine Magierakademie. Hier lassen sie prüfen, ob es sich dabei nicht um einen seltenen magischen und damit wertvollen Schatz handelt. Aber auch Gefährten oder Anverwandte, die sich plötzlich merkwürdig benehmen, bringt man in die Schulen, um sie auf Verzauberungen oder gar Flüche untersuchen zu lassen. Die anfängliche Untersuchung per ODEM kostet nur wenige Silberstücke. Tiefergehende Untersuchungen mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR kosten entsprechend der Komplexität der Verzauberung. Wo sich eine magische Aura findet, wird bei Artefakten häufig der Ankauf durch die Akademie angeboten.

Wird bei einer Person eine Verzauberung festgestellt, so kann man gegen entsprechende Zahlungen eine Entzauberung (s.o.) vornehmen oder gar den Verursacher durch die Akademie suchen lassen, die dafür häufig Abenteurer anwirbt. Über die reine Erkennung magischer Kraft hinausgehende Hellsichtszauber sind nicht an allen Akademien erhältlich.

☛ **Magischer Lehrmeister (alle):** Magister und Adepten der Akademie können als hervorragende Lehrmeister für Zaubersprüche dienen. Ob vertiefendes Wissen über einen einzelnen Zauber gelehrt wird ist Meistersentscheid, orientieren Sie sich hierbei an den Angaben zum Erwerb einer Zaubersthesis. Für diese Dienstleistung wird bei den einzelnen Akademien keine spezielle Angabe zu Qualität oder Preis gemacht.

☛ **Prüfung des magischen Potentials (alle):** Hierbei handelt es sich wohl um einen der am häufigsten in Anspruch genommenen Dienste. Selbst einfache Tagelöhner streben mit ihren Kindern zu einer nahe gelegenen Magierakademie, sobald sich auch nur der geringste Verdacht ergibt, sie könnten über 'die Gabe' verfügen. Häufig werden sie enttäuscht, denn viele Begabungen erweisen sich als schlichter Aberglaube, das Potential des Kindes ist zu schwach oder es wird zu spät entdeckt, um noch ausgebildet zu werden. Der zu entrichtende Obolus und der Aufwand für die Prüfung richten sich meist nach dem Stand der Eltern – die Untersuchung eines Bauernkindes kostet zwar nur wenige Taler, wird dafür aber einfach mit einem ODEM abgehandelt, während der Adelsproß durchaus gegen teures Gold für einige Tage durchleuchtet wird.

☛ **Sterndeutung und Erstellung von Horoskopern (alle):** Jede Magierakademie verfügt über wenigstens einen sternkundigen Magier, der die Konstellationen für Rituale prüft und die jeweils geeignetsten Zeitpunkte berechnet. Für Außenstehende ist diese Fachkraft auch in der Lage, die Sterne für anstehende Geschäfte oder Arbeiten zu deuten, sowie persönliche Tages- oder Wochenhoroskope zu erstellen. Je nachdem, wie kompliziert eine solche Sterndeutung ist – was meist an der Zahl der zu berücksichtigenden Umstände gemessen wird – wird auch die Entlohnung berechnet. Viele Sterndeuter haben eine wohlhabende Stammkundschaft, die sich regelmäßig Horoskope für Gesundheit, Geldangelegenheiten, Liebesdinge und vielerlei mehr erstellen lässt. Auch andere Wahrsagerei (etwa per Vogelflug, Runenwerfen oder durch weitere Mittel) fällt in diese Kategorie. Diese Dienstleistung wird auch dann angeboten, wenn die Magier nicht von der Wirkung der Sterne auf profane Ereignisse überzeugt sind.

☛ **Verzauberung (alle):** Es gibt eine ganze Reihe von Sprüchen, die dazu dienen, dem Kunden Vorteile zu verschaffen.

In Grangor ist es zum Beispiel beliebte Mode, seine Kleidung direkt vor einem gesellschaftlichen Ereignis mit einem AUREOLUS und sich selbst mit einem WEIHRAUCHWOLKE verzaubern zu lassen. Und so mancher Geschäftsmann soll sich vor delikaten Verhandlungen in Perricum schon mit einem PSYCHOSTABILIS abgesichert haben. Besonders vor großen Feierlichkeiten oder Warenschauen kommt es vor, dass sich die Leute drängen, um noch einen Termin für eine Verzauberung zu erhalten. Bei Zaubern mit kurzer Wirkungsdauer lässt sich auch ein Vor-Ort-Termin vereinbaren, der jedoch gut und gern das Doppelte des üblichen Preises kostet. Natürlich können nur solche Zauber auf die Bittsteller gesprochen werden, die an der Akademie prinzipiell erlernbar sind.

☛ **Zauberthesis erwerben (alle):** An allen Schulen können Magier Zaubersthesen erwerben. Dabei handelt es sich meist um sehr verbreitete Zauber, die man an vielen Akademien lernen kann, Geheimwissen hingegen wird praktisch nie geteilt. Grundsätzlich gilt, dass man an einer Magierschule alle dort gelehrt Zauber gegen einen gewissen Geldbetrag lernen kann, die eine Verbreitung von mindestens 4 haben. Alle weiteren Entscheidungen liegen beim Spielleiter. Dabei sollte beachtet werden, dass manche Schulen beispielsweise nur an Mitglieder der eigenen Gilden Zaubersthesen veräußern. Das Erlernen eines Spruches über einen Lehrmeister ist ebenfalls möglich, meist aufgrund der zusätzlich aufzuwendenden Zeit des Magisters jedoch deutlich teurer. Für diese Dienstleistung wird bei den einzelnen Akademien keine spezielle Angabe zu Qualität oder Preis gemacht.

☛ **Entzauberung (alle):** Offenkundig verzauberte Personen – meist versteinert, verwandelt oder verflucht – können auch direkt entzaubert werden. Bei seriösen Akademien wird bei kurzfristigen Zaubern wie etwa einem PARALYSIS jedoch eher dazu geraten, das Wirkungsende abzuwarten, als eine teure Entzauberung vorzunehmen. Langfristige oder gar permanente Verwandlungen, wie der SALANDER oder der GRANIT UND MARMOR werden schnell sehr teuer. Hier müssen sowohl die Kosten für einen genauen ANALYS der Verzauberung als auch die eigentliche Entzauberung bezahlt werden – die gerade bei permanenten Verwandlungen wegen der aufzuwendenden permanenten Astralkraft schnell in den dreistelligen Dukatenbereich gehen können. Sehr selten kommt es vor, dass jemand eine Akademie aufsucht, um ein Artefakt entzaubern zu lassen. Hier handelt es sich meist um Opfer eines misslungenen oder leichtfertig eingesetzten Artefakts.

☛ **Artefakterschaffung (speziell):** Eher selten beauftragen Kunden Akademien damit, Artefakte nach Maß zu fertigen. Hier sticht vor allem die Drachenei-Akademie in Khunchom hervor, die sich speziell über solche Arbeiten finanziert. Prinzipiell sind Maßanfertigungen an jeder Akademie verfügbar, die auch den ARCANOVI unterrichtet. Auch bei Artefakten ist es möglich, die Ergebnisse der Lehrstunden der Studiosi zu erwerben – wiederum mit oftmals völlig unerwarteten Nebenwirkungen. Auch die Erstellung von Zauberzeichen und die Anwendung von Runenmagie fällt in diese Kategorie. Mehr zu all diesen Spielarten der Magie entnehmen Sie bitte der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** bzw. ab dem Jahr 2011 **Wege der Alchimie**.

☛ **Beschwörung (speziell):** Eine Spezialität entsprechend ausgerichteter Schulen ist die Beschwörung dienstbarer Wesenheiten. Hierbei ist es unerheblich, ob es sich um Ele-



mentarbeschwörungen, Geisterrufe oder die Invokation von Dämonen handelt – all diese Dienste werden an einigen Schulen als Dienstleistungen angeboten. Die genauen Konstellationen hängen dabei stark von den moralischen Vorstellungen und der Philosophie der Akademie ab, in jedem Fall ist es eine kostspielige Angelegenheit.

☞ **Exorzismus (speziell):** Ins Gebiet der Entzauberung, aber oft mit wesentlich größerem Aufwand verbunden, fällt der professionelle Exorzismus. Spukende Geister, herumstreunende Dämonen, Unruhe stiftende Mindergeister oder Besessenheiten werden von speziell ausgebildeten Exorzisten behandelt. Je nach Art der auszutreibenden Wesenheiten fällt dies schwerer oder leichter. Auch ist der Erfolg nicht immer garantiert. Geister remanifestieren sich nach Ablauf der Wirkungszeit des Bannzaubers und müssen erneut gebannt werden – es sei denn man bezahlt die sehr teure permanente Verbannung. Diese wird auch nicht von jedem Magier vorgenommen, da sie die spukende Seele für immer in die Nichtwelt des Limbus schleudert. Mindergeister lassen sich recht einfach und kostengünstig vertreiben, kehren aber fast immer wieder, da sie vornehmlich an Orten entstehen, an denen Elemente ineinander übergehen, zum Beispiel in den Essen von Schmieden oder den Wasserrädern von Mühlen. Freie Dämonen hingegen stellen eine Gefahr für die Allgemeinheit dar und werden von weißen und grauen Schulen meist kostenlos gebannt. Spezialfälle sind Besessenheiten, die sich nur sehr schwer 'behandeln' lassen. Die meisten Zauber würden dem Opfer schaden und verbieten sich daher von selbst. Oft zieht man hier Abenteurer hinzu, die helfen sollen, die Ursache für die Besessenheit – also zum Beispiel den Beschwörer des Dämons oder den Grund für die Unruhe eines Geistes – aufzudecken und zu beseitigen.

☞ **Herstellung von Alchimika (speziell):** Alle Akademien verfügen über das Wissen und die Einrichtung, zumindest einfache Alchimika wie Heiltränke oder Tugendelixiere auf Bestellung zu fertigen. Hier richtet sich der Preis nach den verbrauchten Rohstoffen, dem Zeitaufwand und der Qualität des Braugutes. Nur ausgemachte Alchimistenschulen haben Tränke zum Verkauf vorrätig oder können speziellere Elixiere herstellen. Mitunter besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse der Unterrichtsstunden der Studiosi zu einem geringeren Preis zu erwerben. Dabei kauft man auf eigenes Risiko, denn neben normal wirksamen Tränken bekommt man häufig solche mit überraschenden Neben- oder gänzlich anderen Wirkungen. Gifte und verruchte alchimistische Produkte kann man normalerweise nur in den Schulen der Tulamidenlande oder der

Schwarzen Gilde erwerben. Für eine Elixier-Qualität von C ist mindestens eine Q von 5 in der Herstellung von Alchimika nötig, für Qualität D eine Q von 6, für Qualität E eine Q von 8 und für Qualität F eine Q von 9. Darüber hinaus können (unabhängig von eventuellen weiteren Einschränkungen) nur solche Elixiere hergestellt werden, deren Herstellungsschwierigkeit nicht die sich aus der Q ergebenden ZfP* überschreiten.

An allen Akademien, die auch Alchimika herstellen, ist ebenso die **Analyse von Tränken** zu den selben Angaben wie die Herstellung möglich.

Alternativ kann hierfür auch eine normale magische Analyse per ANALYS zu den dort angegebenen Kosten gewählt werden, hierfür müssen jedoch noch 7 ZfP* übrig bleiben, nachdem die Analyse-Schwierigkeit vom Zauberwert der Akademie abgezogen wurde. Eine *Allegorische Analyse* ist nur an Akademien verfügbar, die mindestens Q7 in der Herstellung von Alchimika besitzt.

☞ **Magischer Leibwächter (speziell):** Nur an speziell darauf ausgerichteten Schulen werden Magister, Adepten oder gar Schüler als bezahlte Leibwächter vermittelt. Dabei kommen diese mitunter von der Akademie selbst, in den meisten Fällen werden aber ehemalige Abgänger mit den potentiellen Arbeitgebern in Kontakt gebracht, wofür die Akademie eine Provision erhält.

☞ **Magischer Transport oder Nachrichtenübermittlung (speziell):** Diese sehr spezielle Dienstleistung ist sehr teuer, ist der Transport von Informationen oder Gütern über weite Strecken per Verständigungsmagie oder per Mittel wie TRANSVERSALIS doch etwas, was nur wenige Experten vollbringen können. Häufig wird nach Dringlichkeit oder Entfernung berechnet, für spezielle Verschlüsselungen muss darüber hinaus gesondert bezahlt werden.

AUFLISTUNG MAGISCHER DIENSTLEISTUNGEN

QUALITÄT, PREIS UND

VERFÜGBARKEIT MAGISCHER DIENSTLEISTUNGEN

Für jede Dienstleistung finden Sie bei den einzelnen Akademien Angaben nach dem Schlüssel **Qualität / Preis / Verfügbarkeit (Q/P/V)**. Qualität und Preis können Werte von 1 bis 10 annehmen, wobei 5 der Standardwert ist. Die Verfügbarkeit wird auf einer 20er-Skala angegeben.

Die **Qualität (Q)** gibt an, wie gut die jeweilige Akademie in der Dienstleistung ist. Der Durchschnitt (entsprechend einer





Q von 5) liegt hier bei 10 ZfP* bzw. TaP* im entsprechenden Zauber oder Talent (etwa *Magiekunde* bei der Beratung in magischen Belangen). Jede Stufe Qualitätsabweichung senkt oder erhöht den Wert um 2. Davon werden noch Erschwernisse (die übrig bleiben, nachdem alle Boni und Mali verrechnet wurden) abgezogen, die über die erreichbaren TaP*/ZfP* hinausgehen. Ein ANALYS +5 an einer Akademie, die magische Hellsicht mit Q 5 (=10 ZfP*) anbietet, liefert also bei einmaliger Inanspruchnahme 5 ZfP* (10 – 5 = 5). Sinken durch die Erschwernis die TaP*/ZfP* unter 0, ist der gewünschte Dienst nicht ausführbar bzw. misslingt (wodurch je nach Dienst dennoch Kosten anfallen können). Hier hilft dann nur noch – sofern möglich – der Einsatz eines UNITATIO-Kreises, der für jeden weiteren Magier die ZfP* um die Hälfte des ursprünglichen Wertes erhöht. Für jeden Magier muss separat auf die Verfügbarkeit gewürfelt werden. Natürlich wird jeder beteiligte Magier extra bezahlt.

Sollte ein besonders guter Magister derzeit Zeit für die Helden und ihr Ansinnen haben (Spielleiterentscheid), kann die Qualität einer Dienstleistung um maximal zwei Punkte höher ausfallen als bei den entsprechenden Akademien angegeben.

Der **Preis (P)** gibt in der folgenden Tabelle an, wie viel die magische Dienstleistung standardmäßig kostet. Jeder Punkt Abweichung vom Durchschnitt (entsprechend eines P von 5) bei der jeweiligen Akademiebeschreibung erhöht bzw. senkt den Preis um zwanzig Prozent. Gewöhnlich sind Qualität und Preis aneinander gekoppelt, man zahlt also für entsprechende

Qualität auch einen entsprechenden Betrag (eine Q von 7 hat also normalerweise einen P von 7, anderenfalls ist sie entweder besonders billig oder besonders teuer). Es ist in manchen Fällen möglich, absichtlich eine niedrigere Qualität in Kauf zu nehmen, um somit weniger bezahlen zu müssen. Die Entscheidung hierzu liegt beim Spielleiter.*

Die **Verfügbarkeit (V)** fasst alle Umstände zusammen, die eine Dienstleistung im Moment verfügbar sein lassen oder nicht. Selbst an einer versierten Hellsicht-Schule muss auch gerade ein Magier die notwendige Zeit und Astralkraft für einen ANALYS erübrigen können. Um festzustellen, ob eine Dienstleistung sofort ausgeführt werden kann, proben Sie mit dem W20 auf den Wert. Ist die Probe erfolgreich, steht ein Magier zur Verfügung. Bei Nichterfolg entsteht eine Wartezeit von einem Tag, in der die Verfügbarkeit um 1 steigt und nach der die Probe wiederholt werden kann. Auf diese Weise können maximal fünf 'Bonuspunkte' erworben werden. Nach einer Wartezeit von fünf Tagen kann zwar nach jedem weiteren Tag (dem 7., dem 8. und so weiter) eine neue Probe abgelegt werden, der Verfügbarkeitswert steigt aber nicht weiter. Weiterhin gilt, dass manche Kategorien so unterschiedliche Bereiche abdecken, dass der Spielleiter hier Würfelmodifikatoren anwenden kann. Wenn beispielsweise bei der Herstellung von Alchimika an einer Schule mit fester Alchimistenausbildung V15 angegeben ist, kann man den Wert für besonders einfache Rezepte noch erhöhen oder für sehr seltene Rezepte verringern. Auch die Verbreitung eines Spruches kann entsprechende Auswirkungen haben.

*) Grundsätzlich gilt immer: Die vorliegenden Angaben dienen der Orientierung für ein schnelles und reibungsloses Spiel. Weder gibt es ein aventurisches Tarifrecht für Magier, noch lassen sich die angegebenen Preise irgendwo einklagen. Es kann also jederzeit ein Magier abweichende Preise verlangen, wenn er der Meinung ist, diese auch bezahlt zu bekommen.

Dienstleistung	Preis in Silbertalern	Bemerkungen
Analyse von Alchimika	Analyse-Schwierigkeit x 30	zwei Drittel der Kosten als Verbrauchsgüter, die auch bei Misserfolg anfallen; Kosten bei Nutzung des Schalenzauber Allegorischen Analyse gedrittelt
Artefakterstellung (APPLICATUS)	70	plus Kosten der <i>Verzauberung</i>
Artefakterstellung (ARCANOVI)	20 pro AsP; 500 pro pAsP	
Artefakterstellung (Arkanoglyphen erstellen)	40 pro AsP	bis zu doppelter Preis für Zaubersymbole unter Verbreitung 3
Artefakterstellung (Arkanoglyphen aufladen)	20 pro AsP	
Artefakterstellung (Runenzeichen erstellen)	60 pro AsP	
Artefakterstellung (Runenzeichen aufladen)	30 pro AsP	
Beratung in magischen Belangen	10–50 pro angefangene halbe Stunde	bei besonders interessanten Fällen kostenlos
Beschwörung (niederer Dämon)	(Beschwörungsschwierigkeit + Beherrschungsschwierigkeit + AsP) x 10	
Beschwörung (gehörnter Dämon)	(Beschwörungsschwierigkeit + Beherrschungsschwierigkeit + AsP) x 50	
Beschwörung (Geist)	100	
Beschwörung (Elementarer Diener)	300	
Beschwörung (Dschinn)	1000	
Buchabschrift	für Preise siehe WdZ	Exzerpte kosten mindestens 1/10 des Gesamtpreises, ganze Abschriften den angegebenen Wert (bei niedrigen Verbreitungen aber auch leicht das Doppelte)



Dienstleistung	Preis in Silbertalern	Bemerkungen
Entzauberung	AsP x Komplexität x 3; 500 pro pAsP	
Exorzismus (niederer Dämon)	750+	an den meisten weißen und vielen grauen Akademien kostenlos
Exorzismus (gehörnter Dämon)	1500+	an den meisten weißen und vielen grauen Akademien kostenlos
Exorzismus (Geist)	80	
Exorzismus (Elementarer Diener)	500	
Exorzismus (Dschinn)	1500	
Herstellung von Alchimika	nach Alchimikum	für Preise siehe SRD / Wege der Alchimie
Magischer Lehrmeister	benötigte AP x 20	mindestens 50 Silbertaler; leicht doppelter Betrag bei sehr guten Lehrmeistern oder seltenen Sprüchen; bei neuen Zaubern zusätzlich <i>Zauberthesis erwerben</i>
Magischer Leibwächter (stundenweise)	10	Zuschlag nach ausgegebenen AsP; eventuell Gefahrenzuschlag
Magischer Leibwächter (tageweise)	50	Zuschlag nach ausgegebenen AsP; eventuell Gefahrenzuschlag
Magischer Transport (Gegenstand)	20 pro Stein und pro 10 Meilen	maximal 30 / 90 Meilen bei Q 7 / 9
Magischer Transport (Person)	30 pro Meile	maximal 10 / 15 / 70 / 170 Meilen bei Q 3 / 5 / 7 / 9
Nachrichtenübermittlung	666 pro 100 Meilen	maximal 3 Tage Zustellungsdauer; doppelter Preis bei CRYPTOGRAPHO-Verschlüsselung
Magische Heilung (Gift)	15 pro Giftstufe	
Magische Heilung (Verletzungen)	10 pro LeP	Zuschlag von 20 ST pro Wunde
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	15	
Magische Hellsicht (genaue Analyse)	120+	
Magische Hellsicht (sonstige)	AsP x Komplexität x 3	
Prüfung des magischen Potentials	SO x SO	
Sterndeutung, Horoskope und Wahrsagerei	50	
Verzauberung	AsP x Komplexität x 3; 500 pro pAsP	
Zauberthesis erwerben (nur Thesis)	(8-Verfügbarkeit) x Komplexität x 50	

DIE AKADEMIE ALS ABENTEUERSCHAUPLATZ

Bei Abenteuern an Magierakademien bieten sich spezielle Möglichkeiten und mannigfache Ansätze, die wohl bedacht werden wollen. In diesem Abschnitt finden Sie zunächst einige generelle Überlegungen zu den Besonderheiten einer Akademie als Abenteuerschauplatz, gefolgt von einigen universell einsetzbaren Szenarioideen und Szenarien an Zauberschulen.

BESONDERHEITEN DES ABENTEUERSCHAUPLATZES

Die wohl offensichtlichste Besonderheit an einer Magierakademie ist die Tatsache, dass die **meisten Akteure magisch begabt** sind, auch wenn ihre Begabung vielleicht nicht völlig ausgebildet ist. Bei Abenteuern in diesem höchst magischen Umfeld müssen also stets auch Zauber in Betracht gezogen werden, wenn man (wie beispielsweise in einem KriminalszENARIO) Spuren sucht und Schlussfolgerungen zieht. Auch wenn die Helden die Akademie infiltrieren möchten, müssen sie bei ihren Vorbereitungen genau überlegen, welche Zauber

der Hausbewohner ihnen Probleme bereiten können – genau so wie Sie als Meister sich entsprechend vorbereiten müssen.

Als Konsequenz dieser allgemeinen magischen Begabung ist **Magie etwas alltägliches** für die Bewohner. Es passieren immer mal wieder Sachen, die man sich anders nicht erklären kann – die aber gleichzeitig kaum jemanden verwundern, da Magie für die Bewohner völlig normal ist. Gebräuche, Rituale und Regeln orientieren sich am Gebrauch von Magie, der Regeneration und dem Astralfluss – und mögen daher für nicht magisch begabte Helden erstmal sehr fremd und unverständlich sein. Außerdem werden manche Aufgaben wie selbstverständlich mit Magie erledigt. Um Ihren Helden diesen selbstverständlichen Umgang mit Magie nahe zu bringen lohnt ein Blick auf Seite 25.

Hierfür sind auch **Artefakte und feste Verzauberungen** zu bedenken, die an manchen Akademien alltäglich sind. Gerade magische Fallen und Sicherungsmaßnahmen können für jeden Auswärtigen gefährlich sein oder schnell die Aufmerksamkeit auf die Helden lenken. Selbst wenn die Helden mit Wissen der



Magister an der Akademie sind, können ihnen manche Bereiche der Akademie gefährlich werden, wenn sie sich auf eigene Faust bewegen. In oft begangenen oder gar bewohnten Bereichen kann man sich hingegen meist gefahrlos umsehen, denn hier werden nur sehr sensible Bereiche von Artefakten oder Zaubern gesichert, die dann aber immer nur auf bestimmte Personengruppen wirken oder mit einem Passwort ausgeschaltet werden können. Bei einem heimlichen Herumschleichen in den Akademiegängen können aber selbst Bequemlichkeitsartefakte wie ein FLIM FLAM mit 'Bewegungsmelder' sehr hinderlich sein. Andere Zaubervirkungen könnten den Helden allerdings sogar helfen, etwa Stillezauber in der Bibliothek oder ähnliches.

Meist ist es jedoch sowieso so, dass die Helden **keine volle Bewegungsfreiheit** innerhalb der Akademiemauern genießen – auch zu ihrem eigenen Schutz vor den oben genannten Sicherungen. Manche Bereiche sind nur in Begleitung oder gar nicht zugänglich, selbst wenn die Helden gerade einen ihrer Meinung nach wichtigen Auftrag zu erledigen haben. Sie sind an der Akademie immer ein Fremdkörper – und an manchen Akademien wird man sie dies auch über Gebühr spüren lassen. Standesdünkel, Geheimniskrämerei und natürliche Vorsicht können dabei auch schnell Freund und Feind verschleiern oder einzelne Mitglieder unnötig verdächtig werden lassen.

Dazu kommt, dass der **Alltag an der Akademie** auch bei Anwesenheit der Helden weiterläuft. Keine Zauberschule kann es sich leisten, einfach ihren Lehr- und Forschungsbetrieb für einige Tage einzustellen, auch wenn sich Abenteurer an der Akademie befinden, um einen für sie wichtigen Auftrag auszuführen – und sei es auch ein Mordfall. Dies führt auch dazu, dass manche Bereiche schwer oder nur zu bestimmten Zeiten zugänglich sind, wichtige Personen oft beschäftigt sind und der Zugang zu den Schülern generell schwierig ist.

Zu guter Letzt herrschen an einer Akademie **klare Hierarchien** vor, so dass die Helden sich nicht alles heraus nehmen können, sofern sie nicht von höchster Stelle sanktioniert sind. Die Spektabilität und das Magisterkollegium sind wichtige Akteure, die man sich gewogen halten sollte. Und mitunter mag es auch vorkommen, dass die Helden sich mit Personen auseinander setzen müssen, die sie ungern ins Vertrauen ziehen möchten – aber die Etikette verlangt es nun mal.

Bei all diesen Punkten sollten Sie aber bedenken, dass diese Umstände keineswegs dazu dienen sollen, die Spieler zu frustrieren. Sie sollen das Abenteuer interessanter gestalten und ihnen zusätzliche Herausforderungen in den Weg legen – und natürlich auch die Besonderheiten einer Akademie als magischen Raum herausstellen.

Neben diesen Widrigkeiten gibt es aber natürlich auch positive Effekte, die gleichsam frühzeitig bedacht werden sollten. An einer Akademie haben die Helden **unglaubliche Ressourcen** zu ihrer Verfügung, die manch ein anderes Abenteuer sprengen könnten. Es laufen viele Magier herum, die mit ihren Zaubern zum Gelingen des Auftrages beitragen können. In der Bibliothek und den Köpfen der Magister schlummert äußerst wertvolles Wissen. Und Artefakte und Alchimika helfen auch jenseits der Akademiemauern noch. Wenn die Helden also im direkten Auftrag der Akademie handeln, muss dieses ihnen zur Verfügung stehende Arsenal wohl bedacht werden, soll das Abenteuer nicht ein ungeplant vorzeitiges Ende nehmen.

SZENARIEN AN MAGIERAKADEMIEN

Im folgenden Abschnitt finden Sie zunächst eine Aufzählung von groben Szenarioideen an Magierakademien, sowie zwei ausführlicher ausgearbeitete Szenarien. Alle Angaben verstehen sich dabei als Ideen Anregungen, die nur ein grobes Gerüst vorgeben, auf deren Basis dann eigene Abenteuer gestaltet werden können.

Einige mögliche Szenarioideen im Überblick:

DER KRIMINALFALL

Ein Kriminalfall an einer Akademie (gleich ob ein Mordfall, ein Einbruch oder ähnliches) mag zunächst recht profan erscheinen, doch bieten sich hierbei besondere Möglichkeiten. Da fast jeder Tatverdächtige magisch begabt ist, müssen alle Nachforschungen in diese Richtung besonders intensiv betrieben werden. Magiewirkungen müssen in Betracht gezogen werden, wenn der Tatort untersucht wird, denn sonst unüberwindbare Hindernisse können für einen Magier weniger problematisch sein. Wo liegen Einbruchs- und Fluchtwege? Welche Möglichkeiten der Verschleierungen ergibt die Nutzung von Magie (etwa durch Illusionen, die Fälschung von Erinnerungen bei Zeugen), aber auch welche Spuren können hierdurch gelegt werden? Gerade Hellsicht- und Verständigungsmagie (wie der NEKROPATHIA) kann ein potentes Mittel sein – aber auch eine Schwierigkeit, wenn auch der Gegenüber diese erkennt, entgegenwirken kann (und auch die komplizierte Rechtslage genau kennt). Auch Artefaktmagie bietet manche Möglichkeit, unliebsamen Schnüfflern das Leben schwer zu machen.

DER MAGIERKONVENT

Neben dem großen Allaventurischen Konvent, der nur alle sieben Jahre an wechselnden Orten stattfindet, gibt es auch manch andere Versammlung an Akademien. Neben alljährlichen Veranstaltungen wie den Hesindedisputen zu Thorwal existieren auch kleinere Zusammenkünfte. Im Umfeld dieser Konvente bieten sich allerlei Möglichkeiten für Helden. Gibt es magische Spione anderer Akademien, die es auf die Geheimnisse der Akademie abgesehen haben? Ist jeder derjenige, der er vorgibt zu sein oder befinden sich Agenten der Schwarzen Lande hier, die Unfrieden stiften möchten? Daneben bietet sich gerade für Magier-Helden die Möglichkeit, auch organisatorisch tätig zu werden (wobei man sich mit Animositäten zwischen Collegae und Standesdünkel herumschlagen muss). Seine Freunde können ihm dabei zur Hand gehen und auch eingreifen, wenn vorgestellte Experimente schief gehen und entkommene magische Wesenheiten, unkontrollierbare Artefakte oder gar Sphärrupturen die Umgebung bedrohen.

DER MACHTKAMPF

An manchen Akademien gibt es große Rivalitäten innerhalb der Gruppen der Scholaren, Adepten und Magistern – oder gar Begehrlichkeiten bezüglich des Postens der Spektabilität. Auch eine Heldengruppe kann hier – gewollt oder durch Zufall – zwischen die Fronten geraten. Wichtig ist vorab festzulegen, ob der Konflikt im Verborgenen stattfindet und eher über Intrigen ausgetragen wird, oder ob es auch zum offenen Machtkampf kommt. Die Heldengruppe kann als Botschafter und Allianzbilder in den Schatten fungieren, Druckmittel in ihre Hand bringen, Gerüchte streuen und anders gegen den Gegner ihres



Auftraggebers vorgehen. Vielleicht glaubt dieser aber auch nur, dass die Helden gegen ihn arbeiten, weil der wahre Strippenzieher sie als Sündenböcke ausgesucht hat. Schließlich können die Helden auch handfest tätig werden, wenn der Konflikt um die Machtposition offen ausbricht.

DIE BEDROHUNG VON AUßEN UND INNEN

Selten mag es vorkommen, dass eine Akademie physisch bedroht wird – und wenn es dazu kommt, sollte das immer Platz für ein großes Abenteuer bieten. Die Helden können eingebunden werden, indem sie die Bedrohung erst aufdecken und sich so für weitere Aufgaben empfehlen. Gerade bei friedliebenden Akademien können sie gar mit der Koordinierung eventueller Abwehrmaßnahmen betraut werden, da man ihnen mehr Erfahrung in solchen Fragen zutraut. Es gilt auch kreative Wege zu finden, die arkane Kraft von Lehrern und Schülern zu nutzen, sowie bereits vor einem potentiellen Angriff Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Eine wichtige Frage ist, wer Interesse und vor allem auch die Fähigkeiten besitzt, um eine Akademie anzugreifen – sei es nun mit purer Truppenmacht oder durch eigene magische Fähigkeiten. Und was ist das Ziel des Angreifers? Will er vielleicht nur ein Artefakt erbeuten und der Angriff ist Ablenkung für ein eigenes Eindringen in die Asservatenkammer? Eine Alternative hierzu ist eine Bedrohung von Innen, etwa durch ein kürzlich erworbenes verfluchtes Artefakt, das sich nach einem misslungenen Zaubereperiment verselbstständigt. Auch ein mächtiger Geist, ein Dämon oder ein beseeltes böses Artefakt können einen ähnlichen Zweck erfüllen. Sie alle könnten die Umgebung beleben, dafür sorgen, dass Artefakte sich entladen, oder sogar Bewohner der Akademie unter ihren Willen zwingen. Hier gilt es von Heldenseite schnell zu handeln, um eine Zerstörung der Akademie oder gar ein Blutbad zu verhindern.

DIE EXKURSION

Erfahrung: Anfänger bis erfahren

Benötigte Fähigkeiten: Improvisationstalent, soziale Fertigkeiten, stahlharte Nerven

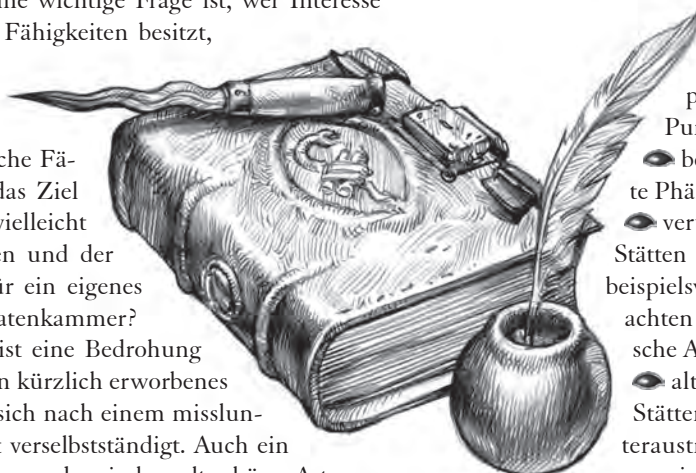
Ungeeignete Akademien: keine, aber besonders geeignet für Akademien nahe lebensfeindlicher Wildnis (Akademien im Norden und Süden) mit fest im Lehrplan verankerten Exkursionen (Donnerbach, Methumis) oder historischen Stätten in der weiteren Umgebung (Akademien im Horasreich, in den Tulamidenlanden und in Meridiana)

An vielen Magierakademien werden immer wieder Reisen in das Umland unternommen, auch wenn die Gründe hierfür sich unterscheiden mögen. An manchen Schulen möchte man die Scholaren an das Leben jenseits der Akademiemauern gewöhnen, an anderen möchte man historische oder magische Stätten besuchen und an wieder anderen soll die magische Kraft in ungewohnter Umgebung praktiziert werden. Den meisten Schulen ist dabei gemein, dass sie auf diesen Exkursi-

onen meist profanen Geleitschutz und Bedienstete anwerben. Auch die Helden können zu solch einem Anlass verpflichtet werden, wenn sie entweder einen tapferen Schwertarm oder Kenntnisse in der Natur oder bei der Versorgung größerer Gruppen haben. Heldenmagier können darüber hinaus als Gastdozenten mit Wildniserfahrung dazugezogen werden.

Die aufzusuchenden Orte und den Grund für die Exkursion sollten Sie anhand des Hintergrundes der Akademie wählen. Diese Entscheidung hat grundlegenden Einfluss auf den Verlauf des Szenarios und auch auf die Eignung der Helden. Beispiele für Exkursionsziele bei bestimmten Akademien sind:

- ☞ der südliche Dschungel mit seinen Wudu-Ruinen und alten Echsenpyramiden (Brabak, Al'Anfa, Mirham)
- ☞ die Salamandersteine und der Kreis der Einfühlung (Donnerbach, Gerasim, Lowangen Verformungen, Norburg)
- ☞ alt-tulamidische Magiergräber oder Ruinenstädte (Khunchom, Fasar, Rashdul, Mherwed, Perricum, Punin)



- ☞ Stätten elementarer Harmonie, wo man die Übergänge der Elemente beobachten kann (Olport, Rashdul, Mherwed, Drakonia, Punin, Festum)

- ☞ bedeutende Nodices, wo interessante Phänomene auftauchen (alle)

- ☞ verwunschene Wälder oder andere Stätten voller magischer Wesen, wo man beispielsweise Einhörner oder Feen beobachten kann (mittel- oder nordaventurische Akademien)

- ☞ alte Schlachtfelder oder ähnliche Stätten können zum Üben von Geisteraustrreibungen genutzt werden, auch wenn eine Gefesselte Seele, die jedes Jahr

aufs neue von störenden Scholaren ausgetrieben wird, nicht freundlich reagieren wird (antimagische Akademien und Brabak).

Dabei ist grundsätzlich zu beachten, dass die Akademien abhängig von ihrem finanziellen Mitteln unterschiedlich weit reisen können. Die Schule zu Punin zieht beispielsweise öfter auch weiter in die Ferne als beispielsweise die stets klamme Akademie zu Elenvina.

Humor oder Dramatik

Das vorliegende Szenario gibt nur einen groben Rahmen vor, die Geschichte kann dabei ganz unterschiedliche Ausprägungen annehmen. Sie können entweder einen dramatischen Spannungsbogen mit einer Geschichte im Hintergrund wählen (etwa mysteriöse Diebstähle, der potentielle Überfall durch einen rivalisierenden Magier oder ähnliches) und die Exkursion nur als Szenerie nehmen – in diesem Fall würde der Fokus mehr auf der Dramatik der Geschichte liegen und die Scholaren und Magister wären zu beschützen oder würden weitere Schwierigkeiten bringen. Oder aber Sie können einen szenischen Ablauf wählen und das ganze eher humoristisch aufziehen – in diesem Fall müssten die Helden sich mit Studiosi-Streichen, ausbüchsenden Lausbuben, aufkeimenden Gefühlen zwischen Schülern oder verpatzten Probezaubern herumschlagen.



Die Exkursionsgruppe

Vor dem Szenario sollten Sie vor allem die Teilnehmer der Exkursion gut ausarbeiten, da sie für die Helden den Bezugspunkt bilden werden. Besonderes Augenmerk sollten Sie dabei auf die Scholaren legen, da die Interaktionen mit ihnen für die meisten Helden etwas Neues sein dürfte.

Da die genauen Personen mangels genauer Festlegung des Ortes hier nicht geschehen kann, soll an dieser Stelle nur eine grobe Übersicht möglicher 'Rollen' (bei denen durchaus auch zwei von derselben Person besetzt werden können) gegeben werden:

☛ **Der ehrgeizige Adept:** Er steht seinem Magister zur Seite und möchte sich für höhere Aufgaben empfehlen. Die Helden sieht er als Rivalen an, falls sie sich als besonders hilfreich erweisen, sieht er doch stets Versuche, ihn auszusteichen. Er mag zunächst gegen die Helden arbeiten, in Gefahrensituationen ist für ihn jedoch auch das Wohl der Kinder das Wichtigste.



☛ **Der Bewunderer:** Ein Scholar hat sich die Helden oder einen einzelnen von ihnen als Idol ausgesucht oder sich gar verliebt. Er eifert seinem Vorbild nach und kann dabei äußerst anhänglich werden. Vor allem kann er sich aber in Gefahr bringen, wenn er versucht sein Idol durch tollkühne Taten zu beeindrucken.

☛ **Das Großmaul:** Sei es weil er sich für den größten Zauberer der Zukunft hält oder weil er einfach ein verzogenes Kind reicher Eltern ist – das Großmaul spielt sich stets in den Vordergrund und teilt jedem seine Überlegenheit mit. Damit ist er ein Unruheherd in der Exkursionsgruppe und kann vor allem äußerst anstrengen werden. Ihm Demut und Verantwortungsgefühl beizubringen ist eine eigene Queste, die aufgrund seiner vielleicht tatsächlich vorhandenen Begabung aber sehr wichtig sein mag.

☛ **Der Tyrann:** Fast jede Schule hat einen kleinen Schläger, der andere unterdrückt und sich zum Anführer aufschwingt, auch Magierakademien sind da meist keine Ausnahme. Oft hat er noch ein oder zwei Gefolgsleute, die ihn verehren, selbst aber eher feige sind. Der Tyrann kann sich auch mit den Helden anlegen, wenngleich dies eher verbal geschehen wird – vor allem sollten die Helden aber die anderen Schüler schützen und ihm vielleicht Benehmen beibringen.

☛ **Die Verliebten:** Paare kommen gerade in den höheren Jahrgängen immer wieder vor. Mitunter müssen sie dies geheim halten, entweder weil Standesunterschiede ihre Verbindung verhindern oder weil die Akademieleitung solche Liebeleien verbietet. Geheime Treffen können für Unruhe sorgen oder die beiden gar in Gefahr bringen. Oder ein eifersüchtiger Rivale tut etwas Dummes und verursacht damit Ungemach. Alternativ kann es sich auch um eine/n unglücklich Verliebte/n handeln, dem/der einfühlsame Helden beistehen können, um seine/ihre große Liebe zu gewinnen.

☛ **Der Übermütige:** Vorwitzige Buben und Mädels gibt es auch an Akademien und eine Exkursion ist für sie das Größte. Es gibt Abenteuer zu erleben, Streiche zu spielen und große Entdeckungen zu machen – dass sie sich und andere dabei oft in Gefahr bringen merken sie kaum. Einen gewitzten Geist hat der Übermütige, was er noch lernen muss ist Verantwortung.

Alle diese Rollen können natürlich sowohl weiblich als auch männlich besetzt werden. Achten Sie bei der Besetzung der Rollen vor allem darauf, persönliche Beziehungen zwischen den Akteuren und auch Anknüpfungspunkte für die Helden zu schaffen.

Alltägliche Aufgaben

Natürlich sind die Helden mit gutem Grund angeheuert worden, so dass ihnen auch ganz reguläre Aufgaben zufallen. Dazu gehören neben eventuellen Schutz- und Betreuungsaufgaben auch die

Führung durch die Natur oder die zu untersuchenden Anlagen (inklusive praktischem Unterricht für die Schüler). Auch müssen sie voraus spähen und Kontakt zu den Einheimischen herstellen – gleich, ob es sich dabei um verängstigte Dörfler, Elfen, Waldmenschen oder Ferkinas handelt. Je nach Akademie müssen sie darüber hinaus auch 'Versuchstiere' besorgen, an denen Zauber praktisch geübt werden können. Sofern die Helden speziell dafür angeworben wurden, müssen sie sich natürlich auch um die Versorgung des Zuges kümmern.

Ärger und Probleme

Wichtiger als diese alltäglichen Aufgaben dürften für das Abenteuer die besonderen Vorkommnisse während der Exkursion sein. Hierzu können folgende Ereignisse gehören:

☛ Disziplinprobleme können die Aufmerksamkeit der Helden erfordern, gerade da der Magister kaum durchgreift. Wenn die Helden frühzeitig tätig werden, dann können damit spätere Probleme verhindert werden. Wenn das aber nicht geschieht, dann kann aus kleineren Streichen über nächtliche Ausflüge schnell ein Erkunden gefährlicher Stätten auf eigene Faust werden.

☛ Auch die noch nicht gänzlich unter Kontrolle gebrachte Magie der Kinder kann problematisch sein. Zwar herrscht theoretisch ein Verbot, seine Magie ohne Aufsicht einzusetzen,



aber gerade auf Exkursion probieren die Scholaren gerne etwas aus – und testen auch ihre Grenzen. Hier kann schnell etwas schief gehen und die Kinder und andere in Gefahr bringen (studieren Sie hierzu die gelehrten Sprüche der Akademie und suchen sie passende Zauber heraus).

☞ Für große Aufregung kann ein fehlender Schüler oder gar eine ganze Gruppe sorgen. Die Helden müssen nun herausfinden, wo sie sich befinden (und dabei vielleicht auch Scholaren zum Reden bringen, die aus Angst vor Repressalien den Mund halten) und sie aus womöglich misslicher Lage erretten – etwa wenn sie von Räubern oder Eingeborenen festgesetzt wurden, sich in vermeintlichen Goblin- oder Drachenhöhlen verlaufen haben oder gar in unterirdische Stollensysteme eingebrochen sind.

☞ Es mag sogar vorkommen, dass die ganze Gruppe einer Bedrohung von Außen ausgesetzt ist, entweder durch Sklavenjäger, wütende Eingeborene, rivalisierende Druiden oder Hexen oder gar Schwarzkünstler aus Haffax' Reich, die hier magisch begabte Kinder erbeuten oder die ganze Abschlussklasse einer Reichsakademie auslöschen möchten. Nun gilt es zum einen die Gruppe zusammen zu schweißen und gemeinsam mit den Scholaren den Widerstand zu organisieren. Die Kinder haben zwar nur begrenzte Möglichkeiten, mit der richtigen Anleitung können sie aber durchaus zur Lösung des Problems beitragen – und dabei vor allem wirklich etwas über das Leben lernen.

☞ Auch eine gezielte Entführung eines einzelnen Exkursionsmitglieds ist denkbar (etwa ein reicher Scholar oder gar der Magister) – auch hier lohnt es sich für die Helden, mit den Scholaren zusammen zu arbeiten.

Ein großes Finale?

Für manche Heldengruppe mag das Abenteuer nur zu einem befriedigenden Ende kommen, wenn es ein echtes Finale gibt. In diesem Fall sollten sie eine der Szenen entsprechend stärker ausarbeiten und sie als eine Art Höhepunkt verwenden, in dem sich auch andere Konflikte auflösen. Beispielsweise könnten dort persönliche Konflikte beiseite gelegt werden und die Schüler zeigen, dass sie von den Helden wirklich etwas gelernt haben.

Ausklang

Den Helden wird ihr vereinbarter Lohn ausbezahlt, eventuell zuzüglich eines Bonus für besondere Vorkommnisse. Daneben erhalten die Helden zwischen 100 und 300 AP und Spezielle Erfahrungen in *Magiekunde*, *Menschenkenntnis* und weiteren oft genutzten Talenten (etwa *Wildnisleben*, *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen* oder *Lehren*).

DER KONTROLLVERLUST

Erfahrung: erfahren bis Experte

Benötigte Fähigkeiten: magische Fähigkeiten, Wissensfertigkeiten, Forschungsinteresse, Kampffertigkeiten

Ungeeignete Akademien: keine, aber vor allem an Akademien mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch*, *Elementar*, *Objekt* oder *Schaden* reizvoll

Magierakademien sind häufig Orte, an denen ein fragiles magisches Gleichgewicht herrscht. Die große versammelte Astralmacht, sowohl durch die anwesenden Zauberkundigen als auch durch Artefakte, Sicherungssysteme und ganz alltägliche Verzauberungen, kann sich dabei in sehr seltenen Fällen Bahn brechen und zu großem Chaos und sogar Verwüstungen führen. Ein Beispiel für ein solches Ereignis ist die Zerstörung der *Halle der Feuerlohe* zu Elenvina, die nur wenige hundert Jahre nach ihrer Gründung unter Kaiser Jel-Horas während eines Astralsturms in Flammen aufging, als sich Artefakte, Schutzzauber und sogar die Kraft der Magister unkontrolliert entluden. Zu den wenigen Auslösern dieser äußerst seltenen Ereignisse können neben den bereits genannten Astralstürmen auch verpatzte große Rituale, plötzliche Kraftlinienverschiebungen oder bestimmte Sternkonstellationen in Verbindung mit ungewollt als Kraftfoki wirkenden Artefakten gehören.

Kontrollverlust in anderen Abenteuern

Ein Kontrollverlust kann auch genutzt werden, um andere Abenteuer an Magierakademien zu erweitern und eine dramatische Komponente hinein zu bringen. Dabei folgen die Helden ganz normal der vorgesehenen Handlung (etwa der Aufdeckung eines Mordfalles), während sich nach und nach der Kontrollverlust entfaltet und sie dabei behindert. Auch in offiziellen Abenteuern an Magierakademien können Sie teilweise dieses Szenario zur weiteren Ausschmückung nutzen, etwa in **Das Gleichgewicht der Macht** aus **Sphärenkräfte** oder **24 Stunden in Khunchom** aus **Drachenschatten**.

Da ein solcher *Astralkataklysmus* (wie der Erzmagier *Robak von Punin* sie einst in einem kaum beachteten Aufsatz nannte) kaum bekannt oder gar erforscht ist, dürften sowohl Magister als auch zufällig anwesende Helden zunächst vor einem Rätsel stehen, wenn sich plötzlich allerlei magische Phänomene ergeben, ohne dass hierfür eine Erklärung gefunden werden kann. Ein Kontrollverlust findet in mehreren sich selbst potenzierenden Phasen statt, die unterschiedliche starke Auswirkungen haben.

Phase I – Unvorhergesehene Phänomene

Zu den möglichen frühen Auswirkungen eines Kontrollverlustes gehören:

- ☞ Artefakte mit geringer gespeicherter Astralenergie (bis zu 2 pAsP) entladen sich bei 16–20 auf dem W20 spontan und unabhängig von den äußeren Umständen.
- ☞ Mindergeister entstehen an ungewöhnlichen Stellen. Wo sie üblicherweise auftreten, werden sie sogar zu einer regelrechten Plage.
- ☞ Das Akademiegelände übt auf magische Wesen eine leichte Anziehung aus. Ikanariaschmetterlinge umtanzen den Sternenturm, ein einzelner Kobold mag sich zeigen, eine Blütenjungfer zieht im Akademiegarten ein.
- ☞ Länger anhaltende aktive Zaubervirkungen mit oder ohne permanent gespeicherter Astralenergie (Verwandlungszauber, Zaubersprüche, etc.) zeigen bei einer 16–20 auf dem W20 ungewohnte Nebenwirkungen (erneuter W20-Wurf): 1: Der Zauber zieht Kraft aus der direkten Umgebung und endet nicht, solange



sich Zauberkundige (die entsprechend AsP verlieren), Artefakte oder auch nur ausreichend Hintergrundstrahlung in der Umgebung befinden; 2-4: Die Wirkungsdauer wird verdoppelt; 5-7: Die Stärke (ZfP*) wird verdoppelt; 7-13: Die Wirkung zeigt eine leicht abgewandelte, aber harmlose Veränderung (z.B. eine andere Farbe beim FLIM FLAM); 14-16: Die Stärke (ZfP*) wird halbiert; 17-19: Die Wirkungsdauer wird halbiert; 20+: Der Zauber reagiert wie unter einem Zauberpapier

👁️ Frisch gewirkte Zauber funktionieren bei 16-20 auf dem W20 nicht wie gewohnt (erneuter W20-Wurf mit denselben Resultaten wie oben angegeben).

👁️ Traditionsartefakte wie der Zauberstab lassen sich nur erschwert benutzen. Bei 16-20 auf dem W20 kommt es zu einer Fehlfunktion nach Meistermaßgabe, eventuell fällige AsP gehen trotzdem verloren.

Die Helden sollten früh in Kontakt mit diesen Phänomenen kommen, etwa weil eigene Artefakte verrückt spielen, eigene Zauber Nebenwirkungen zeigen, sie in die Auswirkungen eines sich entladenden Artefaktes geraten oder sie Zeuge werden, wie das Vorzaubern eines Magister völlig schief läuft. Hierbei können sie sich bereits der Akademieleitung empfehlen, indem sie etwa beherzt zur Tat schreiten und anwesende Scholaren vor Schlimmerem bewahren oder größeren Schaden an den Akademiegebäuden verhindern.

Die Akademieleitung weiß zunächst nichts mit den seltenen Vorkommnissen anzufangen, vorsichtshalber wird aber zumindest für die Schüler ein absolutes Zauberverbot verhängt (was im weiteren Verlauf der Geschehnisse noch weiter ausgedehnt werden kann und wird). Alle verfügbaren Kräfte werden mit der Ursachensuche beauftragt und auch die Helden werden angeworben, um zu helfen. Da die negativen Auswirkungen in diesem Stadium des Kontrollverlustes jedoch nicht zu stark sind, geht ein großer Teil der gewöhnlichen Arbeit weiter – die Helden und einige Magier der Akademie sind bei ihrer Aufgabe also vorerst auf sich alleine gestellt.

Kraftlinien und Kontrollverlust

Sollten die Helden oder eine Meisterperson auf einer Kraftlinie oder einem Nodix zaubern, dann hat dies noch stärkere unvorhergesehene Auswirkungen als gewöhnlich. Addieren Sie zu dem W20-Wurf (**WdZ 368**) weitere 10 Punkte pro Phase des Kontrollverlustes. Die vorteilhafte Umgebung einer Magierakademie (siehe Seite 16) kommt nicht zum tragen.

Zusätzlich gelten natürlich auch beim Zaubern auf Kraftlinien die gewöhnlichen Auswirkungen des Kontrollverlustes, die bei den jeweiligen Phasen angegeben sind.

Den Helden bieten sich nun in Kooperation mit den Magistern mehrere Aufgaben. Sollte ein Magier mit guter Reputation und passenden Fähigkeiten (etwa profunden Kenntnissen in *Hellsicht* oder *Antimagie*) unter den Helden sein, kann dieser sogar mit der Leitung der Nachforschungen beauftragt werden und damit die Aktionen der Helden und der mitarbeitenden Magier steuern. Die einzelnen Möglichkeiten und Erkenntnisse zu diesem Zeitpunkt beinhalten:

👁️ Suche in den Bibliotheken und Archiven nach ähnlichen Vorkommnissen in der Vergangenheit (Proben auf *Geschichts-*

wissen, Sagen/Legenden, Magiekunde und weitere passende Talente). Pro Stunde Suche ist eine Probe pro Person erlaubt, die TaP* addieren sich auf. Die folgenden Erkenntnisse sind zugänglich sobald der Schwellenwert erreicht wurde:

Ähnliche Vorfälle werden in wenigen Quellen beschrieben, als Ursache wird dabei über versteckte magische Angriffe, mächtige Astralgeister, spontane Entladungen des astralen Gefüges oder (in einer Schrift Rakoriums) über finsternes Echsenwerk spekuliert (12 TaP*).



Ein Ereignis, das in einer alten Schrift gefunden werden kann, ist die Zerstörung der alten bosparanischen Akademie in Elenvinia (damals noch Jelenvinia). Die Beschreibungen der Geschehnisse weisen Parallelen zu den jetzigen Phänomenen auf (24 TaP*).

Ein Traktat von Robak von Punin verstaubt in einer Ecke – dort finden sich recht fundierte Spekulationen zu den Ereignissen, inklusive Mutmaßungen über die Phasen des von ihm so genannten Astralkataklysmus (42 TaP*).

👁️ Ausgiebige magische Analyse des Kraftliniennetzes der Akademie (mindestens vier ANALYS+3 oder OCULUS an passenden Stellen in der Akademie): Die magische Hintergrundstrahlung scheint auf seltsame Weise in Aufruhr, die Kraftlinien pulsieren und kontrahieren immer wieder – besonders kurz vor magischen Ausbrüchen. Bei mindestens 7 ZfP* in jedem der Zauber kann sogar ein erster Hinweis auf den potentiellen Auslöser gegeben werden (also einen Astralsturm oder ähnliches).

👁️ Magische Analyse eines konkreten Phänomens (ANALYS oder OCULUS, Erschwernis je nach Art des Phänomens): Es kann entdeckt werden, dass der Zauber oder das Artefakt praktisch durch das Essenznetz selbst ausgelöst bzw. verändert wurde (1 ZfP*). Eine bewusst gesteuerte Fremdeinwirkung scheint unwahrscheinlich (4 ZfP*). Die Astralkraft ist roh, aber es sind keine Verunreinigungen (etwa durch Dämonenwirken) zu erkennen (7 ZfP*). Beachten Sie dabei, dass auch bei Analysezaubern der Helden Nebenwirkungen auftreten können und selbst bei Recherchen in der Bibliothek gebundene Zauberwirkungen (wie ein



Leuchtendes Zeichen oder ein OBJECTOFIXO) zu unvorhergesehenen Konsequenzen führen können.

Darüber hinaus müssen erste Gegenmaßnahmen ergriffen werden, um die schlimmsten Auswirkungen des Kontrollverlustes einzudämmen. Diese Maßnahmen treffen teilweise auch in den späteren Phasen zu, die Situation hat sich dann aber natürlich dramatisch verschärft.

- Bestimmte Gebäudebereiche mit besonders vielen gespeicherten Zaubern müssen untersucht und gegebenenfalls abgeriegelt werden, auch gegen besonders neugierige Scholaren.

- Wenn ein gefährdeter gebundener oder bereits aktiver Zauber gefunden wurde (eine in der nächsten Stunde drohende Entladung eines Zaubers kann mit einem ANALYS entdeckt werden), müssen per passender Antimagie oder auf profane Weise (beispielsweise Entfernung aller brennbaren Einrichtungstücke bei einer Feuerfalle oder Einschließen eines Objektes in eine Koschbasaltkiste) Gegenmaßnahmen ergriffen werden.

- Die Helden können ausgesandt werden, um in der Stadt und der Umgebung jede verfügbare Unze Bannstaub zu finden oder fahrende Antimagier anzuheuern. Auch Koschbasalt kann zu einer gefragten Ressource werden. Ein Kontakt mit den örtlichen Praios-Priestern kann je nach Ausrichtung der Akademie geraten scheinen.

- Die Gruppe kann auch beauftragt werden, allzu aufdringliche magische Wesen zu verschrecken oder (bei passenden Akademien) Mindergeister mit speziellen und rasch erschaffenen APPLICATUS-Artefakten zu bannen – vielleicht kommt es aber bei der Schaffung oder Nutzung dieser Artefakte zu weiteren Problemen.

- Zu guter Letzt muss versucht werden, die Phänomene in der Akademie nicht zu sehr in der Stadt publik werden zu lassen, um eine Massenpanik zu verhindern.

Phase II – Beunruhigende Entwicklungen

Zum Unglück der Akademie und der Helden verstärken sich die Auswirkungen des Kontrollverlustes mit der Zeit. Außerdem kann starke oder häufige Zauberei sich verstärkend auf die Entwicklung des Kontrollverlustes auswirken. Regeltechnisch heißt das, dass in bestimmten Abständen Kontrollverlustpunkte auf einen Grundwert von 0 addiert werden. Sobald auf diese Weise 10 Punkte zusammenkommen, ist die Phase II erreicht. Ab 20 Kontrollverlustpunkten ist die Phase III erreicht. Wenn ein Zauber gewirkt wird, bei dem regulär (also ohne die Auswirkungen des Kontrollverlustes) mehr als 27 AsP freigesetzt werden, wird ein weiterer Kontrollverlustpunkt addiert. In Phase I mögen Meisterpersonen noch selbst unwissentlich für eine solche Verstärkung führen, ab Phase II ist dies unwahrscheinlich, falls die Helden den verstärkenden Effekt von Magie erkannt haben.

Wie dramatisch darf es sein?

Die zeitlichen Abstände, in denen die Punkte addiert werden, können Sie als Meister festlegen und an den gewünschten dramaturgischen Verlauf anpassen: 1 Punkt pro halber Stunde sorgt für eine sehr schnelle Zuspitzung der Situation, 1 Punkt pro halbem Tag hingegen lässt den Helden viel Zeit für Reaktionen. Dazwischen sind alle Schritte denkbar.

Sobald die zweite Phase erreicht ist, verstärken sich die Auswirkungen des Kontrollverlustes:

- Artefakte mit geringer gespeicherter Astralenergie (bis zu 2 pAsP) entladen sich bereits bei 11–20 auf dem W20. Artefakte bis zu 5 pAsP entladen sich bei 16–20 auf dem W20.

- Die Mindergeister-Plage nimmt weiter zu, auch an ungewohnten Stellen tauchen sie jetzt massenhaft auf.

- Die magische Anziehung verstärkt sich, auch mächtigere Wesen wie Einhörner interessieren sich für die Akademie, ebenso wie vielleicht ein wachsamer Greif. Elementare Diener und Niedere Dämonen können sich selten spontan manifestieren.

- Die Nebenwirkungen auf länger wirkende und neu gewirkte Zauber treten schon bei 11–20 auf dem W20 auf. Auf den zweiten W20-Wurf werden 5 Punkte addiert.

- Traditionsartefakte funktionieren bei 11–20 auf dem W20 nicht. Bei einer 20 gibt es äußerst schädliche Nebenwirkungen nach Meistermaßgabe. Das Artefakt lässt sich danach für einen Tag nicht benutzen.

- Gebundene Elementare und Dämonen können sich bei einer 16–20 auf dem W20 befreien und selbstständig agieren. Dies ist natürlich gerade an Akademien mit entsprechender Ausrichtung ein großes Problem.

Spätestens jetzt wird es zu einem allgemeinen Zauberverbot an der Akademie kommen, außer für Maßnahmen zur Eindämmung der Verwüstungen. Die Schüler werden nach Hause oder in weitestgehend unmagische Teile der Akademie geschickt. Der Lehrkörper arbeitet nun gemeinsam mit den Helden an Gegenmaßnahmen. Freie und angelockte Wesenheiten stellen nun eine echte Bedrohung auch für die umliegenden Stadtviertel dar. Artefakte spielen vollends verrückt und müssen geborgen werden. Kleinere Feuer können ausbrechen, die es zu löschen gilt, und mancher Schüler oder gar Magister kann durch sich verselbstständigende Zauber in Lebensgefahr schweben. Spätestens hier sollte das Abenteuer rasant werden und die Helden von einer Feuerwehraufgabe zur nächsten hetzen, um das Schlimmste zu verhindern.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, kann es bereits zur Evakuierung der wichtigsten und wertvollsten Gegenstände aus dem Akademiebesitz kommen. Besonders bei der Bibliothek mit eventuell noch wirkenden oder sogar verstärkten Schutzzaubern mag dies schwierig sein, während ein Betreten der Bleikammern sogar von sich aus lebensgefährlich sein kann.

Die verstärkende Wirkung starker Magie kann bei erneuter ANALYSE (siehe oben) entdeckt werden und entsprechende Verbote in die Wege geleitet werden. Hierbei kann auch entdeckt werden, dass die Phänomene sich auch gegenseitig verstärken und wohl auf einen Höhepunkt zusteuern.

Phase III – Katastrophale Zustände

Sobald 20 Kontrollverlustpunkte erreicht sind, beginnt die letzte und finale Phase des Kontrollverlustes mit noch schlimmeren Auswirkungen:

- Artefakte mit geringer gespeicherter Astralenergie (bis zu 2 pAsP) entladen sich automatisch. Artefakte bis zu 5 pAsP entladen sich bei 6–20 auf dem W20. Andere Artefakte bei 11–20 auf dem W20.

- Mindergeister sind in manchen Teilen der Akademie nun so zahlreich, dass man kaum etwas anderes sehen kann.



☞ Selbst ein Drache kann inzwischen von dem Unheil angezogen werden und wird wie eine Motte zum Licht zum Zentrum des magischen Aufruhrs streben – ohne sich selbst davon abhalten zu können. Elementare Diener und niedere Dämonen treten in jedem Fall an einzelnen Stellen auf, selbst Gehörnte Dämonen und Dschinne können selten auftreten.

☞ Die Nebenwirkungen auf alle Zauber treten automatisch auf. Auf den zweiten W20-Wurf werden 10 Punkte addiert. Gleichzeitig ist die Umgebung aber derart magisch aufgeladen, dass jeder Zauber keine eigenen AsP mehr verbraucht.

☞ Traditionsartefakte funktionieren gar nicht mehr regulär, sie aktivieren sich aber ständig selbstständig und ziehen die Energie dafür notfalls aus der magisch aufgeladenen Umgebung.

☞ Gebundene Elementare und Dämonen befreien sich automatisch, der magische Aufruhr im Essenznetz lässt sie darüber hinaus unvorhergesehen handeln.

☞ Zauber können sich selten sogar spontan manifestieren, besonders dort wo bestimmte Zauber sehr oft gewirkt wurden und ihre Matrix sich somit in den astralen Hintergrund 'eingebrennt' hat (etwa in Übungsräumen) oder wo sie schriftlich niedergelegt sind (Bücher in der Bibliothek).

Spätestens jetzt wird die Akademie praktisch unbewohnbar, und sofern dies noch nicht geschehen ist, muss eine Evakuierung erfolgen. Gleichzeitig werden die Helden beauftragt, schlimmste Zerstörungen zu verhindern, damit die Akademie nach dem erhofften Ende (das man bei Hellsichtmagie wie oben angegeben vermuten kann) nicht vollends verwüstet ist. Wer noch in der Akademie ist, der muss schnellstens gerettet werden, auch die größten Schätze der Akademie müssen nun nach draußen geschafft werden, sofern dies nicht bereits zuvor geschehen ist. Dabei sollten die Helden mit den vollen Auswirkungen der chaotischen Ereignisse konfrontiert werden, wenn sie sich in den Akademiemauern bewegen. Bereits etwas



außerhalb der Akademiemauern gibt es schon kaum noch Auswirkungen, dort ist man also sicher.

Zum Finale des Kontrollverlustes kommt es zu einem letzten Ausbruch arkaner Macht, der dem Himmel entgegen und den Kraftlinien folgend davonstößt. Dies ist sogar sehr hübsch anzusehen, wenn man es aus der Ferne beobachten kann, denn es kommt zu allerlei Manifestationen magischer Energie (die Sie an bekannte Zauber anlehnen können). Nach dieser Entladung hat sich die Lage wieder beruhigt, die magische Energie ist aufgebraucht. Die Helden können nun nur noch bei der Sichtung der Schäden und eventuellen Aufräumarbeiten helfen.

Ausklang

Ihre Dienste werden je nach Akademie mit gutem Gold, Artefakten oder anderen

Dienstleistungen abgegolten. An Abenteurpunkten haben sich die Helden je nach Ausgestaltung zwischen 150 und 500 verdient, dazu Spezielle Erfahrungen auf *Magiekunde* und eventuell häufig genutzte Zauber (beispielsweise Hellsicht- und Antimagie-Zauber).

Wider den Kontrollverlust!

Sollten Sie den Einstieg mit der durch Schlüsselartefakte verstärkten Sternkonstellation gewählt haben, dann können die Helden auch aktiv gegen den Kontrollverlust vorgehen und vielleicht sogar spätere Phasen verhindern. Massiver Einsatz von Hellsichtmagie kann wie oben angegeben erste Hinweise liefern und die Helden auf die Spur der Schlüssel führen. Die Helden müssen nun im magischen Chaos diese finden und deaktivieren, entzaubern oder so möglich entfernen. Auf diese Weise können sie dem Kontrollverlust die nötige Energie entziehen und dieser verebbt langsam.



DIE AVENTURISCHEN MAGIERAKADEMIEN

Nach dem eher allgemeinen Blick auf das Leben und Wirken

an den Magierakademien Aventuriens widmet sich der Rest dieses Bandes völlig den konkreten Beschreibungen der einzelnen Zauberschulen. In diesem Band finden Sie dabei wie bereits gesagt nur etwa die Hälfte der Akademien. Die andere Hälfte wird im Band **Horte magischen Wissens** folgen, der für 2011 geplant ist. Die Akademien in beiden Bänden folgen dabei einem bestimmten Beschreibungsschema, das im Folgenden näher erläutert werden soll.

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

☞ Es folgt ein Bild des **Akademiesiegels**, das dem Abgänger der Akademie an einer entsprechenden Stelle (meist der Hand) appliziert wird.

☞ Ein kurzer **Einleitungstext** gibt generelle Informationen zu Spielgefühl und Hintergrund der jeweiligen Akademie. Dieser Text dient auch als Kurzübersicht, wenn man sich nur einen raschen Überblick verschaffen möchte.

☞ Der folgende Abschnitt widmet sich der **Geschichte der Akademie**; hier werden konkrete Daten und Ereignisse anzugeben. Dies ist als Spielleiterwissen zu behandeln, denn gerade lange zurückliegende Ereignisse sind oft nur wenigen Personen bekannt.

☞ Das folgende Kapitel behandelt das **Leben an der Akademie**. Hier werden von Akademie zu Akademie unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt, immer jedoch auf die *Ausbildung*

eingegangen. Weitere Unterpunkte mögen sich beispielsweise mit der *Finanzierung* der Akademie, bestimmten *Spezialgebieten*, dem *Tages- und Jahreslauf* oder der *Abschlussprüfung* beschäftigen.

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

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

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

☞ Den **Helden an der Akademie** widmet sich der nächste Punkt; hier werden Informationen zu *Dienstleistungen*, zur *Bibliothek* und zum *Zweitstudium* gegeben – eben all jene Punkte, die für Spielermagier oder andere Helden eine besondere Relevanz haben. Die Qualitäts-, Preis- und Verfügbarkeitsangaben bei den Dienstleistungen beziehen sich dabei auf

das entsprechende Kapitel im allgemeinen Abschnitt dieses Bandes (siehe Seite 41). Aus den Angaben zum Bestand der *Bibliothek* lassen sich zum einen mit Hilfe des entsprechenden Kapitels (siehe Seite 17) die Verfügbarkeit bestimmter magischer Werke ableiten, gleichzeitig geben sie aber auch einen allgemeinen Überblick über den Bestand in einzelnen Fachgebieten, wenn dies beispielsweise für die Recherche in einem Abenteuer von Bedeutung ist.

☞ Der letzte Abschnitt beschäftigt sich mit **Abenteuer an der Akademie** und sollte als Meisterinformation behandelt werden. Im *Giftschrank* werden stoffliche Asservaten (siehe Seite 21) wie verwahrte Artefakte aufgeführt, während bei den *Geheimnissen* eher abstraktere Themen aufgelistet werden – beide Abschnitte sind explizit als Abenteueraufhänger gedacht. Komplettiert wird jede Beschreibung noch mit ein bis zwei etwas längeren *Szenarioideen*.





DIE AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA

Vollständiger Name: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka

Standort: Stadt und Republik Belhanka, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Bewegungsmagie in all ihren Formen (Merkmale *Eigenschaften*, *Telekinese* und *Verständigung*)

Größe: mittelgroß

Spektabilität: Wird alle zwei Jahre neu gewählt. Mehrmalige Amtsinhaber sind Kiamu Vennerim und Lessandro ya Taranelli.

Personen der Historie: Dalek der Geistreisende, Magister in den Dunklen Zeiten und Limbusreisender (482–343 v.BF); Irigia, Erste Spektabilität nach Bosparans Fall (94–171 BF); Sapper Loth, Schelm, lehrte zeitweilig an der Akademie (972–? BF)

Bedeutende Abgänger: Rinaya von Punin, Erste Schwester der Mada (*988); Tsadane Morcalino, Lohnmagierin und

private Lehrmeisterin (*999);

Palmyra Tartuffo, Gründerin

der Arcanomechanischen

Manufactur (*990); Fus-

neldo Fiametti, Rauswurf

im sechsten Jahr, Trickbe-

trüger und Dieb (*1002)

Fachliche Reputation:

Lohnmagier und Welten-

bummler, Entdecker und Kons-

trukteure. Mit Kiamu Vennerim lehrt

hier der Experte für den TRANSVERSALIS-Cantus, welcher mit der KÖRPERLOSEN REISE die schwindenden Reste gildenmagischer Limbusreisen darstellt.

Einfluss: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: groß

Bibliothekbestand: ansehnlich



Die Akademie der Geistreisen zu Belhanka besitzt zwei Schwerpunkte der magischen Lehre. Der eine ist die zauberische (Fort-)Bewegung des Magiers selbst, die aus den Belhankanern quasi berufsmäßige Reisende und Entdecker macht. Der andere ist die Verbindung von Bewegungsmagie und mundaner Mechanik, aus der komplizierte bewegliche Apparaturen und Spielzeuge entstehen. Beide Zweige stellt die Akademie gern in die Dienste anderer: Sie bildet Lohnmagier aus, die Expeditionen unterstützen oder aber verzaubertes (Kunst-)Handwerk bereitstellen.

Gewitztheit, Kreativität und Aufgeschlossenheit sind die Tugenden Belhankaner Magier, wohingegen Kleingeister und phantasielose Bücherwürmer hier fehl am Platze scheinen.

Die Akademie ist weltoffen und größtenteils unpolitisch, steht den Idealen (nicht unbedingt den Realitäten und Schatten-seiten) der Republik Belhanka geistig aber nahe. Seit jeher herrscht an der Schule ein fast schon demokratischer Umgang miteinander vor, und selbst die Spektabilität muss den Statuten der Schule nach im Turnus von zwei Jahren (jeweils am 1. Firun) neu gewählt werden, wobei neben den Magistern auch Förderer und Absolventen der Schule prinzipiell stimmberechtigt sind. Der unter den Lehrern und Scholaren gleichermaßen beliebte Kiamu Vennerim wurde bereits mehrfach als Spektabilität bestätigt, legt die auf Dauer lästigen Akademiegeschäfte jedoch auch ebensooft – bisweilen mitten in einer laufenden Amtszeit – zugunsten ausgedehnter Reisen nieder.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DER GEISTREISEN

Die Schule wurde um 580 v.BF gegründet, allerdings gibt es über die Akademiegeschichte vor Bosparans Fall nahezu keine aventurischen Aufzeichnungen mehr. Wie alle magischen Institute des Bosparanischen Reiches wurde die Akademie 0 BF von

den Garethern geschlossen, entging allerdings durch das Wirken der Stadtheiligen Xaviera wie ganz Belhanka Plünderung und Brandschatzung. Zwischen 52 und 145 BF diente das alte Akademiegebäude als Markthalle, Spital und zwischenzeitlich gar als Stall. Die reisende Magierin Irigia machte schließlich einigen Einfluss in Kirchen- und Adelskreisen geltend und warb für eine Wiederaufnahme des Lehrbetriebs.

149 BF durfte die Akademie der Geistreisen unter Irigias Leitung als erste im Lieblichen Feld wieder ihre Tore öffnen. Die Lehrtradition war gebrochen, doch man machte aus der Not eine Tugend und rief Lehrmeister von weit über den Landesgrenzen an die Lehrstühle. Das so entstehende Collegium prägte bis heute in der Gildenwelt ungewöhnliche Strukturen und bereinigte die Bibliothek bewusst von allen Schriften, die Anlass zur erneuten Schließung oder strengeren Kontrollen hätten geben können. Der Rahjasohn Aves wurde als Ausdruck der Aufbruchstimmung zum Schutzpatron der Akademie erklärt.

In den Magierkriegen bezog die Schule offiziell keine Position, erlebte jedoch beinahe ein Fiasko, als 593 BF lolgramothide Dämonen in der Akademie auftauchten, mehrere Magister zu Tode hetzten und das Unterste zuoberst kehrten, bis Magier und Geweihte die Plage beenden konnten. 595 BF erfolgte, abgeschreckt von der Radikalität der rechten und linken Hand, der Beitritt zur Grauen Gilde.

Um 943 BF lösten Berichte aus dem fernen Myranor eine regelrechte Euphorie auch unter den Magiern Belhankas aus. In einem finanziellen und logistischen Kraftakt ließ man das ursprüngliche Schulgebäude von Grund auf nach den Erzählungen aus dem Gildenland umbauen und gab ihm seine heutige Gestalt. Der Lehrbetrieb fand über Jahre auf einer Großbaustelle statt.

1015 BF gründeten Absolventen der Akademie die *Arcanomechanische Manufactur*, die mundane Mechanik und Bewegungsmagie verbindet.



Während sich die Schule als Institution im Zuge des horasischen Thronfolgestreits und der Schaffung der Republik Belhanka nach Kräften um Neutralität bemühte, wirkten einzelne Magier durchaus aktiv an Geschehnissen wie der Überwindung Graf Mondinos **1028 BF** oder der Einnahme der Festung Aldyramon **1029 BF** mit. Einige Magister beobachteten mit Sorge ein steigendes politisches Interesse und eine gewisse republikanische Begeisterung gerade in den jüngsten Absolventenjahrgängen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Etwa ein Dutzend Lehrer und etwa siebzig Schüler leben, lehren und studieren an der Akademie – zumindest, sofern sie sich nicht auf Reisen befinden. Hinzu kommt das unmagische Akademiepersonal, das teilweise in den beiden Nebengebäuden, teilweise außerhalb des Schulgeländes wohnt.

Die Magier pflegen eine Atmosphäre der Offenheit und Leichtigkeit und würzen sie mit einem Hauch Exotik. Man gibt sich weltmännisch: Unter den Magistern finden sich ein Nivese, eine Firnelfe und eine Thorwalerin, unter den Eleven finden sich Zyklopäer, Südländer und sogar Mohas aus den Kolonien. Dementsprechend bunt geht es hier zu: Man sieht, auch wenn horasische Zöglinge immer noch den Großteil der Schülerschaft ausmachen, verschiedenste Hautfarben und hört fast mehr Brocken fremder Sprachen auf den Fluren als im Hafen. Modernes Horathi ist die offizielle Lehrsprache, ebenso Tulamida, das hier als Zunge der historischen Thalusaner und traditionsreichen Khunchomer Bewegungsmagier sogar dem Magierbosparano den Rang abläuft.

Einst wurde die Akademie als Belhankas ruhender Pol bezeichnet, was jedoch einzig und allein auf ihre politische Zurückhaltung zu beziehen ist: Der Titel *Magister viatoris* scheint eigens in Belhanka erfunden worden zu sein, weil die Dozenten die Akademiemauern leid waren. Studiosi stiften sich zu Wettrennen in ihre Seminare an, und wo sie windgeschwind unter einem **AXXELERATUS** die Treppen nehmen, mag im Sog schonmal der Stapel Pergamente eines umrundeten Magisters das Fliegen lernen. Im Park werden Ballspiele nicht nur mit Hand und Fuß, sondern auch mit magischen Mitteln gespielt, und im Unterricht necken sich die Älteren mit ferngelenkt kitzelnden Federkielen. Wären der Zauberkraft nicht so enge Grenzen gesetzt (und verfügten die Lehrmeister nicht über Gegenzauber), wäre in Belhanka wohl nichts mehr jemals fest, was einmal lose ist.

Wegen ihrer langen Wirkungsdauer ist die **ANIMATIO**-Formel besonders beliebt (noch vor dem vielseitigeren, aber kräftezehrenden **MOTORICUS**). Den Belhankanern scheint keine Anwendung des Spruches zu abwegig, um sie nicht zumindest einmal auszuprobieren. Das kann durchaus zu Problemen führen, wenn etwa Geschirrstapel und heiße Suppentöpfe aus der Küche auf die Flure hinaus schweben oder die Esstische wie eine kleine Rinderherde zur Halle traben, ohne auf entgegenkommende Akademiegäste zu achten. Chaos ist auch vorherbestimmt, wenn das gleiche Kommando (sehr beliebt sind Fingerschnipsen und Händeklatschen) unbeabsichtigt gleich mehrere Gegenstände in 'Hörweite' in Aktion versetzt. Der Ruf "Deckung!" oder "Beiseite!" wird an der Akademie der Geistreisen spätestens nach dem ersten Lehrjahr schnell und intuitiv befolgt.

AUSBILDUNG

Die Lehrstunden erfolgen sowohl in der großen Halle als auch unter freiem Himmel, sei es im die Akademie umgebenden Park, auf wackeligen Booten auf dem Sikram oder auf Exkursionen weit außerhalb der Stadt.

Die beiden Grundpfeiler der magischen Ausbildung sind wie eingangs erwähnt die magisch beeinflusste Eigenbewegung von Mensch und Tier einerseits sowie die telekinetische Manipulation unbelebter Objekte andererseits. Beide Herangehensweisen an die Bewegungsmagie werden gleichberechtigt gelehrt, und erst zum Ende ihrer Ausbildung hin wählen die Studiosi, ob die Selbst- oder die Objektbewegung ihrer Abschlussprüfung als Schwerpunkt zugrunde liegen soll.

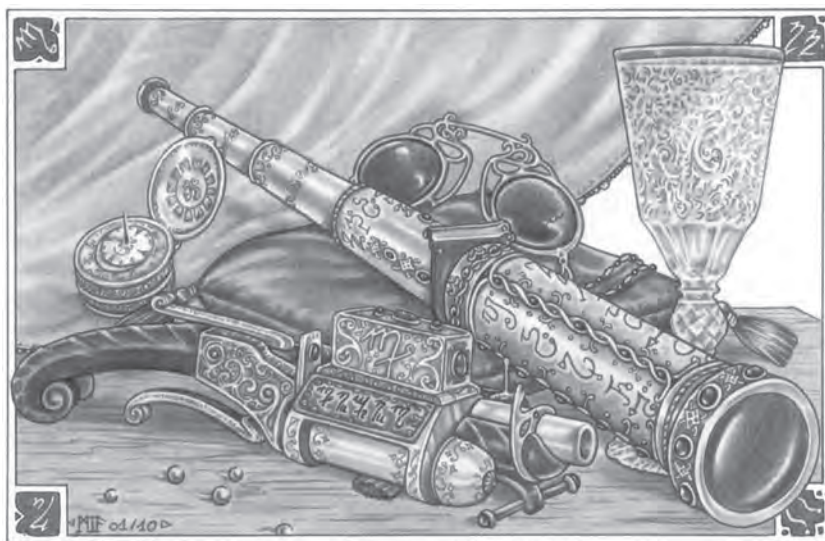
Regeltechnisch besteht kein Unterschied in der Ausbildung, die Akademie verfügt nicht über zwei voneinander getrennte Zweige. In Absprache mit dem Spielleiter kann abweichend zu **Wege der Helden** zu Spielbeginn allerdings für 100 Start-AP *Eigenschaften* statt *Telekinese* als Merkmalskenntnis gewählt werden.

Ein weiteres zauberisches Fachgebiet, dem besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird, ist die magische *Verständigung*, die als "die Kunst, den Geist auf Reisen zu schicken" angesehen wird. Elfische Zauber erfreuen sich großer Beliebtheit, und sogar der eine oder andere druidische Spruch wurde hier schon 'an der Quelle' gelernt.

Die Unterrichtsmethoden an der Akademie der Geistreisen wirken zuweilen unkonventionell und sollen geistiger Trägheit vorbeugen. Schüler werden zu Gruppenarbeit ermutigt und oft kreativ gefordert. Sie sollen lernen "um die Ecke zu denken", ihre jeweiligen Fähigkeiten zu verbinden und keine neuen Wege zu scheuen. Dazu gehört, dass manche Magister Aufgaben stellen, deren Lösung sie selbst nicht kennen, nur um den Lösungsweg zu beurteilen, an dem sich ihre Schützlinge versuchen. Das Ergebnis sind im Idealfall Adepten, die auf Expeditionen vor überraschenden Ereignissen geistig nicht kapitulieren, sondern handlungsfähig bleiben, oder Lohnmagier, deren gewitzt konstruierte arcanomechanische Artefakte selbst bei Kennern schiere Verzückerung hervorrufen.

Der nichtmagische Lehrplan sieht, dem bunten Gemisch an Akademiezöglingen folgend, umfassende Lektionen in Aventurienkunde vor, die vom teils weitgereisten Kollegium ebenso gehalten werden wie von Gastdozenten etwa aus der Kapitänsschule oder der Aves-Kirche.

Zumindest nominell hat auch die Leibesertüchtigung ihren festen Platz in der Ausbildung, um neben der geistigen die körperliche Beweglichkeit zu erhalten. Da diesbezüglich jedoch keine übermäßige Strenge an den Tag gelegt wird, die Akademieküche gut ist, gibt es unter den Schülern immer wieder das eine oder andere Pummelchen, dessen Lieblingszauber oft **MOVIMENTO** und **MOTORICUS** werden.



WEDER GRENZEN, NOCH FESSELN

Strenge Ausgehverbote, wie sie in manch anderer Schule gelten, scheinen in Belhanka absurd. Im Gegenteil werden die Scholaren ermutigt, sich unter das Volk zu mischen, sollen sie doch später Seite an Seite mit ihm die Welt erkunden oder Schönes und

Nützliches nach seinen Wünschen schaffen. Die unbeaufsichtigte Anwendung von Zauberei ist den Schülern (wie in Gildenkreisen üblich) außerhalb der Akademie verboten, allerdings sind es ohnehin meist eher weltliche Fertigkeiten, denen sich die Halbwüchsigen in der Stadt Rahjas widmen.

Typische Unterrichtsthemen: Reisen durch das graue Nichts: Risiken des TRANSVERSALIS; Gildenlandfahrt: Mythos, Theorie, Praxis; ANIMATIO: Möglichkeiten (und Grenzen?) der Verzauberung beweglicher Objekte; Gastvortrag: Wie ich die Prinzessin der Mohaha rettete

Höchstes Lob eines Magisters: "Das hat so wohl noch niemand versucht. Nur weiter!"

Größte Furcht der Scholaren: "Das gibt Stubenarrest!"

Redewendung: "Kreuz die Arme und denk an Zuhause." (In der Fremde oder in Gefahr; Hinweis auf die Fluchtmöglichkeit per TRANSVERSALIS)

MAGIER ALS REISENDE UND ENTDECKER

Zauberer sind aus Heldengruppen und Expeditionen kaum wegzudenken. Sie übersetzen tote und exotische Sprachen, stöbern hellstichig magische Fallen oder verborgene Hinweise auf und bewegen allein mit ihrem Willen schwere Hindernisse. Sie beschützen ihre Gefährten vor Zauberei, brechen Flüche oder heilen Verletzungen durch Handauflegen. Sie schaffen Licht, wo offenes Feuer ein Risiko wäre, überbrücken Abgründe durch Teleportation oder vermitteln zwischen Archäologen und an die Ausgrabungsstätte gebundenen Totengeistern. Das Problem ist, dass Magier gern auch als Stubenhocker, halbe Portionen oder verstaubte Bücherwürmer gelten, die ein Schnupfen umhaut, und denen man auf entbehrungsreichen Fahrten stets den Hintern retten und selbigen – und dazu einen Schwung empfindlicher Zauberbücher – hinterhertragen muss.

Sicherlich ist auch das angenehme Leben in Belhanka aus sich heraus keine Heldenschmiede, die abgebrühte, gestählte Veteranen hervorbringt. Ein frischgebackener Belhankaner Adept muss auch erst noch lernen, dass eine echte Abenteuerfahrt mit seinen bisherigen Exkursionen nicht vergleichbar ist, dass er der guten Küche der Akademie vielleicht auf Jahre entsagen muss, und dass eine Hän gematte in der Studierstube noch kein schlingernes Schiff auf dem Weg nach Uthuria macht. Aber die Belhankaner Magier verfügen nicht nur über ein durchaus abenteuer- und expeditionstaugliches Zauberinventar, sie bringen meist auch den nötigen Willen, den Entdeckergeist und die Lust am Reisen mit, die Entbehrungen letztlich erträglich machen. Sie sind in Geographie und Sprachenkunde geschult, sind den Umgang mit Nichtmagiern gewohnt und

pflügen auch sonst keine Vorurteile. Sie sind aufgeschlossen und pragmatisch und damit in der Regel angenehme Reisegefährten. Ihre Lehrmeister raten ihnen früh, die Kleiderordnung der Gilden großzügig auszulegen und festem Schuhwerk, strapazierfähigen Beinkleidern und kurzen Roben den Vorzug vor seidenen Konventsgewändern und Pantöffelchen zu geben. Sie mögen sich des leichten Lebens in Belhanka mit Wehmut erinnern, aber vielleicht retten sie sich und ihren Gefährten einen Teil dieser Leichtigkeit sogar in die Wildnis, statt nutzlos zu jammern und zu klagen.

Dem Magieeinsatz etwa in **Katakomben und Kavernen** oder auf **Efferds Wogen** widmen sich die gleichnamigen Spielhilfen ausführlich. Beim Spielen eines 'Entdeckermagiers' aus Belhanka empfiehlt es sich, ihm bereits eine gesunde (aber weiterhin ausbaufähige) Mischung aus magischem und mundanem Grundwissen mit auf den Weg zu geben, um darauf aufbauen und improvisieren zu können. Als darüber hinaus gehende Spezialisierungen bieten sich etwa das magische Kundschaften (ADLERAUGE, EXPOSAMI, FIRNLAUF, LEIB DES WINDES, KÖRPERLOSE REISE, TRANSVERSALIS), Transport (MOTORICUS, SOLIDIRID, TRANSVERSALIS), der arkane Umgang mit Fallen und Schlössern (FORAMEN, MOTORICUS) oder die Hellsicht und zauberische Kommunikation (ANALYS, GEDANKENBILDER, GEISTERRUF, OBJECTOVOCO, PENETRIZZEL) an.

Das gleiche Zauberinventar, das einen Entdecker ausmacht, ist freilich auch einem Dieb von großem Nutzen. Der 'Gentleman-Einbrecher' und der stets den gleichen Schatz verkaufende und zu sich zurückrufende ANIMATIO-Trickbetrüger sind zwar seltene, aber durchaus denkbare Varianten des Belhankaner Magiers.



Die Akademie der Geistreisen in den Augen der/des ...

... **Grauen Gilde**: "Da war diese junge Adepta auf dem letzten Konvent, die mitten im Sitzungssaal erschien und sagte, sie käme just vom Siebenwindigen Meer und sei deshalb nicht vorbereitet... ziemliche Luftküsse, nicht wahr?"

... **Forscher/Seefahrer (v.a. im Horasreich)**: "Habe einen Belhankaner Adepten in meinen Diensten. Guter Mann, packt gut mit an, verträgt sich mit der Mannschaft, und als neulich die Ladung verrutscht ist, da wäre es ohne ihn wohl aus mit uns gewesen!"

... **Rahja-/Aves-Kirche**: "Die meisten Gildenmagier sind Rahja und Aves abhold, aber die Belhankaner haben sich beiden mit Leib und Seele verschrieben!"

... **Adels**: "Ich fürchte, diese Schule ist eine Brutstätte umstürzlerischen Gedankenguts. Aber seht einmal, diese Spieluhr habe ich letzten Götterlauf dort in Auftrag gegeben, wunderschön, nicht wahr?"

... **Volkes**: "Zauberer aus Belhanka sind so gar nicht wie andere Magier. Wenn sie reden, dann versteht man sie meist sogar. Und doch sind sie wie die Wandelsterne, schil-

lernd und rastlos, und Zielen zugewandt, die unsereins wohl niemals sehen wird."

Was man in der Akademie der Geistreisen über ... denkt.

... **die Graue Gilde**: "Die Gemeinschaft der Gilde bietet Häfen, wenn man in der Fremde ist. Das ist nicht zu verachten."

... **die Kirchen**: "Der Herrin Hesinde verdanken wir den Intellekt, Rahja, Aves, Nandus und Simia Inspiration. Haltet die Götter und ihre Diener also in Ehren, auch wenn sie manchmal streng erscheinen."

... **Adel/Patriziat**: "Geld stinkt nicht. Wir machen hervorragende Arbeit, und die ist ein Luxus, den sich nicht jeder leisten kann. Solange ihnen nur bewusst ist, dass sie meine Zauber und Artefakte kaufen, nicht mich."

... **das einfache Volk**: "Ihr Leben könnte bedeutend leichter sein, wenn ihnen die Kraft zu eigen wäre. Ich hatte neulich eine Idee für einen selbstziehenden Pflug, wisst Ihr? Oder denkt nur, wie man das Schmiedehandwerk revolutionieren könnte! Ach, aber woher Zeit und Mittel nehmen?"

Ein Rundgang durch die Akademie der Geistreisen

Die Akademie stellt eine der berühmtesten Sehenswürdigkeiten Belhankas dar, was in der Stadt Rahjas etwas heißen will. Sie liegt in einem weitläufigen, gepflegten Park im Osten der Hauptinsel Belenora und gilt als Paradebeispiel des neogüldenländischen Stils, der mit seinen mächtigen Kuppeln und hohen Arkaden gleichzeitig üppig und verspielt daherkommt. Tagsüber scheint die Sonne durch hohe, bunte Glasfenster und taucht das Akademieinnere in vielfarbiges Licht. Abends werden zahlreiche magische und gewöhnliche Lichter in den Hallen und Fluren entzündet und leuchten ebenso bunt in den Park hinaus.

Zur Akademie zugehörig sind zwei deutlich ältere und schlichtere, etwas abseits gelegene **Wirtschaftsgebäude** (mit Wäscherei, Werkstatt, Geräteschuppen und Gesindekammern) sowie ein Bootsanleger an gleicher Stelle, wo eine Gondel und zwei kleine Ruderboote liegen.

ERDGESCHOSS

Eine kleine Treppe aus poliertem Gestein führt zum meist offen stehenden **Hauptportal (E.1)** der Akademie hinauf, von dem links und rechts die von vier Schritten hohen, spitz zulaufenden Arkaden gesäumten Wandelgänge abgehen, die das Gebäude ganz umschließen. Das Portal wird von einem bunt bemalten Relief phantasievoll gearbeiteter Mischwesen gekrönt, die wohl den Vorstellungen der Erbauer von güldenländischen Kreaturen entsprachen.

Für gewöhnlich halten sich Tag und Nacht mindestens zwei Akademiebedienstete in kleinen Nischen am Portal auf, um Gäste zu empfangen und ihnen den Weg zu weisen. Akademiewachen im eigentlichen Sinne beschäftigen die Belhankaner nicht.

Das Tor, das ins Akademieinnere führt, ist mit einem ANIMATIO belegt und kann sich auf Zuruf selbsttätig schließen und

verriegeln. CLAUDIBUS-Artefakte können den Schutz aller Akademiezugänge (auch der hohen Fenster) bei Bedarf weiter verstärken. Ihre Auslösung zum Scherz durch einen Candidatus hatte den bislang längsten Stubenarrest in der Akademiegeschichte zur Folge – die Fleißarbeit der Entschlüsselung und koordinierten Aktivierung wurde dennoch mit *Excelsior* bewertet.

Die **Eingangshalle (E.3)** geht über beide Geschosse der Akademie und wird von einer der beiden freitragenden Kuppeln gekrönt. Links neben dem Haupteingang fällt ein eigens mit bunten Fliesen abgegrenzter Bereich für ankommende TRANSVERSALIS-Reisende ins Auge. Da der Zauber die letzte Rettung aus tödlichen Gefahren und sein Scheitern dementsprechend das Ende bedeuten kann, ist es verboten, das entsprechende Areal zu bebauen, zu bepflanzen oder gar sein magisches Muster durch Zauberei zu verändern.

Die mit tulamidischen Teppichen ausgelegte und reich geschmückte Halle fungiert mittags und abends auch als Speisesaal für alle Akademieangehörigen. Dementsprechend nah, beim vergleichsweise unscheinbaren **Seiteneingang** gelegen, findet sich die **Akademieküche (E.9)**. Das Essen an der Akademie ist vergleichsweise gut und reichlich. Anlässlich größerer Festakte beauftragt die Akademieleitung darüber hinaus als besonderen Luxus oft das in der Stadt ansässige Magier-Ehepaar *Luminoff und Morcalino*, das sich auf die Verzauberung von Speisen spezialisiert hat. Solche Festessen gehören nach einhelliger Meinung zu den Höhepunkten des Akademielebens. Über den üppig mit exotischen Pflanzen begrünenden und nachts mit Lampions und Laternen erhellten **Innenhof (E.4)** mit dem **Aves-Schrein** und dem umlaufenden inneren Wandelgang erreicht man die **Kammern der Scholaren (E.32, E.35, E.43)**. Alle Jahrgänge schlafen in Gruppenräumen zu je zwei bis sechs Schülern. Kaum ein Schlafraum gleicht dem anderen, denn die



Schüler pflegen die Wände mit Andenken von Exkursionen zu schmücken. Einige abenteuerlichere Scholaren tauschen ihre Betten in Erwartung künftiger Anstellung als Schiffsmagier sogar gegen Hängematten, was die Akademieleitung eher amüsiert zur Kenntnis nimmt als unterbindet.

OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss wird durch hohe bunte Glasfenster in warmes und vielfarbiges Licht getaucht. Hier befinden sich die **Quartiere und Studierstuben der Magister (O.10+14) und Adepten (O.13+11)** sowie **Gästezimmer (O.27)** für auswärtige Gildenangehörige, die auch als Krankenzimmer genutzt werden, wenn die eigentlichen Wohnräume dafür nicht zur Verfügung stehen. Ein eigenes Lazarett besitzt die Akademie nicht: Die häufigen Schürf- und Platzwunden aus Zaubernfällen (durch telekinetisch bewegte Objekte oder AXXELERATUS-Zusammenstöße) lassen sich meist schnell und ohne großes Aufhebens versorgen. Für schwerwiegendere Fälle wendet man sich an ortsansässige Heilkundige.

Die Kammern im Obergeschoss sind hell und geräumig und quellen mehr noch als die der Scholaren vor Schriftrollen, Studienobjekten und Mitbringseln zahlreicher Reisen geradezu über. Nahe den Gemächern der Spektabilität befindet sich der **Akademiehort (O.4)** mit Schatztruhe, Siegelstock und Akademiechronik. Diese Räumlichkeiten gehören zu den wenigen stets verschlossenen: Auf der Tür liegen wirkungsverlängerte CLAUDIBUS-Zauber in der *Schlüsselmeister*-Variante, die nur die Spektabilität und den jeweiligen Stellvertreter einlassen. Schatztruhe und Siegelstock sind zudem mit TRANSVERSALIS-Zaubern geschützt, die ohne Kenntnis des Zauberspruchs den Gegenstand an einen sicheren und den Übeltäter an einen gut vergitterten Raum teleportieren.

Der größte Saal ist die **Lehrhalle (O.2)** unter der zweiten großen Kuppel. Hier werden Teleportationszauber, AXXELERATUS-Sprints und andere Magieformen eingeübt, Vorlesungen gehalten und Gastvorträge gehört. Ebenso wie Eingangshalle erhält auch die Lehrhalle viel Licht durch die hohen, aus bunten Scherben zusammengesetzten Fenster, sowie durch die Kuppel ein Gefühl von verschwenderisch

viel Raum, um sich darin zu bewegen. Alljährlich wird hier den Eleven in einer Antrittsveranstaltung von Magistern und Absolventen vorgeführt, was mithilfe kompetent ausgeführter Bewegungsmagie möglich ist. Höhepunkt der Demonstration ist jedes Jahr die Kombination aus mehrfach gewirktem AEOLITUS und jener Variante des LEIB DES WINDES, die dem betreffenden Zauberer Flugfähigkeit verleiht. Für gewöhnlich ist es Magistra Bigesia, die unter der Steinkuppel wie ein eleganter Vogel umherschwebt. Von der Lehrhalle aus kann man auch das Dach der Akademie betreten, wo nächtens sternkundliche Beobachtungen des Firmaments durchgeführt und Horoskope (etwa für bevorstehende Reisen) erstellt werden.

Ebenso wichtig wie der Lehrsaal ist zweifellos die benachbarte **Bibliothek (O.6)**. Auch hier sorgen hohe (allerdings weniger bunte) Fenster und helles Holz für eine lichte Atmosphäre. An den hohen Bücherregalen sind rollende Leitern angebracht, die durch Zauberhand an den Wänden entlang fahren, will man ein erhöht stehendes Werk zur linken oder rechten erreichen. Das Großprojekt, jedes einzelne Buch der Bibliothek mit ANIMATIO zu verzaubern und apportierbar zu machen, wurde mittlerweile ob des schieren Aufwands aufgegeben. Nur die schwersten und sperrigsten Formate wurden zur Schonung des alten Bibliothekars präpariert und stellen sich, an der rechten Stelle abgelegt, von selbst zurück ins Regal.

PERSONEN DER AKADEMIE

KIAMU VENNERIM, MAGISTER MAGNUS SPHAIROLOGIUS UND MEHRMALIGE SPEKTABILITÄT

Der zwergenhafte Nivese (*970 BF, 1,54 Schritt, kupferrotes Haar, braune Augen) scheint ständig in Bewegung, und oftmals wissen nur seine engsten Vertrauten, wo er sich gerade aufhält. Kiamu Vennerim gilt als der aventurienweite Experte der TRANSVERSALIS-Formel – aus ständiger praktischer Übung. Die Akademie der Geistreisen ist in der Fachwelt eng mit seinem Namen verbunden, wird er doch besonders häufig in das Amt der Spektabilität gewählt.

LEGENDE

ERDGESCHOSS

- E.1 HAUPTPORTAL
- E.2 WACHHAUSER
- E.3 EINGANGSHALLE
- E.4 INNENHOF
- E.5 SÄULENGANG
- E.6 WANDELGANG
- E.7 ABORT
- E.8 TURMHALLE UND FECHTBODEN
- E.9 AKADEMIEKÜCHE
- E.10 WERKSTATT
- E.11 VORRATSKAMMER
- E.12 KÜCHENLAGER
- E.13 WIRTSCHAFTSRAUM
- E.14 SCHNEIDEREI
- E.15 WASCHKÜCHE
- E.16 WÄSCHEBODEN
- E.17 SCHREIB- UND ARBEITSSTUBEN
- E.18 EMPFANGSSALON
- E.19 WARTEZIMMER
- E.20 ARRESTSTUBE
- E.21 KAPELLE
- E.22 SCHLAFKAMMER DES HAUSHOFMEISTERS
- E.23 ARBEITSSTUBE DES HAUSHOFMEISTERS

- E.24 RAHJA-SCHREIB
- E.25 AVES-SCHREIB
- E.26 ZAUBERKAMMERN UND SEMINARRÄUME
- E.27 ABSTELLKAMMERN
- E.28 ALCHIMIELABOR
- E.29 ALCHIMISTISCHES MAGAZIN
- E.30 LEHRLABOR
- E.31 SCHLAFSÄLE DER BEDIENTETEN
- E.32 SCHLAFRÄUME DER STUDIÖSI
- E.33 SCHREIBSTUBE DES REGENS
- E.34 SCHLAFKAMMER DES REGENS
- E.35 SCHLAFKAMMERN DER ELEVEN
- E.36 BESENKAMMERN
- E.37 WASCHRÄUME DER STUDIÖSI
- E.38 WASCHRAUM DES PRIMUS
- E.39 KAMMER DES PRIMUS
- E.40 AUFWOHNÄUMERÄUME DER SCHOLAREN
- E.41 MEDITATIONSÄUME DER SCHOLAREN
- E.42 WASCHRÄUME DER ELEVEN
- E.43 SCHLAFKAMMERN DER NOVIZEN
- E.44 WASCHRÄUME DER NOVIZEN

OBERGESCHOSS

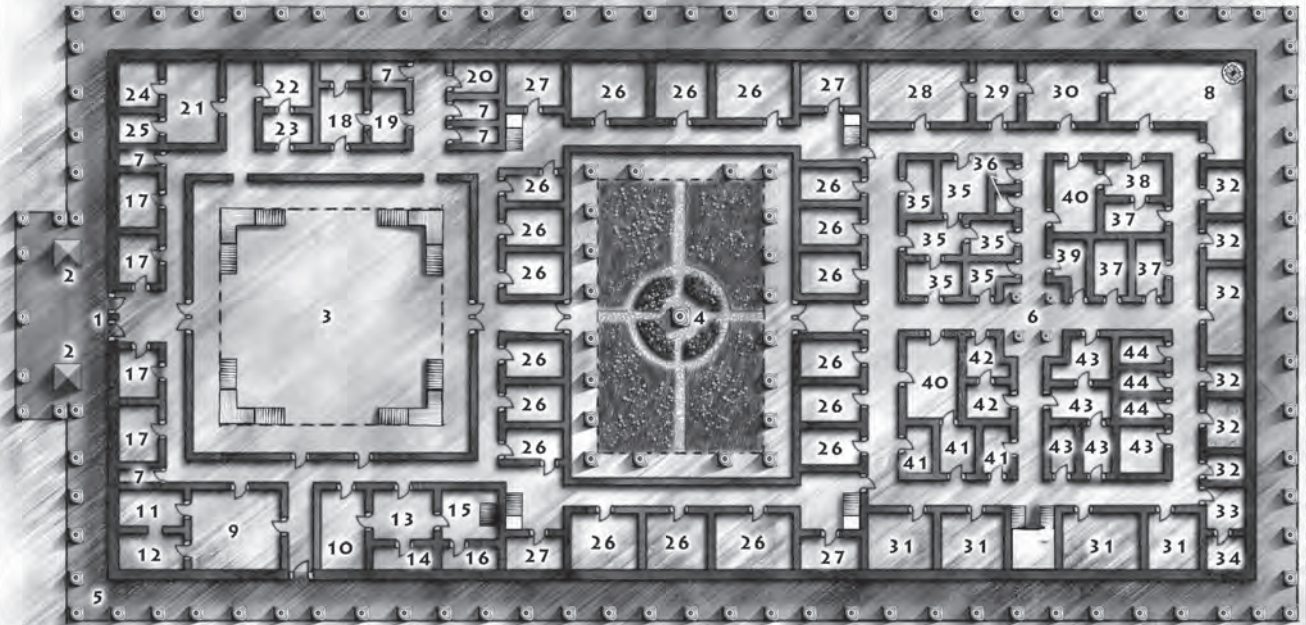
- O.1 GALERIE
- O.2 LEHRHALLE
- O.3 GEMÄCHER DER SPEKTABILITÄT

- O.4 AKADEMIEHORT
- O.5 GIFTSCHRANK
- O.6 BIBLIOTHEK
- O.7 MAGAZIN
- O.8 MEDITATIONSÄUME DER LEHRPERSONALS
- O.9 LAGERÄUME DES COLLEGIUMS
- O.10 SCHREIBSTUBEN DER MAGISTER
- O.11 KAMMERN DER ADEPTEN
- O.12 ABORT
- O.13 STUDIERSTUBEN DER ADEPTEN
- O.14 KAMMERN DER MAGISTER
- O.15 ANALYSEKAMMER
- O.16 COLLEGIUM
- O.17 RAUCHERSALON
- O.18 KARTENRAUM
- O.19 MUSIKSALON
- O.20 SALON DER ADEPTEN
- O.21 DIENSTBOTENKAMMERN
- O.22 LEERE RÄUME
- O.23 SCRIPTORIUM
- O.24 SCHREIBSTUBE DES BIBLIOTHECARIUS
- O.25 PRÜFUNGSRAUM
- O.26 SEKRETARIAT
- O.27 GÄSTEZIMMER

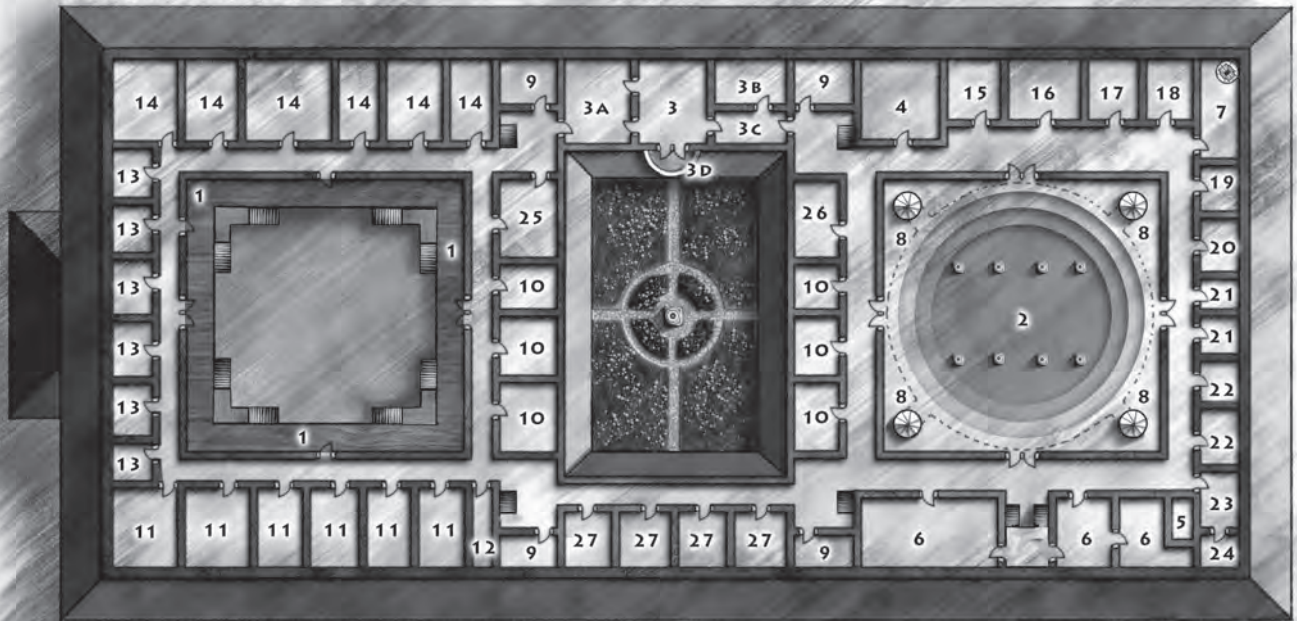


AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA

ERDGESCHOSS (E)



OBERGESCHOSS (O)



Halzum



Der versierte Bewegungszauberer stammt aus dem nördlichen Bornland und verbrachte – sehr zum Ärger des großen Schamanen Kailäkinen, der in Kiamu einen Nachfolger hätte finden können – seine Lehrzeit in Gerasim. Hier lernte er auch seine jetzige Gemahlin Bigesia *Schnee-auf-den-Gipfeln* kennen, die ebenfalls in Belhanka lehrt. Wenn man die Akademie bereits als unpolitisch bezeichnet, wird das Kiamus Aversion gegen Schacherei und Winkelzüge kaum gerecht. Intrigen entzieht er sich buchstäblich durch spontane Reisen, was meist die Wahl einer Interims-Spektabilität nötig macht.

Zu den wissenschaftlichen Projekten des Magiers zählt seit den sphärenerschütternden Ereignissen um Borbarads Rückkehr die Aufstellung eines Katalogs sicherer und unsicherer TRANSVERSALIS-Routen. Dem Institut der Arkanen Analysen ist er bisweilen als Prüfstein bei der Erprobung der noch jungen Thesis des LIMBUS VERSIEGELN behilflich, eine Formel, der er mit gemischten Gefühlen gegenübersteht.



Kiamu Vennerim

LESSANDRO YA TARANELLI, MAGISTER ORDINARIUS MUTANDUS VPPD MEHRMALIGE SPEKTABILITÄT, REGENS

Lessandro ya Taranelli, Spross einer Belhankaner Parfumeurs-Familie (*978 BF, langsam ergrauend, jedoch eitel blond gefärbt, große Nase, auffälliges Binokel) ist ein Meister des ADLERAUGE (Geruchssinn) und kompetenter Luft-Elementarist. Sein wahres Talent entfaltet er jedoch im Bereich der Akademieverwaltung. Wann immer die Wahl der Spektabilität ansteht, ist Magister Lessandro Kiamu Vennerims stärkster Konkurrent, und bereits mehrfach haben sich die beiden im Amt abgewechselt. Während der Nivese die Akademieleitung aber meist auf Drängen anderer Magister und als notwendiges Übel auf sich nimmt, will Lessandro das Amt und den Einfluss, den es ihm bieten kann. Im Gegensatz zur allgemeinen Schulphilosophie ist er durchaus nicht frei von politischen Ambitionen und sähe die Akademie gern aktiver an den Geschicken der jungen Republik Belhanka und des Horasreichs beteiligt. Lessandro umgibt sich mit einem exklusiven Klüngel von Lieblingsschülern und Absolventen, die seine Vision teilen und ihm bisweilen als Spitzel dienen. Wen er für sein Gefolge auserkoren hat, der sollte sich gut überlegen ihn zurückzuweisen, denn als Regens hat er viel Einfluss auf das Leben der Scholaren.

RASKAJA INGIRSDOTTIR ARIVORER, MAGISTRA MAGNA ELEMENTARIA, LICENTIATA ALCHEMICA

Die gebürtige Thorwalerin (*985 BF, groß, blond, wetterfest, Krähenfüße) hat den Lehrstuhl für Elementarismus an der Akademie inne. Als Mitglied der letzten Gildenland-Expedition unter Harika der Roten und Witwe des Entdeckers Allessandrian Arivorer wird sie zudem zunehmend in Sachen myranische Geographie und Zauberei konsultiert – zumal sie den in Fach-

kreisen überaus begehrten siebten Teil der *Manuskripte von T'qelin-Ra'id* hütet. Von geringerer magischer Brisanz, aber persönlichem Wert für Raskaja sind die vom Horasreich beschlagnahmten Aufzeichnungen ihres Mannes (die *Akte Arivorer*), die sie gerne in ihren Besitz bringen würde.

BIGESIA SCHNEE-AUF-DEN-GIPFELN, MAGISTRA ORDINARIA MUTANDA

Magistra Bigesia (*um 950 BF, hellblond, saphirblaue Augen) ist seit mehr als vierzig Jahren die Lebensgefährtin Kiamu Vennerims. Sie dürfte eine der am südlichsten lebenden Firnelfen überhaupt sein und hat das Wesen der Menschen dennoch nie ganz als das ihre angenommen. In Belhanka ist sie stadtbekannt, und wenn sie auf SOLIDIRID-Brücken über die Kanäle und Seitenarme des Sikram wandert, folgt ihr oft ein ganzes Rudel neugieriger Straßenkinder. Ihre betörende Schönheit

lässt ihr halbwüchsige Schüler ebenso wie gestandene Gildenzauberer verfallen, was der oft kühl und abwesend wirkenden Lehrmeisterin für Elfenzauber zunehmend eine Last ist. Längst traut sie sich kaum noch, einem verletzten Schüler den tröstenden BALSAM angedeihen zu lassen und danach sein Schmachten und Erröten ertragen zu müssen.

WEITERE PERSONEN AN DER AKADEMIE

Den Lehrstuhl für Telekinese hat Magistra magna moventia **Antinoa della Garibaldi** (*979 BF, 1,69 Schritt, lange, schwarze Locken, Frohnatur, etwas eitel) inne, eine Meisterin des ANIMATIO und versierte Brettspielerin, die von sich behaupten kann, einmal einer Gesandtschaft zum Drachen Shafir angehört zu haben, sich ansonsten in der zweiten Reihe der Akademiespitze mit begrenzten administrativen Pflichten als Legatin jedoch sehr wohl fühlt.

Der Celebrans **Eboreus Rotensalm** (*966 BF, glatzköpfig und faltig, trägt meist übermäßig warme Kleidung) stammt aus Punin und lehrt Hellsicht, gildenmagische Standardzauber und Bosparano mit für die Akademie beinahe ungewohnter Strenge. An Belhanka lockte ihn vor allem das seinen Zipperlein zuträgliches Seeklima.

Die Druidin **Charine Buccadaio** (*995 BF, schwarze Haare, lebhaft) lehrt bisweilen als Magistra extraordinaria an der Akademie. Ihr ist es zu verdanken, dass hier einige Zauber in druidischer Repräsentation bekannt sind. Sie nimmt zudem eine vermittelnde Rolle zwischen Sumudienern, Gildenmagiern und der Schwesternschaft der Mada ein.

PERSONEN IM UMFELD DER AKADEMIE

Tsadane Morcalino (*999 BF, braune Haare, schielt leicht, füllig) ist eine Absolventin der Akademie, die mittlerweile als private Lehrmeisterin und Lohnmagierin wirkt. Gemeinsam mit ihrem Ehemann Woltan Luminoff von der Akademie zu Festum hat die Tochter eines berühmten Zuckerbäckers sich auf die Ausrichtung von Festen und die Verzauberung von Speisen spezialisiert. Ihre Schüler können an der Akademie der Geistreisen das Magiersiegel erhalten.



Ebenfalls eine kommerziell erfolgreiche Absolventin ist die gebürtige Syllanerin **Palmyra Tartuffo** (*990 BF, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, temperamentvoll). Die Gründerin der Arcanomechanischen Manufactur ist Meisterin des ANI-

MATIO und forscht hinter verschlossenen Türen eifrig an der Konstruktion von *Animaten*. Sie stellt in der Manufactur bevorzugt andere Belhankaner Adepten an.

VON MAGISCHEM SPIELZEUG UND ANIMATEN

Die magische Bewegung unbelebter Objekte ist das zweite große Standbein der Akademie der Geistreisen. Ihr Einsatz reicht von der *Ad-hoc*-Telekinese, die einen Apfel vom Tisch in die eigene Hand springen lässt oder eine Truhe öffnet, deren Schlüssel man verlegt hat, bis zu den teils hochkomplexen Anwendungsmöglichkeiten des ANIMATIO.

Die Verzauberung von Gegenständen dient der Alltags erleichterung (wenn sich etwa eine Tür dem schwer mit Büchern beladenen Bibliotheksgehilfen von selbst öffnet), der Sicherheit (wenn sich Tore auf einen Ruf hin selbst verriegeln oder alchemistische Apparaturen aus der Ferne dirigiert werden können), der Unterhaltung und dem Zeitvertreib (wenn etwa verzauberte Spielbälle auf Kommando die irrwitzigsten Schüsse oder Würfe ausführen) oder aber der Schaffung kompliziertester Apparaturen: der *Animaten* oder *Automaten*.

Dieses wohl ehrgeizigste Forschungsobjekt der Telekinese wird allem an der unabhängig von der Akademie wirkenden Arcanomechanischen Manufactur mit einigem Aufwand betrieben. Es handelt sich um Artefakte, die zu komplexen

und situationsabhängigen Handlungen fähig sind, ohne dafür von einem Astralgeist, Dschinn oder Dämon (und damit entsprechendem Eigenwillen und fraglicher Loyalität) besessen sein zu müssen. Verzauberte Spieluhren, deren Tänzerfiguren sich frei über einen Tisch bewegen können, und Schaukelpferde, die auf Kommando im Kreis traben oder über ein Hindernis springen, sind nur ein Anfang. Reisebrettspiele, die den zweiten Spieler tatsächlich ersetzen und ihre Züge strategisch an die des Spielers anpassen können, sind der nächste, selbsttätig sich bewegende und sicher den Weg findende Vehikel, selbstrechnende Rechenschieber und 'Stumme Diener', die zu verschiedensten Tätigkeiten in der Lage sind, der erträumte letzte Schritt einer Entwicklung, die gerade erst an ihrem Anfang steht. Legendäre Vorgänger dieser Tradition sind die Tüfteleien des Seekönigs *Odenius* (**Reich des Horas** 207) und Apparate des untergegangenen Reichs *Talanía* (**Efferds Wogen** 21). Die Arcanomechanik läuft Gefahr, von Kritikern mit der Erschaffung unnatürlichen Lebens (gewissermaßen mechanischen Golems) in Verbindung gebracht zu werden, will jedoch eigentlich gerade das nicht, sondern vielmehr auf reine Funktion beschränkte, dem menschlichen Willen ganz unterworfenen Werk- und Spielzeuge.

DIE HELDEN AN DER AKADEMIE DER GEISTREISEN

An der Akademie ist zunächst einmal jeder willkommen, dem kein Dämonenmal auf die Stirn geschrieben ist. Für horasische Verhältnisse exotisch anmutende Gäste werden geradezu entzückt empfangen und sind meist selbst schnell Gegenstand von Fragen, auch wenn sie eigentlich mit einem eigenen Anliegen an die Akademie herantreten. Es ist durchaus möglich, dass offensichtlich weitgereiste Helden kurzerhand für eine Unterrichtsstunde in Aventurienkunde verpflichtet werden.

Dienstleistungen

Diese Schule sucht man außer zur Ausbildung vor allem auf, um einen Magier für eine Expedition anzuheuern oder die Reiseberichte der hiesigen Forscher zu konsultieren, um eine magisch bewegte Apparatur zu ihrem Ursprung zurückzuverfolgen oder selbst eine solche Verzauberung in Auftrag zu geben. Im letzteren Fall wendet man sich sogar eher noch an die Arcanomechanische Manufactur, wo man sich darauf spe-

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	3	5	4
Beratung in magischen Belangen	5	5	14
Entzauberung (Bewegung)	8	8	12
Entzauberung (verbreitete andere)	4	4	8
Herstellung von Alchimika	5	5	8
Magische Heilung (Verletzungen)	6	6	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	6	10
Magischer Transport (Gegenstand)	9	9	9
Magischer Transport (Person)	9	10	8
Nachrichtenübermittlung	8	8	10*
Prüfung des magischen Potentials	5	5	15
Sterndeutung und Erstellung von Horoskopen	7	7	14
Verzauberung (Telekinese/Eigenschaften)	9	9	16
Verzauberung (andere verbreitete gildenmagische Formeln)	4	5	12

* nach Dringlichkeit auch höher



zialisiert hat und zudem schneller arbeiten kann als an der im Lehrbetrieb befindlichen Akademie.

Selten wird um den Dienst des magischen Transports des Auftraggebers ersucht: Die Akademie macht keinen Hehl daraus, dass die 'Huckepack'-Reise per TRANSVERSALIS eine durchaus riskante Angelegenheit sein kann. Zuweilen werden die Zauberer aber gebeten, Nachrichten oder leichtes Gut von jetzt auf gleich an entfernte Orte zu transportieren. Diesen Dienst lässt man sich jedoch sehr teuer bezahlen, sofern man nicht ohnehin auf den *Orden des Pentagramms von Vinsalt* verweist, in dem viele Belhankaner Adepten dienen.

DIE BIBLIOTHEK

Die Studienbibliothek ist solide, wenn auch nicht spektakulär ausgestattet. Magische und mundane Standardwerke in mehreren Auflagen und Erhaltungszuständen füllen die Regale, vom *Bestiarium von Belhanka* bis zum *Hilfreichen Leytfaden des wandernden Adepten*. Die *Telekin-Trilogie* (*Geisterhand/Bauten des Willens/Stillstand*) stellt eine der tragenden Säulen der Schule dar, auch wenn man kein Original der Reihe, wohl aber wortgetreue Abschriften und mehrere Kommentarbände aus dem eigenen Hause besitzt. Die Schule vermutet hinter dem Pseudonym Telekin sogar einen ihrer ehemaligen Magister und sucht bis heute Beweise für diese Theorie.

Die *Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene* ist bei den an der Arcanomechanik und Artefaktkunde besonders Interessierten recht beliebt. Von der Khunchomer Schrift *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* besitzt man hier leider nur ein schlecht erhaltenes Fragment, das zudem dazu verführt, das Werk insgesamt zu überschätzen. Entsprechend übersteigertes Interesse hat dazu geführt, dass die geschäftstüchtige Khunchomer Akademie munter ihren Preis für eine Abschrift erhöht.

Reisende Belhankaner Magier spenden der Bibliothek bisweilen Funde, die teils hochinteressant (Reiseberichte aus Myranor), teils obskur (der Seffer Manich einer ausgestorbenen Norbardensippe), teils kurios anmuten. Eindeutig in die letzte Kategorie gehört das angeblich von einem Schelm verfasste *Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung*, das eher belustigend als informativ erscheint und von der Akademieleitung aus professioneller Scham mehr oder weniger unter Verschluss gehalten wird. Werke über Schadens- und Herrschaftsmagie sind generell Mangelware.

Kein Teil der Akademiebibliothek, sondern Privatbesitz Kiamu Vennerims ist das Werk *Abmotus – die Fortbewegung*, eine

umfassende und kompetente, jedoch kaum verbreitete Abhandlung über die Bewegung durch Zauberei, Sphärentore und magische Wesen. Letzteres schließt Dämonen ausdrücklich mit ein, was mit dafür verantwortlich ist, dass die Schrift höchstens in knappen Auszügen in die Lehre einfließt.

ZWEITSTUDIUM

Wer in Belhanka ein Zweitstudium absolvieren möchte, wird die Tore in aller Regel unverschlossen und das Procedere verhältnismäßig unbürokratisch finden. Prinzipiell würden sich die hiesigen Magister auch nicht gegen gildenfremde Studenten sperren, allerdings ist Weißmagiern ihrerseits das gildenübergreifende Zweitstudium verboten, und nur wenige Schwarzmagier interessieren sich derart für die Kunst der Telekinese, dass sie sich eigens in Belhanka einschreiben würden. Bewegungsmagier aus Gerasim und Artefaktbauer aus Khunchom werden mit herzlicher Rivalität empfangen. Man zeigt stolz, was man kann, und hofft, im Gegenzug auch von den Gästen lernen zu können. Technische Notizen aus Auftragsarbeiten bleiben jedoch für gewöhnlich bei den damit betrauten Magistern und Adepten unter Verschluss.

ABENTEUER AN DER AKADEMIE DER GEISTREISEN

Die Akademie der Geistreisen bietet sich für Abenteuer 'in Bewegung' an. Die Planung und Ausrüstung einer Entdeckungsreise, die von Dritten sabotiert wird; die Verfolgung eines schnellen Gegners mit magischen Mitteln; die Erprobung eines komplexen halbmagischen Gefährts zu Studienzwecken oder der Schutz der Werkstätten gegen streng ingerimmgläubige Eiferer, die das ehrliche Handwerk durch die Zauberer bedroht sehen – das sind wohl die 'gängigen' Szenarien an der Akademie. Für Intrigenspiele eignet sich die Schule auf den ersten Blick weniger: Man sagt den Belhankanern nach, dass ihre Tücke sich im Ergattern der größten Portion vom Nachtschöpf. Mit Magister ya Taranelli und seinem Zirkel bevorzugter Schüler verfügt auch diese Schule jedoch über Intrigenpotenzial. Zudem rekrutiert das gefürchtete Siebengericht der Republik (**Reich des Horas** 159) an der Akademie Ermittler und Spitzel, die sich von Tür und Riegel nicht aufhalten lassen und für Heldengruppen Verbündete oder Stolpersteine gleichermaßen werden können.

DER GIFTSCHRANK

Der Giftschränk der Akademie der Geistreisen enthält tatsächlich vor allem genau das: jene Gifte, mit denen man Ratten und Mäuse vom Nagen am Inhalt der Bibliothek abzuhalten gedenkt. Vermutlich gehört gerade diese Akademie zu den letzten, in denen man verbotene Bücher suchen (geschweige denn finden) würde, hat sie doch ihren Neuanfang nach Bosparans Fall mit einer peniblen Säuberung der Bibliothek begonnen. Tatsächlich verbirgt man ganze zwei Bücher vor der Öffentlichkeit in einer Kammer ohne Tür und Fenster:

Das eine ist eine lückenhafte aranische Abschrift der *Chroniken von Ilaris*, die von einigen Magistern aus rein philosophischem Interesse studiert wird, der Schülerschaft aber nicht zugänglich ist. Das andere ist ein Palimpsest, also ein abgeschabtes und neu beschriebenes Schriftstück. Darauf wurden einst vom Dämon *Xamanoth* mit Blut und Magie schwarzmagische Beschwö-

Immens: –

Sehr groß: Magica moventia

Groß: Sagen/Legenden

Ansehnlich: Geographie (Aventurien), Götter/Kulte, Geschichtswissen, Magica communicata, Magica mutanda, Magica transformatoria, Magiekunde, Sprachenkunde

Hinlänglich: Alchimie, Elfenmagie, Kulturkunde, Mechanik, Magica clarobservantia, Magica contraria, Magica curativa, (vor allem theoretische) Magica invocatio elementarii, Magica sphairologica, Philosophie, Sternkunde

Gering: Diverse, darunter Geographie (Myranor)

Minimal: Diverse, darunter myranische Magiekunde, Magica combattiva, Magica controllaria



rungsformeln und Wahre Namen niedergelegt, an denen man in Belhanka durchaus nicht interessiert ist – wohl aber am überschriebenen, noch schwach durchscheinenden Ursprungstext, den zu rekonstruieren die Magier seit Götterläufen versuchen. Hierbei handelt es sich augenscheinlich um eine bislang unbekannte Frühschrift Telekins mit eingebetteten, derzeit aber nicht lesbaren Zauberschriften. Die Akademie wird bei der Wiederherstellung des Dokuments Hilfe brauchen, allerdings kann die Natur des Palimpsests sowohl alarmierte Autoritäten als auch übelwollende Schurken auf den Plan rufen. Und wer weiß, ob das Dokument selbst nicht noch böse Überraschungen wie eingearbeitete Beschwörungen oder Beherrschungen birgt?

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Die Akademie der Geistreisen hat bei ihrer Wiedereröffnung knapp 150 Jahre nach Bosparans Fall die Gelegenheit genutzt, mit ihrer Vergangenheit abzuschließen und gründlich darin aufzuräumen. Dass das ursprüngliche Institut in den Dunklen Zeiten eine stark lolgramoth-affine Bewegungs- und Beschwörungsmagie praktizierte und in ihren Geistreisen dank der Dunklen Pforte, PLANASTRALE und NEKROPATHIA auch vor den Grenzen der Sphären keinen Halt machte, hätte das Wohlwollen der Gareth Herren vermutlich nicht im gleichen Maße erregt wie das Entdecker- und Telekinese-Institut, das die Schule mittlerweile mehr und mehr geworden war und später vollends werden sollte.

Spätestens in der Besatzungszeit des Lieblichen Feldes wurden von den letzten Wissenden und dem sich neu formierenden Collegium nahezu alle Hinweise der Akademiechroniken und Lehrbücher auf obskure Zauberschriften getilgt, alte Traditionsartefakte vernichtet und unbequeme Namen aus den Absolventenrollen gestrichen. Dass andere horasische Städte geplündert und gebrandschatzt und dadurch Querverweise über andere Quellen erschwert wurden, kam Belhanka durchaus gelegen. Vom gewollten Vergessen sind auch einige verborgene Orte betroffen, an denen die Vorgängerakademie

Die Dunkle Pforte und Kraftlinien

Zu den größten Geheimnissen der Akademie zählt eine in einem abgesperrten Kellerbereich gelegene *Dunkle Pforte* (**Reich des Horas 223**) von wo sich kontrollierte und nicht an direkt verlaufende Kraftlinien gebundene Sphärentunnel nach Vinsalt sowie zu den untergegangenen Akademien von Selem und Thalusa öffnen. Bislang hat die Erforschung des Portals jedoch mit Unwägbarkeiten des Essenznetzes, spezifischen Sternkonstellationen und anderer Faktoren zu kämpfen, für die in Belhanka selbst keine ausreichende Expertise besteht. Darüber hinaus liegt der Bereich in der Eingangshalle, der für ankommende TRANSVERSALIS-Reisende reserviert ist, auf einer von Phenos kommenden und weiter zum Berg Feuerschweif führenden Kraftlinie, die als *Feenflügel* bekannt ist. Magister Kiamu vermutet aufgrund seiner Forschungen, dass hier früher gar ein Nodix mit einer weiteren durch die Stadt verlaufenden Linie namens *Atem der Äonen* lag, diese hat ihre Lage durch Sphärenbeben der Vergangenheit jedoch soweit geändert, dass der Schnittpunkt heute außerhalb der Akademie liegt.

geheime und gefährliche Schätze aufbewahrte. Es handelt sich um zugemauerte und bisweilen magisch versiegelte Kammern in und um Belhanka, die ohne Magieinsatz kaum zu finden geschweige denn zu betreten sind, deren Inhalt aber womöglich eines Tages von selbst ans Tageslicht streben könnte (der Einbruch von Dämonen in die Akademie zu Zeiten der Magierkriege entsprang eben so einem Unglücksfall).

SZENARIOIDEEN

Holterdipolter!

Ein Kobold beobachtet nun schon eine ganze Weile das Treiben an der Arcanomechanischen Manufactur. Nachdem er glaubt, hinter den Sinn des ganzen Treibens gekommen zu sein, denkt er sich: "Das kann ich auch!" und verhext nicht nur Lager und Werkstücke der Manufactur, sondern auch wahllos Möbel, Handwerkszeug und Gefährte in halb Belhanka so, wie es ihm 'nützlich' erscheint. Fuhrwerke rasen daraufhin trotz abgeschirrter Pferde durch die Straßen, Kommoden versuchen, ihren Besitzerinnen die Kleidung zu entreißen, um sie (die Kleidung ... meistens) mit Schubladenmäulern aufzufressen, Kodizes verfolgen ihre Besitzer mit flatternden Buchdeckeln und verlangen in nachdrücklicher Pantomime, gelesen zu werden. Die Magier aus der Akademie der Geistreisen werden eingeschaltet (und auch als Verursacher verdächtigt), werden der Plage jedoch kaum Herr. Abenteuererfahrene Gäste der Akademie werden daher gebeten, sich der Erforschung des Phänomens anzuschließen und ihre Expertise beizusteuern, damit Belhanka wieder ruhig in unbelebten Betten schlafen kann. Es schlägt die Stunde der Hellseher, Spurensucher, Antimagier und Schelme (als wohl am besten geeignete Unterhändler mit dem Kobold, dem dringend eine neue Betätigung nahegelegt werden sollte).

Gegen die Sanduhr

Ein Candidatus aus einflussreichem Hause patzt spektakulär beim Vorzaubern eines TRANSVERSALIS (alternativ: bei der KÖRPERLOSEN REISE) und geht im wahrsten Sinne verloren. Die Magister sind in heller Aufregung und müssen das schlimmste befürchten: dass der Schüler im Limbus oder auf offener See treibt, irgendwo eingeschlossen oder verletzt ist. Der Prüfling verfügt vermutlich nicht mehr über genug Astralenergie, um zurückzukehren, sich gegebenenfalls heilen zu können oder auch nur per GEDANKENBILDER um Hilfe zu rufen. Da Zeit kostbar ist, wird eine große Suchaktion nach der Nadel im Heuhaufen gestartet, bei der auch die Stadt und eventuell anwesende Gäste der Akademie um Hilfe gebeten werden, während man nach Kuslik schickt, um einen Kündigen des verbotenen PLANASTRALE und einen Dispens zum Einsatz des Zaubers aufzutreiben. Die Suche nach dem Vermissten ist einerseits ein eigenes Abenteuer für klassische Ermittler: Hat der Scholar vielleicht an einen Ort oder Menschen gedacht, zu dem der verpatzte Zauber ihn versetzt hat? Was, wenn das der jüngst verstorbene Onkel in seinem Grab auf dem Boronsanger oder der heimliche Schwarm auf einem gerade auslaufenden Schiff war? Die Suche eignet sich aber auch als Auftakt für ganz andere Abenteuer, wenn etwa die Helden bei ihren Nachforschungen an den unmöglichsten Orten Zeugen von Ereignissen werden, die sie nicht hätten sehen sollen, oder wenn der Fundort des Candidatus (besagtes Schiff oder der Anger) sie noch weiter beschäftigen soll.



DIE DUNKLE HALLE DER GEISTER ZU BRABAK

Vollständiger Name: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak

Standort: Stadt und Königreich Brabak

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Klassische schwarzmagische Toten- und Dämonenbeschwörung (Merkmale *Beschwörung*, *Geisterwesen* und *Dämonisch*)

Größe: mittelgroß

Spektabilität: Demelioë Nandoniella Terbysios

Personen der Historie: Bradonon Beldurian, Spektabilität, beherrschte einen Erzdämonen (528–580 BF); Ystaion du Berilis, Spektabilität, beschwor in den Magierkriegen Isyahadin und wurde dabei wahnsinnig (552–603 BF); Metanora Carsian Paradaitis, Spektabilität, begründete die unpolitische Haltung der Akademie (777–868 BF); Murgol 'der Magier der Nacht', Thargunitoth-Paktierer (928–994 BF); Gaius Cordovan Eslam Galotta, Gast und zeitweiliger Dozent (945–1027 BF); Saya di Zeforika, Magistra und Convocata, Borbaradianerin (979–1029 BF); Die drei Unheiligen Schwestern (999–1032 BF; Drillinge, Thargunitoth-Paktiererinnen)

Bedeutende Abgänger: Tarlissin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe (*984 BF, Zweitstudium); Murak di Zeforika, Thargunitoth-Paktierer und Mitglied im Nekromantenrat (*978 BF); Sulman al'Venish, der Seelensammler (*978 BF, Zweitstudium)

Fachliche Reputation: überaus kompetent in der Beschwörungsmagie, freigeistig und individualistisch, allerdings bisweilen gefährlich risikofreudig in der Forschung; lange zu Unrecht unterschätzt

Einfluss: hinlänglich (zahlreiche Dispute innerhalb des Gildenwesens; kaum politisches Interesse)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: hinlänglich

Bibliotheksbestand: groß



Die Dunkle Halle der Geister ist der Inbegriff einer schwarzmagischen Akademie: Hinter ihren geschwärzten Granitmauern sammeln sich freigeistige Magier und erforschen voller Wissensdurst alles, wovon sich götterfürchtige Menschen meist tunlichst fernhalten: den Tod als die letzte Grenze des allzu flüchtigen Lebens, den Untod und die Geisterwelt, die zwischen beidem stehen, und nicht zuletzt die Unendlichkeit der Siebten Sphäre, die weder Tod noch Leben kennt. In Brabak studieren Geister- und Dämonenbeschwörer in einem finsternen Zerrbild des sprichwörtlichen Elfenbeinturms, quasi losgelöst von politischen Verpflichtungen und gesellschaftlichen Nöten, fern aller hochtrabenden Moral und nach eigenem Willen nur der Forschung verpflichtet. Gleichzeitig stellt die Akademie aber auch eine letzte Zuflucht für andernorts von der Obrigkeit gesuchte Verbrecher und schlichtweg gescheiterte gildenmagische Existenzen dar, die nur noch hier, quasi am Ende der Welt, auf Aufnahme hoffen können. Es sind wohl gerade die Gescheiterten, gepaart mit einigen tatsächlichen oder Beinahe-Katastrophen im Zuge besonders riskanter Beschwörungen, die den Abgängern der Halle der Geister in Magierkreisen den Ruf 'leicht spinnerter' und sogar inkompetenter, morbider Scharlatane eingebracht haben. Vielerorts wurden und werden sie als Pfuscher gebrandmarkt, die wie sorglose Kinder mit den Schlüsseln zu den Niederhöllen spielen. Insgesamt jedoch darf die Akademie, vor allem nach Schließung des dämonologischen Zweiges in Rashdul, wohl als führend im Bereich der praktischen Dämonologie und Nekromantie gelten, was sich in jüngster Zeit leider allzuoft auf Seiten Borbarads und der Schwarzen Lande gezeigt hat. Aufgeschreckt durch die *Invasion der Verdammten* fragt man sich in Fachkreisen zunehmend nicht mehr, welchen Unfall ein

Brabaker Beschwörer aus vermeintlicher Unkenntnis herbeiführen könnte, sondern welche niederhöllische Gewalt er womöglich allein deshalb entfesseln mag, *weil er es kann*.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DER GEISTER

Die Dunkle Halle der Geister beruft sich auf das legendäre *Konzil der Geister* im Regengebirge, das sich einst selbst vernichtet haben soll. Um **200 BF** erhielten mutmaßliche Überlebende des Konzils von Herzog *Patriamon von Mysobien* die Erlaubnis, sich in Brabak niederzulassen, woraufhin ein untoter Tross angeblich binnen einer Nacht die an eine Tempelpyramide gemahnende Akademie errichtete.

Unter Priesterkaiser *Aldec Praiofold II.* wurde die Schule **336 BF** formal geschlossen, bestand jedoch in den umgebenden Sümpfen inoffiziell als 'sphärenkundlicher Forscherkreis' weiter, der zumindest einen Teil des Schriftenschatzes verbergen und bewahren konnte.

In der Rohalszeit erlangte die Akademie ihren Status zurück und praktizierte weitgehend unbeachtet vom fernen Gareth wieder offen Schwarze Magie. **578 BF** gelang es Spektabilität *Bradonon Beldurian*, den Erzdämon Lolgramoth zu beschwören und zu dem wichtigen Auftrag zu zwingen, einen Apfel aus den Garten des Gouverneurs zu holen. **580 BF** wurde der Akademieleiter von einem Dharai in die Niederhöllen gerissen, und auch die Heimsuchung des Brabaker Königreichs durch Harpyien gilt seitdem unter Eingeweihten als Teil der Rache des Erzdämonen. **594 BF** beschwor Spektabilität *Ystaion du Berilis* während der Magierkriege im Konflikt zwischen Brabak und Al'Anfa den Dämon *Isyahadin*, den Nebel der Niederhöllen, der das gegnerische, jedoch auch das Brabaker Heer in den Wahnsinn trieb.



602 BF zerstörte der *Große Brand von Brabak* unter anderem das Königliche Archiv und schwärzte die Mauern der Akademie. Knapp hundert Jahre lang beherrschten die Magier de facto die Stadt, während sie nominell dem Vizekönig in Al'Anfa unterstand. Erst um **690 BF** zogen die alananischen Gouverneure die Zügel straffer und reduzierten den weltlichen Einfluss der Nekromanten drastisch.

Als Gouverneur *Thiralion de Sylphur* sich **849 BF** als *Ariakon I.* zum König von Brabak ausrief, stellte sich die Akademie unter Spektabilität *Metanora Carsian Paradaitis* hinter ihn. Der Preis dafür war nicht erneute politische Macht, sondern im Gegenteil die seitdem bestehende vollständige Trennung der Einflussphären von Krone und Magierschaft.

937 BF erschien der erste *Spiegel der Schwarzmagie*, das Periodikum der Halle der Geister.

Turbulent wurde es in der jüngsten Vergangenheit: Von **1003 bis 1015 BF** weilte und wirkte der spätere Dämonenkaiser Galotta im Brabaker Exil. **1017 BF** wurde das *Sphärenauge*, einer der größten Schätze der Akademie, entzaubert, da sich das Schwarze Auge in eine Pforte des Grauens zu wandeln drohte.

1019 BF gehörte Spektabilität Demelioë zu den Gildenräten, die im kurz darauf aufgelösten *Consilium Sinistrae* für eine Kontaktaufnahme mit Borbarad stimmten. Ab **1022 BF** brachten exilierte Dämonologen der Rashduler Pentagramm-Akademie neue (beziehungsweise: *alt-tulamidische*) Impulse an die Schule. Im Boron **1023 BF** besuchte die Spektabilität der Elburumer Schule der Schmerzen die Dunkle Halle in dem (erfolglosen) Bemühen, wenigstens hier Fürsprecher für die Aufnahme ihrer Akademie in der Schwarzen Gilde zu finden.



Eindruck der Karikatur an: ein düsterer Prunk, der an zuviel Schminke auf einem verlebten Gesicht denken lässt, an Vampirschlösser oder die götterlose Dekadenz im Elem und Zamorrah der Sagen und Legenden. Selbst Unauer Porzellan erscheint weniger exklusiv, wenn der Tee von einem untoten Diener serviert wird. Und auch ein Seidenkissen verspricht keine Erholung, wenn von irgendwoher schriller Beschwörungsgesang ertönt, der eher an besessene Utulu-Schamanen als an gildenmagische Zauberhandlungen erinnert.

Bei aller Abseitigkeit handelt es sich bei der Dunklen Halle der Geister aber immer noch um eine Magierakademie, und als solche ist sie zumindest nominell nach den Gildenregularien organisiert: Einem Collegium von neun Lehrmeistern steht die Akademieleiterin vor. Die insgesamt zehn Lehrstühle werden den Annalen nach auf die Akademiegründer zurückgeführt und sind mit der Verleihung von Reliquien und Amtsinsignien verbunden, die jeweils auf einen der Gründer zurückgehen sollen. Bei näherem Hinsehen erweisen sich die Brabaker Lehrmeister jedoch als zu starke Individualisten, um sich in strenge Traditionen pressen zu lassen. Viele von ihnen sind keine Absolventen der Schule, sondern vormalige Gastdozenten, die an der Halle der Geister gestrandet sind oder ins Exil gehen mussten, da ihre Lehren andernorts als verbrecherisch oder ketzerisch verdammt wurden.

In Brabak herrscht der strikte Grundsatz, dass kein Magier an der Ausübung seiner Kunst gehindert werden dürfe, so dass hier ein Zufluchtsort für wahnsinnige Genies, skrupellose Forscher und gescheiterte Philosophen entstanden ist, der aventurienweit seinesgleichen sucht.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Schwarz und fremdartig ragt die Akademie wie ein Fremdkörper, das Haus eines düsteren Gottes oder Dämons, aus der umgebenden Stadt hervor. Nur wenige Fensteröffnungen lassen Licht in den tempelartigen Bau, und so ist die Stimmung im Innern durch Düsternis geprägt, die bei Tag und bei Nacht nur durch Fackel- und Lampenlicht erhellt wird. Eine klamme Aura der Vergänglichkeit, Schimmelgeruch und unnatürliche Kälte, nicht zuletzt die Anwesenheit von wandelnden Toten und Dämonen setzen jedem Besucher zu, bis er zu seinem Schrecken bemerken mag, dass man sich irgendwann daran gewöhnt. Jeder Bewohner der Akademie hat das in den Jahren seines Hierseins getan und diese Umgebung als Normalität angenommen – und dementsprechend tritt man auch der lebendigen Außenwelt gegenüber.

Die steinernen, kahlen Räumlichkeiten der Akademie haben nichts Anheimelndes, und selbst dort, wo man Bequemlichkeit und Luxus zur Schau stellen will (etwa in den Gemächern der Spektabilität und anderer Magister), haftet dem rasch der

AUSBILDUNG

Die Akademie nimmt in jedem Jahr etwa sieben Zöglinge auf, die teils den Eltern gegen gutes Geld abgekauft, teils auch anders 'beschafft' werden: von Geisterstimmen gelockt, durch Zauber beherrscht oder von Dämonen entführt, findet manches Kind seinen Weg in die Dunkle Halle auf ebenso dunklem Wege. Die meisten freiwillig der Schule vorgestellten Kinder stammen aus dem Königreich selbst, aus Mengbilla oder den Tulamidenlanden und oft aus einfachen Verhältnissen. Wer reich und mächtig ist, scheut meist keine Kosten, seine Erben an besser beleumundeten Schulen vorzustellen, und die Aussicht auf einen begnadeten Nekromanten in der Familie lockt die wenigsten. Eine Ausnahme stellt das Haus Charazzar dar, das unter der Hand in Gestalt des ambitionierten *Essirta Charazzar* (siehe *Meridiana* 88) engere Beziehungen zur Akademie sucht.

Von den Eleven, die das Akademiegelände während der ersten Lehrjahre nicht verlassen dürfen, wird erwartet, zügig das Lesen und Schreiben, Rechnen und Zeichnen (also die Grundlagen zum Anlegen von Beschwörerkreisen) zu lernen, dazu



Geschichte und kosmologische Grundlagen. Vor allem aber müssen sie sich durchwachen Nächten in den Gräften und Katakomben stellen, wo ihnen rigoros auch der letzte Rest von Angst und Ehrfurcht vor den Toten ausgetrieben wird. Wer an der beklemmenden Stille der Leichenhallen oder dem Auftreten eigens zu diesem Zwecke erhobener Untoter zerbricht, wird mitleidlos aus der Schule ausgeschlossen. Bemerkenswerte magische Talente, die man nicht verschwenden will, werden bisweilen einem Magister extraordinarius als künftigen Lehrmeister übergeben, ansonsten bleibt meist nur die späte Vorstellung an einer anderen Akademie oder der Weg in den Magiedilettantismus.

Die Prüfungsleistung beim Übergang ins Noviziat besteht aus der Anfertigung einer perfekten Kopie eines magischen Werkes aus der Bibliothek, auch wenn die Eleven dessen Inhalt noch nicht verstehen können. Der Sinn der Übung ist klar: Der kleinste Fehler bei der Übertragung von Beschwörungsanleitungen im späteren Studium könnte fatale Folgen haben.

Den Novizen setzen ihre Studien in kleinen Gruppen fort, in denen sie sich gegenseitig sowohl unterstützen als auch herausfordern sollen. Sie lernen als Ritualhelfer bei einfachen Beschwörungen bereits den korrekten Umgang mit Paraphernalia und Donaria, und wer hierbei als Pfuscher entlarvt wird, auf den wartet meist *das Gelass*.

Die Studiosi haben in der Regel einen der Magister als persönlichen Mentor und beziehen Quartiere in räumlicher Nähe zu ihrem Lehrmeister. Sie können sich frei bewegen und dienen der Akademie oft als Boten. Vor der Weihe zum Adepten steht für jeden Studiosus die Bewältigung einer theoretischen Aufgabe, die gemeinsam mit einem Magister vorgenommene Verzauberung des (meist in Form eines altbosparanischen Kurzschwerts gefertigten) Bannschwerts sowie eine *Invocatio Integra* eines Dämons aus der im Laufe des Studiums gewählten Domäne.

Die Akademie und das Haus Charazzar

Eng mit den Geschicken der Akademie verwoben, treibt das Haus Charazzar seine eigenen, sinistren Pläne voran. Die geheimnisumwitterte Familie aus H'Rabaal versucht immer wieder Einfluss auf die Forschungsarbeit der Lehranstalt zu nehmen und finanzierte jüngst eine Expedition zu den Ruinen des Konzils der Geister. Ihr ehrgeiziges Ziel ist der Versuch, sich eines uralten Fluchs zu entledigen, unter dem alle Mitglieder der Familie mehr oder weniger stark ausgeprägt leiden. Als sich um das Jahr 1200 v.BF das Diamantene Sultanat anschickte, die südlichen Echsenreiche zu unterwerfen, war es *Atzaran Charazzar*, der die tulamidi-schen Truppen gegen die Geschuppten führte, und im Verlauf der Kämpfe seinen Sultan für das Wissen um die Geheimnisse der Kristallomantie verriet. Als Strafe wurde ihm und seinen Nachkommen von einem hohen Feqz-Geweihten der Fluch auferlegt, selber zu Echsen zu werden. Seither nutzt die Familie alle Wege und Mittel, um den jahrhundertealten Fluch abzuschütteln oder zumindest einzudämmen. Dabei scheuen sie sich nicht, auch die Hilfe der Niederhöllen in Anspruch zu nehmen. Doch bisher war ihnen nur wenig Erfolg beschieden. Phex lässt sich nicht so einfach austricksen.

Adepten schulden der Schule für ihre Ausbildung die stolze Summe von 1.500 Dukaten. Es wird erwartet, dass man kontinuierliche Anstrengungen unternimmt, diese Schuld in irgendeiner Weise zu mindern (etwa auch durch Dienste für die Akademie). Säumigen Schuldner droht im Gunstfall die freundliche Erinnerung mittels NUNTIOVOLO, schlimmstenfalls (nach sieben mageren Jahren) ein Dämon, der ein prägsames Exempel für alle anderen Säumigen statuiert.

DER 'SCHWARZE ELFENBEINTURM'

Die Dunkle Halle der Geister ist unabhängig vom Brabaker Königshaus, wird von diesem aber auch nicht besonders gefördert. Sie verfügt über etwas Grundbesitz außerhalb der Stadt, wo die Plantagenarbeiter nach dem Tod lediglich in die Nachtschicht wechseln. Das Lehrgeld, das die Absolventen der Akademie schulden, macht neben den Spenden hier aufgenommener Gäste und den geradezu unverschämt hohen Nutzungsentgelten der Bibliothek einen großen Teil der finanziellen Ressourcen aus. Das Märchen vom *Brabaker Goldesel* liefert Hinweise darauf, dass auch Beschwörungen des *Nurumbal* oder *Blutbefleckten Goldes* die Akademie zumindest in der Vergangenheit mit finanzierten. Den Brabakern sind solche Verdächtigungen gleich: Die meiste Zeit über scheint die Akademie in obskurer Forschung versunken und sich selbst genug.

Die Dunkle Halle bildet Nekromanten und Beschwörer aus, die ihre Kunst verstehen, ja, teilweise darin sogar brillieren, vernachlässigt aber dabei den Aspekt gesellschaftlicher Kompetenzen nahezu vollständig. Die Scholaren haben gerade in den ersten Jahren ihrer Ausbildung vor allem Umgang mit ihresgleichen, mit älteren Beschwörern, mit Dämonen, Geistern und mit Leichen, von denen einige sich ganz wie sie selbst in der Akademie bewegen. Die den Brabakern oft zurecht nachgesagte Schrulligkeit, ihr bisweilen kranker Humor, ihre 'moralische Flexibilität' und ihr oft eigenbrötlerisches und misanthropes Verhalten rührt aus diesem Leben weit jenseits der Normalität her.

Magiern vom Schlage eines Pölberra ist es sicherlich herzlich egal, was irgendjemand über sie denken mag. Sie schätzen an Brabak, dass sie sich niemandem gegenüber erklären müssen und ihre teils abstrusen, teils genialen Forschungen nach eigenem Gutdünken betreiben können.

Es gibt jedoch durchaus sendungsbewusste Brabaker Gelehrte, die der Fachwelt die zweifelhaften Segnungen schrankenloser Schwarzmagie vermitteln wollen und mit großem Ehrgeiz an magietheoretischen Veröffentlichungen über mohischen Schamanismus, spekulative Dämonologie oder eine Klassifikation von Totengeistern arbeiten. Gerade der *Spiegel der Schwarzmagie*, das von der Akademie herausgegebene Periodikum, scheint

Typische Unterrichtsthemen: Wie ich es während der *Invocatio* an Konzentration mangeln ließ – ein Totengeist berichtet; Difar, Braggu, Zant – Dämonische Erscheinungsformen und ihre Aufgaben; Der Tod und seine Alternativen

Höchstes Lob eines Magisters: "Ich denke, ich werde dich behalten." (Kann auch als Drohung oder nekromantischer Scherz verstanden werden.)

Größte Furcht der Scholaren: "Ins Gelass. Eine Nacht."



jedoch eher gescheiterte Existenzen als Autoren anzuziehen und ist mit dafür verantwortlich, dass die Halle der Geister lange belächelt wurde.

Die derzeitige Spektabilität gehört zu der dritten Fraktion Brabaker Magier, die fachliches Können mit Ambitionen und dem Wunsch nach Anerkennung verbindet. Da sie ihren Ruf untrennbar mit dem ihrer Schule verbunden sieht, hat sie unlängst ein obligatorisches Seminar eingeführt, in dem die Scholaren

lernen sollen, sich Außenstehenden gegenüber angemessen zu präsentieren: kein loses Gerede über die Niederhöhlen und die eigenen Erfolge bei Beschwörungen, kein öffentliches Spotten über die Götter und ihre Diener, Distanzierung von der Praxis des Seelenpakts und so fort. Allzu oft führt das jedoch zu reinen Lippenbekenntnissen und Maskeraden: Innerhalb der Schule kursiert für diese Lektion die nicht allein scherzhafte Bezeichnung "Kurs für Ethik, Moral und wie man sie vortäuscht".

Die Dunkle Halle der Geister in den Augen der/des ...

... **Königs von Brabak**: "Sie entzieht sich Unserer direkten Kontrolle. Das ist der Preis dafür, dass sie nicht die Kontrolle über Uns anstrebt. Alles in allem eine gute Nachbarschaft, nicht wahr?"

... **Bruderschaft der Wissenden**: "Sie sind wohl mächtiger, als man lange dachte. Eine bedauerliche Fehleinschätzung, die sich nicht wiederholen wird. Andererseits: Leben und leben lassen."

... **Weißes Gilde**: "Diese 'Schule' ist ein einziges Gräuel und sollte besser heute als morgen aufgelöst werden! Wieviele Brabaker stehen auf Seiten des Feindes? Sie und die empörende Untätigkeit der Bruderschaft der ach so Wissenden sind das beste Argument dafür, die Pfeile des Lichts über die Gildengrenzen hinaus einzusetzen!"

... **Kirchen**: "Ketzer! Frevler! Ich wage kaum mir auszumalen, wie viele von ihnen ihre unsterblichen Seelen den Niederhöhlen verpfändet, geschweige denn, wen sie mit sich in die Verdammnis gerissen haben!"

... **Volkes**: "Scht! Schon über sie zu sprechen, bringt Unglück, du Narr! Willst du die Niederhöhlen herausfordern oder als kalter Alrik eine neue Gruft für sie graben?"

Was man in der Dunklen Halle der Geister über ... denkt.

... **die Weiße Gilde**: "Engstirnige Kleingeister. Und es gibt wohl nichts Schlimmeres, was man über jemanden sagen kann, dem unsere Gabe zu eigen ist."

... **Borbaradianer**: "Im Vertrauen? Die richtige Idee, aber an ihrer Umsetzung grandios gescheitert. Sie wollten die wahre Freiheit und erstarrten in neuen Dogmen. Sich ihnen jetzt noch anzuschließen, hieße wohl, einen toten Elefanten zu reiten. Ach, es ist ein Jammer!"

... **die Kirchen**: "Oh, versteht mich nicht falsch, eine wirklich gute Sache für das einfache Volk. Aber die Mächte entscheiden nicht über das Leben der Mächtigen, und ihre Diener erst recht nicht. Wir haben die Gabe und damit geradezu die Pflicht, unser Geschick selbst zu bestimmen."

... **das Brabaker Königshaus**: "Es hat erkannt, dass man die Wissenschaft sich selbst überlassen muss, damit sie Früchte tragen kann. Genießen wir es einfach und rühren nicht daran."

... **einfaches Volk**: "Was? Ich rede mit Euch über eine Beschwörung, wie man sie vielleicht einmal in hundert Jahren zu solch idealen Bedingungen durchführen kann, und Ihr kommt mir mit einem Dorf voller ignoranter Schafe, die sich ängstigen könnten? Na dann schickt sie eben fort, dann stören sie wenigstens auch nicht. Aber behaltet eine Jungfrau hier... Ein Scherz, schaut nicht so."

Ein Rundgang durch die Halle der Geister

Nur der Palast des Brabaker Königs überragt das düstere, klobige Bauwerk aus schwarzem Stein, das wie eine Mischung aus einer Burg und einer echsischen Tempelpyramide erscheint. Der Bau soll seinerzeit eine Unzahl untoter Diener der Akademiegründer geradezu verschlissen haben, zerquetscht unter tonnenschweren Lasten und zerrissen unter Anstrengungen, denen die verwesenden Leiber und die ihnen innewohnenden Beschwörungen nicht länger gewachsen waren. Jeder einzelne Stein scheint noch immer von diesem Opfer und von einer Macht durchdrungen, die Fremde schaudern lässt. Da es kaum Fenster gibt, ist man innen auf das Flackerlicht etlicher Öllampen und Glutbecken angewiesen, die in Nischen und auf Podesten stehen und die ohnehin schon schwere Luft noch stickiger machen. Seltsame Gerüche und Dunstschwaden kriechen offenbar unabhängig vom Luftzug über Boden und Wände. Selbst langjährigen Bewohnern der Akademie fällt es zuweilen seltsam schwer, die Orientierung zu behalten, Abzweigungen korrekt zu zählen und Entfernungen richtig einzuschätzen. In der ganzen Pyramide schlucken die dunklen Wände viel Licht, und plastische Reliefs werfen unheimlich

zuckende Schatten. Je weiter man ins Innere der Pyramide vordringt, umso kälter und klammer wird die Luft.

So hoch die Spitze der Pyramide aufragt, so tief reichen angeblich ihre Katakomben in den Boden hinab. Wer in die Keller gewölbe hinab steigt, der findet die Spuren älterer Bauwerke, deren Fundamente die Dunkle Halle vereinnahmt hat. Manch einer vermutet die Akademie sogar über einem bodenlosen, nur vom Brodem der Niederhöhlen gefüllten Abgrund, was allerdings *nicht ganz* den Tatsachen entspricht.

Vier Türme beherrschen das Akademiegebäude an den Ecken. Da heutzutage niemand hier ernsthaft mit einer Belagerung rechnet, werden auch die Wehrtürme pragmatisch genutzt: Einer dient als **Unterkunft der Dienstboten (1)**, einer als **Vorratskammer und Küche (2)** und ein weiterer als **Gästequartier (3)**, das zur Bewirtung und Unterbringung nichtmagischer Besucher dient, die man nicht den "für Uneingeweihte vielleicht verwirrenden Eindrücken" im Innern der Pyramide aussetzen will. Der vierte Turm schließlich fungiert als **Zisterne und Waschküche (4)** für all die Roben, Tuniken und Leichentücher, die im Akademiealltag anfallen.



ERDGESCHOSS

Der einzige Zugang zur Akademie, das bronzenes, mit Dämonenfratzen belegte und umgebene **Eingangportal (5)**, liegt am Fuß der großen Pyramide. Dem "Jünger der Ungeduld" wird über eine Tafel anempfohlen, am Tor zu rütteln, während ein Zhayad-Schriftzug ("Der Novize der Macht vertraut seine Hand dem Todesvogel an") auf die neben dem Portal befindliche Statue eines Vogeldämons verweist. Wer in den vermeintlich blutbesudelten Schnabel des Vogels greift, kann mit deren beweglicher Zunge den Klopfer im Innern der Pyramide betätigen. Die offensichtliche Klinken hingegen bewirkt höchstens, dass dem Gast ein TLALUCS ODEM entgegen gespielt wird – ein Beispiel des etwas verschrobenen Brabaker Humors.

Der hinter dem Portal liegende **Hauptkorridor (6)** wird von zwei mal acht Statuen flankiert, die bekannte und unbekannte Mächtige darstellen. Die Brabaker selbst reden bezüglich der Statuen gerne von den 16 Erzdämonen, um auswärtige Gäste zu verwirren.

Viele Räumlichkeiten auf dieser und anderen Ebenen stehen heute leer oder dienen einem anderen Zweck als zu Zeiten der Akademiegründung. Einige Kammern weisen einen derart verwinkelten Grundriss auf, dass sie im Akademiebetrieb nur wenig praktischen Nutzen haben und die Absichten ihrer Erbauer fraglich sind.

Der größte Raum der Pyramide, der **Konventssaal (7)** dient förmlichen und informellen Versammlungen der Magierschaft, von Weihezeremonien über Gerichtssitzungen bis zu gemein-

samen Mahlzeiten und einfachen Besprechungen bei Kokosmilch und Rum. Im Zentrum der Halle stehen ein Thron und neun Prunksessel an einer runden Tafel. Die Rückenlehne des Thrones krönt eine sorgfältig präparierte Harpyie mit ausgebreiteten Schwingen, die wie eine Parodie des Brabaker Wappens anmutet. Alle Wände sind mit Reliefs bedeckt, die stark an mohische Zaubermasken und Menschenschädel erinnern. Unter den Schülern wird gemunkelt, dass sich hinter einigen dieser Masken Horch- und Beobachtungsposten verbergen, doch wer sollte die nutzen, wenn die Magister doch bei den Sitzungen sämtlich anwesend sind?

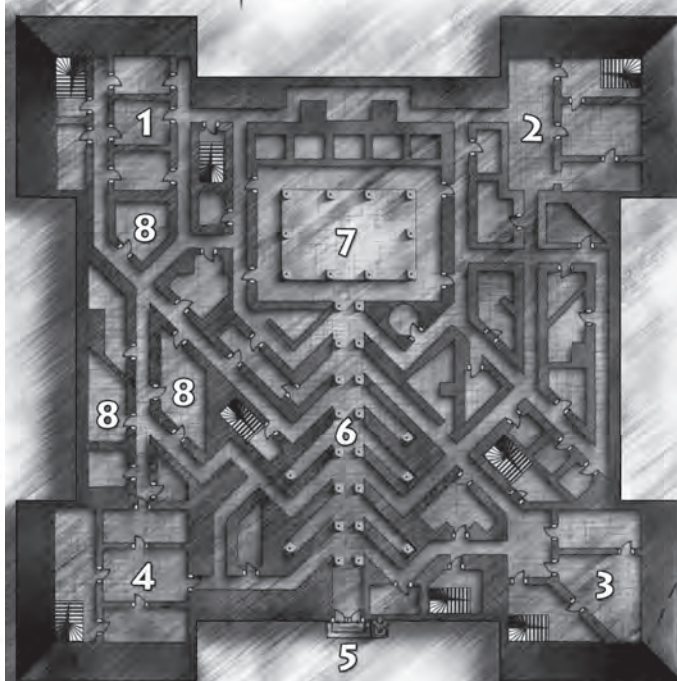
Einige der Räume im Erdgeschoss dienen als **Scholarenquartiere (8)**, andere nach Bedarf als Arbeitsräume, Lager, Rumpelkammern und dergleichen mehr.

OBERGESCHOSSE

Im ersten Obergeschoss residieren die meisten der Magister, und auch für Studiosi und dauerhafte Akademiegäste, die sich ein angemessenes Quartier durch Lehrtätigkeit oder Spenden erwirkt haben, bleibt genügend Platz.

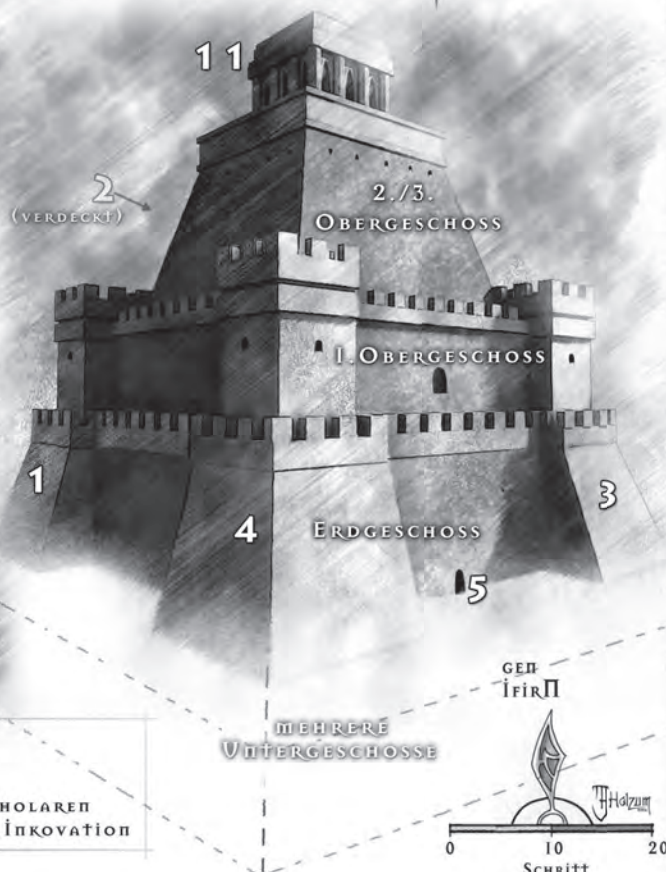
Die **Studierstuben**, sowie die **Wohn- und Schlafräume der Lehrmeister** sind durchweg gediegen bis edel ausgestattet, und vor allem die Spektabilität hat Sorge dafür getragen, über angemessen repräsentative Gemächer zu verfügen. Angesichts der alltäglichen Beschwörungen und damit verbundenen Risiken verwundert es nicht, dass auf dieser Ebene der Pyramide eine Vielzahl von Bann- und Schutzkreisen zu finden ist, die vor unliebsamen Überraschungen schützen sollen.

DUNKLE HALLE DER GEISTER VON BRABAK



- 1 Turm der Diensthofen
- 2 Küchenturm und Vorratskammer
- 3 Gästeturm
- 4 Zisterne und Waschküche
- 5 Eingangportal

- 6 Hauptkorridor
- 7 Konventssaal
- 8 Kammern der Scholaren
- II Hohe Halle der Innovation





Über die zweite und dritte Ebene erstreckt sich der Bereich der **Lehrsäle und Unterrichtsräume**: Die drei Jahrgänge der Eleven versammeln sich jeweils in Schreibstuben, wo die Halbwüchsigen im Licht der Öllampen Schreiben und Zeichnen üben und schließlich mit dem sorgfältigen Kopieren wichtiger Zauberbücher beginnen. Die Lehrstunden der Novizen finden meist in kleineren Gruppen statt. Die Studiosi schließlich werden entweder direkt in den Kammern ihrer Mentoren oder den **Daimonarien**, die jeweils einer eigenen Domäne der Niederhöllen zugeordnet sind, unterwiesen oder suchen für ihre selbständigen Studien stille Kammern nahe der kleineren **Lehrbibliothek** auf.

Auf der dritten Ebene findet sich unter anderem das **Alchimie-labor**, wo Zauberkreide, Invokationskerzen, Ewiges Öl und dergleichen hergestellt wird. Venenische Tinkturen, Narkotika und Antidote beschäftigen die Studiosi, während die Arbeit mit dem geisteraffinen Mindorium oder gar dämonischen Substanzen selbst die Magister vor Herausforderungen stellt. Nahe den Laboratorien befindet sich der **Taxidermiesaal**. Hier lernen die Scholaren, wie man leblose Körper (meist von Tieren) vor dem Verfall bewahren kann, indem man sie mit allerlei giftigen Stoffen quasi versteinert, woraufhin die gegerbte Haut mit allen Haaren wieder auf dem in Positur gebrachten Leib aufgezogen werden kann. Im Saal sind unzählige fertige Präparate zu sehen – teils komplette Tierleiber, aber auch einzelne, in Spiritus eingelegte Augen, Herzen, Gehirne und andere Organe, sogar verwachsene Chimärenleiber und ähnliche Absonderlichkeiten.

Zwei **Lagerräume** beinhalten Paraphernalia und Donaria für die auf der Spitze der Pyramide befindliche Beschwörungshalle. Einer dieser Räume wird innerhalb der Akademie lediglich **das Sanctuarium** genannt, wobei es von Person zu Person unterschiedlich ist, wie verächtlich, spöttisch oder ehrfürchtig die Bezeichnung ausgesprochen wird. Hier haben Brabaker Adepten über etliche Jahre die Statuen und Idole unterschiedlichster Totengötter versammelt: Der finstere Visar der Wudu ist ebenso zu sehen wie der Kamaluq der Mohas, die altulamidischen Göttinnen Maha Bor und Umm Ghulschach stehen neben einem kruden Bild des orkischen Tairach, sogar die luchsköpfige Zerzal der Elfen und der gjalskerländische Zwanfir sind hier zu finden. Der Wanderer Shelhezan mit dem Grünen Mond ist neben Chol'iadrim, dem rabenhäuptigen schwarzen Gott-drachen der alten Nebachoten zu sehen, daneben ein Standbild des Gottes Nereton aus dem fernen Güldenland. Weder der zwölgöttliche Boron noch die Erzdämonin Thargunitoth sind jedoch mit einem erkennbaren Bildnis vertreten. Offiziell dienen diese Figuren als Ritualzutaten. Manch einer mag hier jedoch von Zeit zu Zeit tatsächlich ein heimliches Gebet an die Mächte der Endgültigkeit senden, "nur um wirklich sicher zu gehen".

Die Spitze der Akademiepyramide krönt die **Hohe Halle der Invokation (9)**. Im Dach des Säulenbaus gibt ein aus dem Stein herausgelöster Siebenstern den Blick auf den Himmel frei und ermöglicht so günstigen Sternkonstellationen, in die aus Gold und magischen Metallen gefertigten Beschwörungskreise auf dem Boden zu scheinen. Hier wird sowohl gelehrt als auch an großen gemeinsamen Beschwörungen gewirkt. In der Stadt bleibt jedes Fenster geschlossen, wenn zu diesen Anlässen grünlisches Feuer die Pyramide umspielt.

UNTERGESCHOSSE

Direkt unter dem Konventssaal liegt die **Halle der Tagesherrscher**, der zweite große Beschwörungsraum der Akademie. Hier werden vor allem Beschwörungen durchgeführt, die keinesfalls durch Umwelteinflüsse gestört werden dürfen. Die Mitte des Raumes nimmt ein gewaltiger Jahreskreis ein, der im Inneren mit einem wahrhaftigen Triacosiahexacontapentagramm ausgefüllt ist, an dessen 365 Spitzen die Zhayad-Ligaturen aller dämonischen Tagesherrscher stehen. Hier erfolgte einst die Invokation des Isyahadin als Regent des ersten Namenlosen Tages, und ein Teil seiner Wahn bringenden Macht hat diesen Ort nie ganz verlassen.

"**Das Gelass**" – allein die Erwähnung dieser lichtlosen Zelle unweit des Beschwörungsraums lässt Schüler erbleichen. Der letzte ungebändigte Novize, der zur Strafe eine Nacht darin verbringen musste, verließ es mit schlohweißen Haaren und konnte über Tage nichts anderes als "die Stimmen, die Stimmen" von sich geben.

Ebenfalls unter der Erde liegt die eigentliche **Bibliothek** der Dunklen Halle der Geister, bewacht, so heißt es, durch in die Mauern gebundene Gehörnte und andere, namenlose Schrecken. Tag und Nacht ist der bleiche Bibliothecarius zugegen, der offenbar keinen Schlaf benötigt und auch sonst kein menschliches Bedürfnis zeigt. Hunderte Schriftrollen ruhen hier in Gefäßen aus Ton oder gar altechsischem Glas, Bücher kämpfen in steinernen Nischen und wuchtigen Regalen gegen den Zahn der Zeit, Feuchtigkeit und Ratten, die hier mit großer Verbissenheit von skelettierten Katzen gejagt werden. Das Alter der Schriften variiert stark: viele verschimmelnde Originale mussten im Laufe der Zeit schon durch beständigere Kopien ersetzt werden. Die ältesten Werke wurden wohl einst im Echsenreich von H'Rabaa in Chuchas-Glyphen auf Schlangenhäuten verfasst, Schnitzereien und Bananenblatt-Kodizes bewahren nekromantisches Wissen der Wudu, wie im Fieberwahn verfasste Dokumente künden vom Schamanismus der Achaz und der Waldmenschen. In Größe und Qualität kann sich diese Sammlung mit mancher bewunderter Akademiebibliothek messen oder vielmehr als deren finsternes Zerrbild gelten.

Die **Katakomben** sind das unangefochtene Reich von Magister magnus Pölberra, der hier auch, in unmittelbarer Nähe zu den Leichenhallen, Quartier bezogen hat.

Autopsien und Vivisektionen, die hier unten durchgeführt werden, sollen ergründen, was den menschlichen und tierischen Körper zusammenhält und antreibt, den Sitz des Lebens, den des Todes, womöglich gar den der Seele ergründen. Die Akademie kauft Leichen an, um ihren makabren Bedarf zu decken, und auch das nichtmagische Personal dient oft über den Tod hinaus. Die Leiber der großen Magier werden ebenfalls bewahrt, jedoch nicht für anatomische Studien. Im so genannten **Ossuarium** tief unter der Erde ruhen die Schädel früherer Magister und die konservierten Leiber der Spektabilitäten, denen nach Art der Mohas Augen, Nase, Mund und Ohren vernäht wurden. Bisweilen sucht man hier mittels NEKROPATHIA den Kontakt zu den Lehrmeistern von einst, zumindest solchen, deren Geist man tatsächlich in Borons Hallen und nicht etwa in den Niederhöllen vermuten darf. Wobei mancher Brabaker, mag er de facto auch mit einem Bein in der Verdammnis stehen, ernsthaft Hoffnung hegen mag, für seine bahnbrechenden Forschungen Aufnahme in Hesindes Hain verlangen (!) zu können ...



PERSOΠEN DER AKADEMIE

DEMELIOË ΠΑΠΔΟΠΙΕΛΛΑ ΤΕΡΒΥΣΙΟΣ, SPEKTABILITÄT, СОНВОСАТА DER SCHWARZEN GILDE (PVT), MAGISTRA MAGNA INVOCATIA

Die langjährige Spektabilität der Dunklen Halle (*965 BF, noch immer blonde Haare, eisgraue Augen) kann ihr Alter längst nicht mehr leugnen, hält aber eisern und auf ihre Weise durchaus erfolgreich an ihrem Amt fest. Demelioë ist es letztlich zu verdanken, dass die Akademie Brabak als solche überhaupt funktioniert.

Im Zuge der Borbarad-Krise hat die Spektabilität und Gildenrätin hoch gespielt und beinahe verloren. Sie kokettierte mit den Lockungen des Dämonenmeisters, der ihr von allen Himmelmächten lange Zeit am nächsten stand. Als Salpikon Saverin angesichts der Sympathien für den Dämonenmeister kurzerhand den Gildenrat auflöste, wurde Demelioës Einfluss quasi auf ihre eigene Schule beschränkt. Als Borbarad fiel, wurde aus ihrer Enttäuschung bitterer Zynismus. Aber die Spektabilität zu Brabak ist eine Kämpfernatur: Sie hat nicht vor, wie ein Borbarad oder wie eine Belizeth von Rashdul zu fallen.

Die Spektabilität spricht ein schnelles, verschliffenes Brabaci, das je nach Umständen sanft und verlockend oder schrill und keifend klingen kann. Die einst beachtliche Schönheit der Magierin hat unvermeidlich unter der Zeit gelitten, was sie mit erlesener Garderobe (mal alttulamidisch, mal frühbosparanisch) und sorgfältiger Kosmetik zu kaschieren sucht.

PÖLBERRA, MAGISTER MAGNVS PECROMANTICVS

Gefallener Boron-Geweihter und Visar-Kultist, Versucher, Nekromant, Magierphilosoph und, beinahe aberwitzig in dieser Reihe, brillanter Heiler – Pölberra (*971 BF, widerwärtige Erscheinung, wahnhaft, ungehobelt, zynisch) gehört gleichermaßen zu den dunkelsten wie schillerndsten Figuren an der Halle der Geister. Am dunklen Gott Boron verzweifelt, vom Verschlinger Visar in Schrecken abgefallen und den Niederhöhlen knapp entronnen, ist er ein geradezu fanatischer Streiter für die Freiheit des Menschen vor jedweder höheren Macht, sei sie Gott oder Erzdämon. In einer fast persönlichen Fehde entreißt er Sterbende mit andernorts kaum unter den Begriff Heilung zu fassenden Methoden dem Tod, tobt und wettet gegen Geweihte und Paktierer gleichermaßen und vertieft sich ansonsten in obskure Forschungen. Pölberra ist ein schwieriger Umgang, das Gespräch mit ihm selbst für den Friedfertigen eine Geduldprobe, denn er pöbelt, spuckt, keift und straft mit unverhohlener Missachtung, was ihm nicht geistig und moralisch ebenbürtig scheint. Nichtsdestotrotz ist er ein schwarzmagisches Genie und genießt bei seinen Schülern fast mehr Respekt als die Spektabilität: Für Demelioë wird eines Tages der Moment kommen, vor ihren göttlichen oder dämonischen

Richter zu treten und Rechenschaft abzulegen. Pölberra, so raunt man sich zu, wird noch, einen Halbrott im Schwitzkasten und in einen sich windenden Gehörnten verbissen, aus den tiefsten Niederhöhlen wieder ausgespien.

Mehr zu Pölberra finden Sie im Meisterpersonenband **Von Rang und Namen**.

WEITERE LEHRMEISTER

Magister viatoris **Kaspar Malzenio Eulertin** (*991 BF, entspricht optisch voll und ganz dem Klischee eines Schwarzmagiers) ist im Zuge seiner wechselnden Forschungen in ganz

Aventurien zu finden. Nach Brabak kehrt er meist nur widerwillig und auf Erinnerung bezüglich nur der Spektabilität bekannter Verpflichtungen zurück.

Scherzhaft *Magistra Mortua* genannt, hat Magistra ordinaria invocatia **Has-turia** (*548, gestorben 602 BF) sich im Gegensatz dazu nicht einmal durch den Tod von der Fortführung der Lehre abhalten lassen. Einst von einem Rivalen im Streit getötet, führt sie bis heute allnächtlich ihre Vorlesungen auf der zweiten Ebene durch. Ihre magietheoretischen Thesen sind allesamt veraltet, ihre Thesis des REVERSALIS jedoch brilliant.

Unter seinen Schülern sehr beliebt ist Magister extraordinarius invocatus **Ghomal Ash'Shar** (*980 BF, Glutaugen, schmeichelnde Stimme, gutaussehend), ein Exilant aus Rashdul, der zusätzliche

Lektionen in allgemeiner Dämonologie und vertiefende Lektionen die Domäne Zholvars betreffend gibt. Ghomal ist entgegen seinem scheinbar angenehmen Wesen doppelzüngig und intrigant. Er will keinesfalls in Brabak verschimmeln, sondern bloß soviel Wissen und Macht sammeln, dass er selbst einem Sultan Hasrabal entgegen treten könnte. Wenn er dafür seine Schüler, andere Magister oder die ganze verdammte Halle opfern müsste, er würde es mit einem zuckersüßen Lächeln tun.

WEITERE KREATUREN

Die Dunkle Halle der Geister beherbergt nicht nur lebende Bewohner, und bisweilen fällt die Unterscheidung unangenehm schwer, ob nun ein lebender, geistig abgestumpfter Diensthote, ein Zombie-Sklave oder gar ein Fleischgolem vor dem Besucher steht. Sorgfältig gesäuberte **Skelette**, deren Sehnen durch Mindoriumkettchen ersetzt wurden, gehen an der Akademie um und verrichten geistlose Arbeiten. Die stärksten unter ihnen sind die Knochengerüste vierer Schwarzogers von gut dreieinhalb Schritt Höhe, die als Lastenschlepper dienen, allerdings auch gern als Wächter aufgestellt werden, um vorwitzige Gäste zu beeindrucken oder die berühmten Knochengolems der Akademie zu Mirham zu parodieren.

Hak'Hai nennt sich eine sprechende, zerzauste Krähe, die an der Akademie wie eine Art Maskottchen gehalten wird. Den Schülern wird gern erzählt, das Tier sei eine Studiosa, deren Leistungen nicht akzeptabel waren, doch die wahre Natur des seltsamen Vogels kennen nur die Lehrmeister.



Pölberra



Dem namenlosen **Bibliothecarius** sagt man die unterschiedlichsten Dinge nach, nur nicht, ein lebender, gesunder Mensch zu sein. Er ist allerdings weder ein Vampir noch ein Wiedergänger, wie meist vermutet wird, sondern ein an die Bibliothek gebundener *Quitslinga*. Sein Dienst an der Schule ist das Vermächtnis seines Amtsvorgängers und Gemahls der Spektabilität, *Raveno Terbysios*, der vom hohen Alter gezeichnet seine

geliebte Bibliothek verlassen musste und sie keinem sterblichen Nachfolger anvertrauen mochte. Der Dämon wacht über die Schriften und ihre Unversehrtheit, studiert sie jedoch auch, wann immer er sich unbeobachtet glaubt. Wer weiß, vielleicht liegt ja in einer der unzähligen Schriftrollen der Schlüssel zum Ende seiner Knechtschaft?

DIE HELDEN AN DER DUNKLEN HALLE DER GEISTER

Die Halle der Geister sucht vor allem auf, wer andernorts verbotenes Wissen und grenzwertige Praktiken im Bereich der Dämonologie, Sphärologie und Nekromantie in Anspruch nehmen will. Das trifft auf den ersten Blick vergleichsweise selten auf die gängigen Helden des Schwarzen Auges zu, sondern eher auf einige ihrer Widersacher, die man entsprechend im Verlauf eines Abenteuers bis hierher verfolgen kann. Natürlich können die gleichen Schriften, die der Beschwörung dienen, auch die Identifikation und *Bannung* von Geistern und Dämonen erleichtern, und auch wenn der gemeine Aventurier einen Brabaker wohl immer in erster Linie als Beschwörer und nicht als Exorzisten sehen wird, liegt hier der vielleicht größte Nutzen der Akademie für ihre Umwelt. Neben Totengeistern und Dämonen liegt die Expertise der Dunklen Halle ein Stück weit auch auf dem Gebiet des Schamanismus, über das man an manch anderem gildenmagischen Institut nur die Nase rümpfen dürfte. Helden, die eine Expedition in den Dschungel planen oder bereits fluchbeladen von dort zurückkehren, werden sich erfreut zeigen, dass man da in Brabak wenig Ständesdünkel zeigt.

Möglicherweise wollen oder sollen die Helden aber weder Wissen noch Dienste der Akademie in *Anspruch* nehmen, sondern im Gegenteil Schriften (oder Dozenten...) endgültig aus dem Verkehr ziehen. Solche Aufträge werden meist einen Notfallplan darstellen: Vielleicht mag man sich angesichts der drohenden Öffnung einer Pforte des Grauens nicht auf die Wirksamkeit eines förmlichen Protestes vor dem Gildenrat verlassen, ohne zusätzlich jemanden wie die Helden in der Hinterhand zu haben?

Dienstleistungen

Es ist alter Brauch, dass die reichen Familien der Stadt der Akademie Geschenke machen, um sich für den Schutz vor allerlei Unglücken zu bedanken – zuweilen auch im voraus.

Darüber hinaus sind es entweder die Skrupellosen oder die Verzweifelten, die einen Dienst von der Akademie erbitten. Wenn Fälle von Spuk oder Besessenheit ruchbar werden, ruft man die Brabaker Magier, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen. Zuweilen stellen sie in Séancen den Kontakt zu Verstorbenen her, um wichtige Fragen zu klären oder einen letzten Abschied zu ermöglichen. Mit Pölberra weist die Akademie zudem, für viele unerwartet, einen Experten auf dem Gebiet der Heilkunde auf, der in weitem Umkreis seinesgleichen sucht, auch wenn seine Methoden oft sehr fragwürdig sind.

Alchimistische Dienstleistungen werden von der Akademie vergleichsweise selten verlangt, kann man sich in Brabak doch direkt an den *Bund des Roten Salamanders* wenden (dem allerdings einige der Magier angehören, etwa die Spektabilität). Die Dunkle Halle wird für niederhöllische Alchimika bemüht, die der Alchimistenbund wohl nicht mit dem MOTORICUS anfassen würde.

Allgemein gilt, dass die Brabaker sich Dienstleistungen (also Störungen im Forschungs- und Lehrbetrieb) vergleichsweise hoch bezahlen lassen, auch wenn sie vielleicht für den konkreten Dienst nicht einmal besonders kompetent sein mögen. Die Verfügbarkeit ist zudem in der folgenden Tabelle niedriger angesetzt als sie de facto ist: Viele der Magister lassen sich gern bitten.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	4	7	5*
Beratung in magischen Belangen	8	8	9
Beschwörung (niedere Dämonen)	10	9	18
Beschwörung (gehörnte Dämonen)	9	10	15
Beschwörung (Geister)	9	6	18
Entzauberung (verbreitete Formeln)	4	7	5
Exorzismus	8	10	13
Herstellung von Alchimika	7	9	10
Magische Heilung	9	5	**
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	6	10
Nachrichtenübermittlung (NUNTIOVOLO)	9	10	16
Prüfung des magischen Potentials	5	6	6
Sterndeutung und Horoskoperstellung	9	9	8
Verzauberung (Dämonisch)	8	9	12
Verzauberung (andere bekannte Formeln)	4	6	8

*Artefaktbau per Agribaal oder durch Dämonenbindung wird über die Dienstleistung Beschwörung abgedeckt

**wird nur von Pölberra nach Meisterentscheid bei interessanten Fällen vorgenommen



DIE BIBLIOTHEK

Der Bücherbestand der Akademie teilt sich in einen offenen und einen geschlossenen Bereich, die räumlich weit voneinander getrennt sind. Die Lehrbibliothek im oberen Teil des Akademiegebäudes enthält vorwiegend weltliche Literatur und magische Grundlagenwerke. Die Auswahl reicht von den *Annalen des Götteralters* über das *Bestiarium von Belhanka*, den kompletten *Spiegel der Schwarzmagie* und die *Encyclopaedia Magica* bis zur nicht besonders pfleglich behandelten Abschrift eines veralteten Jahrgangs des *Codex Albyricus*. Hier ist allerdings auch eine Erstabschrift von Salpikon Savertins *Buch der Leiber* zu finden, das andernorts indiziert oder zumindest weggeschlossen wäre.

Die eigentliche Bibliothek in den Tiefen der Akademie ist schwerer zugänglich, räumlich verwinkelt und geht beinahe fließend in das über, was anderswo der Giftschränk wäre.

In einer Nische ruht das *Arachnoide Almagest*, leider mit ARACHNEA-artigem Fluch belegt, der sich stets erneuert und das Buch zum wimmelnden Anziehungspunkt unzähliger Spinnentiere macht – darunter hin und wieder auch größere und giftige Exemplare, die auf unbekannten und verschlungenen Weg in die Katakomben gelangen. Und diese letztlich bloß lästige Erscheinung ist gewiss nicht der übelste Bücherfluch, der an diesem Ort zum Tragen kommt.

Der *Codex Dimensionis* liegt hier in teilweise gefährlich fehlerhaften, einander in Kernaussagen widersprechenden Abschriften unterschiedlichen Alters vor. *Borbarads Testament* dient nach wie vor der umfassenden philosophischen Bildung der Studiosi, auch wenn die darin enthaltenen Zauberthesen wegen der im Laufe der Borbarad-Krise bekannt gewordenen Kontroll-Komponenten nunmehr mit Vorsicht genossen werden. Eine weitere Bereicherung der philosophischen Studien stellt die *Philosophia Magica* dar, ein Geschenk Galottas an die Akademie, mit umfangreichen Anmerkungen des Sponsors. Abschriften der *Wege ohne Namen* stellen so etwas wie das Kern-Schulbuch der Dunklen Halle dar, das verschollene Original gehört zu den Desideraten der Schule. Man unterstellt der Akademie zuweilen, das *Schwarze Buch Thargun* oder das *Buch der Namen* aus dem *Antidodekarchischen Zyklus* zu besitzen, bisher hat es jedoch niemand in der Bibliothek finden können.

Immens: Magica invocatio (auch fehlerhafte Fragmente und obskure Theorien)

Sehr groß: Magica curativa, Nekromantie, Sternkunde

Groß: Alchimie, Bann- und Schutzkreise, Götter/Kulte, Magica clarobservantia, Magica contraria, Magiekunde, Philosophie, Sagen/Legenden

Ansehnlich: Borbaradianismus, Geschichtswissen (besonders Magiehistorie), Magica controllaria, Magica mutanda, Magica sphairologica, Magica transformatoria, Pflanzenkunde, Schamanismus

Hinlänglich: Magica theoretica

Gering: Echsenmagie, Magica invocatio elementarii

Minimal: diverse, darunter Rechtskunde und Magierecht

ZWEITSTUDIUM

In Brabak werden Dauergäste zum Zweitstudium gern aufgenommen, sofern sie sich den Eintritt in die Akademie durch entsprechende Zuwendungen (meist Gold- und Bücherspenden sowie bei entsprechender Befähigung auch Lehre) erkaufen können und nach dem Empfinden der Akademieleitung keine ideologische Verblendung aufzuweisen scheinen, die eine freie Forschung des Gastes selbst oder der Gastgeber behindern oder in unerwünschte Bahnen lenken könnte. Paktierertum gilt offiziell als eine solche Verblendung, jedoch ist es stark vom Einzelfall abhängig, wie sehr sich die Akademie im Detail um das Seelenheil ihrer Gäste schert.

Für das Zweitstudium gilt, dass den Gästen zunächst begrenzter Zugang zur Bibliothek gewährt wird und die Spektabilität bis zuletzt darüber wacht, welche Schriften dem Einzelnen zugänglich gemacht werden. Gefallen und Dienste seitens des Gastes (will sagen: Abenteuer im Auftrag der Akademie) können hier unvermutete Türen öffnen. Echter schwarzmagischer Forscherdrang und Wissensdurst wird unter diesen Voraussetzungen durchaus gefördert und belohnt, immerhin rekrutiert die Akademie auf diese Weise auch Kandidaten für die Lehrstühle der Magister und andere Posten.

ABENTEUER AN DER DUNKLEN HALLE DER GEISTER

Bei den Brabaker Dämonologen werden naturgemäß eher düstere Abenteuer stattfinden, in denen niederhöllische oder geisterhafte Bedrohungen abgewehrt, wahnsinnige Wissenschaftler bei ihren Experimenten aufgehalten oder exotische Flüche überwunden werden müssen. Hiesige Abenteuer atmen der Geist der Gespenstergeschichte, bisweilen auch des blanken Horrors, der aus Limbus, Dschungel, Sumpf und Südmeer gekrochen kommt. Hier können Eleven unter mysteriösen Umständen verschwinden, abgetrennte Gliedmaßen aus der anatomischen Abteilung ein Eigenleben entwickeln und niederhöllische Bücher ihren Lesern nach Leben und Seele trachten. Brabak taugt jedoch auch und gerade für einen absurden schwarzen Humor. Ein Abenteuer in der Halle der Geister unterscheidet sich von einem etwa in den Schwarzen Landen womöglich gerade durch die Möglichkeit der ironischen Überzeichnung, die den Horror immer wieder brechen kann: In Brabak kann sich *die Bestie mit den fünf Fingern* bisweilen schlicht als das *eiskalte Händchen* entpuppen.

DER GIFTSCHRÄNK

Die halbe Bibliothek der Dunklen Halle der Geister würde in manch anderer Akademie als Giftschränk bezeichnet werden. In Brabak verfügt man über genügend verbotene, verfluchte oder ketzerische Bücher, um eine Abordnung der Praios-Inquisition lange Zeit allein mit ihrem Abtransport in die Bleikammern zu beschäftigen. Einige der spektakuläreren Funde in den tieferen Abteilungen der Akademiebibliothek sind:

👁️ Zwei mal das *Arcanum*, zum großen Bedauern der Schule nicht in einer der drei letzten Urschriften. Eine solche beizubringen, würde buchstäblich jede Tür der Akademie öffnen und jeden Posten frei machen.

👁️ Höher bewertet wird wohl einzig das *Daimonicon*. Es soll der Schule einst tatsächlich als Gesamtwerk vorgelegen haben, wurde jedoch, um es vor dem Zugriff der Priesterkaiser zu be-



wahren, der Überlieferung nach in 49 Fragmente zerteilt, von denen bis dato gerade einmal zehn wieder aufgefunden wurden. *Arcanum* und *Daimonicon*-Fragmente verzeichnen das Gros des Brabaker Kanons an *Wahren Namen*.

Die einzige vollständige Abschrift des *Codex Daemonis* im Brabaker Bestand verfällt derzeit zusehends unter den ungünstigen Witterungsbedingungen. Leider geraten die Bemühungen, beständigere Exemplare anzufertigen, aufgrund absonderlicher Unfälle und zweier Selbstmorde unter den damit betrauten Kopisten immer wieder ins Stocken.

Die Artefaktkammern der Dunklen Halle der Geister enthalten unter anderem:

Das *Sphärenauge*, ein *Schwarzes Auge*, das in andere Welten und Sphären zu blicken vermochte (siehe **SRD**). Einst größter Schatz der Akademie, der spekulative Forschungen in Geisterwelten und Niederhöhlen ermöglichte, ohne dafür die Beschwörungskammer verlassen zu müssen, wandelte sich das Artefakt mehr und mehr in eine *Pforte des Grauens* und musste entzaubert werden. Zu den ambitioniertesten Vorhaben der Akademie zählt die Wiederverzauberung des wohlverwahrten Artefakts, doch reicht die versammelte Kompetenz der Halle der Geister bislang nicht aus, die lückenhaft überlieferte Artefaktthese zu vervollständigen, geschweige denn erneut anzuwenden.

Das Lager der *Unmetalle* und *heptsphärischen Essenzen* (siehe **SRD 114**): Zu Zwecken experimenteller Artefaktmagie und Alchimie (etwa zur Herstellung von Beschwörungskernen) besitzt die Akademie Proben einiger präparierter dämonischer Materialien, sei es das in Flaschen abgefüllte Miasma eines Braggu, Schleim von Sordul oder Tlaluc oder Feilspäne eines manifesten Heshtot-Schwerts. Die Krone dieser Sammlung stellen einige der sogenannten Unmetalle dar, etwa ein paar Scherben *Narreglas*, einige Stein eigens aus Gareth zusammengetragenen *Höllen-eisens* aus der Fliegenden Festung oder der Akademie angeblich von Nirraven vor Jahrhunderten zum Geschenk gemachte Fesseln aus *Knochenblei*. Alle diese Materialien pflegen unberechenbare Wechsel- und Nebenwirkungen zu zeitigen, was ihre Lagerung, ihren Transport und ihre Verwendung gleichermaßen riskant macht.

Das (intakte!) *Kristallherz* eines Unbekannten (siehe **SRD**).

Eine dämonische Kopie des *Rings des lebensspendenden Feuers* (siehe **SRD 46**). Leider ermöglicht dieser Ring keine körperliche Wiederherstellung seines verstorbenen Trägers, wie eine filigrane Gravur verspricht. Tatsächlich zehrt er lediglich wie das Original von dessen Kraft, bis der Träger eines Tages stirbt – und als nach Leben dürstender Nachtalp wiederaufersteht.

Ein *schwarzes Samtkissen*, das den Schläfer mittels einer Art ungezielten, blutmagischen *NEKROPATHIA* auf eine (nach boronischen Maßstäben frevlerische) Traumreise ins Totenreich schickt.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Der stete Vorwurf der Erkundung der Niederhöhlen, des Untodes und letztlich der frevelhaften Suche nach dem ewigen Leben ist zu offenkundig wahr, um die entsprechenden Forschungen als Geheimnis zu bezeichnen. Am ehesten herrscht Stillschweigen darüber, wie weit manche dieser Studien gediehen sind, oder welche Opfer dafür nötig waren.

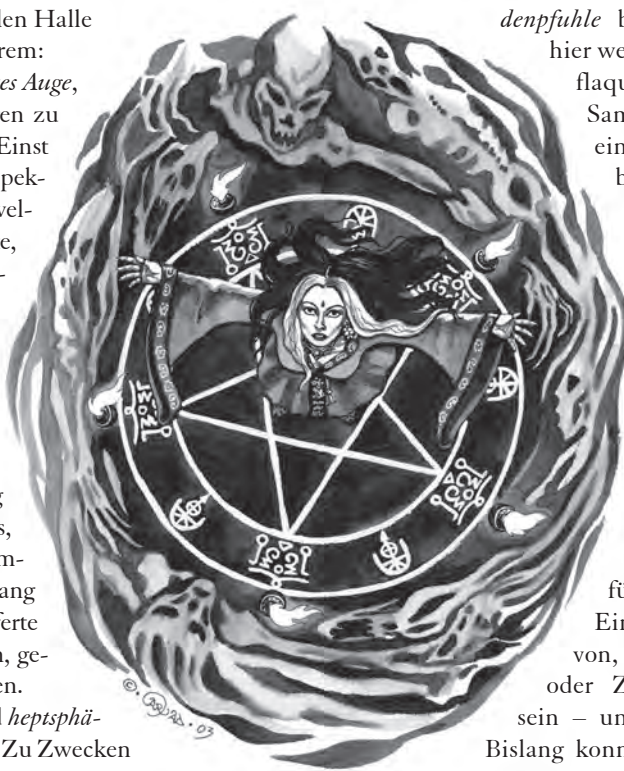
Der Grund, warum die Akademie ausgerechnet hier gegründet wurde, ist das hiesige Kraftliniengeflecht, das in den tiefsten Katakomben auf einem Nodix eine Dunkle Pforte bildet. Die in Fachkreisen als *Temporallinie der Sündenpfuhle* bekannte Hauptlinie führt von hier weiter durch Madas Auge, die Han-

flaquelle, Elem/Selem, Zhamorrah/Samra und Keshal Taref. Sie weist eine starke Affinität zur Dämonenbeschwörung, allerdings auch unkalkulierbare Nebenwirkungen auf: Viele, die sie benutzen wollten, sind auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Die zweite Linie ist die kontinentale *Konzilslinie*, die von hier aus über die Zitadelle der Geister und Drakonia bis zur Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert verläuft. Sie soll einst auch die Überlebenden des Konzils der Geister an diesen Ort geführt haben.

Einige Beschwörer berichteten davon, durch die Pforte ins alte Elem oder Zhamorrah versetzt worden zu sein – unmittelbar vor deren Untergang.

Bislang konnte nicht geklärt werden, ob der Limbustunnel bisweilen tatsächlich in die Vergangenheit, in eine Globule oder in ein Geisterreich führt. Jedenfalls wird er aufgrund der Risiken von der Spektabilität nur sehr selten (und dann angeblich mit Unterstützung durch den Orden der *Menacoriten*) benutzt. Sowohl das Gewölbe als auch die Dunkle Pforte selbst sind mit Wächterentitäten, magischen Fallen und Bannkreisen geschützt und lassen sich nicht leichtfertig betreten – weder von unbefugten Akademieangehörigen oder Gästen, noch von antiken elemtischen Krieger, Magiermoguln, limbusreisenden Dämonen oder ungerufenen Menacoriten.

Kaum jemand weiß darum, dass eine königlich-brabakische Expedition ins Südmeer der Dunklen Halle bis auf weiteres das alleinige Erkundungsrecht auf einer Insel im so geheißenen Risso-Archipel zugebilligt hat. Dort wurden Spuren eines untergegangenen Volkes, der legendären Alten oder Bashuriden, gefunden, deren magisches Erbe die Beschwörer nur zu gern bergen würden (siehe **Meridiana 130**). 1030 BF kam die Akademie in Kontakt mit einem magiebegabten Krakenwesen, das nach einem bedauerlichen Zwischenfall bei seiner Examination nunmehr im Taxidermiesaal aufbewahrt wird (siehe **Efferd 182**) – der Brabaker Forschergeist ist offenbar nicht für Erstkontaktszenarien gerüstet, die über die erste Beschwörung eines bis dato unbekannten Dämons hinausgehen.





SZENARIOIDEEN

Dunkles Wunderkind

Ein reisender Brabaker Magier ist durch Zufall über ein Kind mit außergewöhnlich starkem magischem Potenzial gestolpert. Zur Tilgung seines fälligen Lehrgelds hat er das Naturtalent kurzerhand entführt und mit Hilfe eines Dämons an seine Heimatakademie geschickt. Die Familie ist außer sich und wendet sich an die Helden, um ihren Spross zurückzuerlangen.

In Brabak gibt sich die Akademie ebenso unwissend wie uninteressiert, was die Entführung angeht. Wenn die Helden das Kind mitnehmen wollen, werden sie es ihrerseits aus der Schule entführen müssen (ein Angriff, dem mit aller Härte begegnet wird, sollte man ihn bemerken) oder der Spektabilität ein Gegenangebot unterbreiten, das sie nicht ausschlagen kann. Beides wird allerdings durch den Umstand erschwert, dass das jüngste Talent der Dunklen Halle tatsächlich eine nicht zu leugnende Affinität für die dunklen Seiten der Zauberkunst, für Geister und Dämonen, zeitigt, die ihm keinerlei Leid zufügen und es mit besonderer Aufmerksamkeit bedenken. Kommt das ans Tageslicht, wird die Dunkle Halle der Geister alles in die Waagschale werfen, das Kind ausbilden (und untersuchen...) zu können. Die Helden wiederum müssen entscheiden, ob eine solche Begabung die nötige Ausbil-

dung erfahren, eingedämmt oder in anderen Akademien in andere Bahnen gelenkt werden sollte.

In Brabak hört dich niemand schreien

Bei der Erprobung einer experimentellen Formel der Beschwörungsmagie kommt es zu einem Zwischenfall: Kein Dämon aus den Niederhöhlen erscheint, sondern ein anderes Wesen, das sich unbeeindruckt von Bann- und Schutzkreisen zeigt, den Beschwörerkreis in ein Blutbad verwandelt und ins Innere der Akademie entkommt. Da das Wesen sich von jeglicher direkt wirkender Magie (einschließlich der Angriffe eilig beschworener Dämonen!) unbeeindruckt zeigt und sich grausige Todesfälle häufen, ruft die Spektabilität schweren Herzens erfahrene Großwild- und Monsterjäger zur Unterstützung. Das Ding aus einer anderen Welt erweist sich jedoch als schnell, bösartig intelligent und zu allem Überfluss in der Lage, sich allein fortzupflanzen...

Während Zauberer und Gelehrte verzweifelt versuchen, das ursprüngliche Beschwörungsritual zu rekonstruieren und umzukehren, versuchen die Jäger das Wesen zu fangen oder zu erschlagen. Als letzter Ausweg wird erwogen, es durch die Dunkle Pforte zu locken und dem Limbus anzuvertrauen (auf die in Kauf genommene Gefahr hin, es damit lediglich in die aventurische Vergangenheit oder nach Selem zu schicken).





DAS SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG ZU DONNERBACH



‘ganzheitliche’ Heilmethoden (Merkmale *Heilung* und *Verständigung*)
Größe: mittelgroß

Vollständiger Name: wie Kurzbezeichnung, bisweilen mit dem Zusatz “... gestiftet durch Rohal den Weisen”

Standort: Donnerbach

Gildenzugehörigkeit: gildenlos

Spezialgebiet: Erforschung elfischer Zauberei und Lebensart,

Spektabilität: Virily Eibon

Personen der Historie: Asteratus Deliberas, Erzmagier (567 – ca. 660 BF)

Fachliche Reputation: Angesehen im Bereich der Erforschung der elfischen Repräsentation. Magische Lehre wird anerkannt, gilt aber unter Angehörigen der Gilden als zweitrangig.

Einfluss: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: hinlänglich

Bibliothekbestand: hinlänglich (unter Einbeziehung der anderen Bibliotheken der Stadt: ansehnlich)

»Alvida die Schülerin: “Meister, was ist der Grund für den Streit, der Menschenvolk und Elfen immer wieder auseinander treibt?”

Rohal der Weise: “Ein Baum erscheint groß, alt und mächtig und bietet vielen Kreaturen Nahrung. Doch wenn sich der Käfer an ihm labt, geht der Baum ein, groß, alt und mächtig, wie er war – die Bienen dagegen empfängt er mit frohen Blüten des Willkommens, selbst nach vielen Jahren noch.”

Alvida die Schülerin: “So ist der Mensch der Welt ein Schädling, Meister?”

Rohal der Weise: “Der Mensch ist der Mensch. Wenn er nimmt wie der Käfer, dann muss er nächstes Jahr einen anderen Baum suchen. Die Biene jedoch nimmt, doch gleichzeitig gibt sie dem Baum. Sie trägt sein Erbe weiter.”

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen, Band 11, ca. 530 BF, ins moderne Garethi übertragen

Die kulturelle Vermittlung zwischen Menschen und Elfen ist das erklärte Ziel des *Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach*, so wie Rohal der Weise es einst in der Stiftungsurkunde verfügte. Dieser Tradition fühlen sich Magister und Schüler streng verpflichtet, und daher stellt das Seminar einen aufgeschlossenen Treffpunkt für Vertreter beider Völker dar. Es ist weit über die Grenzen Donnerbachs hinaus bekannt für die tolerante Atmosphäre, mit der sich hier Menschen und Elfen begegnen und sogar miteinander arbeiten. Von dieser Kooperation profitiert das Seminar in seiner Erforschung der elfischen Zauberei.

Bereits die Lage des Seminars weist auf seinen außergewöhnlichen Status hin. Es liegt vor den Toren Donnerbachs in einem Ulmenhain, nahezu alle Gebäude sind aus Holz errichtet und besitzen nicht den Prunk, der andere Magierakademien auszeichnet. An diesem Ort finden sich auch gelegentlich Elfen der örtlichen Wald- und Auelfen-Sippen ein, um mit den Magiern und ihren Gästen zu diskutieren und freundlichen Handel zu betreiben.

Die örtliche menschliche Bevölkerung hat keine Scheu vor den Magiern, sie akzeptiert das Seminar als Vermittler und als Helfer in Not und Krankheit. So kommen oft Stadteinwohner in den Hain, um Rat zu suchen und die Magier um Hilfe zu bitten. Bei Konflikten zwischen den Völkern tritt das Seminar regelmäßig als Advokat der elfischen Sippen und Stadtbewohner auf – man verteidigt vor den Oberen Donnerbachs die elfische Lebensart, damit auch weiterhin beide Völker in Frieden nebeneinander leben können.

Abgänger dieser Magierschule haben den Geist der Versöhnung und des konstruktiven Dialogs in sich aufgesogen und gelten als friedliebend und aufgeschlossen. Ihnen fehlt in manchen Belangen der gildenmagische Eliten-Geist, weswegen sie von Collegae oft belächelt werden, doch besitzen sie gerade im Bereich der elfischen Magie profunde Kenntnisse – und nicht nur dort. Vorurteilsfrei begegnet man hier auch reisenden Hexen und Druiden, sollten diese einem Dialog aufgeschlossen sein. Eine solche Haltung lässt sich nur schwerlich mit den Regularien der Magiergilden vereinbaren, weswegen das Seminar sich bislang stets einem Gildenbeitritt verweigert hat. Zu der Großen Grauen Gilde des Geistes pflegt man freundschaftliche Beziehungen, auch zum ortsansässigen weißmagischen Orden des Hl. Anconius, mit dem man auf heilerischem und alchimistischem Gebiet sogar sehr produktiv zusammenarbeitet.

DIE GESCHICHTE DES SEMINARS

Lange bevor der Rondra-Geweihte Heleon die Stadt Donnerbach im Jahr **343 BF** gründete, existierte am nordwestlichen Ufer des Neunaugensees bereits eine Magierschule, die schwarzmagische *Akademie der Geisteskraft und Hellscherei* (bosp. *Academia animi clarobservationisque*). Die einzigen schriftlichen Nachweise für die Arbeit dieser Akademie lassen sich ungefähr auf das Jahr **300 BF** datieren – unter anderem die Entwicklung der Schrift *Gimaril*. Bei Besiedelung der Stadt hatten die Magier die Akademie bereits aufgegeben.



In der Regierungszeit Rohals des Weisen wurden mehrere Zauberschulen neu gegründet, um sich der magischen Ausbildung und Forschung im rohalschen Sinne zu widmen, darunter **542 BF** das *Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung*. Rohal, dessen aufgeschlossene Philosophie die magische Wissenschaft für die Zaubertaditionen der Elfen, Druiden oder Hexen öffnete, wählte Donnerbach als Standort des Seminars, da die Stadt einen Ort der Zusammenkunft von Menschen und Elfen darstellte. Überdies eignete sich die Vegetation besonders für Forschungen und Entdeckungen auf heilmagischem Gebiet.

Das Seminar wurde im Verlauf der Magierkriege ein Zufluchtsort für Zauberer, die sich dem Kriegselend entziehen wollten. Der Erzmagier und Rohalsschüler *Asteratus Deliberas* lebte und lehrte nach seiner Flucht aus Lowangen **591 BF** für einige Jahre am Seminar. Dank der von ihm geprägten Grundsätze und der abgelegenen Lage verliefen die folgenden Jahrhunderte friedlich und ohne Bedrohung von Außen.

LEBEN AM SEMINAR

Die meisten Schüler des Seminars stammen aus der näheren Umgebung. Das lange Zusammenleben von Menschen und Elfen hat zu einem verstärkten Auftreten einer magischen Begabung bei Kindern geführt, weswegen die Magier des Seminars zur Akquise neuer Eleven nur selten ins eher ungeliebte Weiden reisen müssen, wo manch einfaches Gemüt nicht viel von 'elfischen Zaubern' hält.

Das Seminar erhält einen regen Zulauf an halbellischen Kindern.

Nicht allen jedoch liegt die Art der Magie, wie sie in Donnerbach gelehrt wird. Stellen die Magister fest, dass ein Schüler eine besondere Affinität zu einer anderen Spielart der Zauberei besitzt, setzt man sich mit einer geeigneten Akademie in Verbindung, an der das Talent weiter studieren kann. Das Seminar ist pragmatisch genug, die angebotenen 'Vermittlungsprämien' dankbar zu akzeptieren. Zu guter Letzt entscheiden sich auch manche Kinder der städtischen Elfen oder gar sehr selten aus den örtlichen Sippen für eine Ausbildung als Magier.

AUSBILDUNG

Die Magierausbildung in Donnerbach legt Wert auf eine fundierte allgemeine magische Ausbildung, da die elfische Magie alle Bereiche des Lebens durchdringt. Die Magietheorie stellt sogar eine wichtige Grundlage dar, um das elfische Zauberpertoire in seinem Umfang und all seinen Interdependenzen zu begreifen. In den meisten profanen Lehrfächern steht dagegen praxisorientierter Unterricht im Vordergrund. Sprachen werden tagein, tagaus durch sprechen und schreiben geübt, zum Botanik-Unterricht geht es in die Natur. Auch mit der konkreten Zauberei beginnen die Novizen früher als andern-

orts. Oft erhalten die Schüler Aufgaben zur selbstständigen Erarbeitung mit anschließendem Vortrag und Diskussion vor der Gruppe (nach dem bosparanischen Lehrsatz: *homines, dum docent, discunt*: Menschen lernen, indem sie lehren).

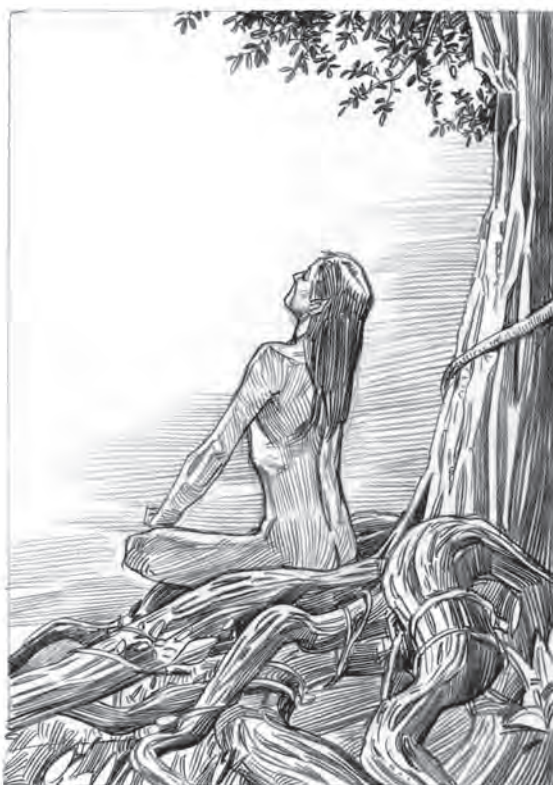
Die Freiheit, keiner Magiergilde anzugehören, äußert sich auch in den Bedingungen des Abschlusses. Die Studiosi melden sich nach eigenem Ermessen für die *Examinatio* an, wenn sie sich ausreichend gewappnet fühlen. Eine strenge Beurteilung der Prüfungsleistungen mit Noten durch die Magister findet nicht statt, vielmehr stellt die Reihe der Prüfungen vor allem eine Herausforderung für die Persönlichkeit der *Candidati* dar, die von den Magistern nur betreuend begleitet wird. Die entscheidenden Prüfungen der Hauszauber legt jeder *candidatus* vor

dem *Geist des Waldes* ab, der ihm anschließend das Recht zuspricht, sich fortan Adeptus nennen zu dürfen.

Leben und Unterricht in der Gruppe besitzen eine große Bedeutung in Donnerbach. Die Schüler schlafen in Sälen, werden gemeinsam unterrichtet, müssen sich um 'ihre eigenen' Gemüsebeete kümmern – vom ersten Tag am Seminar an lernen sie, dass sie nicht alleine sind und dass sie als Gemeinschaft stärker sind als einzeln. Die älteren Studiosi übernehmen dabei als Tutoren Verantwortung für die jüngeren Mitschüler.

Für die Schüler gibt es täglich viel zu tun. Früh morgens werden sie geweckt, dabei müssen sich vor allem die Wasserträger beeilen, denn ihnen obliegt die Versorgung der Waschräume. Der Unterrichtstag wird nur für das Mittagessen in der Mensa unter-

brochen. Etwa zur fünften Stunde des Nachmittags findet die Abendmahlzeit statt, damit sich anschließend die Schüler zur Stillarbeit zurückziehen und auf die folgenden Tage vorbereiten können.



Typische Unterrichtsthemen: Oratio: Kooperative Magie am Beispiel des BANNBALADIN; Exercitium: RUHE KÖRPER; Cursus Alchimie: Extraktion pflanzlicher Wirkstoffe; Seminararbeit: Anlegen eines Herbariums.

Höchstes Lob eines Magisters: "Man könnte Dich in den Salamandersteinen aussetzen, Du würdest wieder herausfinden!"

Größte Furcht der Scholaren: "Die Leistungen sind indiskutabel, das weißt Du auch! Um auf den Wissensstand Deines Jahrgangs zu kommen, wirst Du diesen Sommer nicht auf Exkursion fahren, sondern das Versäumte nachholen."

Redewendung: "Das Ohr am Baum haben" (besonders aufmerksam sein)



Mögliche Vertiefungsrichtungen

Wenn Sie einen Absolventen des Seminars spielen wollen, können Sie Ihren Talentspiegel zu Spielbeginn mit den Start-AP in mehrere denkbare Richtungen entwickeln, um die verschiedenen Angebote des Seminars darzustellen.

☛ **Beitritt zu den Anconiten:** Eine stattliche Zahl Adepten hat bereits während der Ausbildung bei den Anconiten hospitiert und tritt später dem Orden bei. Erhöhen Sie in diesem Fall vor allem die *Heilkunde*-Talente und *Alchimie*. Beim Eintritt in die Anconiten ist es nötig, in die Weiße Gilde einzutreten, wofür natürlich eine entsprechende Akademie (meist Norburg) aufgesucht werden muss.

☛ **Passionierter Tutor:** Studiosi, die sich vor allem als Tutoren der jüngeren Schüler ausgezeichnet haben, besitzen eine vortreffliche Kenntnis in Gesprächsführung und Lehrmethoden. Steigern Sie *Lehren*, *Überzeugen* und passende Wissenstalente.

☛ **Elfenfreund:** Wer sich während der Ausbildungszeit sehr mit der elfischen Lebensart beschäftigt und die Möglichkeiten zum kulturellen Dialog genutzt hat, kann nicht nur die Sprache und Schrift *Isdira* anheben, sondern verschiedene Sprüche elfischer Repräsentation notieren (abgesehen von den in **WdH 178** bereits genannten weitere Zaubern in Absprache mit dem Meister).

☛ **Feenforscher:** Als Gehilfe von Magistra Rondraja hält sich der Held längere Zeit in Feenglobulen auf. Steigern sie Wildnistalente sowie *Magie*kunde, für das Sie auch eine passende Spezialisierung erwerben können. Häufig wählt Rondraja gezielt *Feenfreunde* als Gehilfen aus.

☛ **Wissenschaftlicher Assistent:** Als Studiosus war Ihr Held in die Forschungen der Magister involviert. Erhöhen Sie passende Talente und Zauber gemäß den weiter unten präsentierten Forschungsschwerpunkten.

DER SEMINARGEDANKE

Keine andere Magierschule führt die Bezeichnung "Seminar" in ihrem Namen. Dieser Titel ist eine Hinterlassenschaft der Akademiestiftung Rohals, und in Donnerbach ist man sehr stolz auf diese Tradition. Das Wort entstammt dem Bosparano und bedeutet übersetzt schlicht "Baumschule" – hier soll der Samen der Klugheit gesetzt und gehegt werden, um dereinst einen prächtigen Stamm und eine weite Krone auszubilden. Für das Lehrverständnis ist diese Metapher außerordentlich zutreffend, schließlich werfen die gewachsenen Bäume selbst wieder Samen aus.

Gemäß dem rohalschen Ideal des philosophischen Gesprächs findet der Unterricht bereits für die Eleven in Dialogform statt. In Donnerbach stellt sich kein Magister ans Lehrpult und doziert, er nimmt vielmehr die Aufgabe eines Moderators wahr, der die Schüler zu Diskussionen und eigenständiger Arbeit anleitet. Die Tutoren arbeiten diesen 'Seminaren' zu, indem sie den Eleven und Novizen bei der Erarbeitung der Grundlagen helfen und dabei gleichzeitig ihren Wissensstand prüfen und auffrischen.

DER JAHRESLAUF AM SEMINAR

20. bis 30. *Efferd, Prüfungszeit:* Am letzten Tag, dem *Prüfungsfest*, letzte Examinatio-Prüfungen der Candidati. Beschließung des Schuljahres mit einer Andacht im Hesinde-Tempel. Abends ausgelassene Abschlussfeier.

1.–3. *Travia, Fest der eingebrachten Früchte:* Gemeinsame Feierlichkeiten mit den Donnerbachern, anschließend drei Wochen Ferien.

24. *Travia:* Beginn des Schuljahres.

7. *Hesinde, Rohals Verhüllung:* Die examinierten Adepten ziehen sich gemeinsam zum *Geist des Waldes* zurück, um dort ihre frisch gefertigten Stäbe an sich zu binden. Nach ihrer Rückkehr Verleihung der Siegel und Auszeichnungen für die besten Absolventen.

30. *Hesinde, Erleuchtungsfest:* Prozession der Seminarteilnehmer zum Hesinde-Tempel, dort Anschluss an die Feierlichkeiten.

30. *Phex, Versenkungsfest:* Tag der Einkehr und der Besinnung für die kommende 'Große Exkursion' in die Salamandersteine. Am folgenden Tag Aussetzen des Unterrichts, Beginn der Reisevorbereitungen. Abreise üblicherweise gegen den 5. *Peraine*.

30. *Rahja, Reinigungsfest:* Beschließung des Kalenderjahrs mit dem großen Jahresputz. Die folgenden fünf Namenlosen Tage verbringen die Seminaristen in Arbeit, mit Verzicht auf abendliches Vergnügen.

DIE 'GROSSE EXKURSION'

Für rund sechs Wochen im Frühling liegt das Seminar weitgehend verlassen da. Dies sind die Wochen der 'Großen Exkursion', die einen festen Platz im Curriculum einnimmt. Sämtliche Schüler sowie fast alle Magister und einige Bedienstete greifen zu Rucksack und Wanderschuhen und marschieren in die Salamandersteine. Dort errichten die Schüler ein Zeltlager und werden für die Dauer ihres Aufenthalts in der freien Natur unterrichtet. Frühere Jahrgänge haben an diesem Ort, den das Seminar regelmäßig aufsucht, ein Baumhaus errichtet, in dem einige Experimente durchgeführt werden.

Zweck dieser sehr langen Exkursion ist die Vermittlung von Wissen über den Lauf der Natur, über die Pflanzen und Tiere der Region und der Austausch mit der benachbarten waldelfischen *Regenläufer*- Sippe. Der Kontakt zu den Elfen dieser Sippe wurde vor vielen (Menschen-)Generationen geschlossen.

Wer während dieser Zeit an das eigentliche Seminar kommt, findet lediglich eine Handvoll Personen vor – Secretarius, Hausmeister und vielleicht einen oder zwei Magister, deren Forschung sie unabhkömmlich macht. Für den alltäglichen Betrieb ist das Seminar dann geschlossen und Besucher werden auf die Zeit nach Rückkehr der Exkursionsgruppe vertröstet. In diesen Wochen werden keine Gäste aufgenommen, lediglich die Korrespondenz geführt, die Tiere gefüttert und Pflanzen gegossen. Sollten Kranke die Hilfe eines Arztes benötigen, besitzen die Anconiten die Erlaubnis, das Hospital des Seminars mitzubেনutzen.



Das Donnerbacher Seminar in den Augen der/des ...

... **Grauen Gilde**: "Die Akademie könnte längst Mitglied der Gilde sein, doch wehrt man sich offenbar aus Prinzip gegen einen Beitritt. Es würde der Lehre sicherlich gut tun, so bleibt die Akademie eben ein Kuriosum unserer Profession."

... **örtlichen Elfensippen**: "Wir leben friedlich mit den *telor* zusammen, doch wenn es einmal Streit gibt, so haben die Zauberwirker stets ein offenes Ohr für unsere Anliegen. Ihnen ist es zu verdanken, dass die Gier der Stadtbewohner nicht überhand nimmt."

... **Volkes**: "Wir leben friedlich mit den Elfen zusammen, doch wenn es einmal Streit gibt, so können wir unsere Probleme den Magiern schildern. Ihnen ist es zu verdanken, dass die Elfen die Gesetze und Regeln unserer Gesellschaft respektieren."

Was man am Seminar über ... denkt.

... **Graue Gilde**: "Es besteht kein Grund, an unserem Verhältnis zur Gilde etwas zu ändern. Was fehlt uns denn? Unser Seminar erfüllt seine Aufgabe, die einst bei seiner Stiftung niedergeschrieben worden ist, auch ohne Gildenzugehörigkeit bestens, und wenn diese Entscheidung zur Konsequenz hat, dass andere Institutionen der Heilmagie eine bessere Forschung betreiben können, so muss man entgehenhalten: bei uns kann man Dinge lernen, die es in keiner anderen Akademie gibt."

... **Elfen**: "Die Erforschung der elfischen Zauberei und Lebensart wird nie zu einem Ende kommen – noch Tausende Geheimnisse harren ihrer Entdeckung. Die Sippen gewähren uns aber nur solange Einblick in ihre Welt, wie wir nicht zu gierig werden. Der Forscherdrang muss durch den Respekt vor der elfischen Lebensweise gedämpft werden."

... **Anhänger der Rondra**: "Jedem sein Glaube! Doch sollen sie wissen, dass Donnerbach nicht nur ein Ort des Krieges und Sturms ist, sondern auch des Friedens und des Verständnisses."

Ein Rundgang durch das Seminar

In einem kleinen Wäldchen außerhalb der Stadtmauern Donnerbachs befinden sich die Gebäude des Seminars. Kein Wegweiser, nur ein ausgetretener Pfad führt dorthin. In dieser Abgeschiedenheit und Ruhe können sich die Schüler ganz auf ihre Ausbildung konzentrieren.

Die Gebäude des Seminars sind aus Holz errichtet worden und gruppieren sich auf einer Lichtung. Es gibt keine Außenmauern, die Einbrecher fernhalten oder die Schüler einsperren könnten, das Seminar entzieht sich lediglich durch den Bewuchs des Unterholzes neugieriger Blicke. In der Nähe des Seminars verläuft ein Bach, der in den Neunaugensee mündet.

Diebstahlschutz

Das Seminar besitzt keine augenscheinlichen Sicherungen gegen Einbrecher und Diebe. Es gibt keine Mauer, keine Pforte und keine Gardisten. Wache halten der Hofhund und die Gänse, die Eindringlinge lautstark ankündigen – lediglich die Elfen scheinen das wachsame Vieh überlisten zu können. Es ist eine Mutprobe unter Eleven, sich nächtens zu den Gänsen in den Pferch zu begeben, ohne lautes und die Magister aufweckendes Geschnatter zu provozieren.

Einige Türen des Seminars werden durch Schlösser gesichert. Zu diesen gehören die Außentüren des Seminargebäudes, das Magazin und die Bibliothek, das Labor mitsamt Lager sowie der Lagerraum des Hospitals. Die Schlösser sind nicht von höchster Qualität, den wahren Schutz bieten die CLAUDIBUS-Canti, der auf ihnen liegt. Mittels UNITATIO erzielen die Magister eine vortreffliche Sicherung, die etliche Monate anhält und den Schlüsselmeistern freien Zugang zu diesen Räumen gewährt. Einzig die Spektabilität besitzt Schlüssel zu allen Türen, die anderen Schlüssel befinden sich in den Händen der Fachleiter.

Das Konventshaus (I)

Das einzige Gebäude, das über zwei Stockwerke verfügt, ist das Konventshaus. In ihm befinden sich die Versammlungs- und Verwaltungsräume. Dominiert wird die Architektur vom über beide Stockwerke gehenden **Konventssaal (I.1)**, der mit hölzernen Wänden und einem nicht mehr ganz ebenen Steinfußboden wenig feierlich wirkt. Zu besonderen Anlässen wird der Saal mit Wandvorhängen und Teppichen geschmückt, die die meiste Zeit des Jahres im Kabuff unter der Treppe lagern. Dieses muffige Lager wird von Schülern bisweilen als Versteck benutzt. Im **Sekretariat (I.2)** laufen alle Fäden der Verwaltung zusammen, hier werden Besucher vorstellig und warten im **Empfangssalon (I.3)** auf ein Gespräch. Der Salon ist klein und etwas dunkel, doch die ausgestellten elfischen Kunstwerke – Schnitzereien aus Holz und Mammuton, Webstücke und bestickte Vorhänge – verkürzen die Wartezeit. Auf der gegenüberliegenden Seite des Gebäudes, erreichbar durch einen morgens lichtdurchfluteten Wandelgang, befindet sich das **Collegium (I.5)**, der Konferenzraum der Magister. Findige Schüler verrücken die außerhalb stehende Regentonnen an eins der Fenster, um die Gespräche belauschen zu können. In diesem Trakt hat auch die Spektabilität ihre Räumlichkeiten. In der **Arbeitsstube (I.6)** hängt eine große, prächtig illustrierte astronomische Karte zur Berechnung des Sternenlaufs. Gäste empfängt Virilys Eibon vorzugsweise im behaglichen **Salon (I.7)**, der mit Tierfellen, bequemen Sesseln und kristallinen Trinkpokalen einen Hauch Luxus bietet. Über eine Wendeltreppe kann sich Eibon in sein **Schlafgemach (I.8)** zurückziehen, von dessen Fenster er einen guten Blick über die Waldlichtung hat. Er ist auch die einzige Person, die einen Schlüssel für die **Asservatenkammer (I.9)** besitzt, in der die wertvollsten Besitztümer und gefährlichsten Gegenstände des Seminars lagern. Im Trakt gegenüber befindet sich die **Bibliothek**, deren Hauptraum, der **Foliantenraum (I.13)**, durch eine Trennwand aufgeteilt wird.



SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG ZU DOPPERBACH

DAS AKADEMIEGELÄNDE



LEGENDE AKADEMIEGELÄNDE

- | | |
|------|------------------------|
| I | KONVENTSHAUS |
| II | UNTERKUNFT DER SCHÜLER |
| III | HAUS DER DOZENTEN |
| IV | WIRTSCHAFTSGEBÄUDE |
| V | PFERCH |
| VI | KRÄUTERGARTEN |
| VII | SEMINARGEBÄUDE |
| VIII | LABOR |
| IX | HOSPITAL |
| X | WERKSTATT |
| XI | MEDITATIONSGARTEN |
| XII | LATRINEN |

LEGENDE KONVENTSHAUS

- | | |
|------|--------------------------------|
| I.1 | KONVENTSSALL |
| I.2 | SEKRETARIAT |
| I.3 | EMPFANGSSALON |
| I.4 | SEMINARRAUM |
| I.5 | COLLEGIUM |
| I.6 | ARBEITSSTUBE DER SPEKTABILITÄT |
| I.7 | SALON |
| I.8 | SCHLAFGEMACH DER SPEKTABILITÄT |
| I.9 | ASSERVATENKAMMER |
| I.10 | SCRIPTORIUM |
| I.11 | PERGAMENTENRAUM |
| I.12 | LESESTUBE |
| I.13 | FOLIANTENRAUM |
| I.14 | KAMMER DES BIBLIOTHECARIUS |
| I.15 | BALKON |
| I.16 | WASCHRAUM DER SPEKTABILITÄT |

LEGENDE UNTERKUNFT DER SCHÜLER

- | | |
|---------|-------------------------------|
| II.1 | WOHNUNG DER REGENTA |
| II.2 | WASCHRAUM DER MÄDCHEN |
| II.3 | WASCHRAUM DER JUNGEN |
| II.4 | SCHLAFSAAL DER WEIBL. ELEVEN |
| II.5 | SCHLAFSAAL DER MÄNNL. ELEVEN |
| II.6 | SCHLAFSAAL DER WEIBL. NOVIZEN |
| II.7 | SCHLAFSAAL DER MÄNNL. NOVIZEN |
| II.8-12 | ZIMMER DER STUDIOI |

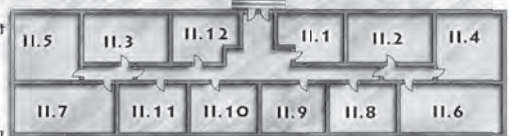
LEGENDE DOZENTENHAUS

- | | |
|----------|--------------------------|
| III.1-6 | EINZELIMMER DER DOZENTEN |
| III.7 | VOLLMONDSTUBE |
| III.8-10 | GÄSTEZIMMER |
| III.11 | MADASALON |
| III.12 | ROHALSSALON |
| III.13 | WASCHRAUM MÄNNER |
| III.14 | WASCHRAUM FRAUEN |

I. DAS KONVENTSHAUS



II. UNTERKUNFT DER SCHÜLER



III. HAUS DER DOZENTEN



In dieser Wand verläuft auch der gemauerte Kamin, der hier zwar keine Feuerstelle hat, aber genügend Wärme abstrahlt, um die Feuchtigkeit zu vertreiben.

DIE UNTERKUNFT DER SCHÜLER (II)

Das Gebäude der Schüler erinnert an eine zweckmäßige Baracke. Die Räume sind eng und karg eingerichtet. Damit die Schüler nachts nicht über die Stränge schlagen, befindet sich die **Wohnung des Regens (II.1)** nahe des Ausgangs. Dieses Amt ist nicht sonderlich beliebt – zur Morgentoilette muss der Regens in das Haus der Dozenten über die Lichtung gehen – weswegen es bevorzugt jüngeren Adepten übergeben wird. Die **Schlafsäle** und **Waschräume** sind nach Geschlechtern getrennt, die Jungen finden auf der Westseite, die Mädchen im Osten Unterkunft.

Sobald die Schüler den Rang des *Studiosus* erreicht haben, dürfen sie in die **Gemeinschaftsräume** ziehen. Diese Räume sind zwar ebenfalls sehr eng, aber hier wohnen und arbeiten nur zwei bis höchstens drei Studiosi zusammen. Diese Gemeinschaft hat schon zu langjähriger Freundschaft aber auch bisweilen zu inniger Feindschaft geführt.

HAUS DER DOZENTEN (III)

Auch das Haus der Dozenten wirkt von außen wie eine einfache Wohnbaracke, doch die innere Einrichtung lässt das Leben hier sehr wohnlich werden. Es gibt insgesamt zehn kleine Wohnungen für die Magister und Adepten des Seminars, von denen bis zu drei zumindest zeitweise leer stehen und Gast-

dozenten und Besuchern Unterkunft bieten. Die Betten sind gemütlich und garantieren eine gute Regeneration. Die Schlafkammer kann mittels Vorhang von der Arbeitsecke abgetrennt werden, die aus einem Schreibtisch am Fenster und einem Bücherregal besteht. So bleibt noch ein kleiner Platz für die Einrichtung nach Wahl des Bewohners. Die **Vollmondstube (III.7)** wird nur im äußersten Notfall vergeben, denn vor einigen Jahren wurde ein Gastdozent des Seminars morgens in dieser Kammer ermordet aufgefunden. Die Tat ist bis heute nicht aufgeklärt, und seit jener Zeit berichten Übernachtungsgäste von Geistererscheinungen in dieser Kammer – zumeist in Vollmondnächten.

Zwei Aufenthaltsräume stehen den Magistern für ihre Mußestunden zur Verfügung. Der **Madasalon (III.11)** ist der Raum der Einkehr. Eine große Harfe steht in der Ecke, die Magister treffen sich hier bisweilen zur Hausmusik oder zum Brettspiel an einem der kunstvoll gearbeiteten Spieltische. Im **Rohalssalon (III.12)** liegt ein Hauch von Pfeifenkraut in der Luft. Er dient der anregenden Konversation und dem Gedankenaustausch. Die gelegentliche Festtagslaune, die durch die Wände dringt, hält die angrenzenden Nachbarn vom Schlaf ab.

WEITERE GEBÄUDE

Ein Duft wohlschmeckenden Essens liegt in der Luft, wenn man sich dem **Wirtschaftsgebäude (IV)** nähert, das die Mensa beherbergt. Im großen Saal sitzen die Schüler an langen Tischen aufgereiht, am Kopfende befindet sich der Tisch der Lehrkräfte und Gäste. Die Küche wird insbesondere in den Sommer- und



Herbstwochen nicht kalt, da man viel Obst und Gemüse für die Verwendung im Winter einlegt, einkocht oder trocknet. Die Vorratskammer, ein dunkler, niedriger Kellerraum, der durch eine Falltür von der Küche aus erreicht werden kann, wird seit einiger Zeit von einer Mäuseplage heimgesucht, der man nicht Herr wird. Das Wirtschaftsgebäude bietet Wohnraum für drei Paare und drei alleinstehende Bedienstete.

Nahe des Küchenausgangs befindet sich der **Pferch (V)** mit einigen Ziegen, Hühnern, Gänsen und Schweinen. Eine Holzlatte mit Isdira-Schrift trägt einen Appell, bitte keine Tiere mitzunehmen oder zu erjagen.

Der **Kräutergarten (VI)** wird nicht nur für den Anbau heilkräftiger Pflanzen verwendet, sondern besteht vor allem aus Gemüsebeeten. Der Anbau von Pflanzen und die Kräuterkunde stehen auf dem Lehrplan, jeder Jahrgang erhält sein eigenes Beet, das von den Schülern gepflegt werden muss.

Das **Seminargebäude (VII)** beherbergt drei Unterrichtsräume, die mit kalligraphischen Arbeiten geschmückt sind. Schüler haben diese Wandbilder gemalt, sie zeigen Sinnsprüche in Isdira oder Kusliker Schrift. Abgesehen von einigen Schülerpulten gibt es keine besondere Ausstattung.

Das benachbarte **Labor (VIII)** ist das einzige Steingebäude des Seminars. Auch wenn hier keine hochgefährliche Alchemie betrieben wird (derartige Laborausstattung befindet sich im Anconiten-Kloster), sondern nur Grundlagenvermittlung im Rahmen der Ausbildung, wäre ein brandanfälliges Holzgebäude zu gefährlich. Auf der Rückseite des kleinen Hauses liegen die Eingänge zu den zwei etwas feuchten und muffigen Zauberkammern des Seminars.

Etwas abseits liegt das **Hospital (IX)**, dessen Krankensaal insgesamt bis zu zehn Patienten aufnehmen kann. Neben einem Behandlungsraum mit Untersuchungstisch und einem magisch verschlossenen Lagerraum gibt es zwei Zellen für ernsthaft Erkrankte.

Donnerbacher Heilmethoden

- ☞ Patienten von Atemwegserkrankungen lernen auf Elfenflöten zu spielen, die angeblich aus dem Holz magischer Bäume geschnitzt worden sein sollen. Nach einer Woche klingen die Symptome spürbar ab, auch chronische Erkrankungen können gelindert werden.
- ☞ Bei Hauterkrankungen verordnen die Heiler regelmäßige Naturbäder mit Mindergeistern des Wassers, die die faulen Hautstücke 'abknabbern' sollen.
- ☞ Erkrankungen der Knochen und Gelenke werden mit Hilfe von Waldmoosen geheilt – die Kranken legen sich in ein Bett aus Soden der Moose, die mit einer Kräuternessenz getränkt wurden.

In der **Werkstatt (X)**, die als Scheune erbaut wurde, werden allfällige handwerkliche Arbeiten erledigt. besonders beliebt bei den Schülern ist das im hinteren Teil und auf dem gesamten Dachboden gelegene unübersichtliche Lager. Hier treffen sich kindliche Geheimbünde und verliebte Pärchen.

Ein wenig abseits der Gebäude liegt der **Meditationsgarten (XI)**, ein schattiger von einer Pergola überdachter Platz mit sorgsam bepflanzten Beeten. Im Lauf des Jahres blühen die verschiedenen Blumen in verschlungenen Arrangements auf

und demonstrieren die ewige Veränderlichkeit der Natur. Ein kleiner Fischteich, schilfbestanden und mit einigen Seerosen bewachsen, bildet das geometrische Zentrum der Anlage, die durch ein paar Hecken begrenzt wird, um nach außen einen abgeschlossenen Eindruck zu machen. Es ist Stille geboten, denn hier im Garten meditieren die Magister und Schüler, auch bei schlechtem Wetter.

Der Garten liegt nicht nur zufällig an dieser Stelle, er befindet sich geradewegs auf einem Nodix zweier Kraftlinien. Der kontinentale *Elfenfaden* (auch *Basilus-Linie* genannt), der unter anderem durch den Vulkan im Neunaugensee und die Elfenwiege Sala Mandra verläuft, trifft hier auf die regionale *Arteria Magica*, die unter anderem Ritualhöhlen von Orks und Goblins in Roter Sichel und Blutzinnen verbindet. Die Anlage des Gartens dient dabei seit alters her ohne Wissen der heutigen Magister zur Bändigung des Nodix (siehe Seite 16). Durch die Natur der sich hier kreuzenden Linien sind außerdem Proben zur *Astral Meditation (WdZ 9)* und auch bei Ablegen der *Großen Meditation* um 2 Punkte erleichtert.

PERSONEN DES SEMINARS

VIRILYS EIBON, MAGISTER MAGNUS CURATIVUS, SPEKTABILITÄT

Es überrascht, eine so schillernde Persönlichkeit wie Virily Eibon (*931 BF) im beschaulichen Donnerbach anzutreffen. Der attraktive Halbelf diente Kaiserin Cella als Hofmagier und Gespieler, wurde für einige Jahre in die Verbannung geschickt, kehrte als Assistent Galottas an den Hof zurück, um nach dessen Fall erneut die Stelle des Ersten Hofmagiers einzunehmen. So



diente er Kaiser Hal, Brin und Emer, bis er 1025 BF Gareth den Rücken kehrte und den Posten der Spektabilität in Donnerbach, seiner alten 'Alma Mater', übernahm. Er sah sich am Hof insbesondere den Nachstellungen Alara Paligans ausgesetzt, die von ihm ein Verjüngungselixier verlangte.

Eibons jugendliche Erscheinung, die er trotz seiner über 100 Jahre Lebensalter bewahrt hat, zeugt von seinem elfischen Erbe. Das schmale Gesicht mit dem tiefen Blick aus grauen Augen wird von langen weißen Haaren eingerahmt, seine Bewegungen sind fließend und wohl gesetzt. Mit wenigen Worten vermag er Gesprächspartner für sich einzunehmen. Die Maske



der freundlichen Arroganz verunsichert die Schüler und selbst junge Adepten – und seine Spektabilität genießt es, nicht oft mit Anliegen belästigt zu werden.

Auch wenn seine Karriere – insbesondere die Aufnahme in die Weiße Gilde, die Ernennung zum Gildenrat und die Rückkehr an den Kaiserhof – geprägt ist von raffiniertem Taktieren und Intrigenspiel, gilt Virily's Eibon als Meister seines Fachs, der Heilmagie. Er hält Seminare im RUHE KÖRPER und veranstaltet Meisterkurse für die besten Studiosi. Für die Verwaltung des Seminars leistet er weit mehr Arbeit als die meisten anderen Spektabilitäten – Organisationskunst und Überzeugungskraft sind seine wahren Fachgebiete. Die Führung des Seminars ist ihm ein willkommener Altersruhesitz, mit dem er sich aus dem hektischen Leben in Gareth zurückziehen konnte.

MAJARNA VIRAH AUS DEN SALAMANDERSTEINEN, MAGISTRA MAGNA COMMUNICATIA, REGENTA

Der Leiterin des Verständigung-Zweiges des Seminars (*994 BF, athletisch, schulterlange blonde Ringellocken) obliegt die Vertretung der Spektabilität und die Leitung der alljährlichen Exkursion. Für diese Aufgabe ist die lebhaft Absolventin des *Kreises der Einfühlung* (Zweitstudium in Thorwal) bestens geeignet, mit ihrem Marschtempo hält kaum jemand Schritt. Die Euphorie Majarnas wirkt ansteckend – am Ende der Exkursion sind die Eleven erschöpft, aber zumeist begeistert.

Majarna besitzt ausgezeichnete Kenntnisse der Schrift, Kultur und Zauberei der *fey*, obgleich kein Tropfen elfischen Blutes in ihren Adern fließt – und ausgerechnet dieser Umstand verhindert, dass sie in die tieferen Geheimnisse um das *salasandra* eingeweiht wird. Trotz dieses Rückschlages treibt sie ihr ambitioniertes Projekt voran, ein neues Standardwerk zur Elfenmagie, mit dem sie sich einen Namen in der Gildewelt machen will.

WEITERE GELEHRTE

☛ **Emmerich von Falkenstein, FCA, Magister ordinarius clarioobservantius, Scriptorius** (*962 BF, weißer Rauschbart, unruhiger Blick, schreckhaft), ist eine bemitleidenswerte Gestalt. Seit er vor über 15 Jahren Opfer des Druiden Archon Megalon wurde, bestimmt die Angst sein Leben, weswegen er am Seminar nur die ruhigeren Tätigkeiten durchführt. Da er nicht dauerhaft seine Ängste mittels Zauberei unterdrücken kann, setzt er auf ausgiebige Meditation und den Genuss beruhigender Kräuter, die er heimlich von seinen Ordensbrüdern der Anconiten erwirbt. Bei größerer Aufregung schwinden ihm die Sinne, was ihn bisweilen dem Spott der Schüler aussetzt. Seine Beobachtungsgabe ist jedoch immer noch von großem Wert.

Auf seine Arbeit geht die erweiterte Donnerbacher Ausgabe des völkerkundlichen Werkes *Menschen und Nichtmenschen* (WdZ 95) zurück.

☛ **Rondraja Ma'nandrah, Edle vom Rathil, FCA, Magistra extraordinaria i.s.m.** (*982 BF, graue Locken, neugierig) leitet einen gesonderten Forschungsbereich mit dem Schwerpunkt Feenmagie. Sie ist die Hälfte des Jahres nicht anwesend, sondern studiert Leben und Magie der *Si'ianna*, einem Volk Blütenfeen, das von der Magistra 'das Kleine Volk der Elfen' genannt wird. Der lange Aufenthalt in der Globule, in der die Si'ianna leben hat sie etwas wunderbarlich werden lassen – sie ist ein wenig albern und verspielt, aber in ihrer Herzlichkeit durchaus beliebt. Sie besitzt zudem grundlegende Kenntnisse der druidischen Repräsentation.

☛ **Ilana Taisediron, Adepta maior, Magistra minor, Matrona** (*1006 BF, brauner Zopf, zierlich) unterrichtet in erster Linie nichtmagische Fächer, mit einer besonderen Vorliebe für die Astrologie. Sie erstellt selbst Horoskope für alle Lebenslagen und bietet diesen Dienst privat auch interessierten Besuchern an. Ihr magischer Schwerpunkt liegt in der Antimagie, weswegen sie vereinzelt fachliche Seminare und Vorträge hält. Die ledige Adepta schäkert gerne mit Männern, um sie geschickt zu beeinflussen. Gerüchten zufolge pflegt sie Affären mit der Spektabilität, dem Hausmeister Jondarn oder einzelnen Studiosi – so hört man zumindest von enttäuschten Verehrern.

WEITERE PERSONEN IM UMFELD DES SEMINARS

☛ **Ilgard Hohenwald** (*1000 BF, geflochtener Zopf mit bunten Bändern, Lachgrübchen) und ihr Mann **Jondarn** (*979 BF, Halbglatze, kräftige Hände, gutmütig) sind das Haushälterpaar des Seminars. Sie kümmern sich – unterstützt von Jondards Tochter aus erster Ehe **Mairi** (*1009 BF, blass, schüchtern) – um die Küche, die Wäsche, das Vieh und die Werkstatt. Ilgard war einst selbst Novizin, aber musste das Seminar nach dem frühen Tod ihrer Mutter wieder verlassen. Sie besitzt nach wie vor eine latente magische Begabung und einen ausgeprägten Wissensdurst, den sie in ihrer seltenen Freizeit heimlich stillt.

☛ **Alwadirion Morgentauglanz** (*unbekannt, klein gewachsen, freundlich und aufgeschlossen), meisterlicher elfischer Zauberweber aus Donnerbach, besucht häufig das Seminar, um mit den Magistern, aber auch mit Gästen und Schülern zu diskutieren. Die nachdenklichen Gespräche mit Alwadirion entpuppen sich im Nachhinein oft als sehr lehrreich. Alwadirion nimmt einige besonders vielversprechende Schüler unter seine Fittiche und begleitet sie als Ratgeber durch die Ausbildung.

DIE HELDEN AM SEMINAR ZU DONNERBACH

Das Seminar steht prinzipiell allen Besuchern und Hilfesuchenden offen. Man empfängt Reisende mit Freundlichkeit und Entgegenkommen und kümmert sich um ihre Anliegen. Selbst diejenigen Fremden, die von den Bürgern Donnerbachs aufgrund ihres Äußeren gemieden werden, werden empfangen. Naiv sind die Magister des Seminars dennoch nicht. Halsabschneider und Banditen, von denen es im Donnerbacher Umland einige gibt, hält man sich mit elfischen Methoden vom Leib. Man bezaubert

sie und versteckt sich, um die Gardisten alarmieren zu können. Bisweilen sucht das Seminar wackere Abenteurer, die eine Exkursion oder wissenschaftliche Forschungsreise eines Magisters begleiten und bewachen sollen. Vertrauenswürdige Reisende werden auch gerne angesprochen, alchemistische Elixiere, die in Donnerbach hergestellt wurden, sicher ins Mittelreich, nach Thorwal, Riva oder Festum zu bringen – in allen Himmelsrichtungen birgt die Wildnis ihre Gefahren.



Durchschnittliche Preise für Dienstleistungen	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	5	16
Herstellung von Alchimika	4	4	7
Magische Heilung (Verletzungen)	9	5	15
Magische Heilung (Gift)	9	6	14
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	3	5	8
Magische Hellsicht (weitere Zauber)	6	6	8
Prüfung des magischen Potentials	3	1	10
Sterndeutung und Horoskopstellung	3	6	6
Verzauberung (weitere Heilzauber)	9	7	10
Verzauberung (Verständigung)	9	7	10
Verzauberung (andere gelehrte Formeln)	5	6	8

Dienstleistungen

Die wichtigste Dienstleistung, die das Seminar anbieten kann, ist die magische und profane Heilung. Insbesondere das Verarzten von Knochenbrüchen und die Kräfigung von stark geschwächten Patienten werden von den Magiern bereitwillig durchgeführt. In Ermangelung eines Siechenhauses in Donnerbach nimmt das Seminar auch Erkrankte auf, um sie gesund zu pflegen. Von der Stadt wird die Bereitschaft zur Krankenpflege großzügig honoriert, da das Seminar auf diese Weise Krankheiten und Seuchen von den Mauern der Stadt fernhält.

Den Verkauf hochwertiger alchemistischer Substanzen organisiert in erster Linie das Ordenshaus der Anconiten, da die Laborausstattung dort besser ist. Man arbeitet jedoch bei der Sammlung der Zutaten und Herstellung der Elixiere zusammen und teilt daher auch den Erlös. Bekannt ist das alchemistische Labor für *Nothilf*-Elixiere (ZBA 256) und *Zaubertränke* (SRD 101).

Als 'Reiseführer' für einen Besuch bei einer Elfensippe stehen die Magister nicht zur Verfügung, sie erklären sich aber gerne bereit, ein entsprechendes Gesuch an eine der Sippen weiterzuleiten, sofern sie von der Aufrichtigkeit des Besuchers überzeugt sind (ein BLICK IN DIE GEDANKEN oder SENSIBAR beseitigt etwaige Zweifel). Bei Adepta Ilana erhält man sternkundliche Horoskope.

Die Bibliothek

Für Magier, die aus Kuslik, Festum oder Punin stammen, ist das Betreten der Seminarbibliothek ein regelrechter Schock. Der Donnerbacher Bestand findet tatsächlich in einem einzigen Raum Platz, auch wenn der bescheidene Eindruck unter anderem dadurch entsteht, dass ein Teil der Bücher zur permanenten Ausleihe in den Studierstuben der Magister zu finden ist.

In Donnerbach kennt man nicht den Luxus, mehrere Ausgaben des gleichen Werkes zum komparativen Studium zu besitzen – aus wirtschaftlichen Gründen wurden die meisten Duplikate längst verkauft. Auch der Bestand an allgemeiner wissenschaftlicher Literatur ist gering, man verfügt nur über Standardwerke wie *Die Magie des Stabes* oder eine angestaubte, längst veraltete Ausgabe der *Encyclopaedia Magica*, sowie Werke, die günstig auf Reisen in Antiquariaten und Krämerläden erworben werden konnten. Die Donnerbacher Magier nutzen die ihnen zur Verfügung stehenden Bibliotheken des Anconiten-Ordens sowie des Hesinde- und Rondra-Tempels, wenngleich nur den Magistern sowie den Studiosi mit schriftlicher Genehmigung erlaubt ist, Bücher auszuleihen.

Ein besonderes Werk ist die 'Erweiterte Donnerbacher Ausgabe' des Buches *Menschen und Nichtmenschen*, in die die Beobachtungen zur Lebensweise der Elfen, aber auch der Orks und Goblins, von denen es im Umland einige gibt, eingeflossen sind. Auch der *Foliant der Kreuterkunde* wird regelmäßig um neue Rezepte erweitert, neben der eigentlichen Schrift existieren bereits drei Octavos mit Fortführungen.

In mehreren Mappen werden unordentliche Stapel einzelner Pergamentblätter aufbewahrt. Sie bilden zusammen eine Sammlung von Mitschriften der Vorlesungen des Erzmagiers Asteratus Deliberas, die er gegen 600 BF am Seminar gehalten hatte. Aus diesen Vorlesungen und mutmaßlich aus diesen von mehreren Schreibern zusammengetragenen Mitschriften entwickelte einer der Schüler das Buch *Schlüssel zur magischen Verständigung*. Leider sind die Mitschriften nicht vollständig, was eine geordnete und editierte Neuauflage des Werkes derzeit verhindert.

Immens: –

Sehr groß: –

Groß: Heilkunde, Magica communicatia, Pflanzenkunde

Ansehnlich: Elfenmagie, Magica curativa, Tierkunde

Hinlänglich: Götter/Kulte*, Magica clarobservantia, Magica contraria, Magiekunde*, Philosophie, Sagen/Legenden, Völkerkunde*

Gering: Alchimie*, Geographie, Geschichtswissen*, Rechtskunde, Sternkunde

Minimal: diverse, darunter Magica combattiva, Magica invocatio

*) unter Einbeziehung der Bibliotheken der Anconiten, des Hesinde- und Rondratempels eine Stufe höher

Zweitstudium

Wer für ein Zweitstudium nach Donnerbach geht, möchte wahrscheinlich in erster Linie seine Kenntnisse in der elfischen Repräsentation und seiner Zauberei vertiefen oder ist ein Mitglied des Anconiten-Ordens und plant, im Rahmen der Ordensstätigkeit für ein Jahr am Seminar zu hospitieren.

Das Seminar bietet Gaststudenten zwei mögliche Vertiefungsrichtungen an, analog zu den möglichen Ausbildungen der Studiosi. Die Gaststudenten besuchen die Meisterkurse und erhalten Einsicht in die Seminarbibliothek zum eigenständigen Studium. Weiterhin wird von ihnen erwartet, sich an den



Aktivitäten des Seminars zu beteiligen, am Fest der eingebrachten Früchte ebenso wie an der Großen Exkursion.

Um als Gaststudent aufgenommen zu werden, muss man dem Seminar ein Schulgeld von mindestens 200 Dukaten zukommen lassen – auch Bücherspenden werden akzeptiert. Sollte ein Bewerber die Kenntnis eines seltenen Zauberspruches besitzen und sich bereit erklären, diesen für das Jahr seines Studiums dem Seminar zur Verfügung zu stellen, wird ihm dies auf das Schulgeld angerechnet. Auf diese Weise erhalten die Studiosi von Zeit zu Zeit zusätzliche Studienangebote.

Da das Seminar keiner Gilde angehört, steht es prinzipiell Bewerbern aller Richtungen offen. Über die Lauterkeit eines Bewerbers – und damit auch über seine Aufnahme als Gaststudent – entscheidet das Collegium nach einer Anhörung, bei der auch Hellsichtmagie genutzt wird. Damit wollen die Magister das hier erhältliche Wissen um die elfische Zauberei vor denen schützen, die es missbrauchen wollen – denn nur unter gewissen Bedingungen sind die ortsansässigen Elfen bereit, ihr Wissen mit den menschlichen Magiern zu teilen.

Forschungsschwerpunkte

Neben der Lehre forschen die Magister des Seminar an verschiedenen kleineren Projekten. Der Durchbruch in diesen Gebieten ist vor allem aufgrund der mangelnden Zeit und Ressourcen derzeit nicht abzusehen, diese Angaben dienen vornehmlich der Illustration der Forschungstätigkeit und bietet Möglichkeiten, Helden nach der Generierung oder dem Zweitstudium mit wissenschaftlicher Motivation auszustatten.

☞ **Recuration:** Noch ist es niemandem gelungen, einen Zauber zur Heilung von Krankheiten zu entwickeln. Der gelegentliche Dialog mit aufgeschlossenen Hexen (HEXENSPEICHEL) und Druiden (FLUCH DER PESTILENZ) verspricht tiefere Einblicke und vielleicht eine Entschlüsselung des maßgeblichen Thesiskerns zur Entwicklung eines Curativzaubers.

☞ **Sikaryan:** Seit der Entstehung der Weidener Wüstenei und der Vampirplage vor einigen Jahren steht die Erforschung des Themenkomplexes Sikaryan auf der Agenda, insbesondere die Entwicklung probater Mittel zur Regeneration dieser 'Essenz'. Es existieren einige Bezugspunkte zur Erforschung der Si'anna-Kultur durch Magistra Rondraja.

☞ **Gedankenkonferenz:** Ein ambitioniertes Forschungsprojekt ist die Erweiterung des Zaubers GEDANKEN-BILDER, um diesen in zwei Richtungen nutzbar zu machen und einen beiderseitigen Gedankenaustausch zu ermöglichen. Die Verschmelzung von Hellsicht- und Verständigungsmagie wird von den zuständigen Magistern selbst als Jahrtausendvorhaben bezeichnet – man vermutet hilfreiche Hinweise durch die Analyse der hexischen Verständigungsmagie.

☞ **Heilkräuter-Kultivierung:** Manche potenten Kräuter sind an bestimmte Orte gebunden, beispielsweise das Kairan des Neunaugensees. Trotz langer Anstrengungen ist es bisher nicht gelungen, Kairan auch an anderen Seen oder gar künstlichen Zuchtteichen anzubauen.

ABENTEUER AM SEMINAR

Als Magierschule, die sich der Heilung verschrieben hat, kämpft das Seminar unermüdlich gegen Krankheiten und Seuchen. Es herrscht ein stetiger Bedarf an heilkräftigen Kräutern, die mitunter sehr versteckt oder an gefährlichen Orten wie den Salamandersteinen oder dem Nebelmoor wachsen. Auch bei Einfällen orkischer oder goblinischer Plünderer stellt sich das Seminar in den Dienst der Gemeinschaft und muss bisweilen Heiler unter tatkräftiger Bedeckung an entlegene Orte entsenden, um dort zu helfen.

Das friedliche Zusammenleben zwischen Elfen und Menschen zu fördern, hat sich das Seminar zum Ziel gesetzt. Anlässe, die diesen Frieden stören, gibt es zahlreiche, und daher auch viele Anlässe, die streitenden Parteien wieder zu versöhnen. Am Seminar erhalten auch reisende Heldengruppen Hilfe oder zumindest Rat, wenn sie mit den Elfensippen der Region im Streit liegen.



DER GIFTSCHRANK

☞ Die Sternenkarte in der Arbeitsstube (I.6) der Spektabilität ist eine gefährliche Fälschung. Sie ist weitestgehend korrekt, doch hat der Hersteller dieses großen Kartenwerks mit Präzision verschiedene Konjunkturen und Aszendenzen derart manipuliert, dass sie chaotische Effekte begünstigen. Immer wenn mit Hilfe dieser Karte günstige astrologische Konjunktionen zur Unterstützung magischer Rituale ermittelt werden, besteht die Gefahr des Auftretens eines Sphärenlochs (konkret: bei einem Zauberputzer), durch das Entitäten jenseitiger Sphären schlüpfen können.

☞ *Die Freunde*, ein Gemälde des bekannten elfischen Künstlers Golodion Seemond (für weitere Informationen siehe **Licht und Traum** 108, 117), das einen Wanderer auf einer Lichtung zeigt. Das Gemälde gehört zu einer Serie magischer Bilder, mit deren Hilfe die Betrachter miteinander über weite Distanzen kommunizieren können. Die abgebildeten Personen wenden den Blick dem Betrachter zu, aus ihrem Mund kommen die Stimmen der Gesprächspartner.

☞ Vor hundert Jahren war ein Magier des Seminars eher der schwarzmagischen Forschungsrichtung zugeneigt: Er entwickelte ein Gift, das nur bei Elfen wirkt und erpresste einige Angehörige des Waldvolks damit. Seine Aufzeichnungen liegen unerkannt in der Bibliothek. In ihnen beschreibt er die Zusammensetzung des Gifts und außerdem das Schatzversteck eines geraubten *Elfenfüllhorns*, mit dem man den Zugewinn permanenter Astralpunkte verbessern kann.



Die Stiftungsurkunde aus der Asservatenkammer (I.9) und der zugehörige Siegelstock gelten als bedeutende Zeugnisse der Rohalszeit. Ein Verlust insbesondere des Letzteren wäre eine Katastrophe für die Akademie, da sie keine andere Möglichkeit besitzt, Akademiesiegel prägen zu können. Schon mehr als einmal hat man besuchende Gildenmagier für Spione gehalten, die durch den Diebstahl oder die Zerstörung des Siegelstocks die Donnerbacher zum Beitritt zu einer der Gilden zwingen möchten.

In der Asservatenkammer (I.9) lagern mehrere Artefakte: Zwei Sätze *Adlergewänder*, eine *Feder Tenobaals*, die der Elf persönlich dem Seminar vermachte, eine von einem Geist besessene *Magische Feder*, die offenbar aus den Hinterlassenschaften der früheren schwarzmagischen Akademie stammt – all diese Artefakte werden in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. Weiterhin lagert hier ein *Feenkompass* – eine Schnecke mitsamt Haus, die in die Richtung des nächstgelegenen Feentores kriecht.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Die *Mäuseplage* geht auf die Anwesenheit des Tierkönigs der Waldmäuse, *Zim*, zurück. Jener wurde durch zunehmenden Haus- und Siedlungsbau im Dominium Donnerbach aus seinem Refugium vertrieben und siedelte sich mit seinem Hofstaat in den Gebäuden des Seminars an. Die Mäuse können in jeden Raum des Seminars gelangen, unter anderem auch in die Asservatenkammer und die Bibliothek. Da sich *Zim* nicht erneut vertreiben lassen will, vergilt er jedes Aufstellen einer Mausefalle mit einer Attacke gegen die Schätze der Akademie.

Es ist eine kuriose Konstellation, dass eine gildenlose Magierschule von einem renommierten Weißmagier geführt wird. Von Virilys Eibon erhoffte sich der Gildenrat einen Beitritt des Seminars zum Bund des Weißen Pentagramms, doch Eibon verweigert sich diesen Erwartungen. Vielmehr nutzte er den Rücktritt seines Vorgängers als Gelegenheit, sich aus dem Umfeld des kaiserlichen Hofes zurückzuziehen und sich neuen Dingen zuwidmen. Sein geheim gehaltenes Ziel ist die Suche nach dem in der früheren schwarzen Akademie verschütteten Schwarzen Auge, er unternimmt eigene Forschungen und beauftragt mutige Abenteurer.

Grundlage der Zusammenarbeit der Elfensippen mit dem Seminar ist nicht bloß ein Verdikt Rohals des Weisen. Die Stiftungsurkunde trägt die Unterschrift des legendären Waldschrats *Ruugum*, der zum Paten dieser Beziehung ernannt wurde und am Seminar als '*Geist des Waldes*' bezeichnet wird. Jede neue Spektabilität muss Ruugum in den Wäldern aufsuchen, um von ihm die Erlaubnis zum Führen des Seminars zu erhalten. Dort flechten die Spektabilität und die Sprecher der Elfensippen das 'Band der Freundschaft', einen Ring aus verschiedenen Tüchen, den Ruugum bewacht. Solange dieses Band existiert, herrscht Eintracht und Friede zwischen den Sippen und dem Seminar.

SZENARIÖIDEEN

Vom Erdboden verschluckt

Am Seminar erwartet die Haushälterfamilie die Ankunft der Magier von der alljährlichen Großen Exkursion. Nachdem seit einiger Zeit immer noch kein Lebenszeichen von der Exkursionsgruppe das Seminar erreichte, bittet Ilgard Hohenwald die Helden herauszufinden, wo die Magier und Schüler bleiben. Sie kann berichten, dass sich Magistra Virah dieses Jahr etwas Besonderes habe einfallen lassen.

Die Helden müssen in die verlassenen Räume der Akademie eindringen – diese finden sie gut verschlossen vor, da auch die Haushälter keinen Schlüssel für die Räumlichkeiten besitzen. Hier können sie Hinweise über das Vorhaben der Magistra erhalten und sich auf die Suche nach der Exkursionsgruppe in die Salamandersteine begeben.

Es gibt mehrere mögliche Gründe für das Verschwinden der gesamten Exkursionsgruppe:

Magistra Virah wollte eine Feenglobule erkunden und kartographieren lassen. Leider ist das Feentor nur in eine Richtung zu benutzen. Die Helden müssen das gesuchte Feentor auffinden und der Gruppe einen Rückweg weisen.

Beim Sammeln seltener Kräuter in den Salamandersteinen ist die Gruppe auf ein seltsames Versteck magischer Artefakte aus den Magierkriegen gestoßen. Bei der Analyse der Gegenstände wurde das *Basiliskenaug* aktiviert und hat alle Anwesenden temporär versteinert.

Ein finsterner Druidenzirkel hat seine Zuflucht in dem Hain errichtet, in dem die Seminarangehörigen üblicherweise bei der Exkursion campieren. Magier und Schüler wurden gefangen genommen und werden von den Druiden per MAGISCHER RAUB als Astralquellen für die Vollendung eines großen Rituals verwendet.

Die Exkursionsteilnehmer haben vor einem Trupp orkischer Soldaten in einem Bergtal Zuflucht gesucht. Die Schwarzpelze betreiben eine Mine, in der sie Sklaven (etwa Affenmenschen oder Goblins) nach Edelsteinen oder verschütteten magischen Relikten graben lassen.

Unabsichtlich hat eine Gruppe Schüler die unverletzliche Grenze zum Gebiet einer Waldelfensippe überschritten. Zur Strafe haben die Elfen alle Exkursionsteilnehmer mit einem Vergesslichkeitszauber belegt und tief in den Wäldern ihrem Schicksal überlassen.

Dunkle Hinterlassenschaften

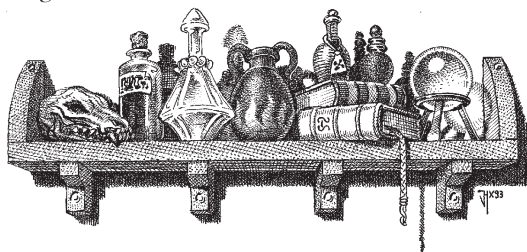
Die verlassene schwarzmagische Akademie birgt einige Geheimnisse und Gefahren.

Der Geist eines verstorbenen Magiers/Opfers schwarzmagischer Experimente erhebt sich aus den Fluten des Neunaugensees und sucht am Seminar ein magiebegabtes Opfer für seine Heimsuchungen.

In der Bibliothek des Seminars finden sich Schriften aus längst vergessenen Zeiten wieder, deren Lektüre ein magisches Unglück auslöst.

Zwielichtige Abenteurer erkunden die Ruinen der Akademie und entfesseln eine dort gebundene Macht oder eine schreckliche Wächterchimäre, die Seminar und Stadt Donnerbach bedroht.

Beim Kräutersammeln am Seeufer fand man eine neuartige (und perversierte) Pflanze, deren Wirkung man am Seminar ergründen will. Die alchemistische Analyse setzt üble magische Substanzen frei, die Besitz vom Verstand der Laboranten ergreifen.





DIE AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR

Vollständiger Name: Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar

Standort: Fasar, Tulamidenlande

Gildenzugehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden

Spezialgebiet: Beherrschungsmagie in der Tradition alt-tulamischer Zauberkunst (Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft*)

Größe: sehr groß

Spektabilität: Thomeg Atherion

Personen der Historie: Al'Achami, Akademiegründer (um 1000 v.BF); Rashman Ali, Spektabilität, Groß-Kophta und Philosoph (um 300 v.BF); Tharsonius von Bethana, Spektabilität, Erzmagier (510–590 BF); Tayameth, Spektabilität, Erzmagierin, Convocata Prima (570–633); Liscom von Fasar, Borbaradianer (968–1009); Corollku, Gründer der Akademie zu Neersand (960–1030)

Bedeutende Abgänge: Niam von Bosparan, Verbrecherkönigin Vinsalts (*977 BF); Nazmeya saba Sherizeth, frühe-

re Magisterin, nun unabhängige Lehrmeisterin (*976 BF)

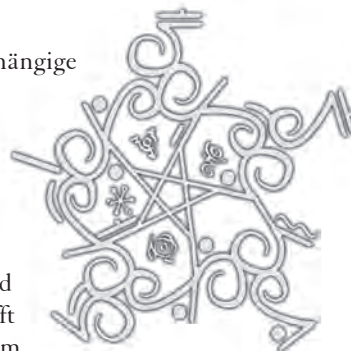
Fachliche Reputation:

traditionsbewusste, altehrwürdige Schwarzmagierschule, die gleichermaßen berühmt und berüchtigt ist, was Lehr- und Forschungsmethoden betrifft

Einfluss: groß (vor allem Fasar, Schwarze Gilde und Tulamidenlande, ansonsten gering) **Finanzkraft:** sehr groß (ein Vermögen, das sich über zwei Jahrtausende angehäuft hat; die Akademie besitzt zahlreiche Güter in und um Fasar)

Ausstattung: immens

Bibliotheksbestand: sehr groß



»Dies ist die ewige Chronik des glorreichen Diamantenen Sultans, Brahashabel zu Ehren, AbMahmouds Willen vollstreckend, Heshinja gütig stimmend (...) Dies sind die Zeichen des Assaf Bel-Yogoths, und dies waren die Worte des Mustafa: Seit jeher liegt ein Sternenschleier Mathans über dem Hause Al-Achamis. Seine Kraft durchdringt die Gemäuer und gebietet den Kophtanim. Und so nehmt euch in Acht, denn ihre Zauberkunst bricht jeden Geist und kein Amulett schützt euch vor ihren Ritualen (...)

—Eintrag aus dem Buch Mustafa der Diamantenen Chronik, 304 v.BF, verschollen

Die über 2.000 Jahre alte Fasarer Beherrschungsakademie gilt als eines der Zentren der aventurischen Schwarzmagie und gehört zu den ältesten Magierakademien Aventuriens. Das Akademiegebäude selbst, so heißt es, wurde binnen sieben Tagen und Nächten von Dschinnen und Dämonen errichtet – und wer in den Genuss kommt, den monströsen, mit unzähligen Türmchen und Erkern verzierten Basaltbau am Nordwestrand der Stadt zu besichtigen, wird dies leicht glauben. Im Inneren gibt es angeblich mehr geheime als offen zugängliche Korridore und Kammern, und viele Bereiche sind nur mächtige Illusionen.





Die Absolventen dieser Schule lernen früh, dass sie sich vor niemandem außer den Göttern und ihrem Meister beugen müssen. Auch die Tatsache, dass hier nahezu alle Bereiche der Magie gelehrt werden, führt dazu, dass die Schüler mit vielen Sparten der Zauberei vertraut sind, aber auch viele der ruchlosesten Schwarzmagier Abgänger der Al'Achami sind.

Es gelten keinerlei Restriktionen, was Forschung und Lehre angeht, und um den Ruf, den ebendies in Magierkreisen mit sich bringt, schert man sich im Bewusstsein, zur Elite zu gehören, nicht sonderlich. Dennoch oder gerade daher verwehren selbst manche graue Akademien Abgängern aus Fasar den Zutritt zu ihren Örtlichkeiten.

Wer in Fasar an der Spitze steht, darf keine Skrupel haben, denn nur wer herausragende Forschungsergebnisse in allen Bereichen der Magie oder in einem Bereich ein neues Ritual oder eine neue Formel erfolgreich vorweisen kann, darf die amtierende Spektabilität zu einem magischen Duell herausfordern um sie abzulösen.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT

Bereits zur Zeit der *Magiermogule vom Gadang* (1609–1326 v.BF) war Fasar ein wichtiges Zentrum der Magie, in dem die Zauberkünste der *Kophtanim* gepflegt und weitergegeben wurden. Bosparanische Dokumente aus der Frühzeit des Diamantenen Sultanats sprechen von „*eyner Schul in der Statt Jal-Fassar am Rueckgrath der Welt, wo man aussbildet die Magier, Macht zu haben ueber Mensch, Thier und Pflannz, also auch über Daimonen und Manifestationen*“.

DAS ERBE DER KOPHTANIM

Bereits zu Zeiten von *Raschtul ab-Sheik* und seinem Sohn *Bastrabun* bildete sich die Magietradition der *Kophtanim* heraus, zaubermächtige Magierpriester, die das tulamidische Volk bei seinem Kampf gegen die Echsen unterstützten. Aus den zu Anfang noch stark ritualisierten Zauberhandlungen, die schamanistischem Wirken ähnelten, entwickelten sich nach und nach rezitative Gesänge (tul.: *Mantranim*) und somit frühe Ursprünge der heutigen Spruchmagie. Im Mittelpunkt ihrer Magie stand neben den *Mantranim* die starke Persönlichkeit des Zaubers, der mittels seiner magischen Kraft Mensch und Tier, aber auch Dämonen, Geister und Elementare seinem Willen unterwarf.

Die *Kophtanim* stiegen dabei häufig zu lokalen Machthabern auf und pflegten einen Lebensstil als magische Potentaten. Die deutlichste Ausprägung fand dies in Gestalt der *Magiermogule vom Gadang*, die in der Tradition der *Kophtanim* weite Teile der Tulamidenlande unterwarfen und erst nach langen Kämpfen voller magischer Großtaten auf beiden Seiten vom ersten Diamantenen Sultan *Sulman ab-Nassori* besiegt werden konnten.

Die Al'Achami sieht sich noch heute als geistige Erbin der *Kophtanim* und knüpft in vielen Aspekten an diese alte Tradition an, sei es als Bewahrerin alten Geheimwissens oder in der grundlegenden magischen Philosophie.

In ihrer heutigen Form wurde die Akademie vom sagenhaften Magier und Alchimisten *Al'Achami* um 1010 v.BF gegründet. In den folgenden Jahrhunderten gehörte die Akademie stets zu den herausragendsten Stätten tulamidischen Magiewirkens, an der Koryphäen wie der einflussreiche Philosoph *Rashman Ali* (um 300 v.BF) lehrten. Auch im politischen Machtgefüge der Region war die Al'Achami ein wichtiger Akteur, was erst mit der Unterdrückung der Tulamiden unter *Hela-Horas* (17 v.BF bis *Bosparans Fall*) ein Ende fand.

Im Jahre 544 BF kam mit *Tharsonius von Bethana* der jüngste Erzmagier in der Geschichte der Magiergilde an die Al'Achami und stieg binnen kürzester Zeit zur Spektabilität auf. Unter seiner Ägide gelangte die Zauberkunst an der Akademie zu einer neuen Blüte. Auch als sich *Tharsonius Borbarad* nannte und von seiner Schwarzen Feste in der Gor aus die Tulamidenlande unterjochte stand die Akademie zu ihrem Leiter. Erst als 590 BF Rohals Heer herannahte, um *Borbarad* zu stürzen, erkannte die Fasarer Magierin *Tayameth* die Zeichen der Zeit. Sie ernannte sich zur neuen Spektabilität und distanzierte sich von *Borbarad*. In den folgenden *Magierkriegen* (590–595 BF) riss die Al'Achami für kurze Zeit die uneingeschränkte Herrschaft über Fasar an sich, musste sich jedoch bald den wütenden Massen geschlagen geben, die das Joch der Magier nicht länger ertragen wollten.

Als sich im Jahre 595 BF die Magierzunft endgültig in die drei Gilden aufspaltete, war die Al'Achami unangefochtener Kopf der *Bruderschaft der Wissenden* und Spektabilität *Tayameth* konnte beinahe ohne Widerstand 604 BF die *Charta von Fasar*, die Verfassung der Gilde, durchsetzen.

Die Akademie gab ihre herrschaftlichen Ambitionen nie auf, und so war sie maßgeblich in die Eroberung der Macht

Beherrschung als Grundstein der Magie

In der Magietradition der *Kophtanim* ließ sich jegliches magisches Wirken direkt oder indirekt auf Beherrschung und Unterwerfung anderer Mächte oder Wesen zurückführen. Beschwörungshandlungen waren die Unterwerfung transphärischer oder elementarer Wesenheiten unter den eigenen Willen, Heilmagie die Herrschaft über die Säfte des Körpers, Illusionen waren der Ausdruck der völligen Kontrolle über die Sinne des Gegenübers. Ausgehend von diesem Gedankengut gilt in der Al'Achami die magische Beherrschung als die Krone der Zauberei und folgerichtig stellt sie daher den wichtigsten Lerninhalt für die Scholaren dar.

Der Tradition verpflichtet

Auch in vielen weiteren Aspekten folgt man in Fasar den überlieferten Gepflogenheiten der *Kophtanim*. So ist die starke Bindung an einen Lehrmeister ebenfalls ein Überbleibsel aus der Frühzeit tulamidischer Magiekultur. Auch die Vorliebe vieler Fasarer Abgänger für sehr kurze Zauberstäbe zeigt die Anlehnung an die magischen Szepeter der *Kophtanim*. Im Gegensatz dazu wählen andere Adepten bewusst einen überlangen Zauberstab, der sie um Haupteslänge überragt. Hiermit knüpfen sie eher an den Hang der *Kophtanim* zu Selbstdarstellung und beeindruckendem Auftreten an, was sich auch in den oft prächtigen Gewändern und reich verzierten Turbanen widerspiegelt.



in Fasar durch die 'Erhabenen' verwickelt, die **855 BF** ihren erfolgreichen Abschluss fand. In dieser Zeit blieb die Al'Achami weiterhin eine Hochburg des Borbaradianismus. Dies änderte sich erst, als **992 BF** der mysteriöse Magier *Thomeg Atherion* an der Akademie auftauchte, die bisherige Spektabilität zum magischen Duell forderte und tötete. Traditionsgemäß zum neuen Akademieleiter ernannt, forderte er die radikale Abkehr von den Lehren Borbarads, die er als "elende Kriecherei" empfand. Erst mit der Vertreibung von Vize-Spektabilität *Liscom von Fasar*, einem glühenden Borbarad-Verehrer, im Jahr **995 BF** war das borbaradianische Gedankengut an der Schule weitgehend ausgemerzt. In der *Borbarad-Krise* bezog man klar Stellung gegen den zurückgekehrten Dämonenmeister und bekämpfte auch noch nach der *Dritten Dämonenschlacht 1021 BF* aktiv seine Erben. Dabei werden vor allem die Forschungen zur eigenen Vergangenheit forciert, da man hofft aus den Hinterlassenschaften der ur-tulamidischen Magiekultur mächtige Zauberwirkungen rekonstruieren zu können.



Scholar an die Al'Achami, wird von einem erwartet, sich selbst in möglichst kurzer Zeit Grundfertigkeiten wie Lesen, Schreiben, Rechnen und Fremdsprachen anzueignen oder auszubauen. Dafür stehen den Scholaren umfangreiche Bibliotheken, aber vor allem auch gebildete Sklaven, die als Hauslehrer tätig sind, zur Verfügung. An der Akademie tätige Adepten leiten die jungen Scholaren bei Meditationstechniken zur Kontrolle der arkanen Kräfte an und fördern Eigeninitiative beim Erwerb grundlegender Kenntnisse in Magiekunde, indem sie den neugierigen Scholaren die richtigen Schriften zur Verfügung stellen. Die Magister haben mit diesem Ausbildungsabschnitt nur wenig zu tun, und selten einmal lässt sich einer herab, den ermüdenden Lektionen beizuwohnen, um nach geeigneten Schülern Ausschau zu halten.

Hält sich der Schüler für bereit, wird er bei einem der Lehrmeister vorstellig, um seine eigentliche magische Ausbildung zu beginnen. Er wird nun auf Herz und Nieren geprüft und nicht selten wieder mit Schimpf und Schande davongejagt, um seine Grundfertigkeiten weiter zu vertiefen. Erweist er sich jedoch als würdig, beginnt eine harte und entbehrungsreiche Lehrzeit, bei der er völlig von den Launen des Meisters abhängig ist.

Auch wenn sich die Lehrinhalte von Magister zu Magister teilweise deutlich unterscheiden, gehört die magische Ausbildung bei jedem von ihnen doch zu den besten und umfassendsten in ganz Aventurien. Neben der Schulung der magischen Fähigkeiten genießt auch die Entwicklung profaner, speziell gesellschaftlicher, Fertigkeiten einen hohen Stellenwert. Die Scholaren lernen das städtische Treiben in Fasar kennen und erhalten Einblick in das komplizierte Machtgeflecht der Erhabenen.

Neben diesen sehr lebensnahen Ausbildungsteilen kommen auch die akademischen Fächer nicht zu kurz. Es wird großen Wert auf das Studium der (vornehmlich tulamidischen) Geschichte gelegt und auch der Philosophie wird großzügig Platz im Lehrplan eingeräumt – schließlich lehrte mit *Rashman Ali* einer der wichtigsten tulamidischen Philosophen an der Al'Achami.

Bei dieser Fülle an zu erwerbenden Kenntnissen ist es kein Wunder, dass die Scholaren meist deutlich älter als an anderen Akademien sind, wenn sie ihre Weihe zum Adepten erhalten. Nur die gescheitesten und fleißigsten schaffen ihren Abschluss in 8 Jahren, andere verbringen bis zu 14 Jahre mit dem Studium der arkanen Künste, bevor ihr Meister sie reif genug hält, sich Adeptus zu nennen. Nach der erfolgreichen Abschlussprüfung beeindruckt jedoch alle Abgänger durch ihre Arroganz, die sich auf dem festen Glauben gründet, die beste Ausbildung erhalten zu haben und von keinem Normalsterblichen bezwungen werden zu können. Dies ist durchaus beabsichtigt, denn es gehört zu den wichtigsten Grundsätzen der Fasarer Akademie, Magier und Magierinnen heranzuziehen, die nur ihren Meistern und vielleicht den Göttern Rechenschaft schuldig sind und sich sonst keiner Autorität zu beugen brauchen – ob das jegliche weltliche Autorität auch so sieht, sei dahingestellt.

Das Erbe der Rivalen

Der andere wichtige Überlieferungsstrang früher tulamidischer Zauberkunst verweist auf die *Mudramulim*, die sich ausgehend von Khunchom die magischen Hinterlassenschaften der Echsen aneigneten und in magischen Schreittänzen, Kristallzauberei und Glyphenmagie zur Vollendung brachten. Während zu Beginn noch ein reger Austausch zwischen den beiden Traditionen stattfand, bildete sich recht bald eine starke Rivalität heraus, die in den *Skorpionkriegen* ihren blutigen Höhepunkt fand.

Noch heute äußert sich dies in einer starken Konkurrenz zwischen der Al'Achami und den Artefaktmagiern in Khunchom, die das Erbe der *Mudramulim* bewahren. Doch es würde gegen den Pragmatismus der tulamidischen Seele verstoßen, wenn man nicht dennoch eifrig die Erkenntnisse der wiederentdeckten mudramulischen *Zauberzeichen* für sich nutzen würde. Auch wenn die zurückgezogene Heimlichtuerei der *Mudramulim* nicht der Geisteshaltung der Fasarer entspricht, so sieht man sich doch als rechtmäßigen Bewahrer der *gesamten* früh-tulamidischen Magiekultur und tut alles dafür, jeglicher Entdeckungen aus dieser Zeit habhaft zu werden.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Die Ausbildung in Fasar ist weit weniger reglementiert und kodifiziert als an anderen Akademien. So ist etwa die Abstufung von Ausbildungsgraden wie Eleven, Novizen und Studiosi in Fasar kaum ausgeprägt. Kommt man als neuer



DIE LEHRMEISTER UND IHRE SCHOLAREN

Durch die große Eigenständigkeit, die die einzelnen Magister bei der Ausbildung ihrer drei bis sieben persönlichen Scholaren genießen, wirkt die Al'Achami häufig eher wie ein Zusammenschluss unabhängiger Lehrmeister denn wie eine geeinte Akademie. Dieser Eindruck ist nicht völlig falsch, doch da die Abschlussprüfung vor dem versammelten Collegium stattfindet, bemühen sich doch alle Magister darum, gewisse einheitliche Standards in ihrer Lehre einzuhalten.

Aufgrund dieser Strukturen fühlen sich die meisten Abgänger eher ihrem Meister als der Akademie als ganzen verbunden, weswegen viele nach der Weihe ihrem Namen eher ein *sāl/sāla* ('Schüler/Schülerin des/der') gefolgt vom Namen ihres Mentors anhängen als ein 'von Fasar' hinzuzufügen.

Konkrete regeltechnische Konsequenzen dieser Ausbildungsform finden Sie weiter unten bei den jeweiligen Magistern.

Typische Unterrichtsthemen: "Heute werde ich euch die undurchdringlichen Grenzen des freien Willens aufzeigen – und wie man diese durchbricht.", "Nun Ayla, du Tochter der Weisheit, wirst du deinen ersten Ifriit beschwören: Braggu, den Schrecken der Nebel.", "Ihr möget die nächsten Monde mit dem Studium der Schriften des ehrwürdigen Rashman Ali verbringen, denn euer Meister verreist für einige Zeit.", "Lasst uns sehen, wer von euch Söhnen des Übermuts meinem IMPERAVI am längsten widerstehen kann. Der Beste erhält für eine Woche eine Lustsklavine zu seiner freien Verfügung."

Höchstes Lob eines Magisters: "Du bist sehr gut, wenn Du Dich noch neunmal mehr anstrengst, wirst Du vielleicht das Potential erreichen, zu einem Erbe der Magiermogule zu werden."

Größte Furcht der Scholaren: "Wer mit dem Feuer spielt, der sollte keine Fehler machen, du Sohn eines rädigen Sklaven. Zur Strafe für deinen Fehler wirst du nun die *mantras* deiner Mitschüler erdulden!"

DAS LEBEN DER MAGISTER

Die Magister der Al'Achami leben in Reichtum und Luxus und führen ein Leben wie die mächtigsten tulamidischen Potentaten. Sie leben ihren Schülern vor, was es heißt dem Lebensstil und den Idealen der Magiermogule nachzueifern: Sich von einer Vielzahl an Sklaven bedienen zu lassen und selbstherrlich ein gewaltiges Vermögen zu verschwenden.

Kein Wunder, dass eine Stellung als einer der mehr als ein Dutzend Lehrmeister der Akademie sehr begehrt ist und ständig neue Anwärter an den Stühlen der etablierten Inhaber sägen. Intrigen und Kämpfe um die Anerkennung durch Spektabilität Thomeg Atherion sind somit an der Tagesordnung und es herrscht eine recht hohe Fluktuation zwischen den in Fasar tätigen unabhängigen Lehrmeistern und den Mitgliedern des Collegiums.

Besonders umkämpft ist die Stellung als einer der drei Akademieräte, die auf 10 Jahre gewählt werden und die Spektabilität

BORBARADIANISMUS

Jahrhunderte lang galt die Al'Achami als Hort des borbaradianischen Wissens, Sprüche der borbaradianischen Repräsentation gehörten zum festen Lehrkanon der Akademie. Zu den ersten Amtshandlungen Atherions gehörte die Verbannung jeglicher borbaradianischer Sprüche, die Verbrennung sämtlicher Schriften über Borbarad und der Vertreibung (oder Beseitigung) von Anhängern Borbarads. Dieser unnachgiebigen und mit harter Hand geführten Säuberungsaktion ist es zu verdanken, dass sich die Akademie während der *Invasion der Verdammten* nicht Borbarad anschloss. Auch heute noch ist Borbaradianismus in Fasar verpönt, es gilt als eines der wenigen Erben, auf welche die Akademie nicht stolz ist – auch wenn weiterhin vereinzelt Abgänger sich später dieser Spielart der Zauberei verschreiben. Weiterhin unklar ist, was Atherion zu einem solchen Feind des Borbaradianismus machte: Es wird gemunkelt, dass seine Eitelkeit es nicht ertrug, dass es einen größeren Schwarzmagier als ihn selber gegeben haben soll.

in verschiedenen Belangen beraten sollen. Zudem beschränken sie den sonst absoluten Machtanspruch des Akademieleiters, vertreten ihn während seiner häufigen Abwesenheiten und sorgen für eine gewisse Konstanz in Akademieführung und Collegium. Diese Posten können nur von den mächtigsten und gerissensten Magiern errungen werden.

DIE AL'ACHAMI UND DIE STADT FASAR

Haben Magierakademien schon anderswo einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Geschicke der Stadt, so wird dies in Fasar auf die Spitze getrieben: Die Akademie gehört zu den wichtigsten Machtfaktoren und steht auf Augenhöhe in Konkurrenz zu den anderen Erhabenen, die das Schicksal der Stadt in ihren Händen halten.

Eine Vielzahl von Klienten ist direkt oder indirekt abhängig von der Gunst der Al'Achami und viele Familien schulden ihr seit Generationen Arbeits- und Tributeleistungen. Territorium der Akademie ist *Yol-Ifritim*, ein Viertel, das vor Jahrhunderten in Trümmer gelegt wurde und als äußerst zwielichtig gilt, und *Mantrabad*, das Urbild einer mysteriösen Tulamidenstadt, in der sich die Al'Achami die Kontrolle nur mit dem Kor-Kult teilen muss. Doch auch in den anderen Stadtteilen hat die Akademie beträchtlichen Einfluss.

Ebenso wie die anderen Erhabenen unterhält auch die Al'Achami eine größere Truppe von Gardisten, Schlägern und Schuldeneintreibern. Ihr Erkennungszeichen ist ein schwarzer Burnus oder eine Robe, die bei den Gardisten von einer weißen Hand mit dem Akademiesiegel geziert wird. Weitere Information zu den Erhabenen von Fasar und ihren Machtkämpfen finden Sie in

**Land der Ersten
Sonne 95ff.**





Die Akademie der geistigen Kraft in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** "Diese Akademie ist ein Schandfleck der Gildenmagie. Welche lästerlichen Taten ein Mitglied der Magierzunft auch immer ausüben kann, in Fasar haben sie es darin zur Meisterschaft gebracht. Es wird Zeit, dass man diesen Sündenpfuhl ausmerzt."

... **Akademie Punin:** "Sie hüten einen immensen Wissensschatz, sind jedoch nicht dazu bereit ihn mit anderen zu teilen, damit wir alle davon profitieren könnten."

... **Tulamidischen Magier:** "Es gibt wohl kaum einen Ort, an dem das glorreiche Erbe unserer Vorväter in ähnlicher Weise bewahrt wird. An der Al'Achami kann man die einstige Macht der Magiermogule heute noch fühlen."

... **Volkes:** "Hütet euch vor den Beherrschern an der Akademie. Sie können euch Dinge tun lassen, die ihr nie über euch bringen würdet und möglicherweise könnt ihr euch später noch nicht einmal daran erinnern."

Was man in der Akademie der geistigen Kraft über ... denkt.

Weißer Gilde: "Elende servile Kriecher, die sich freiwillig unterordnen!"

Akademie Punin: "Sie halten sie für die Klügsten! Ha! Sie wissen NICHTS!"

Akademie Khunchom: "Magische Trödler, die unser Erbe in erbärmlicher Weise an den Meistbietenden verkaufen."

Fasarer Erhabene: "Sie sind wie bissige Hunde in einer Grube. Gegen unseren Willen geschieht in Fasar nichts, was von Bedeutung wäre."

die anderen Magister der Al'Achami: "Minderwertige Hexer ohne Sinn für die Geheimnisse der wahren Zauberei."

das Volk: "Diener! Würmer! Läuse! Und das ist schon zu viel gesagt."

Ein Rundgang durch die Akademie der Geistigen Kraft

Die Akademie besteht aus einem grotesken, jeglichen Gesetzen der Statik spottenden Basaltbauwerk an der Grenze von *Mantrabad* nach *Yol-Ifritim* im Westen Fasars. Zusätzlich besitzt die Lehranstalt ein zweites Stadtgebäude, in dem höherrangige Diener und Gäste untergebracht werden, sowie außerhalb der Stadt zahlreiche Ländereien und ein Studienhaus im Raschtulswall. Am Fuß des Akademiegebäudes haben sich Handwerker und Händler niedergelassen, die Zaubererbedarf wie Roben, alchemistische Zutaten, profane Bücher und Schreibmaterial aber auch verschiedene Obskuritäten anbieten. Dazu kommen einige Teehäuser und Schänken, die nur von einheimischen oder zugereisten Zauberern und Gelehrten frequentiert werden.

Das Hauptgebäude erhebt sich auf einer Klippe am östlichen Ende des Dämonenhügels. Hochrangigen und einflussreichen Gästen steht der Weg über die **Erhabenen-Brücke (A)**, eine breite, rotmarmorne **Treppe (F)** und das **Tor der Mächtigen (G)** zu. Einfache Bittsteller erreichen die Akademie über eine lange **Serpentine (C)**, die an 121 schauerlichen, basaltenen Figuren vorbei führt, von denen einige angeblich Golems, Gargyle oder gar gebundene Dämonen sein sollen. Der breite **Lastenaufzug (B)** und der staubige **Pfad der Gemeinen (E)** dienen den Warenlieferungen.

Wer das **Eingangstor (D)** erreicht, kann sein Anliegen einem steinernen Ohr vortragen und hoffen, dass sich daraufhin die Pforte öffnet – dann muss man erst einen (illusionären) Höhlenschlund durchschreiten, ehe man an die eigentliche, stählerne Pforte gelangt.

Etliche der von außen sichtbaren Gebäudeteile und Verzierungen sind permanente optische Illusionen, und im Inneren des vielfach verschachtelten Baus mit seinen unregelmäßig angeordneten Etagen, Innenhöfen, Plattformen, Palastteilen, Türmen und Erkern sind viele Wände, aber auch Treppen ebenfalls illusionär. Dies gilt auch für die Kuppel der **Großen Versammlungshalle**, die mit ihren 50 Schritt Höhe niemals in dem Gebäude Platz finden würde. Andere Räume sind wiederum nur durch besondere Magie wie **NIHILOGRAVO**

oder **TRANSVERSALIS** (meist verankert in Artefakten oder im Gebäude selbst) erreichbar. Zusätzlich sind viele Bereiche nur durch Geheimtüren und -gänge zugänglich, andere nur bestimmten Personen mittels geheimen Kommandos und Gesten, andere schlicht verschlossen und ungenutzt. Obskuren Gerüchten zufolge sollen Teile der Schule nicht völlig in der vertrauten Dritten Sphäre angesiedelt sein.

Verschiedene magische und mechanische Vorrichtungen erleichtern den Bewohnern das Leben, während Fallen es ihnen (und allfälligen lebensmüden Dieben) erschweren. Luftkanäle sorgen für steten frischen Wind im Gebäude und dank eines ausgeklügelten Kanalsystems lassen sich Abwasser, Unrat und Blut diskret wegsülen.

Es gibt nur wenige Räume mit fester Funktion. Die meisten Scholaren haben Zimmer mit Blick auf die Innenhöfe. Die Räumlichkeiten der tulamidischstämmigen Zöglinge gemahnen mit ihren seidenen Vorhängen, Truhen aus wertvollstem Mohagoni-Holz und dem stets frischen Obst auf goldverzierten Silberplatten eher an ein Fürstengemach denn an eine Unterkunft für Magierlehrlinge. Ungleich karger fallen die Zimmer der nicht tulamidisch stämmigen Scholaren aus, die mit prächtigen urtulamidischen Wandmalereien (kämpfende Elefanten, Eier legende Schildkröten, mit Dämonen ringende Dschinne) geschmückt sind. Magistern, hochrangigen Gästen und selbst einigen besonders talentierten Scholaren stehen eigene Türme und Erker zur Verfügung.

Viele Unterrichts- und Versuchsräume befinden sich in einer der vier Kelleretagen, die bis zu 40 Schritt tief in den Boden reichen und von denen so manche Zugänge zu *Al'Tacht*, der Unterstadt Fasars, und den Ruinen *Yol-Ifritims* aufweisen.

Nichtmagiern (mit Ausnahme von Sklaven und Lieferanten) ist das Betreten der Schule verwehrt. Selbst Magier benötigen eine ausdrückliche Erlaubnis durch einen der drei Akademieräte oder Spektabilität Thomeg Atherion selbst. Dabei mögen Bestechung, Verführung, ein vorausseilender Ruf oder ein aufsehenerregendes Auftreten probate Mittel sein, um eingelassen zu werden.



Dunkle Pforte und Kraftlinien

In den tiefsten Gewölben der Akademie liegt eine *Dunkle Pforte*, ein mannshohes, dreieckiges Limbusportal aus Meteoreisen, das die Al'Achami über verschlungene Pfade auf dem kontinentumspannenden Kraftliniennetz mit den Akademien von Bethana, Khunchom, Kuslik (Halle der Metamorphosen), Punin und Rashdul verbindet, sowie den Gewölben der untergegangenen Akademie zu Bosparan. Früher nutzten die Magister der Al'Achami die Dunkle Pforte rege, doch seit der *Invasion der Verdammten*, die die Gefahren des Limbusreisens stark erhöhte, wird größtenteils darauf verzichtet. Das Portal wird von einem Wächterdämon bewacht und regelmäßig durch Magister überprüft, um gewappnet zu sein, falls unerwünschte Gäste die Akademie durch das Portal betreten.

Der Portalraum selbst liegt auf einem Kreuzpunkt zweier Kraftlinien. Die erste Linie wird *Bymazars Spiegelpfad* genannt und verbindet unter anderem Fasar mit den Ruinen von Yerkesh, der Zorganer Akademie und Elburum. Bei den Ruinen Tie'Shiannas in der Khom trifft die Linie auf den Fächer der Macht und verbindet somit Fasar auch mit der Spiegelstadt Silas. Die Linie soll einst die Schaffung der zahlreichen permanent wirkenden Illusionen begünstigt haben. Die zweite Linie, das *Szepter der Macht*, verbindet aus Drakonia kommend Fasar mit den Ruinen Zhamorrahs, Borbra, Mhanessipur und der uralten Stadt Mherwed (allerdings nicht der dortigen Akademie). Die regionale Linie ist affin zu großen Ritualen und jeglicher Form der Herrschaft – sei es über Menschen, Dämonen oder die Elemente.

SERAIL AL'ACHAMI

Den Räumlichkeiten des Turms der Spektabilität, des Serail al'Achami, gleichen viele Wohnstätten von Lehrmeistern, hochrangigen Gästen und auswärtigen Forschern, wenngleich sie sich niemals in Größe und Ausstattung mit dem Spekta-

bilitätsturm messen können. Das Gebäude kann zwar durch zwei Treppen aus weiß-grauem Marmor (H9) betreten werden, Thomeg selbst benutzt aber lieber die bequemere NIHI-LOGRAVO-Plattform (H13), wenn er nicht gar mittels seines blau-gelben fliegenden Teppichs *Helorosofolnur* auf dem Balkon (H3) seines Gemachs landet.

Der Weg in **Atherions Privatgemächer (H2)** führt durch eine schmallgesichtige, sprechende Holztür, die sich blasiert als Herr der Schwelle aufspielt. Jeder Gast wird gefragt: "Wodurch, Wesen ohne Angeln, glaubst du, die Türe zu verdienen, um hier einzutreten?" Wer den strengen Test der Türe nicht besteht, kann sie immer noch an der Klinkennase kitzeln, da sie sich beim Lachen und Niesen stets öffnen lässt. Unvermittelt findet sich der Besucher daraufhin im **Audienzzimmer (H1)** wieder, dessen Steinfußboden mit Tigerfellen ausgelegt ist. Kostbare, vorhangsumwallte Diwane laden zum Verweilen ein, während von den Wänden steinerne Gargylköpfe den Gast anstarren – jeder Kopf wie eine Jagdtrophäe auf einem kleinen Brettchen befestigt und mit einem Datum in einer völlig unbekannten Kalenderart versehen, dessen Jahre fünfstellig gezählt werden. Der **Meditationsraum (H5)** dient seiner Spektabilität nicht nur der astralen Regeneration. Hier erforscht er auch, mit der Rahja-Hochgeweihten zu Fasar oder ausgewählten Gästen die Geheimnisse der Sexualmagie oder lotet an Sklavinnen die Grenzen des IMPERAVI und des LEVTHANS FEUER aus. Es heißt, er würde die Kräfte seiner magischen Rituale aus den Leidenschaften und Ängsten seiner Gäste im Meditationsraum ziehen.

Die **Bibliothek von Merak-Tuu (H7)** beinhaltet Abertausende Jahrhunderte alte schriftliche Erzeugnisse ehemaliger Spektabilitäten, aber auch besonders wertvolle oder einzigartige magische Schriftwerke. Atherions Interesse an der Bibliothek ist eher gering und so lässt er neben Magistern auch immer mal wieder neugierige Studiosi oder Gäste in seine Privatbibliothek. Nur die wenigsten verlassen den Raum jedoch wieder bei Verstand; es heißt, der Geist von Merak-Tuu würde ihre Seele verschlingen.

Damit jeder Wunsch seiner Spektabilität stets erfüllt werden kann, dienen ihm rund um die Uhr zweimal zwölf Leib-



LEGENDE

ERDGESCHOSS

- A ERHABENENBRÜCKE
- B LASTENAUFZUG
- C SERPENTINENPFAD
- D EINGANGSTOR
- E PFAD DER GEMEINEN
- F TREPPE
- G TOR DER MÄCHTIGEN
- H SERAIL AL'ACHAMI
- I SCHATTENGEWÖLBE

DER SERAIL AL'ACHAMI – RÄUMLICHKEITEN DER SPEKTABILITÄT

- H1 AUDIENZZIMMER
- H2 PRIVATGEMÄCHER
- H3 BALKON
- H4 LABOR UND ANALYSEZIMMER

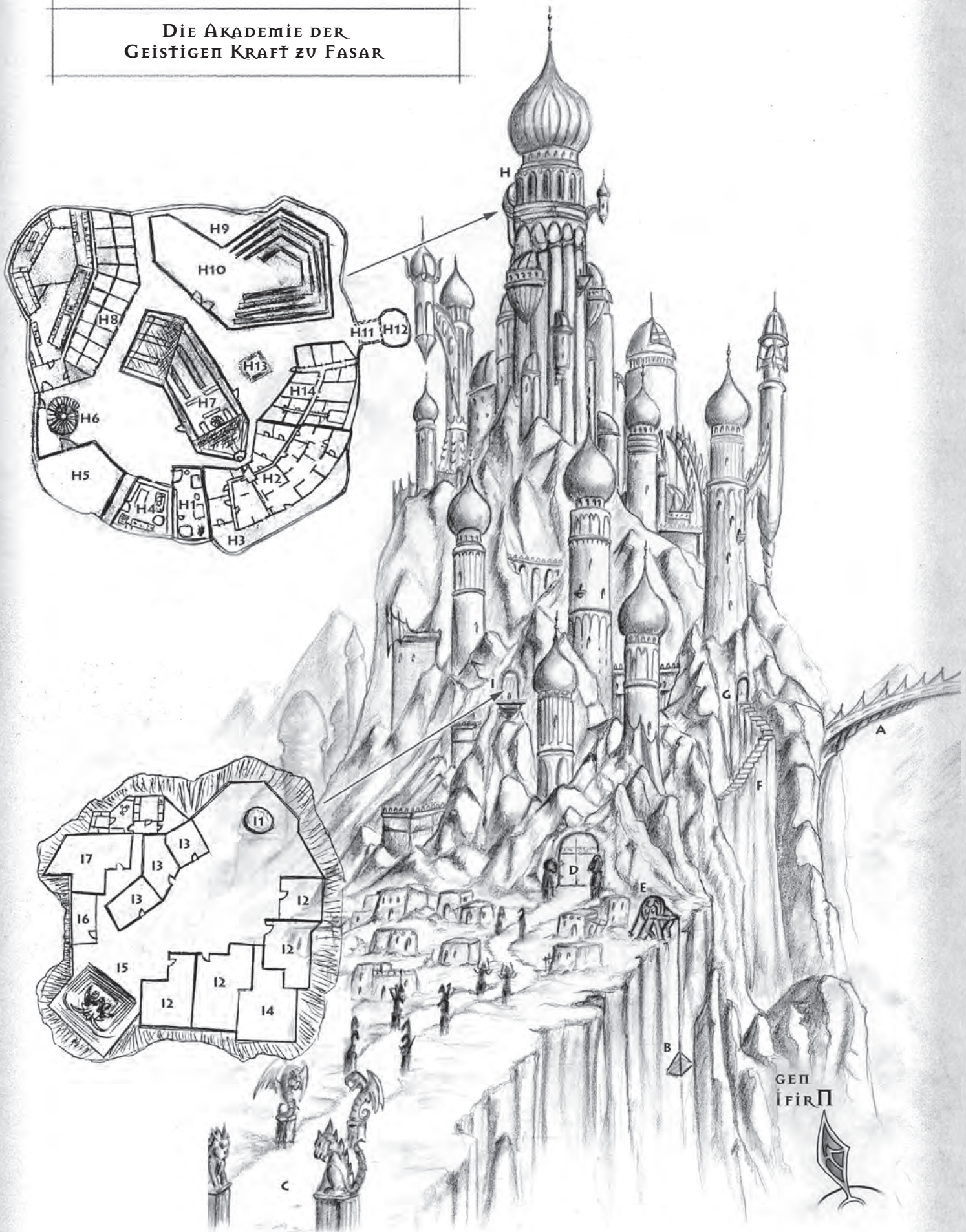
- H5 MEDITATIONSRAUM
- H6 TREPPE
- H7 BIBLIOTHEK VON MERAK-TUU
- H8 RAUM DER LEIBSKLAVINEN
- H9 TREPPE
- H10 RAUM DER VIERUNDVIERZIG
- H11 ILLUSIONÄRE BRÜCKE
- H12 KAMMER DER BINDUNG
- H13 NIHI-LATIO-PLATTFORM
- H14 SCHLAFSAAL DER LEIBWACHEN

DIE SCHATTENGEWÖLBE

- I1 TRANSVERSALIS-ARTEFAKT
- I2 ZAUBERKAMMER
- I3 SEMINARRÄUME
- I4 SCHATTENKAMMER
- I5 DÄMONEN-STATUE
- I6 VORRATSKAMMER
- I7 RAUM DER SKLAVEN



DIE AKADEMIE DER
GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR





sklavinnen (während andere Lehrmeister zwischen fünf und zwanzig Sklaven besitzen). Diese haben eigene, luxuriös ausgestatteten Räumlichkeiten bezogen (H8).

Nur wenigen ist die Existenz des **Raumes der Vierundvierzig (H10)** bekannt. Durch einen uralten, machtvollen Illusions- und Einflusszauber der Kophtanim verhehlt, wurde er bereits seit Jahrhunderten nicht mehr betreten. Nichtsdestotrotz suchen immer wieder Personen nach dem Raum, in der Hoffnung, hier die letzten vierundvierzig Geheimnisse der Magiermogule vom Gadang zu ergründen. Es heißt, dass der Raum alleine mit Hilfe des Erz-Dschinnes *Bey-Zahir* betreten werden kann. Doch Bey-Zahir konnte bereit seit Jahrzehnten nicht mehr beschworen werden.

Eine **illusionäre Brücke (H11)** ebnet (vermeintlich) den Weg zur **Kammer der Bindung (H12)**. Durch unzählige magische Amulashtra-Glyphen gegen unbefugtes Eindringen geschützt, beherbergt dieser Raum all jene Haarlocken, Hautstücke und mit eigenem Blut handschriftlich beschriebene Pergamente von Scholaren, Magistern und Abgängern, welche jene ein Leben lang an die Akademie binden. Nur die Spektabilität kennt die Losung und magische Geste, um den Schutzmechanismus der Glyphen auszuhebeln und den Raum gefahrenfrei zu betreten.

DAS SCHAFFENGEWÖLBE

Die Übungs- (I2) und Seminarräume (I3) dienen den Studiosi zur Erprobung und zum Studium von Zaubern wie ERINNERUNG VERLASSE DICH, MEMORABIA, aber auch ECLIPTIFACTUS und DUNKELHEIT. In einer eigenen Unterkunft (I7) sind in unmittelbarer Nähe die Sklaven untergebracht, die hierfür als Studienobjekte dienen müssen und bei denen die Lehrstunden über den SCHWARZEN SCHRECKEN besonders gefürchtet sind. Doch auch hart gesottene Studiosi wird es im Schattengewölbe stets mulmig. Das liegt auch an seinem einzigen Ein- bzw. Ausgang, einen TRANSVERSALIS-Ring (II), aber auch an den unheimlicheren Teilen der Gewölbe. In einem geheimen Raum (I4) werden seit Jahrhunderten all jene Schatten eingesperrt, die nach einem ECLIPTIFACTUS-Patzer zum Eigenleben erwacht sind. Nicht auszudenken was passieren würde, wenn irgendein neugieriger Scholar die gefangenen und gebundenen Schatten befreien würde.

Wer die vier Schritt hohe Statue (I5) aus dunklem, ölig-schimmernden Stein erbaut hat, ist heute in Vergessenheit geraten. Sie zeigt ein aufrecht stehendes, fünfarmiges Nashorn, dessen Rücken von sieben rostroten Hörnern geziert sind. Nicht selten schrecken Studiosi zusammen, wenn ihnen die drei weißglühenden Augenpaare zu folgen scheinen – kein Wunder, dass sich hartnäckig das Gerücht hält, die Steinstatue sei in Wahrheit gar kein Zeichen der überragenden urtulamidischen Steinmetzkunst, sondern vielmehr ein gebundener mehrfach gehörnter Dämon.

PERSONEN DER AKADEMIE

THOMEG ATHERION, ERZMAGIER,

MAGISTER MAGNUS CONTROLLARIUS, SPEKTABILITÄT

Skrupellos und kultiviert, ein fremdartiger, betont maskulin auftretender tulamidischer Potentat, angeblich sogar ein wiedergeborener Magiermogul. Leidenschaftlich bis besessen in allem, was er tut oder lässt – Erzmagier Thomeg Atherion (Alter unbekannt, beginnende Stirnglatze, erdrückende Präsenz) gehört zu den schillerndsten Figuren der aventurischen Magierzunft: Er behauptet von sich selbst, aus einer anderen Welt als Aventurien zu stammen und von einem Djinn namens *Abramelin* nach Fasar gebracht worden zu sein. In der anderen Welt sei er ebenfalls ein berühmter Magier, jedoch auch Reisender, Universalgelehrter, Bergsteiger und Wüstenkenner gewesen – Behauptungen, die glaubwürdig erscheinen, wenn man ihm schon einmal begegnet ist.



Den Anhängern und Nachfolgern Borbarads hat er seine Feindschaft geschworen, und im Lauf der letzten Jah-

re hat auch sein Hang zu dämonischen 'Spielereien' merkbar nachgelassen. Wie es dem *Magier des Wassers* aus dem Inrah-Spiel würdig ist – er besitzt seit Jahren das entsprechende *Porträt der Mächtigen* – ist nichts an ihm vorhersagbar, und der geniale Magierphilosoph, Magietheoretiker und -praktiker kultiviert voller Absicht den Ruf, in allen weltlichen Dingen so erratisch zu sein, dass es an Wahnsinn grenzt.

Die Ausbildung bei Thomeg: Wen die Spektabilität als Schüler akzeptiert hat, kann sich sicher sein, zu den vielversprechendsten Scholaren der Akademie zu gehören (weitere Voraussetzungen: MU, KL, CH je 14). Die Ausbildung bei ihm ist allumfassend und beinhaltet eine Menge obskurer Kenntnisse und Zaubertechniken. Allerdings ist Atherion nur etwa die Hälfte der Zeit in der Akademie selbst anzutreffen, den Rest verbringt er mit ausgedehnten Reisen und dem Besuch eines geheimen Klosters im Raschtulswall, wo er sich angeblich in Meditation übt. Daher wird von den Schülern viel eigenverantwortliches Lernen erwartet. (Harter Zweig).

DIE VERSCHIEDENEN LEHRMEISTER REGELTECHNISCH

Die Unterscheidung von *hartem* und *gemäßigten* Zweig in WdH legt eine regeltechnische Differenzierung der Fasarer Abgänger bereits nahe, doch wenn Sie mögen können sie die Unterschiede durch eine Verschiebung von ZfW nach Meisterentscheid noch stärker betonen. Daher wird bei der Beschreibung der Lehrmeister neben der Zuordnung zum jeweiligen Zweig auch jeweils auf die Schwerpunkte der Ausbildung eingegangen, so dass Sie Ihrem Helden bei der Generierung mit den freien AP das gewünschte Profil verleihen können.



DIE AKADEMIERÄTE

Nebahath al'Mechalla,

Magister ordinarius controllarius, Wesir der Akademie

Als Verwalter der unermesslichen Reichtümer der Akademie hat Nebahath (*984 BF, fettleibig, freundlich und jovial) eine verantwortungsvolle Aufgabe. Er ist stark eingebunden in die Politik der Stadt, denn ihm unterstehen auch die Schutzgeldeintreiber und die Oberaufsicht über all die Klienten und Schuldsklaven der Al'Achami. Wenn ihm seine zahlreichen Verpflichtungen dafür Zeit lassen, pflegt er einen ausschweifenden Lebensstil voller Festmähler und Orgien.

Die Ausbildung bei Nebahath: Die Zöglinge des Wesirs erhalten neben ihrer magischen Ausbildung umfangreiche Unterweisungen in Politik, Wirtschaft und tulamidischer Kultur, so dass sie in den Palästen der Potentaten nicht nur als magischer Berater tätig sein können, sondern häufig gar selbst in beachtliche Machtpositionen aufsteigen. Nebahath steht in engem Kontakt zu vielen seiner ehemaligen Scholaren, so dass er gute Kontakte in den höchsten Kreisen der gesamten Tulamidenlande hat. (Gemäßigter Zweig).

Fahrun Gerishdabad al'Horush,

Magister magnus combattivus, Vize-Spektabilität

Die Oberaufsicht über die Garden der Akademie und die Verantwortung für die magische Sicherheit obliegen dem strengen Beherrschungs- und Kampfmagier Fahrun (*971 BF, hager, dunkel lodernde Augen). Im Gegensatz zu den anderen Lehrmeistern sind seine Räumlichkeiten nur äußerst karg eingerichtet und er hat nicht mehr als zwei Leibsklaven in seinen Diensten. Man sagt er habe sich den Respekt der Spektabilität erworben, da er der einzige Collega war, der jemals einem Beherrschungszauber Thomegs widerstehen konnte. Sowohl die luxuriöse Prasserei Nebahaths als auch die gefährliche Dämonologie Ismeths stoßen ihn ab.

Die Ausbildung bei Fahrun: Gegenüber seinen Schülern beweist Fahrun dieselbe Härte wie gegen sich selbst. Er legt Wert auf eiserne Selbstdisziplin ("Nur wer sich selbst beherrscht, kann andere beherrschen") und legt seinen Schülern einen asketischen Lebensstil ähnlich seinem nahe. (Harter Zweig).

Ismeth ibn Pakhizal,

Magister ordinarius invocatus, Celebrans

Das einzige Mitglied des Collegiums, das der Spektabilität an Skrupellosigkeit gleichkommt, ist der dritte Akademierat Ismeth (*992 BF, gepflegter Schnurrbart, herrisch und kompromisslos). Der erfahrene Dämonenbeschwörer, der den Ehrentitel des *Sahib mha Ifritim* (Meister der Dämonen) für sich beansprucht, ist für die Instandhaltung des Gebäudes verantwortlich und kommt dieser Aufgabe durch die Dienste einer Vielzahl von Baudämonen nach. Trotz seiner ungehemmten Nutzung dämonischer Kräfte, kommt ein Pakt für ihn nicht in Frage, und er beweist immer wieder, dass Dämonen bei umsichtigem Einsatz gefährliche, aber äußerst nützliche Werkzeuge sind, deren Risiken durchaus in einem vernünftigen Rahmen liegen.

Die Ausbildung bei Ismeth: Nach der Schließung des dämonologischen Zweiges des Akademie Rashdul übernahm Ismeth viele der dortigen Scholaren, damit sie ihre Ausbildung beenden konnten. Bei jeder Abschlussprüfung bemängeln die anderen

Magister die nur rudimentären Kenntnisse der Beherrschungsmagie seiner Scholaren, die gerade so den Akademiestandards genügen. Dahingegen weisen alle Schüler eine profunde Kenntnis über Dämonen auf, und Ismeth argumentiert immer wieder, dass die Herrschaft über die *Ifritim* schließlich auch Beherrschungsmagie sei. (Gemäßigter Zweig).

WEITERE MAGISTER

➤ **Aishulibeth al'Orhima, Adepta maior, Magistra minor, Ephora magicae** (*1001 BF, zierlich, verführerisch und extrovertiert) ist eine der wenigen Frauen unter den Lehrmeistern der Akademie. Der langhaarigen Schönheit wird neben einem Verhältnis mit Thomeg Atherion, und mehreren anderen Akademieangehörigen ein ausgeprägter Hang zur Nekromantie nachgesagt. Sie unterrichtet bevorzugt weibliche Scholaren und forciert eine 'klassische' Ausbildung von Beherrschungsmagierinnen. Da sie auch die Verantwortung für die verschiedenen Bibliotheken der Akademie trägt, spielt das Studium alter Folianten und Pergamente in ihrem Unterricht eine wichtige Rolle. (Gemäßigter Zweig).

➤ **Shabob sâl Dilhaban, Magister ordinarius mutandus** (*958 BF, buschige Augenbrauen und langer Bart, hektisch) ist ein Kuriosum der Akademie: Er ist besessen von seinen Forschungen über das Zeitalter der Vielbeinigen. Die Faszination für die kollektive Schwarmintelligenz der Insekten hat ihm bereits den Spitznamen "unser Rakorium" eingebracht, doch der alte Shabob lässt sich nicht beirren, wenn er den Spuren des *Großen Schwarms* nachgeht oder die Hinterlassenschaften alter Insektengötter erforscht. Von vielen als versponnen betrachtet vernachlässigt er darüber jedoch nie seine Scholaren und ist ein exzellenter Lehrer, der seine oft unterschätzten Schüler auch mal mit einem KRABBELNDEN SCHRECKEN diszipliniert. (Harter Zweig).

BEDIENSTETE & SELTSAME

➤ **Uriax Sohn des Uriasch** (*895, Hügelzwerg, mürrisch) hat sich einst als Flüchtling der Akademie ausgeliefert und arbeitet auch nach Ende seines dreizehnjährigen Frondienstes als freiwilliger Bediensteter in der Akademie. Uriax ist eine Art Hausmeister und darf die Akademie nicht verlassen; er kümmert sich um die verschiedenen mechanischen Vorrichtungen und Fallen der Akademie, von denen er so manche einst selbst in der Schule eingebaut hat.

➤ Außerhalb der Akademie ist Thomeg Atherion nur selten ohne seinen unheimlichen Diener **Rashid** (Alter unbekannt, muskelbepackt, weißhaarig und -häutig) anzutreffen, einen Hünen mit der Körperkraft eines Ochsen und dem Gemüt eines Kindes. Bisweilen kann man ihn auch alleine bei Aufträgen für die Spektabilität antreffen, aus denen sich aber nichts über sein Wesen herausfinden lässt.

➤ **Omar ibn Mawud** (*997 BF, drahtig, unterwürfig) ist Aufseher über die mehr als hundert Sklaven der Akademie. Trotz seines wichtigen Amtes, wird er als Magieunkundiger von den Magistern sehr geringschätzig behandelt, doch er hat sich damit abgefunden, denn seine Familie dient der Akademie seit Generationen und hat damit ein gutes Auskommen. Einzig den fetten Wesir Nebahath hasst er zutiefst und bemüht sich ihm Steine in den Weg zu legen, wo es nur geht. Offenbar wird er dabei von einem anderen Magister unterstützt, sonst wäre Nebahath im schon längst auf die Schliche gekommen.



DIE HELDEN AN DER AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT

Als Anlaufstelle für Themen der Schwarzmagie, urtulamidischer Zauberkunst und Beherrschungsmagie ist die Akademie weit über die Grenzen Fasars hinweg bekannt. Dass einzelne Akademiebewohner aber auch profunde Kenner anderer Zaubergebiete (darunter auch Sphärenreisen oder Zeitmagie) sind, müssen die Helden erst noch herausfinden. Da der Zutritt zur Akademie sehr streng geregelt ist, stellt eben jener meist ein kleineres Abenteuer für sich dar. Ein Problem für Heldengruppe könnte vor allem die Tatsache werden, dass Nichtmagiern das Betreten der Schule verwehrt ist, sofern es sich nicht um Lieferanten oder Sklaven handelt. Die Tarnung als Sklaven des Gruppenmagiers ist wohl die leichteste Möglichkeit, die Akademie zu betreten, die andere Helden müssen sich dann aber gefallen lassen, genauso behandelt zu werden.

Während Schwarz- und Graumagier, sofern sie die notwendige Einwilligung erhalten haben, sich frei, aber "auf eigene Gefahr", wie ihnen eingeschärft wird, in der Akademie bewegen können, werden den wenigen Weißmagiern, denen man den Zutritt gewährt, vier Leibwächter und ein Gotongi auf den Hals gehetzt, um sie stets im Auge zu behalten. Exotische Helden (wie Fjarninger, Firnelfen, Nivesen oder Orks) oder

solche, welche anderweitig auffallen, können sich kaum vor Angeboten als Studienobjekte retten – und wer kann schon mit Gewissheit sagen, dass der Held diesen Zweck nicht schon längst erfüllt hat und sich dank eines meisterhaften MEMORABIA nur nicht mehr daran erinnern kann?

Dienstleistungen

Es gibt kaum eine magische oder alchemistische Dienstleistung, welche die Al'Achami nicht gegen fürstliche Entlohnung anbietet. Nichtsdestotrotz pocht das einfache Volk nur selten an die Akademiepforte, halten sich doch hartnäckig die Gerüchte, dass Bittsteller häufig noch Tage später von unerwünschten magischen Nebeneffekten ihres Akademiebesuches heimgesucht werden. Die Al'Achami bietet auch Dienstleistungen an, die andernorts strengstens verboten sind: Einen lästigen Konkurrenten in den Wahnsinn treiben? Die Angehimmelte mittels eines Beherrschungsartefaktes zur Heirat zwingen? Einen Dämon zum Höhepunkt der Feierlichkeiten erscheinen lassen? Sein Aussehen kurzzeitig magisch verändern lassen, um unerkannt aus der Stadt zu fliehen? All das bekommt man in Fasar, wenn der Preis stimmt.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung	3	7	5
Beratung in magischen Belangen	8	9	12
Beschwörung (Dämonen)	3	6	6
Entzauberung (Herrschaft, Einfluss)	9	10	16
Exorzismus (Dämonen, Geister)	4	6	10
Herstellung von Alchimika	6	7	8
Magische Heilung (Verletzungen)	3	6	6
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	5	8
Magischer Transport (Person)	3	7	3
Prüfung des magischen Potentials	4	7	8
Sterndeutung und Horoskoperstellung	8	10	10
Verzauberung (Herrschaft, Einfluss)	10	10	15
Verzauberung (andere bekannte Formeln)	6	8	10

Die Bibliothek

Verschiedene Bibliotheksräumlichkeiten sind über das ganze Akademiegebäude verstreut, was die Arbeit des Bibliothecarius zusätzlich erschwert. Darüber hinaus sind viele davon weder Besuchern noch Scholaren offen, sondern im Besitz der Lehrmeister, die den von der Akademie gestifteten Grundbestand und den Zugang zu ihrer Privatbibliothek frei erweitern und regeln dürfen.

Ein ausgeklügeltes Lüftungssystem sowie der massive Einsatz von dämonischen und elementaren Dienern sollen sicherstellen, dass die Jahrhunderte oder gar Jahrtausende alten Steintafeln, Pergamente und Bücher für die Nachwelt erhalten bleiben. Unzählige Werke zu Beherrschungsmagie, Philosophie und urtulamidischer Geschichte lassen sich in den Bibliotheken ebenso finden wie persönliche Aufzeichnungen, Berichte und Ergebnisse wissenschaftlicher Versuche zahlreicher Schwarzmagier. Wie in anderen schwarzmagischen Akademien auch sind die Bibliotheksgebühren in Fasar horrend hoch. Dafür haben Gäste unter anderem die Möglichkeiten, einen Blick in eines der folgenden Werke zu werfen:

👁️ Fragmente der Aufzählung über die Grabbeigaben des Magiermoguls Adarbil, datiert auf 1000 v.BF. Es ist die Rede von den *sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen*, den *siebenmal sieben Krüge von Silberwasser*, dem *Diadem von Ma'a Gor* oder der *Sonne von Arg'a'Mul*.

👁️ Ur-Tulamidya-Inschriften, die auf Chitinpanzer festgehalten sind und vom *Großen Schwarm* berichten.

👁️ Ein halbes Dutzend Abschriften in Ur-Tulamidya der *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*. Dazu zahlreiche Kommentare zu eben jenem Werk, sowie einige eifersüchtig gehütete Arbeitsnotizen des großen Rashman Ali.

👁️ Eine Originalabschrift in Ur-Tulamidya und ein halbes Dutzend Tulamidya-Kopien von *Kreaturen am Rande der Welt*.

👁️ Eine von der ehemaligen Spektabilität Tharsonius von Bethana kommentierte Fassung von *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophezeiungen*.

👁️ Ein Exemplar von Archon Megalons *Die Angst*. Die Akademie arbeitet seit Kurzem an einer Übersetzung ins Tulamidya.



- Eine originalgetreue Abschrift der *Astralen Geheimnisse*.
- Wie es sich für eine richtige Schwarzmagicakademie gebührt, dürfen in der Bibliothek die *Wege ohne Namen* nicht fehlen. Insgesamt bewahrt die Al'Achami drei Urabschriften und zwei Dutzend weitere Abschriften mit teils stark unterschiedlichem Inhalt auf.
- Dem Original der *Trilogie der Kontrolle* bedienen sich die Lehrmeister auch heute noch gerne, um Inspirationen für ihre Unterrichtsstunden zu finden. Generationen von Fasarer Gelehrten haben für etwa zwei Dutzend Bände von Kommentaren gesorgt.

Immens: (Tulamidisches) Geschichtswissen, Magica controllaria, Philosophie

Sehr groß: Götter/Kulte, Magica contraria, Magica phantasmagorica, Magica theoretica, Magiekunde, Sagen/Legenden, Sternkunde, Zahlenmystik

Groß: Alchimie, Magica clarobservantia, Magica invocatio, Magica invocatio elementarii, Magica transformatiorica, Rechtskunde, Sprachenkunde, Tierkunde

Ansehnlich: Heilkunde, Magica combattiva, Magica communicatia, Magica moventia, Magica mutanda, Pflanzenkunde

Hinlänglich: Geographie, Magica curativa, Magica sphairologia

Gering: diverse, darunter auch Magica temporalia

Minimal: diverse

ZWEITSTUDIUM

Ein Zweitstudium in Fasar steht prinzipiell jedem offen, der die dafür nötige Gebühr entrichtet. Dazu gehören auch Vertreter der anderen Gilden, sofern sie sich bereit erklären, frühere Verpflichtungen abzustreifen und sich fortan nur noch ihrem Geist zu unterwerfen. Allerdings bedeutet dies erst einmal nicht mehr als ein Aufenthaltsrecht an der Akademie und die Möglichkeit zur Nutzung der frei zugänglichen Bibliotheken und Einrichtungen. Jeder Lehrmeister kann nämlich selbst darüber entscheiden, ob er einen Zweitstudenten in seinen Studien unterstützt und an seinen Lehrveranstaltungen teilnehmen lässt. Da auch viele Bibliotheken im Privatbesitz der Magister sind und es ohnehin ein gefährliches Unterfangen ist, sich ohne Leitung an der Akademie zu bewegen, läuft es im Endeffekt fast immer darauf hinaus, die Gunst eines Magisters zu erwerben. Je nach Lehrmeister kann dies über kleinere Gefälligkeiten, schwere Prüfungen oder eine abenteuerliche Queste geschehen.

ABENTEUER AN DER AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT

Die Akademie bietet nicht nur in anderen Gegenden (und von den Helden) gesuchten Schwarzmagiern Schutz, was zu Konflikten führen kann. Ihr Gebäude selbst bietet sich als Schauplatz für ein Szenario rund um uralte, tulamidische Zauberkunst an. Welche Geheimnisse mögen gut verborgene Kammern hüten und aus welchem Grund wurden gewisse Akademieteile magisch versiegelt? Was hat es mit den Gerüchten auf sich, Teile der Akademie würden gar nicht in der Dritten Sphäre liegen oder dass die Akademiemagier die

Strippenzieher und wahren Machthaber vieler tulamidischer Fürsten seien.

Prinzipiell kann an der Akademie eine Vielzahl möglicher Abenteuer gespielt werden: Von politischen Intrigen über archäologische Expeditionen auf den Spuren der Magiermogule bis hin zur Verhinderung oder Eindämmung eines gefährlichen Beschwörungsrituals.

Ein Abenteuer an der Al'Achami lebt von seiner Geschichte und der wirkenden Beherrschungs- und Illusionsmagie des Ortes. Nach einigen Tagen gewöhnt man sich zwar daran, dass einen seine Sinne täuschen, doch man braucht schon einen unerschütterlichen Willen und Glauben, um davon überzeugt zu bleiben, dass einem nicht auch der Verstand einen Streich spielt und man immer noch über einen freien Willen verfügt. Helden können in den Abenteuern **Schatten im Zwielficht** (im Band **Meister der Dämonen**), **Berge aus Gold** oder **Erben alten Blutes** (aus der Anthologie **Basargeschichten**) mit der Akademie zu tun haben.

DER GIFTSCHRANK

• Zahlreiche, andernorts vergessene Rezepturen für Willenstrünke und beeinflussende Elixiere aller Art werden in Fasar eifersüchtig gehütet und nur sehr selten weitergegeben. In den Alchimiellaboren der Akademie sollen noch weitere Rezepte verstauben, welche aufgrund zu seltener oder heute völlig unbekannter Ingredienzien nicht mehr angewendet werden können. Gut weggeschlossen ist auch Al'Achamis Rezept für *Salamanderfeuer*, alchemistisch hergestelltes Brandöl.

• Der Originalbauplan des ersten *Athanors* ist irgendwo in der Akademie verloren gegangen. Mithilfe dieses Planes soll es möglich sein, einen alchemistischen Backofen zu bauen, mit welchem bisher unbekannte alchemistische Prozesse bei magischen Metallen ausgelöst werden können.

• In den Kellergewölben liegen zahlreiche beschriftete Tontafeln, Schildkrötenpanzer und Pergamente aus Echsenleder, welche den Kopthanim oder den Magiermogulen vom Gadang zugeschrieben werden. Ihre Entschlüsselung wird jedoch noch Jahrzehnte in Anspruch nehmen. Was bisher niemand bemerkt hat: Zwischen all diesen urtulamidischen Wissensschatzen liegt auch eine Exemplar des *Liber Zhammorica per Satinav*.

• Knapp drei Dutzend urtulamidische Szepter sind fein säuberlich katalogisiert und aufbewahrt. Diese mächtigen, be-seelten oder besessenen Kraftspeicher der Kopthanim haben die Jahrhunderte überstanden und dienen heute vor allem für Analysezwecke. Kaum ein Magier hat es in den letzten Jahren versucht, die Artefakte mit schierer Willenskraft unter seine Herrschaft zu zwingen. Und die wenigen, die es versucht haben, sind daran gescheitert.

• In alten Zeiten war im tulamidischen Kulturraum der Titel des *Sahib mha Ifritim*, des Meisters der (Großen) Dämonen, ein erstrebenswertes Ziel. Der Titel zeugte von gehöriger Willensstärke und magischer Meisterschaft, zumal sich mit dem korrekten Einsatz von Bann- und Schutzzeichen die Gefahren in Grenzen halten ließen. Heute bewahrt die Al'Achami, zusammen mit der altherwürdigen Rashduler Akademie die wenigen letzten Aufzeichnungen über die alttulamidischen Dämonenmeister auf. Dazu gehören nicht nur Berichte über das Leben und die Taten berühmter Dämonenmeister, sondern auch zahlreiche dämonische *Wahre Namen* und ausführliche Ritualanleitungen.



GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Die Hinterlassenschaften der ehemaligen Scholaren, die in der Kammer der Bindung aufbewahrt werden, dienen der Spektabilität tatsächlich dazu, jeden Abgänger ausfindig machen zu können. Neben der Möglichkeit, dem ehemaligen Scholaren einen Dämon auf den Hals zu hetzen, gibt es auch Gerüchte über weit schlimmere Zaubervirkungen, die Thomeg Atherion durch die Haare und Blutproben kanalisiert, wie gar den Geist eines Verstorbenen unter seinen Willen zwingen zu können. Mit diesem Drohpotential gelingt es ihm, auch noch nach Jahren Druck und Einfluss auszuüben und Gefallen einzufordern.

Immer wieder verschwinden in den verrufenen Vierteln Fasars des Nachts Menschen. Dies liegt zum Teil an den Häschern der Al'Achami, die hilflose Zecher oft kurzerhand entführen, um sie als Versuchsobjekte für die Beherrschungszauber der Magister und Scholaren zu rekrutieren. Meist wird ihnen hiernach das Gedächtnis gelöscht und die Unglücklichen werden gewinnbringend auf dem Sklavenmarkt verkauft. Ein ähnliches Schicksal kann auch den Hungernden und Verzweifelten drohen, die sich gegen ein Entgelt oder eine warme Mahlzeit als Versuchsobjekte freiwillig zur Verfügung stellen.

Die alten Kophtanim schöpften einen Teil ihrer Macht aus der Kenntnis einer Vielzahl von Wahren Namen, die ihnen Macht über Dschinnen, Geister und Dämonen gab. Neuere Forschungen der Akademie der Geistigen Kraft deuten darauf hin, dass jedes Wesen einen Wahren Namen besitzt. Die Magister der Al'Achami arbeiten fieberhaft an Methode, diese Wahren Namen ermitteln zu können, da auf diese Weise die Beherrschung des Opfers erheblich vereinfacht würde. Zu diesem Zweck lassen sie aktiv nach Schelmen und Magiedilletanten suchen, da bei diesen eine leichtere Erkennbarkeit der Wahren Namen vermutet wird. Aufgrund der hohen Prämien, die die Al'Achami zahlt, gibt es mittlerweile regelrechte Kopfgängerbanden, die gezielt Jagd auf die gesuchten Personenkreise machen.

Auch die altehrwürdige Al'Achami ist nicht gegen Spionage gefeit: Adeptus maior *Nazir ibn Jassafer* ist ein eher unauffälliger Zeitgenosse, der in erster Linie für die Instandhaltung der vielen magischen Gebäudeteile und Artefakte wie NIHILOGRAVO-Plattformen, ständigen Illusionen oder *Leuchtenden Zeichen* verantwortlich ist. In Wahrheit ist er jedoch ein Spion der *Bannakademie Fasar*, die im Auftrag der übrigen Erhabenen Fasars den Einfluss der Al'Achami in Zaum halten soll.

СЗЕНАРІОІДЕЕН

Die Seele der Akademie

Tatsächlich wurde die Akademie einst innerhalb einer Woche von verschiedenen Dschinnen und Dämonen erschaffen, welche von Al'Achami angeblich mit purer Willenskraft zu diesem Dienst gezwungen wurden. Die dadurch entstandene magische Spannung klang nie ab, sondern verstärkte sich über die Jahrhunderte aufgrund der großen Menge Astralenergie, die vollführte Zauberverhandlungen, Artefakte und permanent wirkende Zaubersprüche und -zeichen freisetzen, sowie aufgrund der Macht des Fasarer Nodix. Das führte dazu, dass im Verlaufe der Dunklen Zeiten die kritische Essenz überschritten wurde und die an die Akademie gebundene magische Kraft zu einem von Hass und Zerstörung getriebenen Bewusstsein er-

wachte: *Merak-Tuu*, die Akademieseel. Die strengen Regelungen zur Vergabe des Spektabilitätsposten in Fasar hängt auch mit der Seele der Akademie zusammen: Nicht auszudenken was passieren würde, wenn eine Spektabilität eines Tages das Kräftemessen mit dem uralten Wesen verlieren würde.

Eine längere Abwesenheit der Spektabilität lässt Merak-Tuu einen gewissen Freiraum. Er beherrscht Scholaren und Magister und hetzt sie gegeneinander auf. Werden die Helden bei ihren Nachforschungen genügend schnell merken, dass nicht etwa eine Intrige Salpikon Savertins hinter den schrecklichen Morden steckt, sondern etwas Größeres, Unbekannteres? Rechtzeitig, ehe Merak-Tuu nicht auch ihren Geist kontrolliert ...

Wie schon für seine zahlreichen Vorgänger, ist es auch für seine Spektabilität Atherion eine große Kraftanstrengung, Merak-Tuu unter Kontrolle zu halten. Dafür muss er in regelmäßigen Abständen ein Ritual abhalten, bei dem ihm Helden nicht nur als Ritualhelfer zur Hand gehen können, sondern in Atherions Namen auch durch die halben Tulamidenlande gejagt werden, um geeignete Ritualobjekte aufzuspüren. Akademieinterne Helfer sollen dabei außen vor bleiben, um das Geheimnis um Merak-Tuu zu wahren, da dieses Wissen nur einem zusteht: dem Besten.

Nur auf wenig Zustimmung werden die Helden stoßen, wenn sie sich anbieten, die Akademieseel ein für alle Mal auszutreiben (oder zu befreien). Denn für die wenigen Eingeweihten gehören die drohende Gefahr Merak-Tuus und das stete Kräftemessen mit dem Wesen fest zur Al'Achami; ohne Akademieseel keine Akademie. Sollten die Helden trotzdem nach Wegen suchen, Merak-Tuu zu bezwingen (was durchaus möglich ist), haben sie sich in den Akademiemagistern gefährliche Feinde geschaffen.

Umgekehrt gibt es durchaus schwarzmagische Kreise, die von der Existenz Merak-Tuus wissen (oder diese vermuten) und mit allen Mitteln versuchen, den Geist des Wesens aus dem Griff der Akademiespektabilität zu befreien und ihn selbst zu knechten. Hier könnten die Helden das entscheidende Zünglein an der Waage spielen, mit denen niemand gerechnet hat.

Rettung eines Taugenichts

Kasim ben Faruk ist der Neffe von *Khajid ben Farsid*, des Fürsten von Fasar (oder eines anderen Erhabenen von Fasar, zu dem die Helden bereits Kontakt hatten). Kasim liebt es, sich in Verkleidung unter das einfache Volk zu mischen und in den billigsten Tavernen Mantrabads in zweifelhafter Begleitung die Nacht zum Tage zu machen. Nach einem seiner Zechgelage wurde er von den Häschern der Al'Achami, die ihn für einen armen Tagelöhner hielten, verschleppt, um den Magistern der Akademie als Versuchsobjekt zu dienen.

Da er die öffentliche Demütigung vermeiden will, die bei einer offenen Bitte an die Akademie hingenommen werden müsste, bittet Khajid die Helden, seinen Neffen aus der Akademie zu befreien.

Während Kasim bereits in einer Zelle von Ismeth ibn Pakhizal sitzt, müssen die Helden versuchen sich in die Akademie einzuschleichen, doch da Nichtmagier normalerweise keinen Zugang zur Akademie haben, gestaltet sich dies nicht so einfach: Ein Einbruch durch die gefährliche Unterwelt Fasars, die Tarnung als Sklaven oder Bedienstete oder der vorgetäuschte Besuch einer Delegation von Magiern – es gibt verschiedene Wege, doch jeder hat seine eigenen Tücken und Gefahren.



DIE HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

Vollständiger Name: Academia Magica Transformatorica Festumiensis, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers

Standort: Festum, Bornland

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Grundlagenforschung in der Veränderungs- und Elementarmagie (Merkmale *Elementar*, *Objekt* und *Umwelt*)

Größe: groß

Spektabilität: Jaunava Dagonoff

Personen der Historie: Mandricon, Erzmagier (um 300 BF); Urnislaw von Uspiaunen, Erzmagier (550–632 BF); Haldana von Ilmenstein, Erzmagierin und Magisterin der Magister (945–1029 BF)

Bedeutende Abgänger: Rakorium Muntagonus, Erzmagier und Echsenforscher (*943 BF); Hilbert von Pusperei-

ken, Forscher und Expeditionsleiter (*990 BF)

Fachliche Reputation: angesehene und weltoffene Schule, die bei anderen Gildenmagiern einen ähnlichen Ruf besitzt wie die Festumer im Allgemeinen: solide, immer korrekt, aber auch nüchtern und leidenschaftslos

Einfluss: anscheinlich

Finanzkraft: groß (Unterstützung durch die Festumer Kaufleute)

Ausstattung: anscheinlich (die Laboratorien: sehr groß)

Bibliothekbestand: groß



»Unbeständig, ewig wandelbar, fließend wie Wasser und doch Metall ist das Quecksilber, in cynem unerschütterlich und reyn: Es ist leere Hülle, unfertig, eyne tabula rasa, bereyt, sich in iedes beliebige Metall zu wandeln, so du nur Kunde vom Prozesse hast. Es ist eyne Schlüssel zum Gleichgewicht der Elemente und zum Sumuryl, der materia und septa essentia, so du nur Geduld aufbringst wie eyne Fels. In Festumien steht eyne Magierschul, da forschen sie der hundert Jahre vier am Quecksilber und wissen doch noch immer wenig.«

—Die Macht der Elemente von Pheredonius Melenaar, Zorgan, ca. 700 BF

Kaum eine Magierakademie gilt als so hesindefromm und gleichzeitig so tolerant wie die Halle des Quecksilbers zu Festum. Die bedeutendste Zauberschule des Bornlands steht in unmittelbarer Nachbarschaft zum Hesinde-Tempel und bildet mit diesem das Zentrum des Hesindendorfes, des Festumer Gelehrtenviertels. Die Magier und Alchimisten haben sich der Suche nach den Urgründen der Materie und der Erforschung aller flüssigen und festen Stoffe verschrieben. Ihre Fachgespräche sind durchdrungen von Vokabeln wie „grundlegend“, „prinzipaliter“ und „primordial“. Direkte Verwertbarkeit dieser Forschungen fällt eher nebenbei ab. Eng verbunden mit der Suche ist die Pflege der Philosophie: Denken und Diskutieren gilt den Festumern als Grundlage aller anderen Wissenschaften. Kein

Wunder, dass die Bibliothek nicht nur für ihre Sammlung alchimistischer Kataloge sondern auch für ihre philosophischen Schriften bekannt ist.

Mit dem Hesinde-Tempel, den Draconitern, Künstler-schulen, Theaterbühnen und Literatenzirkeln des Hesindendorfes besteht eine gedeihliche Zusammenarbeit. Bei gemeinsamem Unterricht und öffentlichen Debatten tauscht man Wissen und Inspiration aus. Eine Ausnahme bilden die alchimistischen Werkstätten des Roten Salamanders, die in Konkurrenz zur Akademie stehen.

Erstaunlich viele Schüler der Halle des Quecksilbers gehen in ihrer Freizeit irgend einer künstlerischen Betätigung nach: Manche malen oder schreiben, andere musizieren oder spielen im Theater. Absolventen gelten als weltoffen und weltgewandt. Sie sind oft fest davon überzeugt, dass alle Probleme mit Verstand und Diskussion zu lösen sind. Kampf magie und körperliche Gewalt betrachten sie als unter ihrer Würde als Gelehrte.

Die Akademie ist bekannt für Expeditionen, die zu magischen Phänomenen in ganz Aventurien ausgesandt werden. Doch zugleich sind die einzelnen Magier gefürchtet als Expeditionsleiter – denn mit ihren körperlichen Fähigkeiten und Wildniserfahrungen hapert es noch stärker als bei den meisten anderen Akademikern.





Die Halle des Quecksilbers ist selbständig, profitiert aber von den Zuwendungen der Festumer Kaufmannschaft, die es sich quasi als Statussymbol leistet, eine eher "unproduktive" (so einst Stoorrebrandt), aber weithin berühmte Akademie zu haben.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DES QUECKSILBERS

ca. 310 BF: Gründung der Akademie durch Erzmagus Mandricon, der die seit der Zeit der Hela-Horas verschollenen Kugelzauber wiederentdeckt.

ca. 530 BF: Das namensgebende Artefakt der Akademie, der *Quecksilberkristall*, verschwindet. Zwischen Haupttor und Tempel stand bis zur Rohalszeit dieses wundersame Gebilde aus Bergkristall, Silber und Quecksilber, das sich auf elementarmagische Weise derart veränderte, dass mit ihm das Wetter vorausgesagt werden konnte. Den Gründungsberichten zufolge war der Kristall in den Eiszinnen gefunden und hier aufgestellt worden. Vor 500 Jahren verschwand das immerhin 50 Stein schwere Gebilde während eines Schneesturmes, der Festum für einen Tag verdunkelte. Die Annalen berichten von zwei Nachtwächtern, die behaupteten, zu jener Zeit hätten vier riesenhafte Schneeschrate die Stadtmauern überklettert.

590 BF: Der Erzmagier Urnislaw von Uspiaunen, Abgänger der Akademie, eint die bornländischen Magier und kann das Land und die Schule vor den Verheerungen des Kriegs der Magier bewahren.

605 BF: Alchimisten, die in den Magierkriegen aus Havena vertrieben worden sind, siedeln sich in Festum an und gründen die *Zinnober-Laboratorien* als alchimistischen Zweig der Akademie.

839 BF: Zwei Drachen aus dem Ehernen Schwert vollführen ihren Paarungskampf über Festum – anscheinend angezogen von der magischen Ausstrahlung der Akademie. Die Halle des Quecksilbers wird beschädigt, viele Magister sterben beim Versuch, die Drachen zu vertreiben. Die Schule wird geschlossen und **847 BF** wiederbegründet.

971 BF: Die *Zinnober-Laboratorien* verglühen bei einem Experiment zur Erzeugung äußerst heißen Feuers, dem *Salamanderbrand*.

1006 BF: Der alchimistische *Bund vom Roten Salamander* siedelt sich neben der Akademie an.

1011 BF: Wiederaufbau der *Zinnober-Laboratorien*.

7. Hesinde 1025 BF: Der langjährige Akademieleiter Rakorium Muntagonus, der oft auf Expeditionen war, wird emeritiert. Ihm folgt Jaunava Dagoneff nach.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

In Festum genießen Scholaren eine klassische Magierausbildung. Der Anteil an trockener Theorie, Systematiken und Rechnereien ist allerdings auch für Magier recht hoch. "Da hätte man mich auch nach Punin schicken können", seufzt mancher Magierscholar und beneidet die Alchimistenschüler um ihren höheren Anteil an praktischem Unterricht. Gelehrt wird in Garethi, die Scholaren erhalten zudem fundierte Kenntnisse in Bosparano, Tulamida, Ur-Tulamida und Nujuka. Wichtiger als die Versteifung auf das Spezialgebiet der

Akademie ist die breite Universalbildung des Schülers. Die Schule folgt hier sowohl dem Ideal der Hesindekirche ("Wissen und Künste veredeln den Geist.") als auch dem der Grauen Gilde des Geistes ("Jedes Wissen ist würdig, erlernt zu werden, jede Meinung ist würdig, gehört zu werden."). Die Kontakte zu anderen Künstlern und Gelehrten des Hesindedorfs bilden einen Ausgleich zum mitunter drögen Akademieunterricht. Sie ermöglichen nicht selten, auch zu den Lehrern eine zweite Beziehung aufzubauen. Hat einen der Magister morgens im Unterricht noch zürnend genötigt, sich mit der Eselskappe in die Ecke zu stellen, sitzt er abends neben einem im Musikseminar und lauscht als gleichberechtigter Scholar des Kurses den Ausführungen des Elfenbarden.

Typische Unterrichtsthemen: Paramanthus' Allegorien, Teil V: Erz; Kraftdiffusionskoeffizient in Theorie und Anwendung; Colloquium: Die Philosophia Magica in der Kritik von Jaro Doresian; Übung: Praxis der Analyse; Element. Implik. des NIHILOGRAVO IIIb; NEBELWAND – nur nasse Luft?

Höchstes Lob eines Magisters: "Excelsior! Elewin Alvida hat die Zusammenhänge begriffen. Sie hat hinter das *exemplum* geblickt und das System erkannt."

Größte Furcht der Scholaren: "Studiosus Tannjew, du wurdest schon zweimal verwarnt! Das gibt heute eine Stunde Nachsitzen und zwei Stunden Eiswache zusätzlich im Winter."

Redewendung: "Mach nicht so einen Zinnober." (Zurechtweisung. Aus Zinnober wird Quecksilber hergestellt. Jemand, der dagegen das Umgekehrte macht, tut etwas Unsinniges.)

DIE SCHOLAREN: GOBLINS GEGEN PFEFFERSÄCKE

Die Akademie bietet den Eltern von Scholaren zwei Klassen der Magier- und Alchimistenausbildung an. Die *Argentum-Scholaren* (10 Batzen/Monat Schulgeld) schlafen gemeinsam in einem Schlafsaal (nur nach Jungen und Mädchen getrennt) und haben auch sonst nur mäßigen Komfort. Die *Aurum-Scholaren* (30 Batzen/Monat) wohnen in Einzel- oder Vierbettzimmern, verfügen über einen Waschraum, ein gemütliches Gemeinschaftszimmer und einige persönliche Diensten. Zwischen beiden Schülergruppen gibt es seit altersher Animositäten, Rivalitäten und Streiche. Den 'Pfeffersäcken' werfen die einfachen Scholaren vor, nichts als reiche Schnösel zu sein und kein Talent zu besitzen. (Die Magister drücken bei den Bewertungen gerne ein Auge zu, da die Aurums-Scholaren der Akademie viel Geld bringen.) Die 'Goblins' gelten den Privilegierten hingegen als stillose, arme Schlucker.

TÄGLICHES UND NÄCHTLICHES TREIBEN

6:00 Uhr: Goblinische Rattenfänger und Müllsammler gehen ihrer Arbeit nach; der Hausmeister schließt die Türen der Schule auf; im Winter: Entzünden der Kamine; der Laternengänger (nachtwachender Adept) legt sich zur Ruhe; die Akademie erwacht langsam.

6:30 Uhr: Der Regens ruft die Scholaren mit einer Glocke zur Morgenandacht in den Hesinde-Tempel, Lieferanten treffen an Küche und Werkstätten ein, die Bibliothek öffnet.

7:00 Uhr (Sonnenaufgang): Frühstück in der Mensa



Tagsüber allgemein: Im Schlangenwald herrscht ein ständiges Kommen und Gehen: Gläubige besuchen den Tempel, Wissenshungrige steuern die Bibliothek an, Kunden mit prallem Geldbeutel betreten die Laboratorien, Maler tuschen hinter Staffeleien, Lerngruppen sitzen unter Blutulmen. In den Laboratorien sind die Öfen angefacht und es wird allerorten gewerkelt, experimentiert und notiert.

8:00 Uhr – 12:00 Uhr: Die meisten Lehrenden und Schüler sind im Unterricht, die Spektabilität arbeitet in ihrer Studierstube und empfängt Gäste.

12:00 Uhr: Warmes Mittagessen in der Mensa; um die Mittagszeit sind den Zinnober-Laboratorien Arbeiten mit Rauch- und Geruchsbildung untersucht.

13:00 – 16:00 Uhr: Unterricht und Zeit zur Stillarbeit für Scholaren. Die Spektabilität unterrichtet oder unternimmt einen Rundgang durch die Akademie.

16:00 Uhr: Vesper in der Mensa

16:00-22:00 Uhr: Meist Freizeit für Scholaren und Lehrkräfte, viele Scholaren nehmen an künstlerischen Kursen teil oder besuchen örtliche Schenken. In den Räumen der Akademie finden oft kulturelle Veranstaltungen statt (Lesungen, Darbietungen, Diskussionsrunden), zu denen auch Auswärtige erscheinen.

19:00 Uhr (Sonnenuntergang): Abendessen. Die Bibliothek schließt.

22:00 Uhr: Nachtruhe; der Hausmeister verschließt die Türen zur Akademie; der Laternengänger nimmt seinen Dienst auf.

0:00-1:00 Uhr: Geisterschrecken: Der Laternengänger schlägt vor jedem Raum einmal eine Schelle an, um Geister zu vertreiben.



DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

11. Rondra, Geburtstag des Heiligen Urnislav von Uspiaunen: künstlerische Darbietungen der Scholaren zu Ehren des Erzmagiers.

30. Efferd, Prüfungsfest: Wichtigste Abschlussprüfung für Candidati.

ab 1. Markttag des Travia: Eine Woche lang Warenschau in Festum, in dieser Zeit Messeferien.

Boron bis Phex: Bei Winterwetter werden die Scholaren und Adepten in Sechsergruppen (bei Schneesturm auf zwölf verstärkt) zur *Eiswache* im Schlangenwald abgestellt, die seit dem Raub des Quecksilberkristalls vor 500 Jahren Tradition ist.

7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Abschlussfeier für die frischgebackenen Adepten, die Stab und Siegel erhalten. Tag der offenen Tür, Demonstrationen der magischen Kunst und Feuerwerk. Anschließend Examensferien bis 29. Hesinde.

30. Hesinde: Schuljahresbeginn mit *Erleuchtungsfest*. Die Magier beteiligen sich an der feierlichen Prozession der Hesinde-Geweihten, magische Erleuchtung der Akademie.

30. Phex, Versenkungsfest: Meditation und Besinnung, Stillegebot.

1. Ingerimm, Tag des Feuers: Einsegnung der Öfen der Zinnober-Laboratorien durch einen Ingerimm-Geweihten, Bitte um Schutz vor Bränden.

ab 1. Markttag des Ingerimm: eine Woche lang Warenschau in Festum, in dieser Zeit Messeferien

30. Rahja, Reinigungsfest: Hausputz und Inventur in den Laboratorien, anschließend drei Wochen Jahrendferien.

IM STREIT MIT DEM ROTEN SALAMANDER

Als der Rote Salamander 1006 BF von Norburg nach Festum übersiedelte, herrschte zunächst eine gute Stimmung. Die Hohe Alchimie und Grundlagenforschung der Akademie ergänzte sich mit der angewandten Alchimie des Bundes. Mit der Instandsetzung der 40 Jahre zuvor ausgebrannten Zinnober-Laboratorien 1011 BF, die für die Akademie die Möglichkeiten in der Niederen Alchimie erweiterten, kühlte sich das Klima jedoch zusehends ab. Aus Sicht des Salamanders wildert die Akademie nun in seinem Revier. Die Akademie

pocht hingegen auf ältere Rechte, die die 'Zugezogenen' anzuzweifeln wagen. An Schärfe gewinnt der Konkurrenzkampf durch

die persönliche Fehde zwischen *Elwin Trebkoff*, dem Leiter des Salamanders, und *Pjatril Surjeloffo*, dem Vorsteher der Zinnober-Laboratorien. Angeblich sind sie sich spinnefeind, seit sie sich als Novizen in einem Trankwettbewerb gegenüberstanden.

Die streitenden Parteien machen sich gegenseitig die Kunden abspenstig und klagen wegen angeblichem unlauteren Wettbewerb und des Verkaufs minderwertiger Ware vor dem Stadtgericht. Wenn sich Scholaren und Alchimisten beider Institutionen begegnen, werden verbale Seitenhiebe ausgetauscht. Hin und wieder fliegen

Stinktöpfchen durch ein Fenster. Und geht mal ein Experiment schief, wird schnell der Vorwurf von einer Sabotage laut.

Die Halle des Quecksilbers in den Augen der/des ...

... Akademien zu Khunchom, Al'Anfa und Mirham:

"Die Festumer entwickeln oft wichtige Grundlagen in der *magica materia*, aber Anwendungsreife ist für sie ein Fremdwort – aber unser Metier. Sie säen, wir ernten. Es lohnt sich immer, einen Spion an der Halle des Quecksilbers zu haben."

... Roten Salamanders: "Formeldiebe! Gildenlose Gesellen! Pfüsker! Die sollen die angewandte Alchimie denen überlassen, die etwas davon verstehen: uns!"

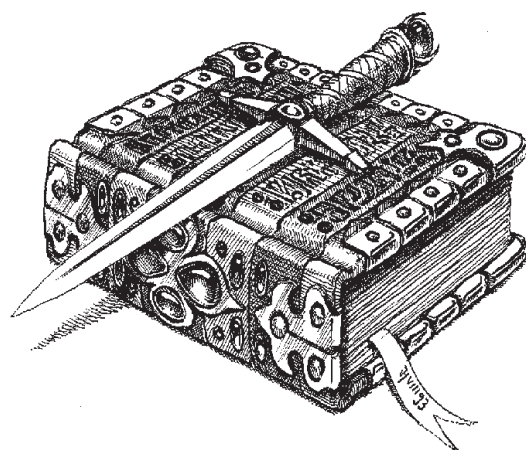
... Volkes: "Ein Hort der Gelehrsamkeit, der dem städtischen Handwerk viele neue Errungenschaften geschenkt hat. Was genau? Äh ... ja ... da ist zum Beispiel ... hm ... liegt mir auf der Zunge ... nein, ist mir gerade entfallen. Und woran sie genau forschen? Tja, öh ... das ist nicht so einfach ... äh ... Quecksilber?"



Was man in der Halle des Quecksilbers über ... denkt.

... andere Akademien: "Die gildenmagische Forschung verliert sich heutzutage viel zu sehr im Speziellen. Man sucht Symptome statt Ursachen. Forschungen kommen vom Hundertsten ins Tausendste, Akademien richten ihre Arbeiten am Tagesgeschmack aus, Zauberei wird profanisiert und dem Gelde unterworfen. Es fehlt der Blick für das Grundlegende, Elementare, das Große Ganze. Zum Glück kann man sich noch Punin zum Vorbild nehmen."

... Roter Salamander: "Eindringlinge! Panscher! Raffzähne! Sollen sie doch zurück nach Norburg gehen."



Ein Rundgang durch die Halle des Quecksilbers

Die **Halle des Quecksilbers (A)** ist ein dreistöckiger Bau mit Säulenfassade. Steinerner Reliefs zeigen Hesinde, die den Menschen Werkzeuge gibt, um die Elemente zu beherrschen. Hinter dem imposanten Hexagongebäude des **Hesinde-Tempels (B)** gelegen, bleibt die Akademie mit ihren schlichten Formen etwas unscheinbar. Besucher der Akademie durchqueren zunächst den **Schlangenwald**, wo alte Blutulmen und Steineichen wachsen und ihre Schatten auf mit Lotos bewachsene Teiche werfen. Der Gärtner hat ein geschultes Auge dafür, welche Äste der Parkbäume abgesägt werden dürfen, um daraus Zauberstäbe zu drechseln. Oft ist nicht genug Holz für alle Abgänger eines Jahrgangs verfügbar, so dass sich die Studiosi auf eine Queste machen müssen, um an anderem Ort einen magischen Stecken zu finden.

Bewachung und Einbruch

Die Halle des Quecksilbers hat keine Akademiegardisten. Nachts halten der Laternengänger (wechselnder Nachtwächter, üblicherweise ein Adept) und zwei Tuzakerhunde des Hausmeisters (angekettet vor Laboreingang und Bibliothekseingang) die Augen offen. Die Glasfenster im Erdgeschoss sind durch Metallrahmen in maximal anderthalb Spann breite Segmente unterteilt; im Laborbereich sind die Fensteröffnungen vergittert. Die Hausfassade ist mittelschwer zu erklettern. Alarmglocken (auch für Brände) hängen in der Eingangshalle (I.1, II.1, III.1), der Bibliothek (II.20) und dem Großen Labor (I.28).

ERDGESCHOSS

Wer nicht direkt die Zugänge der Laboratorien oder der Bibliothek ansteuert, betritt die Halle des Quecksilbers durch das Portal des Haupteingangs, dessen Türflügel mit Einhorn-darstellungen geschmückt sind. Über dem Portal steht der Schriftzug *Quaestio mundus est*. ("Eine Frage / das Suchen / die Forschung ist die ganze Welt.") Die elf Schritt hohe **Eingangshalle (I.1)** ist über drei Etagen offen und zeigt an den Wänden eine gemalte Zusammenschau aller bekannten Substanzen gemäß der Klassifizierung von Paramanthus. Ob Teppich, Blumenkübel oder Kandelaber – alle Einrichtung ist fest

mit Boden oder Wand verbunden, denn einst diente die Halle als Übungsraum für den NIHILOGRAVO-Cantus. Seit einem schwerwiegenden Patzer kommt es hier bisweilen zu spontaner Manifestation von Schwerelosigkeit.

Tagsüber bittet ein Hausdiener Besucher in den **Empfangssalon (I.4)**, wo man die Füße auf Bären- und Widderfell ausruhen kann. Bald darauf erscheint ein passender Ansprechpartner für das Anliegen. Der **Exponatesaal (I.5)** zeigt den Stolz der Akademie: Ehrungen, Pokale aus Alchimiewettbewerben und Porträts früher Spektabilitäten und bedeutender Abgänger. Auch bedeutende Fund- und Forschungsstücke sind hier ausgestellt, wie etwa ein kalbsgroßer Zinnober-Brocken, eine echsische Opferschale aus dem marakanischen Dschungel und ein blau glimmender Kashra-Stein.

Wer zur Akademieleitung möchte, begibt sich in die **Schreibkammer der Spektabilität (I.6a)**, wo ein Schreiber vor Regalen sitzt, die bedrohlich unter dem Gewicht von Aktenbündeln ächzen. Die **Studierstube der Spektabilität (I.6c)** bietet außer gemütlichen Sesseln vor einem Kamin keine Sitzgelegenheit: Die Akademieleiterin zieht es vor, an Stehpulten zu arbeiten. Ein mächtiger Schreibtisch weist kostbare Intarsien mit Bernstein und Aquamarin auf. Vom **Schlafkammer der Spektabilität (I.6d)** führt eine Treppe in den Spektabilitätskeller (U2). Im üblicherweise verschlossenen **Sekretarium (I.6b)** werden Akademiesiegel, Gildensiegel, die Batzentruhe der Schule und empfindliche Unterlagen aus der Verwaltung gehütet. Manche Blätter haben eine Vorderseite, die mit unleserlichem Geschreibsel (CRYPTOGRAPHO) verschlüsselt sind und eine scheinbar leere Rückseite, auf der der eigentliche Text steht. Er ist mit Kartoffelsaft geschrieben, der nur dann wieder sichtbar wird, wenn eine in Alkohol gelöste Essenz aus bestimmten Meerespflanzen über das Papier gestrichen wird.

Das **Hospital (I.7)**, von dessen Decke ein Fresko mit den Götinnen Tsa und Peraine herablächelt, verfügt über vier Betten und eine Besessenenliege, auf der man Patienten fixieren kann. Die Heilkraft des Kräutergartens ergänzt man mit der Lehre über Edelsteine: Smaragd im Trinkbecher lindert Fieber, Topas wehrt magischen Erkrankungen, ein Bernstein im Kopfkissen hilft Besessenen. Im **Kollegium (I.8)** führen Lehrer bei tulamidischem Tee fachliche Gespräche oder spielen eine Partei Urdas. Die große **Mensa (I.9)** ist auch außerhalb der Mahlzeiten beliebter Aufenthaltsort. Das benutzte Geschirr bewegt



Die Akademie und Kraftlinien

Die Festumer Akademie liegt im Gegensatz zu vielen anderen alten Akademien nicht auf einem mächtigen Nodix. Nur eine einzelne regionale Kraftlinie kreuzt das Akademiengelände: das *Wandelband*. Es verläuft von der Tesralschlaufe kommend über Festum und die Urnislaw-Esche in Uspiaunen bis zu einem Feentanzplatz in den Walbergen. Die Linie hat zwar Affinität zu Transformation und Synthese von Stoffen, diese Kraft kann jedoch (ohne dass die Magister überhaupt etwas von der Existenz des Wandelbandes ahnen) seit dem Verlust des als Pufferartefakt dienenden Quecksilberkristalls nicht mehr kanalisiert werden. Heute sorgt die Linie einzig für ein vermehrtes Auftreten von Mindergeistern in Laboren und Zauberkammern.

sich auf magischen Fingerzeig selbst zur Küche zurück (ANIMATIO). Ein mächtiges Stundenglas, gefüllt mit Quecksilber, zeigt die genaue Zeit und dreht sich ebenfalls dank besagten Zaubers alle zwölf Stunden um. Spezialität des Küchentraktes ist die **Destille (I.10c)**, wo *Rachensilber*, der Akademie-Meskinnes (mit eingelegten Blutulmenblättern), gebrannt wird und eine Treppe in den Keller führt (**U3**). Zur Straße hin ist die Akademie über einen **Dienstboteneingang (I.14)** betretbar. Ein kleiner Stall bietet Platz für die Pferde von berittenen Boten.

Der **Bibliothekstrakt** ist ruhig – in weiten Teilen so ruhig, dass *gar nichts* zu hören ist. Das liegt am *Buch der Stille*, einem semipermanenten Artefakt, das zweimal am Tag einen für vier Stunden wirkenden SILENTIUM auslösen kann. Es liegt an zentraler Stelle in der **Bibliothek (II.20)** und unterdrückt – einmal aufgeschlagen – im Umkreis von 10 Schritt jedes Geräusch. Schreiber, Leser und Handwerker verständigen sich mit Gesten (manche lernen extra hierfür sogar die Zeichenspare Atak) und kurzen Notizen auf Wachstafeln, die überall bereitliegen. In völliger Stille werden magische Bücher im **Skriptorium (I.16)** abgeschrieben und neue Oktav-, Quart- und Folio-Bände in der **Buchbinderei (I.15)** gelemmt. Hier steht auch eine Holzpresse zum Buchdruck, mit der die Magier neue Formen der Vervielfältigung ausloten. Die Akademie hat die Vorarbeit zur Entwicklung eines Arkanium-Mondsilber-Druckstocks geleistet, mit dem die fälschungssicheren Wechsel der Nordlandbank erstellt werden.

Der holzvertäfelte **Konventssaal (I.19)**, in dem Festakte, wichtige Vorträge und gelegentlich Konzerte stattfinden, hätte eine Renovierung nötig. Blickfang ist ein 3 Schritt hoher mumifizierter Leviatan, den Erzmagier Rakorium einst von einer Expedition mitbrachte – als anschauliche Warnung vor der „echsischen Kabale“. Spektabilität Dagoneff würde *Magister Quak*, wie die Schüler das muffige Scheusal nennen, gerne in den Keller verbannen, wenn er dort nur hinein passte.

Die **Unterrichtsräume (I.20, I.21, II.23)** werden üblicherweise mit Denkerkappe betreten, die nach Rashman Ali geistige Leistung steigern soll. In den **Übungsräumen (I.22, I.23)** machen Schüler ihre Hausaufgaben und üben Vokabeln, Alchimieformeln und Zauberei. Hilfestellung bei den ersten Zaubereübungen gibt der *Succursus*, ein furchtbar schwerer Brokatanzug mit riesigen aufgenähten Zaubersymbolen, Fäden aus Mondsilber

und Schweinsblasenpolstern mit Quecksilber. Er leitet die Kraft in die rechte Bahn, macht aber auch jede Zaubergestik zur schweißtreibenden Angelegenheit. Man kann Scholaren erblicken, die versuchen, eine Lichtkugel aus einer Kerze zu locken (FLIM FLAM), ein Schneckenhaus an eine Wand zu heften (OBJECTOFIXO) oder aus einem Wassereimer Dunst steigen zu lassen (NEBELWAND).

In den **Zinnober-Laboratorien (I.24-I.28)** schlägt das Herz der Akademie. Hier nehmen zuvor sorgsam theoretisierte Forschungsvorhaben Gestalt an. Jahrzehntlang stand der Trakt ausgebrannt leer. Heute rumort es wieder im Athanor, brodelnd es im Autoklav und tropft es aus dem Alembic. Im **Tranklabor (I.25)** fertigt man Alchimika zum Weiterverkauf, häufig die bei der Festumer Oberschicht beliebten Liebestränke, Schlaftränke, Charismaelixiere und Heiltränke. Gelegentlich verlangt die Flotte nach Hylailier Feuer oder Magischem Brandöl. Eine junge Kreation ist das Levitationselixier, welches das Schweben ermöglicht (siehe **WdA**). Die **Quecksilberkammer (I.26)**, in der ein Quecksilberbrunnen sprudelt (mit ANIMATIO betrieben), untersucht im ausführlichen Protokoll Erze, Gesteine und andere Substanzen auf ihre Eigenschaften und setzt sie unterschiedlichen Einflüssen wie Mondlicht, Vitriol und Kinderlachen aus. Aus Zinnober-Brocken wird Quecksilber gewonnen. Der Platz für die zahlreichen Arbeiten und Experimente scheint nie auszureichen, so dass die Alchimisten auch mal kurzerhand und ohne Einverständnis des Laborleiters das **Lehrlabor (I.27)** okkupieren – und die Schüler gleich als Helfer in ihre Projekte einbinden. Das **Große Labor (I.28)** ist im festen Griff der Hitze aus drei Öfen. Mehrere Arbeitsgruppen analysieren und transmutieren hier parallel. Trotz aller Vorschriften zur Gefahrenverminderung, trotz des Ingerimm-Altars und trotz feuerabwehrender Rubinamulette ist allen Magiern in dem turbulenten Chaos klar: Der nächste Unfall ist nur eine Frage der Zeit. Über jeder Ecke hängt ein Tontopf mit *Nacladors Odem* (siehe **SRD 104**), der im Falle eines Brandes zerschlagen werden soll.

LICHT, WASSER UND WÄRME

Die Akademie nutzt neben Kerzen auch Brennlampen mit einer hauseigenen alchimistischen Brennpaste. Die milchig-rötliche Salbe ist ein Versuch, das im Süden bekannte *Ewige Öl* (siehe **SRD 102**) zu replizieren und verbraucht sich nur sehr langsam. In Bibliothek und Zinnober-Laboratorien dienen faust- bis kopfgroße Gwen-Petryl-Steine der Beleuchtung, teils Leihgaben des Festumer Efferdtempels.

Der Festumer Regen wird über die Dachrinnen des Gebäudes in zwei **Zisternen (III.28, III.33)** geführt, die Frischwasserleitungen speisen. Über Teuchel (hölzerne Rohrleitungen) werden vor allem Hähne im Baderaum, den Laboratorien und der Küche erreicht. Seitdem mittels des de-borbaradianisierten HARTES SCHMELZE die Leitungen nahtlos aneinandergesetzt werden können, sind Rohrbrüche selten geworden.

Im harten bornischen Winter werden die Kamine der Akademie befeuert und machen angrenzende Räume zu beliebten Aufenthaltsorten.



ERSTES OBERGESCHOSS

Im Treppenhaus der **Eingangshalle (II.1)** steht ein Altar der Hesinde. An den Wänden hängen Heiligenbilder von Mada, Nandus, Sta. Canyzeth, Sta. Ancilla, St. Ingalf – und des Hl. Urnislaw, der an der Akademie die Zauberei erlernt hat. Die **Magisterwohnungen (II.3 – II.7)**, jeweils unterteilt in einen großzügigen Salon (**a**), eine helle Studierstube (**b**) und eine fensterlose Schlafkammer (**c**), sind Heimstatt für die bedeutenderen Magister der Schule. Viele wohnen hier alleine bzw. mit einem Leibdiener, wenige mit Familienanhang. Wer eine größere Familie hat, der wohnt meist außerhalb der Akademie. Die meisten Magier, Alchimisten und Adepten können nur über einen einzelnen **Wohnraum (II.8 – II.15, III.6 – III.8)** verfügen, den sich manch Adept noch mit einem Kollegen teilen muss. Die **Gästezimmer (II.16, II.17)** besitzen weiche Kastenbetten, große Buchenschränke, einen mit Wachsflecken übersäten Schreibtisch und einen Klingelzug zur Dienerschaft.

Desiderata – Forschungen an der Akademie

Die Halle des Quecksilbers will unbedingt den vor einigen Jahren wiederentdeckten TRANSFORMATIO erwerben und führt dazu mit der Halle der Metamorphosen umfangreiche Verhandlungen. Ebenso spüren Alchimisten dem *Synärethikon* nach, das zwei beliebige Stoffe miteinander verbinden kann (siehe **SRD 111**). Abseits der Suche nach den Urgründen aller Substanzen beschäftigen sich die Festumer auch mit manchen handfesteren Zielen.

☞ Mit Hilfe von Mandricons Vermächtnis werden bestehende Kugelzauber verbessert und neue gesucht.

☞ Fieberhaft hofft man auf einen Durchbruch bei der Schaffung künstlichen Mindoriums. Das magische Metall soll entstehen, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchströmt wird. In den Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak gelingt die Herstellung bereits, jedoch nur mit dämonischer Hilfe.

☞ Auf Drängen der Festumer Handelsflotte suchen die Magier nach Verwundbarkeiten der Dämonenarchen. Sie bezahlen Abenteurern gutes Geld, die Erkenntnisse über die Schrecken der Blutigen See gewinnen.

☞ Die Forschung nach dem Feuer aller Feuer hat man nach dem Salamanderbrand aufgegeben.

☞ Entgegen dem Volksglauben ersehnen die Festumer Alchimisten nicht die Herstellung von Gold aus niederen Elementen, denn Golderzeugung ist im Bornland so verboten wie Dämonenbeschwörung im Mittelreich. Die Festumer Kaufmannschaft hat erkannt, dass es der Geldwirtschaft nur schaden kann, wenn sich Gold wundersam vermehrt. Die Stadt Festum unterhält zur Überprüfung des Verbots einen Beamten, welcher auf den ersten Blick wie ein Kuriosum wirkt: Der *Kommissar für Aurumfäktur*, dem Münzamt unterstellt, fahndet nach Goldmachern und ihren illegalen Erzeugnissen. Alle drei Monate stattet er der Akademie (wie auch dem Roten Salamander) einen Kontrollbesuch ab, der üblicherweise aus Teetrinken und einem Schwatz beim oberflächlichen Begehen der Laborräume besteht.

Die **Stille Bibliothek (I.18, II.20)** ist über die Außentreppe bzw. eine Wendeltreppe vom Erdgeschoss erreichbar. Es existiert auch ein Geheimgang zur **Wohnung des Bibliothekars (II.7)**. Die drei Schritt langen Holzregale, geschmückt mit Drachenschwingen und -häuptern, stehen dicht an dicht mit ihren Schmalseiten zur Wand; an der dem Rauminnen zugewandten Stirnseite stehen Angaben zum Regalinhalt. Um an die Bücher zu gelangen, muss das entsprechende Regal, das auf Rädern und hölzernen Schienen ruht, hervorgezogen werden. Hört man das Geräusch, das dabei entsteht, weiß man, weshalb das *Buch der Stille* hier aufgeschlagen wird. Und da beim Herausziehen immer wieder mal Bücher und Schriftrollen herausfallen, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass dieses Aufbewahrungssystem eher eine Fehlkonstruktion ist. Im Zentrum des Raums stehen Leseplatte, ein drehbares Register und ein detailverliebtes Diorama der Stadt Festum.

Im **Baderaum (II.21)** entspannen sich Magister beim gemeinsamen Plausch in der Wanne oder tauschen mit dem Akademiebarbier den neuesten Tratsch aus. Manch einer schwört auf die Meditation in Badewasser mit Thonnys-Extrakt. Der **Analyseraum (II.22)** dient der Examination von verzauberten Gegenständen und Lebewesen. Spezielle Silberspiegel und optische Apparate mit Onyxschmuck, die das Zeichen der Mada tragen, sollen die Hellsicht unterstützen. Im **Thaumaturgischen Kabinett (II.24)** lagern in Eisenkisten magische Artefakte, teils auch misslungene Exemplare. Die Wände sind mit Dutzenden Zauberstäben verstorbener Akademiemagier geschmückt, die keinen Erben hinterließen. An einem wuchtigen Arbeitstisch entstehen neue Zauberstücke, insbesondere *Schreiende Beutel* und *Schutzamulette* (für beides siehe **SRD**) für Kaufleute. Im **Elementarkabinett (II.25)** konzentriert man sich auf die Hohe Alchimie und will das Zusammenspiel von Materie und Magie weiter erschließen. Paramanthus' Tafeln zu Affinitäten der Elemente und Notizen von Versuchsreihen bedecken die Wände. In wunderlichen Apparaturen werden Stoffe verzaubert, entzaubert, mit Astralenergie geflutet oder von der magischen Hintergrundstrahlung gekappt.

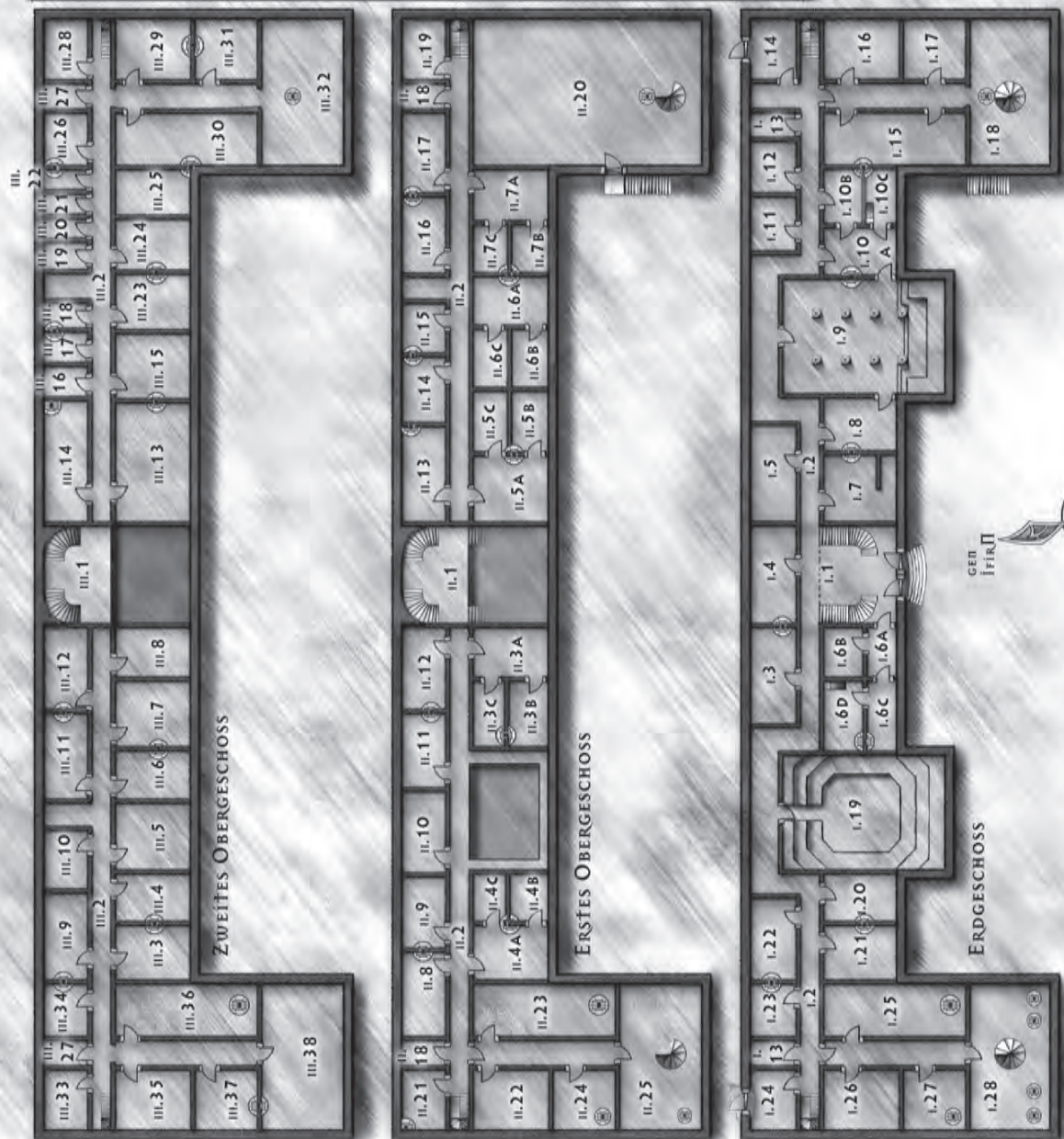
ZWEITES OBERGESCHOSS

Im **Gästezimmer der Probanden (III.12)** streut man Blutblattsamen ins Bettzeug, um festzustellen, ob die Probanden nachts Ausbrüche von Astralenergie zeigen. Die **Schlafsäle der 'Goblins' (III.13, III.14)** weisen mit Etagenbett, Waschschüssel und Spind für jeden Scholaren sowie einer Sitzgruppe nur wenig Luxus auf. Deutlich bequemer haben es die 'Pfeffersäcke' in ihrem **Gemeinschaftsraum (III.15)**, wo man auf Sofas vor einem Kamin sitzen und Honigkuchen in heiße Milch stippen kann.

Ein Gutteil des westlichen Traktes steht unter dem Einfluss des Stillezaubers aus der Bibliothek. Die **Turnhalle (III.30)** samt **Fechtboden** ermöglicht auch während des häufigen Festumer Regens Lektionen in Stockfechten. Im **Meditationsaal (III.32)** unterstützen Matten mit verschlungenen Ornamentmotiven die Versenkung des Geistes. Etwa die nördliche Hälfte des Raums wird vom SILENTIUM erfasst. An den Südfenstern stehen Astrolabien, Fernrohre und sternenkundliche Tabellen für astronomische Studien.

Vor 30 Jahren diente das **Verfluchte Labor (III.35)** einem Versuch, aus verdorbenen Koboldmetallen wie Neckkupper und Katzensgold Astralenergie zu gewinnen. Seitdem

DIE HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM



ERDGESCHOSS		ZWEITES OBERGESCHOSS	
I.1	Eingangshalle	III.1	Eingangshalle
I.2	Gang	III.2	Gang
I.3	Kammer des Hauptmeisters	III.3-III.5	Schlafzimmer der Bidlinisten
I.4	Eingangssaal	III.6-III.8	Außen- und Binnengänge
I.5	Expositionssaal	III.9	Schulhof
I.6	Schlafzimmer (a), Schlafraum (b), Studienzimmer (c) und Schlafkammer (d) der Spezialisten	III.10	Schlafzimmer des Hauptmeisters
I.7	Hospital	III.11	Gastzimmer für Priester
I.8	Küche	III.12	Mädchenschlafsaal der „Goblins“
I.9	Mensa	III.13	Mädchenschlafsaal der „Goblins“
I.10A	Große Küche	III.14	Gemeinschaftsraum der „Priesterkinder“
I.10B	Bücherei	III.15	Gemeinschaftsraum der „Priesterkinder“
I.10C	Destille	III.16-III.22	Einzelzimmer der „Priesterkinder“
I.11	Abstellkammer	III.23-III.25	Vierzimmer der „Priesterkinder“
I.12	Waschküche	III.26	Waschküche der „Priesterkinder“
I.13	Lafette	III.27	Lafette
I.14	Dienstbotenflur & Stall	III.28	Lafette
I.15	Buchbinderei	III.29	Schlafkammer des Regens
I.16	Speisraum	III.30	Festboden
I.17	Archiv	III.31	Bücherei
I.18	Stille Bibliothek	III.32	Meditationssaal
I.19	Kontrollsaal	III.33	Zisterne
I.20	Vortragssaal	III.34	Waschküche
I.21	Vortragssaal	III.35	Vortragssaal
I.22	Überschau	III.36	Magazin
I.23	Überschau	III.37	Küstlerwerkstatt
I.24	Literaturflur & Labor	III.38	Zentralkorridor
I.25	Translaxion		
I.26	Quecksilberlabor		
I.27	Schulhof		
I.28	Großes Labor		





wurde jeder, der hier arbeitet, vom Pech verfolgt. Zwei Magier starben bei Unfällen. Der Raum wird von der Akademieleitung unter Verschluss gehalten. Er ist Gegenstand von Schülerspekulationen, zumal nachts im Raum ein Funkeln durch die Fenster zu sehen ist. In der **Kristallkugelwerkstatt (III.37)** forscht man nach Verbesserungen der Kugelauber sowie den idealen Formen und Materialien für die magischen Sphären. Die **Zauberwerkstatt (III.38)** sucht vornehmlich nach den elementarsten und von allen Spielereien bereinigten Thesiskernen von Formeln. Solche Magie soll ein möglichst 'reines' und "vom Ballast der Traditionen" befreites Werkzeug zur exakten Arbeit mit den Elementen sein. Ein weiterer Zweig unternimmt den Versuch, mit Zauberformeln die angenommenen Umgebungsbedingungen der Zweiten Sphäre zu simulieren, aus dem man dann unter gewissen Umständen das Sumuryl schöpfen können soll: Schwerelosigkeit (NIHILOGRAVO), Ruhezustand (OBJECTOFIXO), Stille (SILENTIUM).

Auf dem **Dachboden** staubt Gerümpel vor sich hin. Hier hat sich derzeit ein Baumdrachenpärchen eingenistet, das gerne glänzende Gegenstände erbeutet. In die Giebelbalken sind gegen Blitzschläge Rosenquarze eingesetzt.

KELLER (ОННЕ ПЛАП)

Die Kellerräume besitzen eine Deckenhöhe von 1,8 Schritt und sind feucht – nicht verwunderlich im Schwemmboden an der Mündung des Born. Empfindliches Lagergut wird in wachversiegelte Krüge gesteckt oder mit Salzpäckchen gepolstert. Die Akademie ist komplett unterkellert, besitzt aber vier voneinander getrennte Kellerbereiche, die jeweils nur über eine Treppe vom Erdgeschoss aus erreicht werden können.

Die **Laborkeller (U1, Zugang: I.28, verschlossene Gittertür mit kompliziertem Schloss)** dienen zur Lagerung alchimistischer Zutaten und Produkte. Im fast luftdicht versiegelbaren **Clastrum** werden Experimente durchgeführt, die als zu gefährlich für den Labortrakt gelten. Das **Frigorium**, in dem ein CALDOFRIGO-Artefakt die permanente Kälte eines tiefen Firunswinters erzeugt, dient zum Konservieren verderblicher Alchimika und für Experimente, die Frosttemperaturen verlangen. Die vereisten Wände werden mit METAMORPHO GLETSCHERWAND in genehme Form gebracht.

Im **Spektabilitätskeller (U2, Zugang: I.6d, verschlossene stabile Holztür mit magischer Falle)** verwahrt die Akademieleitung wertvolle oder gefährliche Besitztümer. Zusätzlich hat man mehrere Schatzkammern bei der Nordlandbank, die zumindest in profanen Belangen, besser gesichert sind. Einbrecher, die die zentrale **Asservatenkammer** betreten, könnten Opfer einer simplen Illusionsfalle werden: Ein AURIS NASUS verhüllt für den mit Beute Zurückkehrenden den echten Ausgang und eröffnet einen anderen Zugang, der dem wahren Ausweg optisch gleicht. Tatsächlich führt dieser jedoch in einen Kerker, dessen Riegel hinter dem Eintretenden zuschnappt. Im **Basaltresor**, der aus drei Spann dicken Koschbasaltplatten besteht, lagern Objekte, die ihre magische Signatur nicht in die Umgebung abstrahlen sollen.

Der **Küchenkeller (U3, Zugang: I.10c, unverschlossene Tür)** besteht aus **Vorratskammern**, dem **Weinkeller** und einer Sickergrube. In ihrem Dunstbereich liegt auch der **Karzer** mit drei Zellen, deren Wände mit Kreideschmierereien von Schülern bedeckt sind.

Der **Bibliothekskeller (U4, Zugang: I.18, verschlossene stabile Holztür mit schwierigem Schloss)** dient größtenteils der Lagerung von unwichtigen Büchern und Pergamenten. Nur scheinbar macht der **Giftschrank** hinter einer Eisentür (mittelschweres Schloss) eine Ausnahme: Hier lagern wertvoll aussehende Bucheinbände mit verheißungsvollen, verbotenen Titeln. Nur ein Kundiger seines Fachs erkennt nach kurzem Studium, dass es sich nicht um die versprochenen Werke handelt. Der Inhalt des Giftschrankes ist Scheinbeute für Diebe. Der echte Giftschrank befindet sich in der **Wohnung des Bibliothekars (II.7)**.

PERSOПEN DER AKADEMIE

JAUNAVA DAGONEFF, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA MAGNA TRANSFORMATICA

Die Akademieleiterin (*969 BF, grauer Haardutt, ernst) ist so dürr, dass man fürchten muss, sie werde unsichtbar, wenn sie hinter ihrem Mohagoni-Zauberstab steht. Trotz norbardischer Vorfahren und eines umfangreichen und oft benutzten Schimpfwortvokabulars, das auch aus dem Alaani schöpft, sieht sie sich als stolze Festtöchter Bürgerstochter. Jaunava steht für Strenge und Ordnung und hat längst ihren Spitznamen bei Kollegen wie Schülern weg: "Vorsicht, da kommt die Drakoneff!" Sie versucht, dem Eindruck von "verschrobene saurologischen Sperenzchen" ihres Vorgängers Rakorium Muntagonus entgegenzuwirken. Forschungsprojekte, die mit Drachen oder Echsen zu tun haben, können lange auf ihre Bewilligung warten. Jaunava öffnete die Schule für neue Erkenntnisse in der Elementarmagie, wie sie in vergangenen Jahren aus Rashdul, Olport und Drakonia kamen, nutzt diese aber nur für einen nüchternen Umgang mit den Elementen. Der sprichwörtliche "tulamidische Dschinnen-zoo" und die "thorwalsche Nebeldeuterei" gelten als unwissenschaftlich. Ihre Spektabilität schätzt das Theater, die albtosparanische Philosophie und – etwas zu sehr – einen guten Tropfen Meskinnes.

PJATRIL SURJELOFFO, ALCHEMICUS, VIZE-SPEKTABILITÄT, LICENTIATUS ALCHIMICAE

Der Leiter der Zinnober-Laboratorien (*992 BF, krauses, abstehendes Haar, gerötete Augen, gelähmtes linkes Bein, zuckende Hände, norbardischer Akzent) hat mit seiner norbardischen Sippe gebrochen und den größten Teil seines Lebens in den alchimistischen Stätten der Akademie verbracht. Seine Karriere zeigt, dass die bornländischen Gesetze, die Norbarden eine akademische Ausbildung verbieten, mehr als löchrig sind. Der melancholische Pjatril kaut beständig verschiedene Kräuter gegen seine Leiden (die vom Umgang mit Quecksilber stammen, was er nicht weiß). Pjatril ist unübertroffen in der alchimistischen Analyse und sucht mit Leiden-schaft nach seltenen Exotica, vor allem magischen Metallen. Mal entsendet er Abenteurer auf Expeditionen, mal heuert er sie als seine Begleitung an. In der Fehde mit dem Roten Salamander agiert er leise und hinterhältig. Er stiftet seine Gehilfen und Scholaren zu Anschlägen beim "alchimistischen Gildenfeind" an – gerade zweideutig genug, dass man ihn deswegen kaum belangen kann.



WEITERE GELEHRTE

☛ **Alwin K. Wippflügler, Magister extraordinarius theoreticus et transformatoricus** (*961 BF, Pfeifenraucher) ist ein eigentlich längst im Ruhestand befindlicher Metamagier und Thaumaturg, der für viele Artefakte verantwortlich zeichnet, die das Akademiesiegel tragen. Er lehrt einige Monate im Jahr, sonst ist er auf Reisen. Böartige Schüler nutzen seine Angst vor Krabbeltieren aus.

☛ **Valmire von Silas, Magistra ordinaria elementaria, Bibliothecaria** (*997 BF, pausbäckig, breites Lachen) aus dem Lieblichen Feld ist eine zugängliche Schriftenhüterin, die sich für jeden Leser so viel Zeit nimmt, bis ihm mittels vorbereiteter Gesprächszettel und Zeichensprache jeder Wunsch erfüllt wurde. Schlechte Laune machen ihr nur die barbarische Behandlung von Büchern. Ein Eselsohr kann ihr den halben Tag verderben. Sie ist Lehrerin für Hellsichtmagie und liebt Maleerei und Kalligraphie.

☛ **Telergo, Adeptus maior** (*1009 BF, Adlernase, schwarze Locken) gilt als junger kreativer Kopf des Kollegiums. Meist ist er in mathematische Formeln oder exotische Applikation von Objekt- und Umweltzauberei vertieft. Packt ihn mal eine wichtige Idee, stürmt er Bibliothek oder Labor, kritzelt Papier, Tische und Wände voll oder baut lärmend seine eigene Versuchsanordnung auf – ganz egal zu welcher Uhrzeit. Die Spektabilität protegiert ihn.

BEDIENSTETE

☛ **Ertzel Kunzke, Laborknecht** (*995 BF, kräftig, lispelt) ist für die Reinigung der Laborgerätschaften und alchimistischen Abfall zuständig. Er hat sich alchimistische Kenntnisse angeeignet und verhökert über die Festumer Unterwelt illegal Tränke, die den Qualitätskriterien der Akademie nicht entsprechen. Für den Abnehmer bedeutet das einen günstigen Preis und ein höheres Risiko. Für spezielle Kunden kann er auch schwer erhältliche Zutaten aus dem Magazin entwenden.

DIE HELDEN AN DER HALLE DES QUECKSILBERS

Kunden, Wissbegierige und potentielle Auftragsnehmer werden an der Akademie freundlich empfangen. Im Grundsatz möchte man allen denkenden und der Sprache fähigen Wesen mit einem Minimum an Respekt begegnen. Ressentiments gegenüber anrühigen Zauberkundigen (Hexen, Schwarzmagier) sind mäßig vorhanden. Exoten (Thorwaler, Waldmenschen; Norbarden und Nivesen sind dagegen fast normale Gäste) begegnet man mit Offenheit und wissenschaftlicher Neugier. Mögliche Diebe von Besitz und Forschungserkenntnissen fürchtet man. Offenkundige Verbrecher (Paktierer, berüchtigte Gesetzlose) komplimentiert man vom Akademiegelände, anschließend werden die Tempel bzw. die Stadtgarde informiert.

Dienstleistungen

Die Festumer Akademiker besitzen nur wenig Handelsgespür: Sie lassen kaum mit sich feilschen, werben nicht für weiterführende Dienste (besser ist es, selbst mit genauen Vorstellungen zu kommen oder nachzufragen) und sind nicht die Schnellsten (was sich in niedriger Verfügbarkeit vieler Dienste niederschlägt). Was sie aber anfassen, hat Hand und Fuß.

Die Bibliothek

Die *Stille Bibliothek* ist Teil des Bibliotheksverbundes des Festumer Hesindendorfes, der über 6.000 Bücher zählt und eine der größten Büchersammlungen Aventuriens ist. Mit dem Erwerb eines Lesersiegels (2 Groschen/Tag oder 30 Groschen/Monat; für Geweihte kostenlos) kann man an jedem Standort – so etwa auch der Hesinde- und der Rahja-Tempel, das Konzil der Künste, das Therbûnitenspital – Bücher einsehen und ausleihen.

Wichtige Werke der Stillen Bibliothek sind eine fast vollständige historische Ausgabe der *Enzyclopaedia Magica* aus der Zeit von Hela-Horas und die angeblich prächtigste und werkgetreueste Ausgabe des *Groszen Paramathus – Lexikon der Alchimie*. Bedeutendste Abteilung ist der seit Jahrhunderten im Entstehen befindliche *Codex Materiae*, eine vier Regalreihen einnehmende Sammlung von Traktaten über alle bekannten Substanzen Deres. Daneben gibt es auch zahllose Schriften, die zu Recht wie zu Unrecht kaum Beachtung finden. So verrotten etwa die meisten Drucke von Tyros Prahes *Commentariolus zu Zhavinos 'Codex Emeraldus'* im Kellerarchiv.

Die Bibliothek wird nicht nur von Gelehrten aufgesucht, sondern ist auch eine beliebte Anlaufstelle für Festumer

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	3	5	5
Beratung in magischen Belangen	6*	6	15
Beschwörung (Elementare Diener)	3	6	5
Entzauberung (Objekt- und Umweltmagie)	4	4	12
Herstellung von Alchimika	8	8	16
Magische Heilung (Verletzungen)	5	6	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	6	7	10
Prüfung des magischen Potentials	6	4-8	10
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	5	10
Verzauberung (Umwelt)	9	8	14
Verzauberung (Objekt oder Elementar)	8	8	10
Verzauberung (andere verbreitete gildenmagische Formeln)	5	6	6

*oft zu theoretisch



Handwerksmeister aus den Bereichen Metallverarbeitung, Schiffsbau, Gerberei, Färberei und Münzwesen, die dem Theoriewissen über Materialien, Verfahren und Kräfte einen Gewinn für ihre Arbeit entlocken wollen.

Ausstattung der Bibliothek

Immens: Materialkunde

Sehr groß: Alchimie, Magica transformatoria, Magiekunde

Groß: Magica invocatio elementarii, Magica theoretica, Magiekunde, Philosophie

Ansehnlich: Hesindianische Künste, Magica clarioobservantia, Pflanzenkunde, Tierkunde, Sagen/Legenden

Hinlänglich: Elfenmagie, Geographie, Götter/Kulte, Magica contraria, Magica curativa, Magierecht, Sternkunde, Heilkunde

Gering: diverse, darunter auch Magica invocatio, Magica mutanda, Geschichtswissen

Minimal: diverse

ZWEITSTUDIUM

Die Festumer Akademie steht jedem Gildenmagier zum Zweitstudium offen, meist werden auch Bewerber aus der Weißen oder Schwarzen Gilde akzeptiert. Sie ist beliebt, um die Kenntnisse in der magischen Veränderung des Unbelebten zu erweitern, gleich ob es sich dabei um das Merkmal *Elementar*, *Objekt* oder *Umwelt* handelt.

Zweitstudenten nehmen sich häufig ein Zimmer in einer Festumer Herberge, da die Akademie nur wenige Gästezimmer besitzt. Während des Studienjahres wird der Zweitstudent als *Magister minor* oder *Magister extraordinarius* eingesetzt, um seinerseits in einigen Wochenstunden Wissen aus seinem Spezialgebiet zu vermitteln. Als Kenner fremder Lande und frische Diskussionspartner sind sie bei Scholaren und Magistern gleichermaßen willkommen.

ABENTEUER AN DER HALLE DES QUECKSILBERS

Für Abenteurer ist die Halle des Quecksilbers in magischen Belangen die wichtigste regionale Institution, für Fragen zu Alchimie, Umwelt- und Objektzauberei von aventurienweiter Bedeutung. Die Akademie sucht ihrerseits erfahrene Spezialisten für Expeditionen in entlegene Winkel des Kontinents und aufmerksame Wächter gegen befürchtete Einbrüche oder Anschläge von Feinden (z.B. dem Bund des Roten Salamanders). Die Akademie spielt eine Rolle im Abenteuerband **Drachenerbe**.

DER GIFTSCHRAPK

Die Festumer Akademie ist über Jahrhunderte ein Hort thaumaturgischer und alchimistischer Schätze geworden, auch wenn immer wieder Artefakte oder Wissen verloren gingen. Hier einige der brisanteren Stücke samt ihres Verwahrorts.

☞ Von den Magiern vergessene Pergamente enthalten die Thesis des Zauberschwerts *Triff* (U1, siehe SRD 37)

☞ Die Kristallkugel des Akademiegründers Mandricon (U1), ein Meisterwerk aus echtem Bergkristall, gilt als vollkommenes Zauberutensil. Neben vielen heute üblichen Kugelzaubern



soll sie Licht so bündeln können, dass es Metall schmilzt, Substanzen transformiert oder Astralkraft verdrängt.

☞ Die mit Kartoffelsaft aufgezeichnete Rezeptur einer Salbe, die alles damit Bestrichene ähnlich der Wirkung des ADAMANTIUM härten lässt (U1). Leider ist sie noch nicht ausgereift und lässt den bestrichenen Gegenstand einige Tage später zerfallen.

☞ Mehrere Kashra-Steine von jeweils über hundert Karat Gewicht ermöglichen den Akademiemagiern astralintensive Manipulationen. Die Halle hält den Besitz geheim, da die Steine bei Zauberkundigen sehr begehrt sind (U2).

☞ Die alchimistische Anleitung zur Erzeugung von Salamanderfeuer, das 971 BF den *Salamanderbrand* auslöste (U2).

☞ Ein Blutulmenzauberstab, den die Festumer Stadtgarde in Schmuggelbeständen fand. Der Stab wurde aus den verfluchten Bäumen der Walstatt von Wjassula geschlagen, deren Holz bei Schwarzmagiern beliebt ist. Er ist noch nicht verzaubert, aber es mag sein, dass der vorgesehene Eigentümer, anscheinend ein mächtiger Zauberer, das Stück zurückgewinnen will.

☞ Der *Freie Schütz*, ein Buch, das Riten des Erzdämons Nagrach beschreibt. Nachdem Festumer Abgänger im Gefolge Gloranas gesichtet wurden, wird das verfluchte Werk sorgsam verwahrt (Truhe in II.7).

☞ Die borbaradianische Thesis des WEICHES ERSTARRE (II.7)

☞ Schriften Mandricons zur echsischen Kristallomantie, die auch wichtige Hinweise für neue Kugelzauber enthalten. Die Beschäftigung mit ihnen gilt aber als gefährlich. Es hält sich die Ansicht, der Wahnsinn des vormaligen Schulleiters Rakorium hätte seinen Anfang mit dem Studium dieser Papyri genommen. (II.7)



SZENARIOIDEEN

Die Goldmacher

Dem *Kommissar für Aurumfaktur* wurden kürzlich mehrere Stein Gold zugetragen, die ein Alchimist hergestellt zu haben scheint. Der Kommissar beauftragt die Helden, sich beim Roten Salamander und der Halle des Quecksilbers als unauffällige Gäste einzuschleusen (Zweitstudenten, Forscher, Besucher eines Symposiums) und herauszufinden, ob das Gold aus einer der beiden Institutionen stammt. Der Kommissar kann einige grundlegende Vermutungen darüber anstellen, welche Ausrüstung und Zutaten man in einem Goldmacher-Labor findet. Die Helden haben für ihre Ermittlungen drei Tage Zeit. Dann soll der Kommissar, dem der Magistrat im Nacken sitzt, beide "Alchimistenbrutstätten" mit der Stadtgarde durchsuchen und das Unterste zuoberst kehren.

Die Helden machen in diesem Rahmen viele Erfahrungen mit der Akademie und dem Streit mit dem Roten Salamander. Was hinter der Goldmacherei steckt, können Sie nach Ihrem Geschmack gestalten:

☞ Der Kommissar für Aurumfaktur unterlag einem Irrtum. Das aufgetauchte Gold stammt nicht aus alchimistischer Erzeugung.

☞ Ein Alchimist der Akademie erzeugt in einem verborgenen Keller tatsächlich Gold aus Sonnenluchs-Urin, blondem Haar, Goldkäfern oder Blei – ohne Wissen der Akademieleitung. Fähige Helden können den Wissenschaftler stellen – der sie zu bestechen versucht. Das erzeugte Gold glänzt jedoch nicht

mehr lange schön. Nach einer Woche beginnt es zu korrodieren und zerfällt.

☞ Die Goldfunde wurden von einem Tasfarelel-Paktierer fingiert, der im Auftrag eines der Machthaber der Schwarzen Lande arbeitet. Er soll mit dem künstlichen Gold die Schließung der Halle des Quecksilbers und des Roten Salamanders einleiten, so dass die magischen Ressourcen des Bornlandes geschwächt werden. Der Paktierer platziert verfluchtes Gold an mehreren Orten in der Akademie und kann von erfolgreichen Helden aufgespürt werden. Mit seinem Tod vergeht das Fluchgold rauchend.

Nur Sumu gebührt das Sumuryl!

Die Halle des Quecksilbers steht kurz davor, aus Quecksilber Sumuryl gewinnen zu können, den Urstoff, der alle Fragen beantworten soll. Drei Druiden haben davon erfahren und beschließen, das zu verhindern. In ihren Augen vergreifen sich die hoffärtigen Magier an Sumus heiliger Essenz und beschleunigen so ihren Tod. Sie quartieren sich verkleidet in Festum ein und ziehen alle Register, um der Schule zu schaden: Scholaren und Magister werden mit Herrschaftsritualen kontrolliert, beherrschte Tiere werden zur Plage, ein Gewitter setzt das Dach in Brand. Die Halle des Quecksilbers, deren Magier durch umfangreiche magische Manipulation größtenteils astral ausgepumpt sind, heuert die Helden zum Schutz an, und um der Sache auf den Grund zu gehen. Natürlich vermutet man zunächst die Alchimisten vom Roten Salamander hinter den Anschlägen.





DIE AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG ZU GARETH

Vollständiger Name: Academia Armatorum Astralis Garethienses

Standort: Gareth, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Ausbildung magischer Leibwächter und Berater für das Mittelreich und den Hochadel (Mermale *Antimagie* und *Metamagie*)

Größe: klein

Spektabilität: Thiron von Uckelsbrück

Personen der Historie: Gerindor, Erzmagier und Akademiegründer (um Bosparans Fall); Hyanon der Große, Erzmagier (538–616 BF); Duridan vom Berg, Spektabilität und Hofmagus von Valpo dem Trinker (840–915 BF); Racalla von Horsen-Rabenmund, Erzmagierin (968–1027 BF)

Bedeutende Abgänger: Chiranor Feyamun, Ausbilder Prinzessin Yppolitas, Convocatus und ehemaliger Zweiter Hofmagus (*958 BF); Kuniswart vom Reifenwasser, Hochmeister der Rohalswächter und Convocatus (*969

BF); Aslam Karfenck, ehemaliger Dritter Hofmagus und heutiger Patient der Noio-niten (*951 BF)

Fachliche Reputation:

Steht im Ruf, hervorragende und in gesellschaftlichen Kreisen äußerst gewandte Leibmagier auszubilden, denen aber (fälschlicherweise) Defizite auf wissenschaftlichem Gebiet unterstellt werden.

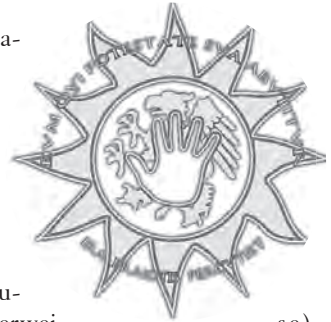
Einfluss: sehr groß (vor allem durch Kontakte zum Adel und durch Abgänger in gehobenen Positionen)

Finanzkraft: ansehnlich (hohes Lehrgeld, eigene Ländereien und Zuwendungen des Reiches)

Ausstattung: hinlänglich

Bibliothekbestand: ansehnlich

»Die Arbeit eines Leibmagus mag schier unmöglich schei-



nen, ist ein entschlossener Attentäter doch meist mindestens einen Schritt voraus. Um so bedeutender sind Intuition und Voraussicht des Magus, der den Schutz jener zu seiner Aufgabe gemacht hat, die unsere praiosgefällige Ordnung tragen. Er muss einen wachen Geist besitzen und jede Gefahr bereits erahnen, bevor sie sich voll entfalten kann. Es ist unumgänglich für diese anspruchsvolle Aufgabe besonders geschult zu werden, denn Erfahrung kann nicht mangelnde Ausbildung ersetzen – wird diese Erfahrung doch meist erst auf Kosten der zu schützenden Personen erlangt.«

—Magische Schilde von Racalla von Horsen-Rabenmund, Gareth, 1021 BF

Die Akademie der Magischen Rüstung ist die älteste noch existierende Garether Akademie und seit jeher eine unverzichtbare Stütze für Reich und Kaiserthron. Hier werden die etwa zwei Dutzend ausnahmslos dem Adel oder dem gehobenen Bürgertum angehörenden Scholaren zu Leibmagiern ausgebildet. Die Abgänger zählen dabei aventurienweit zu den besten ihrer Zunft und nicht wenige Absolventen erhalten schon früh Angebote für Stellen als Hofmagier im ganzen Reich – nur selten aber verdingt sich einer der ihren in der Fremde, denn die Treue zum Kaiserreich ist eherner Grundsatz hinter den Mauern des imposanten Akademiegebäudes im Alt-Gareth Stadtteil Tempelhöhe.

Die Scholaren entstammen selbst der gehobenen Gesellschaft, daher fällt es ihnen meist nicht schwer, sich auf höfischem Parkett zu bewegen. Unter anderen Angehörigen der magischen Zunft gelten die Garether dadurch jedoch nicht selten als arrogant. Dieser Ruf ist ein wenig unverdient, sind die Abgänger der Magischen Rüstung doch vor allem auch darin geschult, sich als gute Leibwächter zurückzuhalten und sich selbst nicht zu wichtig zu nehmen.

Neben der Antimagie werden vor allem jene gildenmagischen

Formeln gelehrt, die das Leben eines Auftraggebers schützen, verlängern oder retten können. Niemals jedoch werden den Scholaren Sprüche beigebracht, die von der Weißen Gilde oder der Praios-Kirche geächtet werden, denn auch der Dienst an den Zwölfen wird in der Akademie hoch gehalten. Seine moralische Integrität ist dem Garether Magier ein hohes Gut, was mitunter schon zu Problemen führte, wenn das Reich mit Wünschen an die Akademie heran trat, die dem Gewissen der Spektabilität zuwider liefen – etwa in der Puschinske-Affäre. Innerhalb der Akademie herrscht eine strenge Ordnung. Strafen sind jedoch nur selten nötig, da die adligen Scholaren meist schon von ihren Familien eingebläut bekommen haben, dass alle Missetaten auf das Haus zurückfallen – und die wenigen bürgerlichen Schüler wissen darum, wie schnell sie von der Akademie verwiesen werden können. Ein Studienplatz an der Magischen Rüstung wird stets als großes Privileg wahrgenommen. Dies hängt auch mit den strengen Aufnahmekriterien zusammen, wer sich nur schwer unterordnen kann, der wird oft gar nicht erst aufgenommen. Denn was nützt ein Hofmagus, der seinem Herrn nicht unbedingten Gehorsam entgegen bringt?

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG

Die Akademie wurde bereits im Jahre 3 BF vom Erzmagier Gerindor, dem Hofmagier Rauls des Großen gegründet. Damit ist sie eine der ältesten Zauberschulen des Mittelreichs. In der Folgezeit war stets der Hofmagus des Kaisers auch Spektabilität der Akademie, so dass eine enge Bindung an das Kaiserhaus gewährleistet war. Durch Schenkungen dankbarer Herrscher wurde die Akademie der Magischen Rüstung in den folgenden Jahrhunderten sehr wohlhabend – so stiftete ihr Kaiser Gerbald



I. nach der Rettung seines Lebens bei der Tötung des Tuzakwurms **184 BF** das heutige Akademiengebäude und Ländereien rund um die Hauptstadt.

Die Tradition der Einheit von Spektabilität und Hofmagus endete erst mit der Machtübernahme der Priesterkaiser im Jahre **335 BF**. Die Schule wurde zwar nicht geschlossen, aber unter die strenge Aufsicht der Praios-Kirche gestellt. In der Folgezeit schwand die Bedeutung der Leibmagier und auch nach der Machtübernahme durch Rohal den Weisen besserte sich die Lage nicht, da die Adligen kaum noch nach magischem Schutz verlangten. Zumindest mit der Überarbeitung des Codex Albyricus, mit der die Akademie seit **547 BF** bis heute betraut ist, konnte man ein wenig Bedeutung zumindest in Fachkreisen erhalten. Erst unter Erzmagus *Hyanon*, der **571 BF** die Spektabilitätswürden sowohl der Magischen Rüstung als auch der Schule der Austreibung zu Perricum übernahm, erblühte die Akademie wieder. Er führte die Forschung in der Antimagie zu einer zwischenzeitlichen Blüte und trug maßgeblich dazu bei, dass die Akademie somit gut gerüstet in die Magierkriege von **590 bis 595 BF** ziehen konnte. Zwar fielen viele Angehörige der Akademie in der *Schlacht in der Gorischen Wüste*, die verblieben vermochten es aber gemeinsam mit dem enigmatischen *Gandolf von Gareth*, die Kaiserstadt weitgehend aus den Wirren der Zeit heraus zu halten. Umso überraschender kam für die Magier der Erlass des Garether Pamphlets **596 BF**, mit dem neben anderen Akademien auch die Akademie der Magischen Rüstung geschlossen wurde.

Erst zum 100. Jahrestag der Schließung wurde die Schule **696 BF** in ihrem alten Gebäude durch Kaiser *Alrik den Ritterlichen* als Reichsakademie neu eröffnet, da sich das Fehlen fundierter ausgebildeter Hofmagier inzwischen als hinderlich erwiesen hatte. In den folgenden Jahrhunderten kamen die Absolventen der Schule pflichtbewusst ihren Aufgaben beim Schutz der Würdenträger des Reiches nach. Berühmt wurde Spektabilität *Duridan vom Berg*, der das Leben von Kaiser *Valpo dem Trinker* nicht weniger als ein Dutzend Mal bei 'Vergiftungen' rettete. In der Kaiserlosen Zeit von **902 bis 933 BF** verhielt sich die Akademie weitgehend neutral, Abgänger dienten als Hofmagier diverser 'Kaiser'. Aus dieser Zeit stammt auch die Tradition der *Gewissenssuche*, die auch heute manchmal von fertigen Ad-aptierten als Ausrede benutzt wird, um vor einer verantwortungsvollen aber langweiligen Festanstellung noch einmal die Welt zu sehen.

Sah es nach der Kaiserkrönung Pervals **933 BF** zunächst so aus, als würde dieser die Zügel wieder etwas fester ziehen, kam es **941 BF** während der Puschinske-Affäre schließlich doch zum völligen Bruch zwischen Kaiserhaus und Akademie. Der Kaiser berief den Schwarzmagier Oswyn Puschinske zu seinem Ersten Hofmagier, womit erstmals seit Jahrhunderten kein Magier der Magischen Rüstung an der Seite des Kaisers stand – und nicht mal ein Mitglied der weißen Gilde! Die Akademie protestierte aufs Schärfste und kündigte dem Kaiser schließlich sogar die Treue auf, was ihr dank der Unterstützung durch die Praios-Kirche auch gelang. Seitdem ist die Akademie der Magischen Rüstung keine Reichsakademie mehr, und auch wenn sich die Beziehungen zum Kaiserhaus unter Kaiser Reto wieder besserten, blieb es bei diesem Zustand.

Im *Travia* **996** kam es zu einem Brand der Akademiebibliothek, dessen Hintergründe nie ganz aufgeklärt werden konnten. Zeitgleich verschwand der Bibliothecarius *Thergoff von*

Gratenfels spurlos.

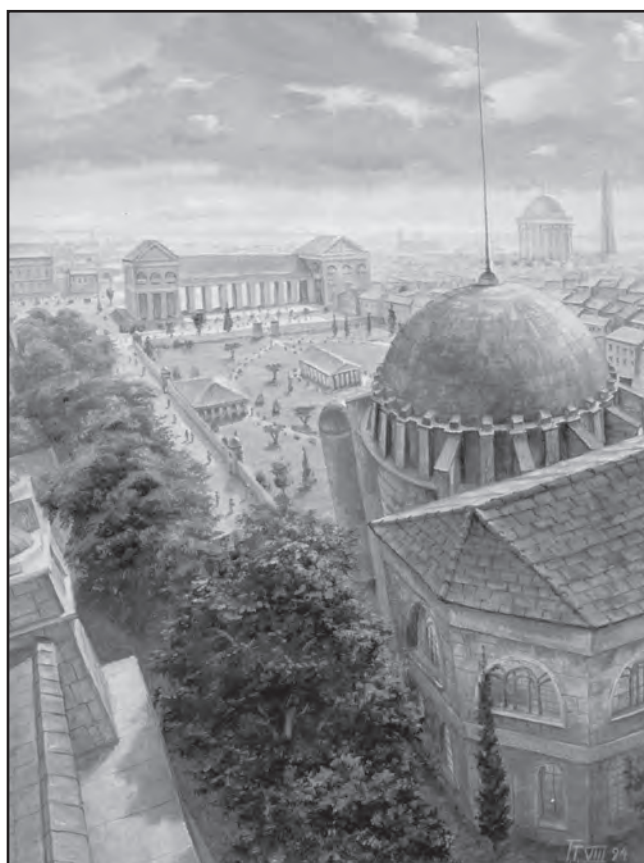
Die Wirren der letzten Jahre überstand die Akademie größtenteils unbeschadet, einzig der Verlust der langjährigen Spektabilität und Erzmagierin *Racalla von Hosen-Rabenmund* musste nach der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* **1027 BF** beklagt werden. Ihr folgte ihr bisheriger Stellvertreter *Thiron von Uckelsbrück* nach, der ihre strenge Linie fortsetzt.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Die Akademie der Magischen Rüstung pflegt ein sehr elitäres Gedankengut, und entsprechend hoch sind auch die Ansprüche an die Scholaren. Nur wer ein Empfehlungsschreiben einer Kirche, eines wichtigen Adelshauses, einer weißmagischen Akademie oder eines Ordens hinsichtlich seiner Göttertreue und der Untadeligkeit seiner Familie vorweisen kann, darf sich überhaupt bewerben. Adlige Bewerber werden bevorzugt, für bürgerliche gelten deutlich härtere Bedingungen (so muss die Reichstreue der Familie etwa durch Leumundszeugen, abgeleisteten Militärdienst der Eltern oder ähnliches nachgewiesen werden). Bei der *Probatio* werden die zukünftigen Schüler nicht nur hinsichtlich ihrer magischen Begabung sondern auch bezüglich ihrer Treue zu Reich und Kaiserhaus und ihrer Disziplin auf Herz und Nieren geprüft. Hier macht man selbst bei Angehörigen großer Adelsgeschlechter keine Ausnahme, ein jeder hat sich den Regularien unterzuordnen. Jedes Jahr wird nur etwa die Hälfte der Bewerber aufgenommen, die übrigen werden an andere Akademien, vornehmlich Reichsakademien, verwiesen.

Insgesamt lernen an der Akademie zwischen 25 und 30 Schü-





ler, die von der Spektabilität und den vier allesamt adligen Magistri ordinarii, sowie zehn weiteren Magiern und Adepten unterrichtet werden. Zu Beginn der Ausbildung stehen vor allem die körperliche Ertüchtigung und weitergehende Schulungen in Etikette, Staatskunst, Diplomatie und höfischem Benehmen auf dem Lehrplan. Erst ab dem Novizium werden dazu die wichtigsten Techniken und Tugenden des Leibwächters und die ersten Zaubern unterrichtet. Neben der Antimagie haben vor allem die Kampf- und Hellsichtmagie einen gewissen Stellenwert.

Nur die Besten der Besten

Eine Besonderheit der Akademie ist dabei, dass auch immer wieder externe Experten angeworben werden, um sowohl die Widerstandskraft der angehenden Zauberer gegen fremde Sprüche als auch die Wirkung ihrer eigenen Formeln zu prüfen. Dies wird dabei häufig unter unvorteilhaften Bedingungen getan, um die Scholaren auf die Tücken ihrer späteren Aufgabe vorzubereiten.

Schwerpunkte der Ausbildung

Typische Unterrichtsstunden: Der Schutz des Leibes: AR-MATRUTZ; Der Schutz des Geistes I: PSYCHOSTABILIS; Zauberkennung für Fortgeschrittene; Übung: Höfisches Benehmen; Codex Albyricus, Cursus XXII: Das *ius magicae* im Wandel der Zeit; Übung: Die Kunst der Unauffälligkeit

DIE PRÜFUNGSZEIT



Examinatio. Jeder Candidatus wird einem anderen Schüler zugewiesen, dessen Leibmagier er nun für zwei Wochen ist. Sollten noch ausreichend Anwärter übrig sein, werden diese häufig auch einander zugeteilt (und nicht selten entstehen aus diesen fordernden gemeinsamen Wochen lebenslange Freundschaften). Oberstes Ziel des Candidatus ist es nun, Leib und Leben seines 'Herrn' zu schützen. Dieser wird natürlich immer wieder in Situationen gebracht, in denen die Fähigkeiten eines Leibmagiers auf die Probe gestellt werden – keiner der Schüler hat jedoch eine Ahnung wann und wo Gefahr lauern mag.

Die Magister sorgen mitunter selbst für die Gefahr, meist werden jedoch stadtfremde und daher für die Candidati unbekannte Abenteurer angeheuert, um fingierte Attentate und nachgestellte Anschläge vorzunehmen. Um den Anreiz für die Angeheuerten zu erhöhen, winkt bei einem erfolgreichen Anschlag (bei dem natürlich niemand zu größerem Schaden kommen darf) ein großer Bonus. Der Candidatus wird genauestens beobachtet und seine Reaktionen auf die Angriffe der Abenteurer werden genau protokolliert. Zwar haben es bisher nur die wenigsten Anwärter geschafft, ihren Herrn tatsächlich 'unbeschadet' durch diese Prüfung zu bringen, doch kommt es auch gar nicht darauf an. Selbst ein erfahrener Leibmagus kann nicht jede Situation vorhersehen und alleine bewältigen, er muss nur rasch die richtigen Entscheidungen treffen und nach seinen besten Fähigkeiten handeln.

Es schafft nur etwa jeder zweite Schüler die gesamte Examinatio auf Anhieb, viele müssen die Prüfung mindestens zwei Mal in Angriff nehmen.

DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

1. *Praios, Sommersonnenwende und Jahresbeginn*: Teilnahme an der Prozession des Lichtboten, anschließend Treffen mit den Novizen der Praios-Kirche und gemeinsamer Gottesdienst.

ab dem 1. *Praios acht Tage lang, Ritters Turnier und Volksfest*: Als Belohnung für die beiden besten Schüler des letzten Jahres Sonder-Ausgang zu Besuch des Turniers auf der Bühne der Kaiserin. Klausur für die übrigen.

3. *Praios, Greifenfest*: Erhebungen in den Magus-Stand und Ernennung von Magistern.

15. und 16. *Praios, Gedenktag der Zweiten Dämonenschlacht*: Besuch der Bürgerheerparade, danach zwei Wochen Ferien.

6.–9. *Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreichs*: Teilnahme an den Feierlichkeiten. Die Akademie misst sich in einem Wettstreit mit Scholaren der *Akademie Schwert und Stab* und Kadetten des *Instituts der Hohen Schule der Reiterei* und der *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert*. Danach Beginn der Prüfungsphase für die Candidati.

30. *Efferd, Prüfungsfest*: Finaler Tag der Examinatio mit der Demonstratio. Anschließend traditionelle Feier der erfolgreichen Candidati beim *Prüfungsballett* der Akademie, wo die frischgebackenen Adepten Stab, Siegel und Vademecum erhalten.

29. *Travia, Tag des Hl. Gilborn*: Stilles Gedenken und Mahnwache für die gefallenen Akademieangehörigen des Borbarad-Krieges.

7. *Hesinde, Rohals Verhüllung*: Die Büste des Weisen wird von der Spektabilität verhüllt und verschwindet auf magische Weise. Die Eleven suchen das Artefakt, der Finder erhält für einen Mond den Titel des *Elevis Primus*. Vorführung der Magie für hohe Adlige des Reiches.

30. *Hesinde, Erleuchtungsfest*: Teilnahme an den Feierlichkeiten

des Hesinde-Tempels.

30. *Phex, Versenkungsfest*: Stille Meditation, danach Verabschiedung der Schüler in die Ferien.

1. *Ingerimm, Beginn des Schuljahres*: Aufnahme neuer Eleven und Start der Lehre für die zurückkehrenden älteren Schüler.

22. *Ingerimm, Gedenktag der Dritten Dämonenschlacht*: Pilgerzug der Magister und Studiosi zur Trollpforte.

30. *Rahja, Reinigungsfest*: Die Bediensteten sorgen für die Reinigung der Gemäuer, während die Scholaren als Zeichen der Demut in den Praios-Tempeln der Stadt helfen.

Namenlose Tage: Die Magister und Scholaren verbringen die Tage mit dem Sacerdos in der Kapelle. Es wird nur Wasser und Brot gereicht, die Schüler sind zu Gebet und Meditation angehalten.

STANDESGEMÄßES LEBEN

Fast alle Scholaren und der gesamte Lehrkörper der Akademie entstammen dem hohen Adel des Reiches, so dass es nur wenig verwundert, wie viel Wert auf ein angenehmes und standesgemäßes Leben aller Bewohner der Akademie gelegt wird. Dies drückt sich schon in der Unterkunft der Schüler aus: Jedem Scholaren steht ein eigenes Zimmer zu, die Ausstattung hängt dabei alleine von Status und Finanzkraft der Eltern ab. Nicht selten ist der Schlafsaal nur mit zwei einsamen bürgerlichen Schülern belegt, während alle anderen adligen Zöglinge, auf gemütlichen Matratzen und unter seidenen Laken nächtigen. Einige wenige Scholaren erkaufen sich sogar das Privileg, zumindest an Wochenenden in Stadthäusern ihrer Familie außerhalb der Akademiemauern zu schlafen. Dennoch (oder gerade deshalb) wird innerhalb der Mauern penibel auf Disziplin geachtet, denn im späteren Leben sollen die Abgänger vor allem pflichtbewusste Diener sein. Wer also über die Stränge schlägt oder seine Privilegien ausnutzt, der verliert sie auch schnell wieder.

Zu solchen Vergehen zählt es auch, die vielen Bediensteten der Akademie ungebührlich zu behandeln. Zwar sind diese einfachen Leute dafür da, um den Magistern und Scholaren zu Diensten zu sein, dennoch soll man sie mit Respekt behandeln, denn auf den Schultern der Gemeinen ruht die Stabilität des Reiches. Wer seinen Leibdiener also grundlos schikaniert, der erhält ihn auch wieder entzogen.

Insgesamt sorgen 60 Bedienstete für das leibliche Wohl der magischen Bewohner, so dass kaum ein Scholar bis zu seiner Examinatio einmal selbst seine Kleidung gewaschen, sein Bett gemacht oder sein Mahl zubereitet hat. Jedem Scholar mit eigener Schlafkammer steht ein eigener Leibdiener oder eine Zimmermagd zur Verfügung – und selten einmal kommt es vor, dass ein Jungmagier diesen treuen Diener bei der Akademie auslöst, um ihn weiterhin in seinen Diensten zu halten. Die 16 Elitekrieger, die als Armati der Schule dienen, sind hingegen zumindest bei den jüngeren Scholaren regelrecht gefürchtet, überwachen sie doch die strengen Auflagen und auch das Ausgehverbot, das für alle Schüler ohne besondere Privilegien gilt. Denn es wird als unschicklich betrachtet, wenn sich die angehenden Hofmagier mit dem einfachen Volk in den umgebenden Tavernen verbrüdernd – etwas, was natürlich trotzdem hin und wieder vorkommt und mit harten Strafen geahndet wird. Zum standesgemäßen Leben von Lehrern und Schülern gehört weiterhin, dass häufig gemeinsam die vielen Bankette und Feiern der hohen Garether Gesellschaft besucht werden.



Finanzierung

Zwar sind die Ausgaben der Akademie sehr hoch, dennoch müssen die Magister kaum auf ihre Ausgaben achten. Die Schule erhält (obwohl sie offiziell nicht den Status einer Reichsakademie hat) nicht nur Aufwendungen vom Kaiserhaus und nimmt von jedem Schüler ein Schulgeld von 25 Dukaten pro Mond, sondern sie besitzt auch ausgedehnte Ländereien rund um Gareth. Sollte jemals die Notwendigkeit bestehen, kann die Spektabilität die Finanzkraft der Schule sogar kurzzeitig um bis zu zwei Kategorien erhöhen, indem die hohen laufenden Kosten gesenkt werden.

DIE GEWISSENSUCHE

In der Kaiserlosen Zeit stand die Akademie vor einem großen Dilemma: War sie seit jeher die Kaderschmiede für die treuesten magischen Diener des Kaisers, erhob nun eine Unzahl von Präkandidaten ein Anrecht auf die Kaiserkrone – und die Schule musste sich wohl oder übel irgendwie in diesem Konflikt positionieren. Die Magister wollten sich damit jedoch nicht abfinden und vor allem ihre jungen Schüler schützen. Daher änderten sie die Grundregeln der Akademie dergestalt, dass ein jeder Adept ein Anrecht darauf hat, nach seiner Examinatio drei Jahre in die Welt hinaus zu ziehen, um sein Gewissen zu erkunden und herauszufinden, wem er im Leben dienen möchte. Dennoch war es jedem Adepten natürlich weiterhin Pflicht, mit Leben und Kraft für das Mittelreich einzustehen, doch waren sie in dieser Zeit der Wanderschaft nur ihrem Gewissen bei der Frage verpflichtet, *wie* sie dem Reich am besten dienen. Erst nach Ablauf der drei Jahre musste der Adept wieder in der Schule vorstellig werden und von seinen Erlebnissen berichten.

Auch heute noch gibt es immer wieder frisch examinierte Adepten, die lieber erst einmal in die Welt hinaus ziehen möchte, statt sich direkt eine lukrative Stelle als Hof- oder Leibmagus zu suchen. Die Magister stellen sich dieser Tradition nicht in den Weg, kehren doch fast alle Adepten nach der vorgeschrie-

MITTELREICHISCHE HOFMAGIER

Stellen als Hofmagier sind im Mittelreich ob der Privilegien und der lukrativen Einkünfte sehr begehrt. Hofmagier kann überhaupt nur werden, wer Mitglied der Weißen oder der Grauen Gilde ist. Für diese Beschränkung hat die Praios-Kirche gesorgt, die auch durchsetzte, dass die Stellen als Hofmagier begrenzt bleiben: einem Grafen wird ein Zauberer zugestanden, einem Landesherren zwei und dem Kaiserhaus drei. Zudem sind die Hofmagi in ihrer Stellung den Hofgeweihten untergeordnet, auch wenn sie am Ende ihrer Dienstzeit mit der Erhebung in den Edlenstand und einem Landgut rechnen dürfen. Deswegen ist es übrigens von Seiten der Landesherren gern gesehen, wenn das Hofmagus-Amt in einer Familie bleibt, so dass man nicht stets neue Ländereien vergeben muss. Die Belohnung mit einer kompletten Baronie – noch zu Dienstzeiten – steht nur dem Ersten Kaiserlichen Hofmagus zu, der die Reichsbaronie *Rohals Zinne* im Amboss als Titularbaron führt.

benen Zeit zurück. Auch ein Spielerheld kann die Gewissenssuche nutzen, um dem restriktiven Leben der Magier der Magischen Rüstung zu entkommen und zunächst auf Abenteuer auszugehen.

Die Akademie der Magischen

Rüstung in den Augen der/des ...

... **Adels:** "Einen Adepten der Magischen Rüstung zu seinem Leibmagier zu haben ist Ehre und Privileg – und billig ist es auch nicht. Aber sie sind nun mal nicht nur Statussymbol, sondern verstehen auch was von ihrer Arbeit."

... **Praios-Kirche:** "Es gibt wenige Akademien, die ihre Kräfte so sehr in den Dienst der göttlichen Sache stellen. Sie tun gut daran, mit uns eng zusammen zu arbeiten, stellen sie auf diese Weise doch auch ihr Seelenheil sicher."

... **anderen Akademien:** "Die Garether sind vielleicht ganz gut in dem, was sie machen, aber echte Magier kann man sie kaum nennen. Bessere Leibwächter sind sie, reine Diener – für ihre Arroganz gibt es also gar keinen Grund."

... **Volkes:** "Nicht nur Magier sind die, sie sind auch noch fast allesamt adlig. Wahrhaft hohe Herrschaften, von ihnen sagt man auch sie seien der magische Arm der Kaiserin. Solange sie hier leben müssen wir nur wenig finstere Magier fürchten."

Was man in der Akademie

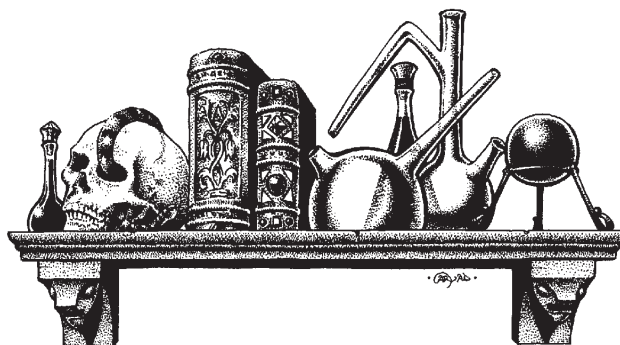
der Magischen Rüstung über ... denkt.

... **andere Leibmagier:** "Sie mögen ja einer ehrenhaften Aufgabe nachgehen, aber gleich ob sie aus Kuslik, Riva oder von einem privaten Lehrmeister stammen: Sie werden niemals auf einer Stufe mit uns stehen. Was sie von uns trennt ist die Gewissheit für die wichtigste Sache auf Dere zu streiten: Praios, Reich und Recht!"

... **nicht aus dem Mittelreich stammende Personen:** "Bei ihnen mag es ja auch ganz schön sein, aber das Heilige Raulsche Reich vom Greifenthron zu Gareth steht nun mal besonders unter dem Schutze des Götterfürsten."

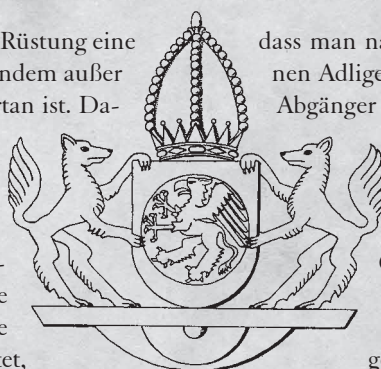
... **die Graue und Schwarze Gilde:** "Egal ob sie sich hinter Wissenschaft und Freigeistertum verstecken oder offen zu ihren Plänen stehen, man muss sie im Auge behalten. Sie wandeln nicht auf Praios Pfaden und manche achten nicht mal den Codex!"

DIENER WELCHER HERREN?





Offiziell ist die Akademie der Magischen Rüstung eine freie Schule der Weißen Gilde, die niemandem außer den Gildenoberen und den Götter Untertan ist. Damit ist sie die einzige Schule des Bunds des Weißen Pentagramms im Mittelreich, die aus historischen Gründen nicht zum Kreis der Reichsakademien (siehe Seite 124). Dennoch ist die Akademie dem Reich treu ergeben und gibt eine entsprechende Philosophie auch an die Schüler weiter. Es wird geradezu erwartet,



dass man nach seinem Abschluss dem Reich und seinen Adligen dient – nicht immer jedoch versteht ein Abgänger darunter auch das Haus Gareth. Abgänger der Schule finden sich daher in der Gefolgschaft mancher Provinzfürsten oder Adelshäuser. Und wer gar niemandem dienen möchte, der beruft sich auf die Gewissenssuche, um den Erwartungen seiner Umwelt zu entgehen.

Die an der Rohalsallee in Alt-Gareth gelegene Akademie ist in einem imposan-

Ein Rundgang durch die Akademie der Magischen Rüstung

ten Gebäude untergebracht, das auch einen Eindruck vom Selbstverständnis der Bewohner gibt. Weit vorragende Kragsteine bilden stilisierte Einhorn- und Greifenhäupter. Lanzettenfenster aus rotem Glas lassen tagsüber nur dumpfes Licht hinein und sorgen nachts dafür, dass das beleuchtete Gebäude wie ein Monstrum mit vielen glühenden Augen aussieht. Das Akademiegebäude zeichnet sich durch weitläufige Flure und Kammern aus, die größtenteils sehr prunkvoll eingerichtet sind. Ein eigener Anbau auf der Rückseite der Akademie, mit ihr durch einen eigenen Korridor verbunden, beherbergt die vielen Bediensteten, die sich somit nur im Refugium der Magier aufhalten müssen, wenn sie diesen gerade zu Diensten sind.

Sicherungen und Diebstahlschutz

Das große Haupthaus hat drei Geschosse und ist unterkellert, der Anbau ragt zwei Stockwerke in die Höhe. Nach Außen hin sind keine erkennbaren Sicherungen angebracht, die Sicherung der Akademie wird völlig den Armati und einigen hinterhältigen mechanischen und magischen Fallen an wichtigen Räumlichkeiten überlassen. Die Zugänge (das Hauptportal und der Eingang zum Anbau) sind nachts mit guten Schlössern gesichert, an beiden hält außerdem stets ein Akademiegardist Wache. Drei weitere patrouillieren im Gebäude, während als Reserve zwei in der Stube der Armati nächtigen.

ERDGESCHOSS

Wenn man die Akademie durch das zweiflügelige Eingangsportal betritt, blickt man als erstes auf eine Büste von Rohal dem Weisen, die dem reich geschmückten Saal auch seinen Namen verleiht: der **Rohalssaal (I.1)**. Der auch als Konventssaal genutzte Raum ist der größte in der ganzen Akademie, und auch ein großer Teil des täglichen Lebens findet hier in den gemütlichen Sitzgruppen in den Raumecken statt. Livrierte Bedienstete empfangen jeden Besucher und geleiten ihn zunächst in den **Empfangssalon (I.2)**, wo man bei Wein, Tee und Gebäck auf den zuständigen Ansprechpartner warten kann. Sollte es nötig sein, kann man noch eine der **Schreibstuben (I.3–I.5)** oder, falls ein intimerer Rahmen gewünscht wird, den **Salon der Künste (I.6)** aufsuchen. In letzterem werden auch immer wieder Vorführungen lokaler Musiker oder anderer Künstler

abgehalten, zu denen auch der Hochadel der Stadt geladen wird.

Der Südflügel des Gebäudes wird von der **Bibliothek (I.7–11)** eingenommen, deren profane und magische Werke in unterschiedlichen Räumen untergebracht sind. Die **Magische Bibliothek (I.7)** dürfen Scholaren erst ab dem Noviziat betreten. Im **Scriptorium (I.11)** arbeiten hauptsächlich Bedienstete an der Vervielfältigung der Bücher, vor allem die *Magischen Schilde* der ehemaligen Spektabilität Racalla von Horses-Rabenmund sind hier zu nennen. Scholaren werden nur selten zu Übungszwecken hier eingebunden, wird diese Arbeit doch meist als unter ihrer Würde betrachtet.

Im Nordflügel liegt die **Mensa (I.12)** (die eher an eine Garether Gaststätte denn an einen Speisesaal für Schüler erinnert) nahe beim Durchgang zum Bediensteten-Anbau und somit zur Küche.

Die Scholaren halten sich außer zum Besuch der Bibliothek oder der Mensa selten im Erdgeschoss auf, denn ein Großteil ihrer Ausbildung absolvieren sie im Keller oder dem Obergeschoss. Es gibt zwar ein **Auditorium (I.13)** im Erdgeschoss, dieses wird jedoch nur aus Prestige Gründen unterhalten, für die wenigen Schüler ist es zu überdimensioniert. Gelegentlich werden hier aber Vorträge für den Adel organisiert, um ihnen die Vorzüge eines Leibmagiers nahezubringen.

OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss ist das Reich der Magister, die allesamt in exklusiven Suiten untergebracht sind. Es gibt sicherlich nur wenige Schulen, an denen sich die Wohnungen des Lehrkörpers in Prunk und Ausstattung mit denen in Gareth messen können. Dennoch ist die **Suite der Spektabilität (II.1)**, die durch einen Wanddurchbruch noch mit der **Magister-Wohnung seiner Gemahlin (II.3)** verbunden ist, nicht das prächtigste Gemach in dieser Etage. Schon seit Gründung der Akademie wird stets die **Kaisersuite (II.2)** freigehalten, auch wenn seit Jahrzehnten kein Kaiser mehr hier genächtigt hat. Wenn ein Mitglied des Kaiserhauses an der Akademie seine Ausbildung erhalten sollte, kann es ebenso in die mit allem denkbaren Prunk ausgestatteten Gemächer einziehen.

Jeder der hauptamtlichen Magister hat seine eigene **Suite (II.3–II.6)**, die jeweils mit **Arbeitsstube (a)**, **Wohnraum (b)**, **Schlafkammer (c)** und **Waschraum (d)** ausgestattet ist. Ein eigener Hausdiener nächtigt in der Wohnkammer und steht



tagsüber immer für seinen Herrn bereit.

Die anderen Lehrpersonen müssen sich hingegen mit einfachen **Schlaf- und Arbeitskammern (II.7–12)**, teils sogar als Doppelzimmer, abfinden. Nicht selten wohnen sie daher in eigenen Häusern in der Stadt oder gegen geringe Miete in einem Gästehaus der Akademie, in dem auch Zweitstudenten und Magistri extraordinarii untergebracht werden.

Ihre Freizeit können die Magister beispielsweise mit dem Kamelspiel, Garadan oder Boltan im **Maraskanischen Salon (II.13)** verbringen, der mit ausgesuchten Edelhölzern verkleidet ist und dessen Decke ein kunstfertiges Gemälde des Insel-

dschungels zierte.

Eine Besonderheit der Akademie ist, dass es keine eigene Kammer für den Primus unter den Scholaren gibt (haben diese doch häufig selbst hervorragende Wohnkammern), sondern dass dieser seine Freizeit mit den Magistern im Salon verbringen darf – etwas was auch eher aus Prestigegründen innerhalb der Scholarenenschaft in Anspruch genommen wird als aus wahrem Interesse an hochgeistigen Disputen mit den Magistern.

DACHGESCHOSS

Das Dachgeschoss ist das Reich der Scholaren. Die beiden

DIE AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG ZU GARETH

ERDGESCHOSS

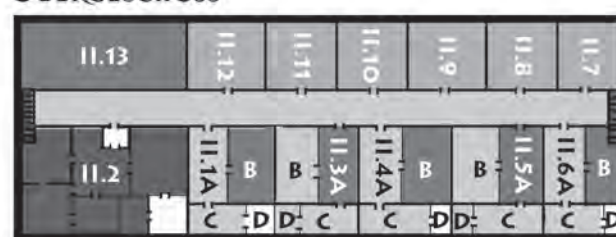


ANBAU ERDGESCHOSS



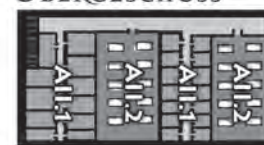
KELLER

OBERGESCHOSS



20 SCHRITT

ANBAU OBERGESCHOSS



DACHGESCHOSS

ERDGESCHOSS

- I.1** ROHLSAAL/KONVENTSSAAL
- I.2** EMPFANGSSALON
- I.3** SCHREIBSTUBE DER MAGISTER
- I.4** SCHREIBSTUBE DER SPEKTABILITÄT
- I.5** SCHREIBSTUBE DES LEGATEN
- I.6** SALON DER KÜNSTE
- I.7** MAGISCHE BIBLIOTHEK
- I.8** LESESAAL
- I.9** PROFANE BIBLIOTHEK
- I.10** KAMMER DES BIBLIOTHECARIUS
- I.11** SCRIPTORIUM
- I.12** MENSA
- I.13** AUDITORIUM
- I.14** PRAIOS-KAPELLE
- I.15** ABSTELLKAMMER
- L** LATRINEN

OBERGESCHOSS

- II.1** SUITE DER SPEKTABILITÄT:
A ARBEITSSTUBE **B** WOHNRAUM
C SCHLAFKAMMER **D** WASCHRAUM
- II.2** KAISERSUITE

II.3-6

- SUITEN DER MAGISTER:
- A** ARBEITSSTUBE **B** WOHNRAUM
- C** SCHLAFKAMMER **D** WASCHRAUM
- II.7-12** KAMMER DES LEHRPERSONALS
- II.13** MARASKANISCHER SALON

DACHGESCHOSS

- III.1** SCHLAFSAAL JUNGEN
- III.2** SCHLAFSAAL MÄDCHEN
- III.3-22** SCHOLARENQUARTIERE
- III.23** SALON DER STUDIOSI
- III.24** MEDITATIONSRAUM
- III.25** WASCHRAUM JUNGEN
- III.26** WASCHRAUM MÄDCHEN
- L** ABORTE

KELLER

- O.1** ZAUBERKAMMER
- O.2** SEMINARRÄUME
- O.3** LEHRLABOR
- O.4** ALCHIMIELABOR
- O.5** VERSIEGELTES LABOR
- O.6** VORRATSKAMMER
- O.7** GIFTSCHRANK

O.8

- BLEIKAMMER
- O.9** BRACHENKAMMER
- O.10** KAISERLICHES DEPOSITUM
- O.11** ASSERVATENKAMMER
- O.12** EXAMINATIONSSTUBEN
- O.13** KAMMER VOM AUG

ANBAU ERDGESCHOSS

- AI.1** PEBENEINGANG
- AI.2** SCHNEIDEREI
- AI.3** ABSTELLKAMMER
- AI.4** ARBEITSRÄUME
- AI.5** WERKSTATT
- AI.6** SPEISESAAL BEDIENTESTE
- AI.7** KÜCHE
- AI.8** SPEISEKAMMER
- AI.9** WASCHKÜCHE
- AI.10** STUBE DER ARMATI
- AI.11** STALL
- L** LATRINEN

ANBAU OBERGESCHOSS

- AII.1** BEDIENTETENKAMMER
- AII.2** BEDIENTETENSCHLAFSÄLE



Schlafsäle (III.1 und III.2) sind nur selten in größerem Umfang belegt, die meisten adligen und aus reichem Haus stammenden Scholaren mieten eine der **Scholaren-Kammern (III.3-22)**, in deren Vorraum ein eigener Leibdiener Platz findet. Ihre Freizeit können sie in einem eigenen **Salon (III.23)** verbringen, in dem die halbwüchsigen Schüler nicht selten schon über die hohe Reichspolitik diskutieren oder die Fehden ihrer Eltern auf kindlichem Niveau fortsetzen. Grüppchenbildung ist trotz der geringen Schülerzahl an der Tagessordnung und so gibt es beispielsweise die 'Bank der Kaiserin' in der Nordwestecke des Raumes, wo sich bevorzugt glühende Verehrer von Rohaja von Gareth versammeln. Magister betreten das Dachgeschoss praktisch nur, um den **Meditationsraum (III.24)** aufzusuchen, vor Urzeiten verlief hier einmal eine Kraftlinie, seit dem Bau der Stadt des Lichts ist das gesamte Essenznetz um Gareth herum jedoch zerfasert.

KELLER

Der Keller ist in der *Magischen Rüstung* einer der im Alltag am häufigsten genutzten Gebäudeteile. Das liegt vor allem an den hier befindlichen **Zauberammern (0.1)** und **Seminarräumen (0.2)**, in denen die angehenden Magier ihr Metier erlernen. Auch das **Alchimiellabor (0.3)** und das **Lehrlabor (0.4)** befinden sich im selben Kellerbereich. Für Gerede unter den Scholaren sorgt das **Versiegelte Labor (0.5)**, das unter Kaiser Valpo eingerichtet wurde. Hier wurden immer neue alkoholische Kreationen ersonnen und auch mit Mitteln gegen den Rausch experimentiert. Nach einer Explosion wurde der Raum jedoch versiegelt und seitdem nicht mehr geöffnet, obwohl vorwitzige Scholaren immer wieder von stöhnenden (Geister-?) Stimmen aus dem Raum berichten.

Jenseits der **Vorratsammern (0.6)**, in denen Zauberei- und Alchimiebedarf gelagert wird, hört jedoch der für die Schüler erlaubte Bereich auf. Ein schweres Eisentor versperrt den weiteren Weg und nur die Magister haben einen Schlüssel für das Portal. Dahinter befindet sich der Asservatenkeller mit mehreren verschiedenen Räumen. Der **Giftschrank (0.7)** für verbotene Bücher und die sprichwörtlichen **Bleikammern (0.8)** für hochgefährliche Artefakte sind nur zwei davon. Daneben gibt es noch einen gesonderten **Raum für Fundstücke aus der Dämonenbrache (0.9)**, einen für **Gegenstände aus dem Kaiserhaus (0.10)** und verschiedene andere **Asservatenammern (0.11)**.

Die **Kammer vom Auge (0.13)** ist schon lange nicht mehr genutzt worden, hier traf sich früher – als die Magische Rüstung noch Reichsakademie war, gelegentlich der *Orden vom Auge*. Der geheime Tunnel zur Alten Residenz besteht immer noch, ist aber auf Seiten des Palastes mit einem schweren Tor und diversen Zaubersprüchen gesichert.

ANBAU

Der Anbau gehört ganz und gar der Dienerschaft, nur selten verirrt sich einer der Magier hierher. Schon im Durchgang sind einige Räumlichkeiten untergebracht, von denen man häufig in das Haupthaus gelangen muss. Im Anbau selbst sind im Erdgeschoss unter anderem Pferdeställe und Werkstätten untergebracht. Im Obergeschoss gibt es Kammern für die höheren Bediensteten und zwei Schlafsäle für die übrigen. Viele leben aber ohnehin in der Stadt verstreut. Der Anbau hat einen eigenen Zugang, damit Bedienstete nicht unnötig das Haupt-

gebäude betreten müssen. Es ist nicht selten, dass ein Angestellter der Akademie in seinem ganzen Leben das Refugium der Magier nicht von innen sieht.

PERSONEN DER AKADEMIE

THIRON VON UCKELSBRÜCK,

SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNUS CONTRARIUS

Schon seit über 20 Jahren lehrt der energische Antimagier (*981 BF, glatzköpfig, harte Gesichtszüge) an der Magischen Rüstung, lange Zeit davon als rechte Hand der ehemaligen Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund. Nach deren Berufung zur Kaiserlichen Hofmagierin führte er praktisch die Geschäfte der Akademie und so überraschte es nur wenige, dass der sich auch bei der Schlacht in den Wolken durch seine Tatkraft ausgezeichnete Magier die Nachfolge seiner Mentorin antrat.

Thiron hat ausgezeichnete Kontakte in den Hochadel des ganzen Reiches und selbst ins Kaiserhaus, war er doch vor ihrer Verbannung für die Ausbildung Prinzessin Yppolitas verantwortlich. Er ist als Feind von Intrigen und Hinterlist bekannt und versteht sich als treuer Diener des Reiches – eine Einstellung, die er auch seinen Schülern einzublauen versucht. Dass gerade sein kaiserlicher Zögling zum Mittel der Intrige griff (und er aufgrund seines offensichtlichen Versagens auch nicht weiterhin mit ihrer Ausbildung betraut wurde) war für ihn daher ein schmerzhafter Stich. War er zuvor durchaus als freundlicher Lehrer bekannt, der für besonders eifrige Schüler eine gewisse Zuneigung empfand, ist er nun härter gegenüber den Scholaren geworden.

Thiron ist ein sehr standesbewusster Mensch, der Bürgerlichen stets mit einer gewissen Distanz begegnet. Wenn er könnte, würde er die Schule wohl nur noch für adlige Scholaren öffnen, doch die Stiftungsurkunde des Kaiserhauses verbietet dies. Aber manchem bürgerlichen Schüler hat es gar nicht schlecht getan, während des Studium besonders hart gefordert zu werden.

ODILON VON SANZERFORST, LUMINIFER, SACERDOS

Der junge Praios-Geweihte (*1000 BF, schulterlange braune Locken, freundliches Wesen) ist im Range eines Erzpriesters der Magischen Rüstung als Akademiegeweihter zugeordnet. Als solcher unterrichtet er mehrmals pro Woche die Scholaren in weltlichem und magischem Recht, sowie in allen Belangen des Zwölfgötterkultes. Der auf Maraskan geborene jüngste Sohn des letzten mittelreichischen Grafen von Tuzak war auch durch diese Herkunft schon immer relativ aufgeschlossen und sieht die derzeitige Umbruchszeit als Chance für die ganze Kirche und alle Gläubigen. Daher kommen gerade die Scholaren sehr gerne zu ihm, wenn es Verfehlungen zu beichten gibt oder sie andere Probleme des täglichen Lebens plagten. Nicht wenige Schüler regt er dabei aktiv dazu an, sich auf die alte Tradition der Gewissenssuche zu begeben und so erst einmal zu sich selbst zu finden. Gerade erkonservative Kreise in der Stadt des Lichts arbeiten vehement an einer Absetzung Odilons, wobei sie vor allem auf Unterstützung der Vize-Spektabilität bauen können.

WEITERE GELEHRTE

👁️ **Haldana von Luring-Uckelsbrück, Magistra ordinaria**



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Schutz)	5	9	15
Artefakterstellung (ARCANOVI, sonstige Antimagie)	4	8	12
Beratung in magischen Belangen	8	10	12
Entzauberung (Verwandlung)	9	nach Klient (1–10)	18
Entzauberung (Artefakt)	5	8	10
Entzauberung (andere)	7	nach Klient (1–8)	16
Exorzismus (Dämonen)	4	2	14
Herstellung von Alchimika	5	7	10
Magische Heilung (Wunden)	4	6	8
Magische Heilung (Gift)	6	8	8
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	5	8
Magische Hellsicht (gelehrte Sprüche)	5	5	12
Magischer Leibwächter (Magister)	10	10	5
Magischer Leibwächter (Adept)	8	8	14
Magischer Leibwächter (Studiosus)	4	5	8
Prüfung des magischen Potentials	4	10	14
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	10	6
Verzauberung (Hauszauber)	7	9	14
Verzauberung (andere gelehrte Zauber)	4–7	8	10

vorsprechen.

Die Bibliothek der Akademie gehört nicht zu den am besten ausgestatteten, in einem Bereich gehört sie dennoch zu den führenden in Aventurien: der Rechtskunde. Die Magische Rüstung hat seit langer Zeit die Schriftleitung bei der Überarbeitung des *Codex Albyricus* inne und kümmert sich entsprechend um die regelmäßigen Neuauflagen. Derzeit ist sie auch für den Druck der Kaiser-Hal-Ausgabe verantwortlich, die auch vor Ort günstig erworben werden kann. Die neue Kaiserin-Rohaja-Ausgabe, die seit kurzer Zeit ebenfalls vorbereitet wird, ist aber noch Zankapfel zwischen den Gilden.

Bei dieser Aufgabe verwundert es wenig, dass zu den größten Schätzen der Akademie auch mehrere Urschriften des *Codex Albyricus* aller Ausgaben gehören, darunter auch jene von Rohal dem Weisen selbst unterzeichneten ersten Bände. Die vielen Ausgaben des magischen Gesetzeswerks füllen einen ganzen Raum. Daneben gibt es auch Ausgaben aller anderen Gesetzeswerke des Mittelreiches, darunter eine reich bebilderte Ausgabe des *Codex Raulis* aus der Zeit von Kaiser Nardes. Ein weiteres Kleinod der Akademie ist die Urschrift des Buches *Magische Schilde*, das von der Autorin und ehemaligen Spektabilität Racalla von Horsen-Rabemund der Bibliothek der Akademie vermacht wurde. Abschriften des Werkes können hier erworben werden, sofern man ein Magier der Weißen Gilde oder ein Geweihter von gutem Leumund ist.

Die Akademiebibliothek ist zwar wohl sortiert, das etwas komplizierte Ablagesystem des vorherigen Bibliothecarius' sorgt allerdings dafür, dass auch die Mitglieder der Akademie keinen vollen Überblick über die Werke haben. Vor einer umfangreichen und komplizierten Neusortierung schreckt die Akademieleitung derzeit noch zurück. Die mangelnde Übersicht machen sich derweil findige Studiosi immer wieder zu Nutze, um Bücher ohne Wissen ihrer Lehrer unbemerkt 'auszuleihen'.

Die verbotenen Bücher der Akademie gehören nominell zum Bestand der Bibliothek und tauchen als solche im Register auf,

werden aber in der Asservatenkammer aufbewahrt und nur hervorgeholt, wenn jemand einen entsprechenden Dispens der Gilde vorweisen kann.

Immens: Rechtskunde (besonders Magierecht)

Sehr groß: Magica contraria

Groß: Staatskunst

Ansehnlich: Etikette, Götter/Kulte (nur Zwölfgötter), Heilkunde, Magica clarobservantia, Magica combattiva, Magica theoretica, Magiekunde, Sagen/Legenden, Sprachenkunde, Zauber-Erkennung

Hinlänglich: Alchimie, Geschichtswissen, Heraldik, Kryptographie, Magica curativa, Magica invocatio*, Magica mutanda, Magica phantasmagorica, Magica transformatoria

Gering: Geographie, Magica controllaria*, Magica necromantia*, Sternkunde

Minimal: diverse

*) im Giftschränk unter Verschluss

Zweitstudium

Ein Zweitstudium an der Magischen Rüstung steht nur Magiern der Weißen Gilde offen, hier gibt es jedoch keine weiteren Einschränkungen. Beliebt ist die Akademie vor allem bei jenen, die ihre Kenntnisse der Antimagie vertiefen möchten oder direkt eine späte Karriere als magische Leibwächter anstreben. Dabei werden die Zweitstudenten nicht standardmäßig an der Akademie selbst untergebracht, es sei denn sie zahlen dafür weitere Gebühren in Höhe von 50 Dukaten pro Mond. Nur falls sich die Magier auch als Hilfsdozenten zur Verfügung stellen, wird die Unterbringung von der Akademie getragen. Hierbei sind auch gerade Magier mit Merkmalskenntnissen in *Schaden*, *Form* oder *Objekt* gerne gesehen, um die Kenntnisse der Studiosi "unter Praxisbedingungen" zu testen. Bürgerliche Bewerber müssen häufig mit einigen Schwierigkeiten bei der



Bewerbung und Ressentiments der Spektabilität rechnen.

ABENTEUER AN DER AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG

Helden können vor allem mit der Akademie der Magischen Rüstung in Kontakt kommen, wenn sie im zentralen Mittelreich Fragen zu magischen Phänomenen haben. Zwar sind die hiesigen Magier keine großen Forscher und Magietheoretiker, jedoch stehen sie mit präventiver Antimagie hilfreich zur Seite. Darüber hinaus ist die Magische Rüstung die erste Anlaufstelle für Fragen zur Dämonenbrache und wenn das Kaiserhaus direkt betroffen ist, man aber nicht direkt den offiziellen Weg zu einer Reichsakademie gehen möchte. An der Akademie selbst können die Helden vor allem dann Abenteuer erleben, wenn sie für die Abschlussprüfungen der Studiosi angeheuert wurden oder wenn es Intrigen gegen das Kaiserhaus aufzudecken gilt.

DER GIFTSCHRANK

Die Akademie lagert in ihrer Asservatenkammer und den Bleikammern nicht nur eigene Fundstücke aus der langen Geschichte und gefährliche Bücher, sondern auch manch minder gefährliches Stück aus dem Besitz des Kaiserhauses. Was in genau welcher Kammer gelagert wird, ist Ihnen als Spielleiter überlassen.

☞ Das uralte Wickeltuch der Kaiserkinder, das als verflucht gilt, seit Kaiser Perval damit die Kinder eines anderen Thronprätendenten erwürgt hat. In der Tat hat es eine leichte magische Aura, konnte bisher aber nicht entschlüsselt werden.

☞ Im Versiegelten Labor lagern allerlei Fundstücke der Dämonenbrache. Neben pervertierten Pflanzen und Steinen auch beseelte Waffen der Dämonenschlacht, in geweihten Gefäßen gefangene Mindergeister aus verfluchten Elementen und gar ein angeblicher verzauberter Helm eines Centurio-Magus von Fran-Horas' Prätorianern. Neuerdings werden hier auch Teile des Gesplitterten Berges untersucht, der Überreste von Galottas gewaltiger fliegender Festung Kholak-Kai. Da Schwarzkünstler zu Recht auch einige Fundstücke aus dem Besitz des Dämonenkaisers (wie seine halb versengten und verzauberten Stiefel aus Stierleder oder ein in einer noch nicht entschlüsselten Geheimschrift geschriebenes und gegen Hellsichtmagie gesichertes Buch) hier vermuten, gab es bereits zwei gescheiterte Einbruchversuche.

☞ Wer im Giftschränk gelagerte Bücher einsehen möchte, der muss dafür einen gewichtigen Grund vorbringen und bei der Spektabilität selbst vorstellig werden. Unter anderem werden hier eine Kopie des *Arcanum* von 547 v.BF, zwei Exemplare von Archon Megalons *Die Angst*, drei neue Abschriften von *Borbarads Testament* aus den Schwarzen Landen, eine gefährlich unvollständige Abschrift des *Codex Dimensionis* und ein recht altes und gut erhaltenes Exemplar der *Nichtwelt*. Selbst an anderen Akademien als bedenkenlos eingestufte Bücher wie zweitklassige Abhandlungen über magische Wirkung von Edelsteinen werden als 'Echsenwerk' weggeschlossen, ebenso wie einige halb verbrannte Bände der *Encyclopaedia Magica* aus der Zeit von Fran-Horas, in denen den Magistern zu freizügig über Dämonologie gesprochen wird. Dennoch konnte sich bisher keine Spektabilität durchringen, die Asservaten-Bücher einfach zu vernichten, könnte das darin enthaltene Wissen

doch irgendwann benötigt werden, um gegen Beschwörer und Dämonologen vorzugehen.

☞ Die alte Amtskette der Spektabilitäten wird seit etwa 200 Jahren im Giftschränk verwahrt, seit der damalige Leiter der Schule Hartuwal vom Berg, der gleichzeitig Hofmagus von Bodar II. war, seine gesamte Astral- und Lebenskraft beim Schutz seines Herrn während eines Attentats gab. Seitdem ist sein Geist an die Kette gebunden und niemandem gelang bisher, dem Magier Frieden zu schenken (und niemand wollte sich bisher die Blöße geben, in Perricum um Hilfe zu bitten). Spektabilität von Uckelsbrück soll gelegentlich sogar seinen Amtsvorgänger in schwierigen Fällen um Rat fragen.

☞ Die ehemalige Spektabilität Hyanon und sein treuer Schüler Shaykal versteckten während der Magierkriege mehrere Gefäße Rohals (**WdZ 411**). Die Standorte verbargen sie in einem Rätseltext, falls es einmal nötig sein würde, die Orte zu finden.

☞ Auch die Reserve an Schutzartefakten der Akademie wird in der Asservatenkammer aufbewahrt. Hier ruhen etwa zwei Dutzend GARDIANUM-Amulette, eine Handvoll ARMAT-RUTZ-Armreifen und INVERCANO-Spiegel, sowie zwei PENTAGRAMMA-Teppiche. Dazu einzelne Artefakte mit Antimagiezaubern wie SCHADENSZAUBER STÖREN, VERWANDLUNG BEENDEN oder EINFLUSS BANNEN. Einzelne Stücke aus diesem Fundus werden immer wieder Mitgliedern der kaiserlichen Familie oder hohen Beamten mitgegeben, aber auch Abenteurern im direkten Dienste der Akademie oder des Reiches.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Tief in den Katakomben unter der Kaiserstadt befindet sich die uralte Begräbnisstätte der Spektabilitäten, erhellt von einer ewigen Flamme. Sie stammt noch aus der Zeit vor der Schließung der Schule durch das Garether Pamphlet. Hier ruht selbst Gerindor, der sagenhafte erste Hofmagier von Kaiser Raul. Ein Hinweis auf diesen Ort mag noch auf einem vergilbten Fetzen Pergament in einem Buch auf seine Entdeckung harren.

☞ Ein Abgänger der Schule ist der ehemalige Dritte Hofmagus *Aslam Karfenek*, der heute bei den Noioniten in Perricum einsitzt, weil er bei der Geburt der kaiserlichen Zwillinge postulierte, dass nicht etwa Kaiserin Rohaja die Erstgeborene gewesen sei, sondern ihre magisch begabte Schwester Yppolita. Einige wenige ehemalige Schüler des Magiers leben und arbeiten noch heute als Adepten an der Akademie. Sie glauben an Karfeneks Geschichte und planen heimlich die Unterstützung für Yppolita, sobald diese aus ihrem Exil zurückkehrt.

☞ Die reiche Bebilderung des alten *Codex Raulis* in der Bibliothek soll angeblich Hinweise auf die letzte Ruhestätte von Kaiser Nardes liefern, dessen Leichnam nach einem Sturz die Nardesfälle hinunter nie gefunden wurde. Schon Generationen von Scholaren haben während ihrer Ausbildungszeit das Buch studiert und sind anschließend auf große Abenteuerfahrt aufgebrochen, soll Nardes doch einige heute vergessene Kroninsignien bei sich gehabt haben. Wer sie findet würde hoch in der Gunst der Kaiserin stehen.

☞ Die fehlende Übersicht in der Bibliothek macht sich der Bibliotheksgehilfe *Hal Gording* (*1009 BF, unauffällig, still) zu Nutze. Er stiehlt Bücher, von denen er hofft, dass sie nicht vermisst werden, und verkauft sie an den *Zirkel der freien Wissenschaften* in Gareth. Falls die Bibliothecaria zuerst davon erfährt, wird sie verschwiegene Abenteurer anheuern, um die



Sache aufzuklären und die Bücher zurück zu erlangen. Anderenfalls könnte es passieren, dass die Akademie *Schwert und Stab* auf die Bücher stößt und die *Magische Rüstung* so ihr Gesicht verliert.

☛ Als Magister *Thergoff von Gratenfels* beim Brand der Akademie verschwand, wurde er nicht etwa ein Opfer der Flammen. Er gehörte zu einem Zirkel von Verschwörern, die den Aufenthaltsort des Kelchs des Humus, *Telerion*, in der Dämonenbrache gefunden hatten und diesen stahlen. Zwar wurden ihre Ziele durchkreuzt, doch noch immer gibt es unter den Bediensteten Angehörige des Kultes. Ihr oberstes Ziel ist es derzeit, den Lehrkörper zu unterwandern und so Scholaren unerkannt auf die Pfade des Namenlosen zu führen.

SZENARIOIDEEN

Die Tücken des Leibwächterlebens

Die Helden werden für die Examinatio angeheuert, um die Candidati vor allerlei Probleme zu stellen. Dabei wird ihnen natürlich eingeschärft, dass niemand zu Schaden kommen soll, ansonsten hat die Gruppe aber freie Hand. Schließlich sollen die angehenden Leibmagier unter Praxisbedingungen geprüft werden.

Nun ist es zunächst Sache der Helden, Pläne zu schmieden und 'Angriffsmöglichkeiten' zu finden. Dabei sollten die Helden möglichst die Candidati in knifflige Situationen manövrieren, die es zu meistern gilt. Auch müssen die Helden aufpassen, dass ihre Gesichter nicht alle schon beim ersten 'Anschlag' erkannt werden, damit weitere Versuche nicht von vorne herein zum Scheitern verurteilt sind. Mit Unterstützung durch die Akademie ist nicht zu rechnen, alles was an Einladungen für Festlichkeiten, Lähmungsgiften oder Zauberei benötigt wird, muss selbst beschafft werden – auch das eine Frage der simulierten Realität, denn die zukünftigen Leibwächter sollen gegen echte Gegner antreten. Allenfalls wenn die Helden wegen irgendwelcher Machenschaften von der Garde festgesetzt werden, kommt ein Magister vorbei, um die Heldengruppe auszulösen.

Neben den ganz normalen Prüfungen, mit denen die Candidati durch die Helden konfrontiert werden, gibt es aber noch weitere mögliche Komplikationen oder auch Varianten:

☛ Einer der adligen Candidati gerät in Probleme, weil eine rivalisierende Adelsfamilie unbedingt seinen erfolgreichen Abschluss verhindern will. Dabei schrecken sie auch vor unfairen Mitteln wie der Bestechung des anderen Candidatus nicht zurück. An den Helden liegt es nun zu entscheiden, ob sie die anderen Agenten gewähren lassen oder während ihrer eigenen

Prüfungen auch noch die Versuche der anderen verhindern. Brenzlich wird es, als selbst die Gesundheit des Candidatus und unschuldiger Passanten ernsthaft aufs Spiel gesetzt wird.

☛ Ebenso ist es denkbar, dass ein Candidatus während der Prüfungszeit entführt werden soll. Während dieser Zeit ist er besonders leicht angreifbar, da die meisten Vorkommnisse erstmal als Teil der Prüfung wahrgenommen werden könnten. Gelingt es den Helden, den Entführungsversuch (der interessanterweise auf den 'Leibwächter' und nicht das 'Opfer' durchgeführt wird) zu vereiteln oder müssen sie die Entführer anschließend verfolgen? Wer steckt dahinter? Ein anderes Adelshaus? Ein Scherge der Schwarzen Lande? Warum ist ausgerechnet dieser Studiosus das Ziel?

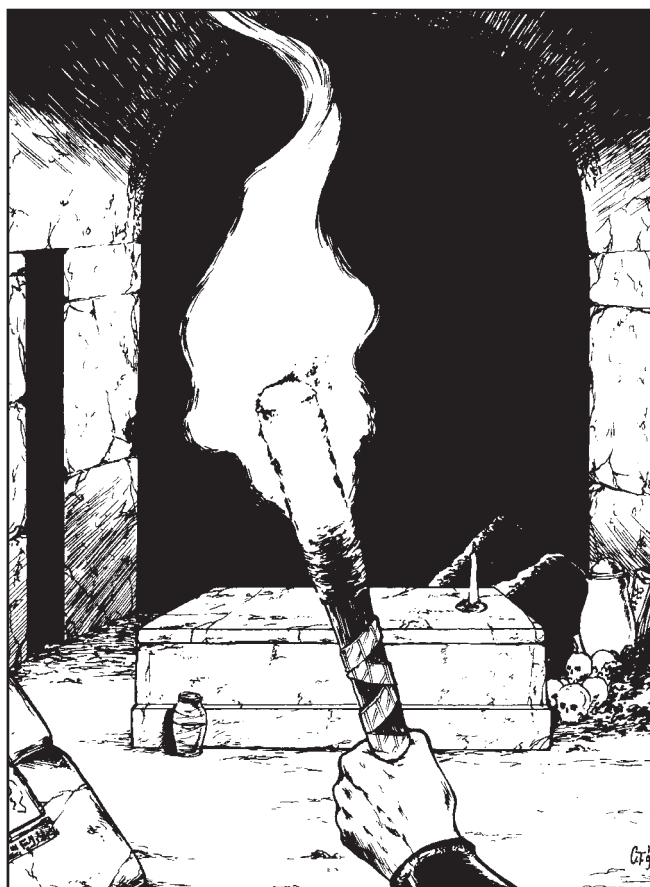
☛ Es ist auch denkbar, dass ein besonders schreckhafter Candidatus hinter jeder Ecke einen neuen Anschlag der Helden wittert und dadurch völlig überspannt ist. Da er selbst natürlich über magische Macht gebietet, könnte eine Überreaktion seinerseits schnell Konsequenzen haben, etwa wenn er einen harmlosen Bettler per *IGNIFAXIUS* angeht oder eine heranbrausende Kutsche per *FORTIFEX* aufhalten möchte. Auch in solchen Situationen sind schnelle Reaktionen der Helden gefragt – während der Candidatus ziemlich sicher durchgefallen ist.

☛ Auch Betrügereien während der Prüfung sind denkbar, etwa Bestechungen oder das Anheuern weiterer Helfer. Da der Candidatus selbst geprüft werden soll, ist dies strikt verboten. Die Helden selbst könnten von einem jungen Adligen angeheuert werden,

ihn zu beschützen, da er "in großer Gefahr schwebt, man ihm gar nach dem Leben trachtet". Natürlich möchte der Candidatus somit nur seine Chancen bei der Prüfung erhöhen und die Helden stellen in der Tat bald fest, dass allerlei Anschläge auf ihn und seinen Begleiter (der natürlich eingeweiht ist) unternommen werden. Auch mag es natürlich passieren, dass die Helden ganz zufällig Zeuge eines Überfalls werden und eingreifen.

Je nach Verlauf der Prüfung können die Helden sich in den geprüften Candidati entweder wertvolle Freunde schaffen (etwa wenn sie mit gutem Willen geprüft haben und auch bei einem Versagen bei Einzelprüfungen die Leistungen des Anwärters herausstellen), mit denen man auch nach der Prüfung bei einem Eslamsbräu herzlich über einzelne Situationen lachen kann – oder aber sie haben sich in dem durchgefallenen, gedemütigten oder einfach nur die Schuld bei anderen suchenden Candidatus einen Feind fürs Leben erworben.

Vollständiger Name: Akademie der vereinten Künste von





DIE AKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU GARETH

Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie vom Schwert und Stabe zu Gareth, der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen

Standort: Gareth, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Reichsakademie, die fanatische magische Kämpfer ausbildet (Merkmale *Schaden* und *Eigenschaften*)

Größe: groß

Spektabilität: Saldor Foslarin

Personen der Historie: Carolus von Beilunk, Spektabilität und Gründungsmitglied der Pfeile des Lichts (553–602 BF); Durobius Draken, Spektabilität und Convocatus Primus (920–1002 BF); Nostrianus Eisenkober, Hochmeister der Rohalswächter (956–1020 BF); Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichts (967–1021 BF)

Bedeutende Abgänger: Convocatus Primus der Weißen Gil-

de (*952 BF); Sagitta da Sambra, Hauptfrau der Pfeile des Lichts (*988 BF); Guldana von Streitzig, Lichthüterin der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (*972 BF)

Fachliche Reputation: Aufgrund der ausgezeichneten Ausbildung, den exzellenten Verbindungen und den zumeist ad-

ligen Akademieabgängern hoch angesehen; gilt als eine Eliteschule der Weißmagier

Einfluss: sehr groß (besonders zur Weißen Gilde und dem kaiserlichen Heer)

Finanzkraft: sehr groß

Ausstattung: sehr groß

Bibliotheksbestand: ansichtlich

Die *Schwert und Stab* ist eine der traditionsreichsten Ma-



gierakademien des Mittelreichs und hat sich ganz und gar der *Magica combattiva*, der Kampfzauberei, verschrieben. Ihren exzellenten Ruf verdankt sie nicht nur der ausgezeichneten Ausbildung und ihren zumeist adligen oder wohlhabenden, hoch disziplinierten Abgängern, sondern auch der Tatsache, dass die Akademie das Mittelreich seit seiner Gründung vor über 1.000 Jahren in kaum einer Schlacht im Stich ließ. Als Reichsakademie wird sie zum größten Teil aus den Schatztruhen des Reiches finanziert und ist selbstverständlich reichstreu. Eine Besonderheit der Akademie ist die Tatsache, dass alle Abgänger einen Dispens auf das Tragen von (Lang-)Schwertern erhalten.

Gleichzeitig ist die Akademie auch Stammsitz und Ausbildungsstätte der *Pfeile des Lichts*, der gildeninternen Inquisition, sowie Sitz des *Collegium Canonicum*, des Gildenrats der Weißen Gilde. Der Angroscho Saldor Foslarin ist dabei Akademiespektabilität, Großmeister und Convocatus Primus in Personalunion.

DIE GESCHICHTE VON SCHWERT UND STAB

3 BF: Die Akademie wird von Kaiser *Raul* unter dem Eindruck der *Zweiten Dämonenschlacht* zum Schutz des Reiches gegen alles Übernatürliche in Beilunk gegründet.

53–335: Während der Zeit der *Klugen Kaiser* beteiligt sich die Akademie an der Landerschließung des Mittelreichs, wie etwa der Besiedlung der damals fast menschenleeren Insel Maraskan.

335–466: Die *Priesterkaiser* halten die Akademie an der kurzen Leine. Sie kann ihre Schließung nur verhindern, indem sie die Sonnenlegion bei der Jagd nach Hexen und anderen Zaubern unterstützt.

466–590: Unter *Rohal dem Weisen* verliert die Akademie massiv

an Einfluss, was einige Magister dazu verleitet, gegen den pazifistischen Reichsbehüter zu intrigieren.

590–595: Dem Mittelreich stets verbunden, zahlt die Akademie während den *Magierkriegen* einen hohen Blutzoll. Einige ihrer begabtesten und fanatischsten Magister schließen sich zu den *Pfeilen des Lichts* zusammen, um Jagd auf Schwarzmagier und Abtrünnige zu machen.

602: Spektabilität *Carolus von Beilunk* versucht sich mittels einer heimtückischen Intrige zum Convocatus Primus der neu gegründeten Weißen Gilde aufzuschwingen. Daraufhin wird die Akademie geschlossen.

692: Kaiser Alrik rehabilitiert die Akademie und ihre Abgänger und eröffnet die Schule neu.

701–933: Dank geschickter Verhandlungen, Aufsehen erregender Kampfeinsätze und geheimer Zugeständnisse gelingt es der Akademie, ihre Position in Gilde und Mittelreich während des Zerfalls des Reichs und der *Erbfolgekriege* zu stärken.

990: Der Zwerg Saldor Foslarin wird neue Spektabilität.

1016–1022: Die Beilunker ernten großen Ruhm bei der Bekämpfung der *Invasion der Verdammten*.

1021: Nach der Ernennung von Gwidühenna von Faldahon zur Fürst-Illuminierten von Beilunk schwören ein halbes Dutzend Magier der Akademie der Zauberei ab und treten der Praios-Kirche bei.

1. Travia 1021: Das *Arcanum Interdictum* (ein absolutes, durch ein Praios-Wunder gestütztes Magieverbot) wird über Beilunk gesprochen und zwingt die Akademie umzuziehen. Am **1. Praios** des Folgejahres bezieht sie ihre neuen Räumlichkeiten in der ehemaligen Kanzlei für das Kriegswesen in Gareth.

Peraïne 1027: Der Allaventurische Konvent der Gildenmagie findet in Gareth statt. Während der *Schlacht in den Wolken* hilft die Akademie bei der Verteidigung der Stadt tatkräftig mit.

5. Praios 1030: Die gesamte Verwaltung der Weißen Gilde

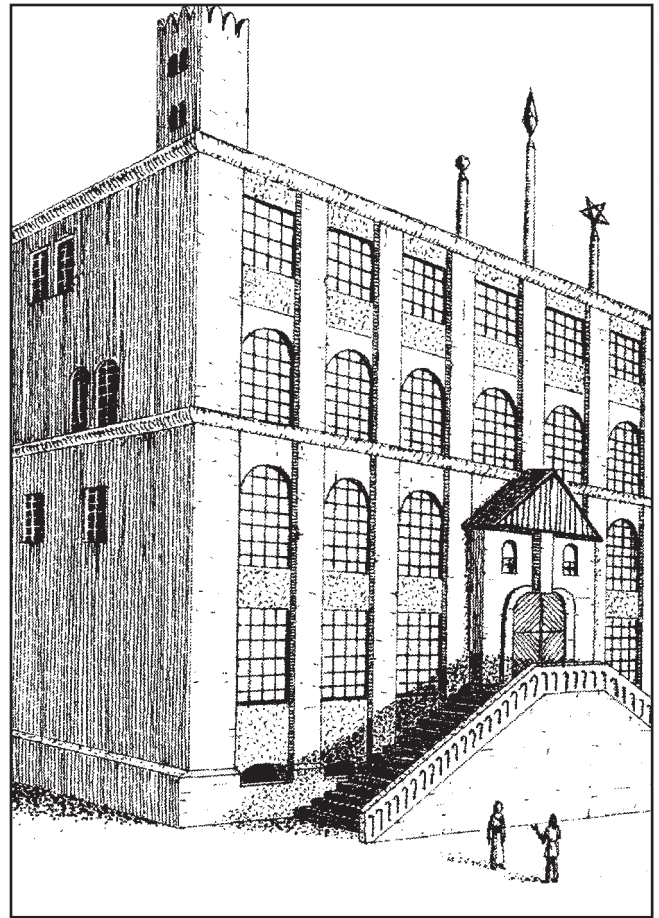


zieht von einem Nachbarshaus in die Gemäuer der Akademie, womit schlagartig viele der früher leer stehenden Räume besetzt werden.

Die Schwert und Stab zu Beilunk

Fast tausend Jahre lang residierte die Akademie in einem unansehnlichen Backsteinbau am Rande der Stadtmauer Beilunks (siehe Abbildung). Das ursprüngliche Gebäude aus der Gründerzeit war nahezu unverändert erhalten geblieben, was dem Wohlbefinden der Bewohner nicht sehr zuträglich war. Doch der durch die Ritzen pfeifende Wind gehörte nach Auffassung des Akademieleiters zur Abhärtung der angehenden Magier, was zu traditionellen Erkältungen der Erstsemester führte (bei den älteren Schülern scherzhaft "Beilunker Rotz" genannt. Die Arroganz der Akademiebewohner war in der Stadt sprichwörtlich.

Bis auf die neuen Gemäuer hat sich an der Akademie nicht viel verändert, weswegen Sie die Akademiebeschreibung von Gareth mit gewissen Anpassungen auch für die Zeit in Beilunk übernehmen können.



LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Ein rauer, militärischer Umgangston und strenge Disziplin prägen die Ausbildung der Zöglinge vom ersten Tag an. An der Schwert und Stab wird den Scholaren eine der besten, aber auch forderndsten magischen Ausbildungen des Mittelreichs geboten. Die Methoden der Magister sind dabei nicht gerade zimperlich. Ohrfeigen und Brabaker Rohr, bisweilen sogar etwas magisches 'Feuer unter den Hintern' sind ein beliebtes Zuchtmittel. Von den Scholaren verlangt man unermüdlichen Fleiß, Gehorsam und Pflichterfüllung gegenüber Lehrmeistern, der Obrigkeit und den Göttern.

Einen besonderen Stellenwert nimmt die körperliche Ertüchtigung ein: Täglich sind ein bis zwei Stunden Stabfechten, Schwertkampf, Liegestütze, Dauerlauf und Turnen angesetzt. Doch auch die geistige Unterweisung und die praktische Magie kommen nicht zu kurz. Die klassischen Fächer der Magierausbildung werden hier den Schülern so lange eingebläut, bis sie die betroffenen Fakten und Formeln im Schlaf beherrschen. (Das ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn nächtliche Alarmübungen sind an der Tagesordnung.) Die Ausbildung gleicht stark dem militärischen Drill, wie er an Kriegerschulen bekannt ist. Das hat zwar den Vorteil, dass die Scholaren in kurzer Zeit viele Fakten aus dem Gedächtnis abrufen können. Gleichzeitig mühen sie sich mehr, wenn es darum geht, sich tiefgehender mit komplexen Forschungsfragen auseinanderzusetzen. Die Defizite in komplexer Magietheorie machen die Schüler jedoch (zumindest ihrer Meinung nach) durch umfassende auswendig gelernte Kenntnisse sämtlicher magie-, straf- und militärrechtlicher Gesetze wett.

Im Laufe der Ausbildung sollen auch der Wahrheitssinn und das Verantwortungsgefühl der Scholaren geschärft werden. Schließlich wird es nach dem Erhalt des Akademiesiegels ihre Pflicht

sein, stets und in jeder Situation dem Wohle des Reiches zu dienen. Um sie soweit zu bringen, arbeitet die Akademie zum einen regelmäßig mit der Praios-Kirche zusammen, in dem etwa ein Priester die zwölfgötterliche Unterweisung übernimmt. Zum anderen richtet ein akademieinternes Tribunal über Vergehen der Scholaren, die mit Soldentzug, Innenhof fegen, Rutenschläge durch das Tutorencollegium oder zeitweiligem Ausschluss aus dem Unterricht (das entgangene Wissen muss selbstverständlich nachgeholt werden) geahndet werden.

Der klare Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf Schadenszauber aller Art. Zusätzlich dienen Studiosi einige Wochen bei einem kaiserlichen Regiment im Feld, um ihre theoretischen

Typische Unterrichtsstunden: Colloquium: Magische Kausalität im Lichte der Widerrechtlichkeit; Selbststudium: Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung; Fortgeschrittene Übung: GARDANIUM und IGNISPHAERO im Zusammenspiel II; Die Magie des Stabes, Analyse und Applikation von Kap. XII. A. bb.; Vergleich Codex Albyricus und Codex Raulis

Höchstes Lob eines Magisters: "Mein Lob, Quintian-Quandt. Führt diesen Hieb Euren Collegae nochmals vor, damit sich diese ein Vorbild an Euch nehmen können. Und übt Euch heute Abend zwei Stunden zusätzlich im Stabkampf, damit Ihr diesem Vorbild auch gerecht werdet. Ausführen, Marsch!"

Größte Furcht der Scholaren: "Von Berg, meldet Euch umgehend bei Ihrer Spectabilitas."



schen Kenntnisse der Kriegskunst durch Praxiserfahrung zu ergänzen.

Typisch für die Schwert und Stab ist, dass die Scholaren bei ihren Prüfungen nicht nur einzeln geprüft werden, sondern häufig gruppenweise, wobei die richtige oder falsche Antwort eines Einzelnen über das Wohl der gesamten Gruppe entscheidet. So soll ihnen früh ein Verantwortungsgefühl für die Gemeinschaft beigebracht werden. Ebenfalls üblich ist, die Zöglinge stichprobenartig mit der Variante *Leuchtende Persönlichkeit* des Zaubers **BLICK AUFS WESEN** zu durchleuchten: Wer sich aus Faulheit oder aufgrund jugendlichen Leichtsinns nicht gemäß seines Potenzials entwickelt, wird hart bestraft.

SCHOLAREN

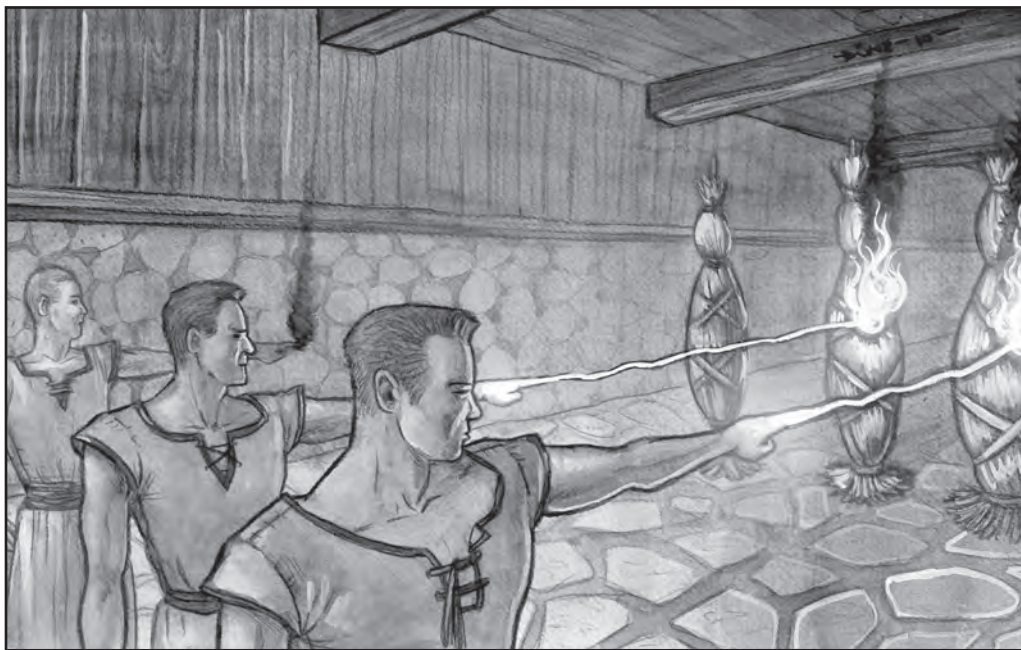
Die Standesdünkel und Provinzstreitigkeiten der ersten Wochen vergehen den angehenden Adepten aufgrund der harten und unerbittlichen Ausbildung relativ rasch. Wer sich nicht freiwillig den Prinzipien der Akademie unterordnen kann, wird dazu gezwungen oder an eine andere Akademie oder einen privaten Lehrmeister verwiesen, oftmals tief im Stolz verletzt. Nach den ersten drei Jahren ist allen verbleibenden Novizen klar, dass die Interessen des Reiches, der Götter und der Gilde über allen persönlichen Bestrebungen stehen.

Die meisten Zöglinge sind aus adligem oder wohlhabendem Haus, die wenigen Gemeinen wurden vielfach von Magistern persönlich zur Aufnahme empfohlen. Von ihnen wird viel erwartet, so dass die sie oft die besten Abgänger der jeweiligen Jahrgänge stellen.

Die Scholaren wirken oftmals arrogant, sind sie sich ihrer privilegierten Ausbildung doch sehr bewusst. Auf die Schüler anderer Akademien (gerade der nicht zu den Reichsakademien gehörenden Magischen Rüstung zu Gareth, aber auch der Kriegerakademien) blicken sie meist hinab oder messen sich bei jeder Gelegenheit mit ihnen. Auch untereinander pflegen die Scholaren einen harten Ton, Wettkämpfe und Reibereien sind an der Tagesordnung. Den rund 50 Schülern wird ein monatlicher Sold zugesprochen (10 Silbertaler für Eleven, 25 für Novizen und 40 für Studiosi). Damit können sie sich bei dem zweimal wöchentlich stattfindenden Ausgang in Gareth Kleinigkeiten leisten. Gleichzeitig entschädigt sie der Sold dafür, dass sie sich bei der Aufnahme in der Akademie dazu verpflichten, nach Abschluss der Ausbildung stets dem Reich zu dienen und sogar zwangsrekrutiert zu werden. Was jedoch kaum ein Scholar weiß: Der bezogene Sold wird buchhalterisch den 1.500 Dukaten, die ein Adept nach Abschluss seiner Ausbildung der Akademie schuldet, zugerechnet. Somit bezahlt er im Endeffekt seinen eigenen Sold.

Bei den Scholaren ist der Jähzorn des 'Schleifers', wie sie

Spektabilität Foslarin nennen, gefürchtet. Wenn der Zwerg mit hochrotem Kopf erst in Fahrt kommt, kann man seine Stimme in der ganzen Schule hören. Es wird unter den Studiosi gemunkelt, dass es unter ihnen einige Privilegierte (aber nur selten Beneidete) gibt, die in den Genuss kommen, von der Spektabilität und einigen Pfeilen des Lichts persönlich und unter strengster Geheimhaltung unterwiesen zu werden und so zum Beispiel die Sprüche **ZAUBERKLINGE**, **IGNORANTIA** oder **SENSATTACCO** zu erlernen.



GESTRENGE LEHRMEISTER

Insgesamt sind sieben Magistri ordinarii und eine deutlich größere Zahl außerordentliche Lehrmeister für die Ausbildung der Scholaren zuständig. Diese rekrutieren sich hauptsächlich aus ehemaligen Akademieabgängern, es kommt nur sehr selten vor, dass ein Externer an die Akademie berufen wird. Zusätzlich kümmern sich zwei weitere Magister um die Ausbildung der angehenden Pfeile des Lichts.

Zur Erlangung des Magistertitels oder eines Lehrstuhls an der Akademie sind neben außerordentlicher Fachkompetenz auch ein makelloser Leumund und mindestens die *Kaiser-Rauls-Schwerter* in Silber oder das *Pentagramm in Mindorium* vonnöten. Auch innerhalb der Weißen Gilde gelten die Magister der Schwert und Stab als elitärer, geschlossener und sehr konservativer Zirkel, der von sich selbst behauptet, nur die Besten der Besten aufzunehmen. Da für die Zöglinge nur die Besten gut genug sind, lädt die Akademie regelmäßig erfahrene und talentierte Gastdozenten der Weißen Gilde ein. Bisher war es nur einer Handvoll Graumagier vergönnt, einen Gastvortrag an der Akademie halten zu dürfen und Schwarzmagiern ist der Zutritt zum Akademiegelände nur im Rahmen des Allaventurischen Konvents der Gildenmagie gestattet.

TÄGLICHES UND NÄCHTLICHES TREIBEN

5:00 Uhr: Tagwache, Leibesertüchtigung für Scholaren und angehende Pfeile des Lichts

6:00 Uhr: Morgenappell und Praios-Dienst aller Akademiebewohner im Innenhof

6:30 Uhr: Gemeinsames Frühstück aller Akademieangehörigen



gen; die Tore der Akademie werden geöffnet; erste Lieferanten treffen ein.

Tagsüber allgemein: Nur wenige Nicht-Weißmagier suchen die Akademie auf, die grauen Leinenroben der Scholaren prägen das Bild. Der Rauch von verbranntem Praiosandelholz erfüllt die Luft, überforderten Scriptoren der Weißen Gilde nehmen Depeschen aus anderen Akademien entgegen, Lehrmeister und Tutoren hetzen ihre Schutzbefohlenen durch die Akademie und eine Gruppe angehender Pfeile des Lichts übt unter freiem Himmel die koordinierte Anwendung des IGNIFAXIUS. Hin und wieder verlangt ein Offizier des kaiserlichen Heeres oder ein Legat der Praios-Kirche seine Spektabilität zu sprechen.

7:00 Uhr – 12:00 Uhr: Unterricht; Bedienstete kümmern sich um den Unterhalt der Akademie

12:00 Uhr: Leibesertüchtigung für Scholaren und angehende Pfeile des Lichts

13:00 Uhr: Kaltes Mittagessen

13:30 – 17:00 Uhr: Unterricht

17:00 Uhr: Leibesertüchtigung für Scholaren und angehende Pfeile des Lichts

18:00 Uhr: Abendessen

18:30 – 21:00 Uhr: Je nach Jahrgang und Scholar: Nachholunterricht, Abendunterricht, besondere Veranstaltungen oder Freizeit
21:00 Uhr: Abendappell und Nachtruhe, die Akademietore werden geschlossen

Des Nachts: Hie und da Nachtübungen zur Abhärtung oder Bestrafung der Scholaren

Praiostrags findet kein Unterricht statt, die Scholaren werden angehalten, den Tag mit einem Gebet in der Stadt des Lichts und Selbststudium zu nutzen. Lehrmeister widmen sich ihren Forschungen.

DER JAHRESLAUF

1. Praios, Sommersonnenwende und Jahresbeginn: Teilnahme an der feierlichen Prozession des Lichtboten.

ab dem 1. Praios acht Tage lang: Ritterturnier und Volksfest in Gareth. Die Akademie bietet rechtschaffenen Besuchern Zugang zu einigen ausgesuchten Räumlichkeiten.

3. Praios, Greifenfest: Abschlussfeier der frisch ausgebildeten Pfeile des Lichts..

Erster Erdstag im Praios, Madatag: Alle Akademieangehörigen vollführen zusammen auf dem Innenhof den Tanz der Mada.

15. und 16. Praios: Teilnahme an der Bürgerheerparade auf dem Brig-Lo-Platz.

6. – 9. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreichs: Teilnahme an den Feierlichkeiten. Die Akademie misst sich in einem Wettstreit mit Scholaren der *Magischen Rüstung* und Kadetten des *Instituts der Hohen Schule der Reiterei* und der *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert*. Danach drei Wochen Urlaub.

30. Efferd, Prüfungsfest: Abschlussprüfung der Candidati.

1. Travia, Tag der Heimkehr: Familie und Freunde der Scholaren werden zu einem großen Mahl eingeladen.

7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Abschlussfeier der frischgebackenen Adepten, danach Urlaub bis zum 29. Hesinde. Alle fünf Jahre Zusammenkunft der *Amici Harundinis* (siehe Seite 38).

30. Hesinde, Erleuchtungsfest: Inspektion der Akademie durch die Spektabilität und ranghohe Offiziere.

Firunsmund: Scholaren und Magister setzen die Ausbildung in einem Winterlager am Fuße des Raschtulswall fort.

24. Phex, Glückstag: Beginn des Schuljahres. In der ersten

MAGIER UND HEERHAUFEN

Über Jahrhunderte hinweg gehörte der 'magiebegabte Krieger' der Schwert und Stab zum Bild des mittelreichischen Heeres. Auch nach dem Ende der Reichsarmee und der Rückbesinnung auf die traditionelle Heeresfolge nimmt die Magierakademie zu Gareth immer noch eine besondere Rolle ein, bildet sie doch weiterhin Magier für die Gardetruppen Kaiserin Rohajas aus. Nach langen Jahren, in denen die Rondra-Kirche ihren Einfluss geltend machte und den Einsatz von Magiern auf den gelegentlichen Stabsdienst, die persönliche Leibwache eines Obristen oder als magische Feldscher beschränken konnte, nahm die Zahl der kämpfenden Magier im Zuge der *Invasion der Verdammten* drastisch zu.

Ein Abgänger der Schwert und Stab wird beim Eintritt in die Armee in den Rang eines *Bannerträgers* erhoben. Für einen Sold von 100 Silbertalern im Monat kann er sich daraufhin in einer Gardetruppe der Kaiserin verpflichten und so seine während der kostspieligen Ausbildung entstandene Schulden zurückzahlen. Aber auch sonst muss er stets damit rechnen, in Zeiten der Not vom Fleck weg zwangsverpflichtet zu werden.

Manche Magier der Schwert und Stab haben eine bessere Ausbildung in Taktik und Strategie genossen als andere Offiziere. Und selbst wenn nicht, verhalten sie sich so, als ob. Wegen dieses arroganten Auftretens verläuft die Zusammenarbeit in einem Heerhaufen sehr selten konfliktfrei, nichtsdestotrotz wissen die Offiziere, dass die magischen Möglichkeiten der Kampfmagier eine Schlacht entscheidend beeinflussen können. Das einfache Waffenvolk bekommt die Gelehrten Damen und Herren nur selten zu Gesicht, aber alleine das Wissen, dass sich solche in den eigenen Reihen befinden, hebt die Moral. Und wo die Anwesenheit anderer Zauberkundiger in einem Heer ob des vorherrschenden Aberglaubens und wild kursierender Gerüchte zu Unruhe führen kann, ist das Vertrauen in die Abgänger der Schwert und Stab aufgrund der Erfahrungen der Vergangenheit sehr groß.

Nacht werden die frischen Eleven von den älteren Scholaren aus dem Bett und durch die Akademie gejagt.

30. Phex, Versenkungsfest: Ruhetag.

22. Ingerimm: Gedenktag der Dritten Dämonenschlacht.

30. Rahja, Reinigungsfest: Jahresputz und Inventur.

Namenlose Tage: Angehende Pfeile des Lichts bestreiten in der Dämonenbrache ihre Abschlussprüfung, Scholaren ist das Verlassen des Akademiegeländes untersagt.

PABEL DER WEIßEN GILDE

Die Akademie Schwert und Stab bildet nicht nur zukünftige Adepten aus, sondern beherbergt in ihren Gemäuern auch die gesamte Verwaltung der Weißen Gilde sowie den Sitz der Pfeile des Lichts. Etwa drei Dutzend Archivare und Scriptoren arbeiten nur für die Weiße Gilde, indem sie etwa Meldungen aus den anderen Akademien registrieren oder Beschlüsse des Gildenrates vervielfältigen. Sie halten sich die meiste Zeit im Westflügel der Akademie auf und kommen nur selten in Kontakt mit den Scholaren, außer wenn diese für Strafarbeiten ab-



kommandiert werden. Größere Hektik entsteht jeweils, wenn der Gildenrat, das *Collegium Canonicum*, zusammentritt. Neben den angehenden Adepten absolvieren auch jeweils etwa ein halbes Dutzend erfahrene Magier ihre achtjährige Ausbildung zu Pfeilen des Lichts an der Schwert und Stab. Sie werden von vielen Scholaren als leuchtende Vorbilder verehrt, und hin und wieder lassen die angehenden Pfeile die zukünftigen Adepten an ihrem Erfahrungsschatz teilhaben.

DIE AKADEMIE ALS TEIL VON GARETH

Als einer der zwei Magierakademien im Herzen des Mittelreichs ist die Schwert und Stab fest in den Stadtbetrieb eingebunden. Mit der *Akademie der Magischen Rüstung* pflegt man teils enge Zusammenarbeit, teils berufliche Konkurrenz. Und manchmal kommt es auch zu ernsthaften Reibereien, wenn verschiedene Pläne zum Schutz von Reich und kaiserlicher Familie Grund für verbale Attacken liefern. Auf wissenschaftlicher Ebene ist aber vor allem der *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**Herz des Reiches 104**) der Akademie ein Dorn im Auge. Mehrfach schon drängte die Akademie, diesen Zusammenschluss von Anatomen, Scharlatanen, Philosophen und Schwarzmagiern aus der Stadt zu vertreiben. Ihre Forschungen seien gefährlich und götterlästerlich, und da der Zirkel auch alchemistische Substanzen verkaufe, würde er gegen das entsprechende Privileg der Gildenmagierschaft verstoßen. Doch bisher stießen alle Versuche, den Zirkel zu zerschlagen, ins Leere.

Der Großteil der Stadtbewohner kennt den Standort der Akademie, und wenn im Praiosmond die Lehranstalt für einige Tage dem Publikum geöffnet wird, drängt die Menge an die Tore, um einen Blick in die kahlen, aber dennoch Ehrfurcht gebietenden Gemäuer zu werfen. Denn während dem Rest des Jahres sehen nur die wenigsten Bittsteller und Antwortsucher mehr als die Eingangshalle und den Empfangsraum.

REICHSAKADEMIEEN

Drei Magierakademien – die *Schule der Austreibung zu Perricum*, die *Akademie Schwert und Stab zu Gareth* und das *Informations-Institut zu Rommilys* – tragen den Zusatz ‘Kaiserliches Lehrinstitut’, sind dem mittelreichischen Kaiserhaus also besonders verbunden. Das bedeutet hauptsächlich, dass sie auf eine großzügige Unterstützung aus der kaiserlichen Schatztruhe hoffen dürfen. Zusätzlich stehen den Abgängern von Reichsakademien stets höhere Posten im kaiserlichen Heer oder in den Diensten eines Landesherren oder Grafen offen, ihre Abgänger müssen also nie fürchten, eines Tages ohne Arbeit und Einkommen dazustehen. Als Gegenzug für diese Vorrechte müssen Reichsakademien (und ihre Abgänger) stets im Interesse des Reiches handeln, was eine gewisse Einflussnahme seitens des Garether Kaiserhauses auf die Lehre und Forschung der Akademien beinhaltet – so etwa die Pflicht der Abgänger der Schwert und Stab, nach ihrem Abschluss einige Zeit im kaiserlichen Heer zu dienen. Diese Einflussnahme in Gildeninterna veranlasst die Graue und die Schwarze Gilde regelmäßig zu Kritik an den Reichsakademien.

Die Akademie residiert in den ehemaligen Gemäuern der

Die Schwert und Stab in den Augen der/des ...

... **Weißes Gilde**: “Unser Herz und unser ganzer Stolz. Eine Elite-Schule, die manchmal mehr und besser mit anderen Akademien zusammen arbeiten sollte.”

... **Schwarzen Gilde**: “Dort werden gefährliche Fanatiker herangezogen, eine ernstzunehmende Gefahr für die Wissenschaft.”

... **Praios-Kirche**: “Es mag sicherlich nur wenige so göttergefällige Magierakademien geben. Nichtsdestotrotz muss man sie gut im Auge behalten, hat sie doch die Tendenz, sich zu stark in politische Angelegenheiten einzumischen.”

... **Zirkel der Freien Wissenschaft**: “Die können sich grün und blau ärgern, aber wir haben nicht vor, ihrem engstirnigen Drängen nachzugeben. Mögen sie hinter ihren Mauern mit magischem Feuer spielen, wir widmen uns den wahren Geheimnissen der Magie und des Lebens.”

... **Waffenvolks**: “Eine Schlacht mit einem ‘Schwert-und-Stabler’ auf unserer Seite ist schon so gut wie gewonnen. Endlich einige Bücherwürmer, die auch Schwielen an den Händen haben und das harte Leben eines Heerhaufens kennen. Ihre unerträgliche Arroganz erschwert allerdings die Zusammenarbeit.»

... **Volks**: “Die Elite der Weißmagier, die uns dank ihres Könnens vor Schwarzer Magie beschützt.”

Was man in der Schwert und Stab über ... denkt.

... **die Weiße Gilde**: “Wir sind das Fundament, die tragende Säule und die goldene Kuppel.”

... **die Schwarze Gilde**: “Fehlgeleitete, die auf den rechten Weg zurückgebracht werden müssen. Auch gegen ihren Willen.”

... **die Praios-Kirche**: “Möge die göttliche Prüfung die angeschlagenen Kirche wieder in alter Pracht erstrahlen und unvorbehalten einsehen lassen, dass verantwortungsvoll eingesetzte Magie den Göttern wohlgefällig ist.”

... **den Zirkel der Freien Wissenschaft**: “Wer die Wissenschaft über moralische Grundsätze erhebt, rüttelt an der Grundfeste der zwölfgöttlichen Ordnung. Das können wir nicht zulassen.”

... **Adlige des Mittelreichs**: “Es wird Zeit, dass sich die Adligen auf den Reichsgedanken Kaiser Rauls des Großen zurück besinnen und das Reich wieder geeint auftritt.”

... **das Volk**: “Das Reich bietet dem Volk Schutz und Halt, und wir schützen das Reich.”





Ein Rundgang durch die Akademie Schwert und Stab

Kanzlei für das Kriegswesen, im Herzen des Schlossviertels Alt-Gareths, direkt am Zwölfgötterplatz. Der weiße und mit Stuckarbeiten verzierte Steinbau besticht durch Kälte und Nüchternheit und wurde eigens für die Bedürfnisse der Magier umgebaut. Neben diesem Hauptgebäude besitzt die Akademie noch weitere Gebäude über ganz Alt-Gareth verteilt, wie etwa Stallungen, Gästehäuser oder Speicherlager.

Das Haus weist zwei oberirdische Etagen auf. Eine drei Schritt hohe **Mauer (A)** um den **Innenhof (F)** sorgt dafür, dass die Akademie wie eine kleine Festung im Herzen der Stadt wirkt. Der Innenhof ist auch das eigentliche Herz der Akademie. Unterrichts-, aber nicht witterungsabhängig findet die Ausbildung der Zöglinge hier statt, wovon einige geschmolzene und verkohlte Felsblöcke zeugen.

ERDGESCHOSS

Wer das schwere, zweiflügelige **Steineichentor (E)** durchschreitet, passiert unbemerkt auch eine Mindoriumrute, die jeden Dämon identifizieren und sofort mit Kampf- und Bannmagie belegen soll. Unvermittelt findet sich der Besucher in der säulengeschmückten **Eingangs- und Konventshalle (E.1)** wieder. In den rosa Marmorboden sind ein Dutzend weiße, aufsteigende Mosaikenhörner eingelassen; jedes steht für einen gefallenen Pfeil des Lichts seit dem Umzug nach Gareth. Die Halle erstreckt sich über die gesamte Höhe des Bauwerks, in fünf Schritt Höhe ist die Balustrade des Obergeschosses zu sehen. Viele Einrichtungsgegenstände der Kanzlei fürs Kriegswesen wurden beibehalten und um Nachbauten von experimentalen magischen Kriegsgeräten ergänzt. In großen und kleinen Vitrinen werden profane Rüstungsteile und Waffen ausgestellt, Relikte aus den Borbaradkriegen (wie etwa Rüstungsteile der *Gezeichneten*, die durch die Vorkommnisse des Weidener Wüsteneis zerschunden wurden) finden sich neben Gerätschaften aus den Magierkriegen und der 2. Dämonenschlacht wieder. Von der Eingangshalle aus erstrecken sich je zwei lange, schlichte Korridore in den Ost- und den Westflügel der Akademie, an denen sich Tür an Tür reiht. Außerdem führen zwei breite Steintreppen in das Obergeschoss und eine weitere, meist geöffnete, große Tür (**D**) in den Innenhof.

Der **Gildensalon (E.5)** dient als exklusiver Gemeinschafts- und Diskussionsraum für die ansässigen Magister und andere Gildenmagier. Mit prächtigen tulamidischen Teppichen, exotischen Pflanzen, einem prasselnden Kamin, kunstvollen Ledersesseln und einem nie versiegenden Vorrat an feinstem Raschtullswaller ausgestattet, lädt er zu philosophischen, militär-historischen und politischen Diskussionen ein. Es handelt sich um den am prunkvollsten eingerichteten Raum der gesamten Akademie, selbst der **Empfangsraum** für Besucher und Bittsteller (**E.24**) ist ebenso schlicht gehalten wie der überwiegende Teil der Akademieräume.

Kaum eine andere Akademie hat eine eigene **Schmiede (E.15)** in ihrem Gebäude, aber da die Scholaren den Umgang mit Eisenwaffen und -rüstungen lernen, machen sie früh mit *Bolgur dem Schmied* Bekanntschaft. Seine Frau *Kysira Engstrand* zeichnet sich als **Handwerkerin** in ihrem Zimmer (**E.16**) für alle kleineren und größeren Reparaturen an der Akademie verantwortlich. Alle Hände voll zu tun hat auch *Larona von Schnattermoor*, die Akademieheilerin. Ihr **Krankenzimmer**

(**E.25**) ist stets gut besucht, sind kleinere und größere Verletzungen an der Akademie doch an der Tagesordnung. Und ein Besuch bei ihr ist eine oftmals herbeigesehnte Ruhepause von der fordernden Ausbildung.

Jeweils fünf Scholaren, unabhängig von ihrem jeweiligen Jahrgang, teilen sich eine **Schlafkammer (E.17)**. Diese sind sehr karg eingerichtet, eine Strohpritsche und eine große Truhe stehen jedem Scholar zu, zusätzlich müssen sich die fünf einen Arbeitstisch teilen. Kaum verwunderlich, dass die Scholaren sich in ihrer knapp bemessenen Freizeit lieber im **Gemeinschaftsraum (E.13)** aufhalten, obwohl auch dieser nur mit ein paar Tischen und Brettspielen wie *Garadan*, *Schlacht von Jergan* oder *Pentagramm* ausgestattet ist. Nicht einmal Stühle stehen zur Verfügung – die Zöglinge sollen sich daran gewöhnen, stets auf den Beinen und beschäftigt zu sein.

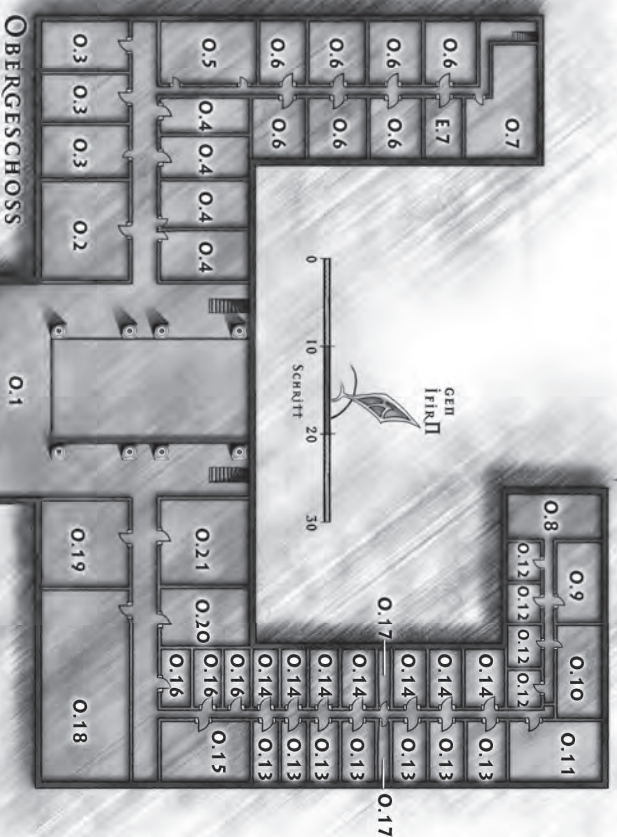
Wie die Schlafzimmer der Scholaren ist auch der große **Schlafsaal für die Gäste (E.18)** ausgestattet. Einfache, reisende Weißmagier oder andere der Gilde oder der Akademie nahe stehenden Personen mit einem niedrigeren Sozialstatus können sich hier ausruhen. Die wildesten Gerüchte kursieren über den **Verschlossenen Raum (E.19)**. Die neuen Eleven ahnen nicht, dass der Raum leer ist und dazu dient, ihren Charakter zu prüfen. Wird ihre Neugier geweckt, geben sie dieser nach und wenn ja, auf welche Weise? Versuchen sie etwa, den Schlüssel, den der Regens aufbewahrt, zu entwenden? Oder kommen sie dem Geheimnis des Raumes mittels PENETRIZZEL auf die Spur? Und was passiert, nachdem sie das Geheimnis gelüftet haben? Sind sie im Stande, es zu hüten? Die Prüfung des verschlossenen Raums ist ein fester Bestandteil der Ausbildung.

OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss wird von den Scholaren hauptsächlich für ihren **Meditationsraum (O.2)** betreten, wo sie ihre Astralkräfte regenerieren können. Acht große **Arbeitszimmer (O.6)** stehen den Scriptoren der Weißen Gilde zur Verfügung, um den reibungslosen Betrieb der Gilde sicherzustellen. Das **Rohalszimmer (O.7)** gruppiert um einen steinernen, mit Symbolen aus Arkanium- und Zwergensilber verzierten Tisch zwölf hohe, hölzerne Stühle in einem Rund. Er dient dem Collegium Canonicum als Sitzungszimmer, entsprechend wird er nur benutzt, wenn der Gildenrat der Weißen Gilde tagt. Es heißt, der Tisch sei einst der Arbeitstisch Rohals gewesen, der darin einen Teil seiner Weisheit einschloss (tatsächlich ist der Tisch magisch und gewährt jedem, der um ihn sitzt, temporär KL +1). Da die Akademie auch Sitz der Pfeile des Lichts ist, hat der Orden ein eigenes großes **Sitzungszimmer (O.8)**, in dem Aufträge verteilt und Einsätze besprochen werden.

Jedem Magister der Akademie wird neben einem eigenen **Schlafkammer (O.14)** auch ein eigenes **Studier- und Forschungszimmer (O.13)** zugesprochen. Dabei ist es Tradition, dass jeder scheidende Magister seinen Namen auf einer Holztafel hinterlässt, damit sein Nachfolger weiß, wer vor ihm der Akademie in diesen Räumlichkeiten gedient hat. Dass man die alten Namenstafeln der Beilunker Gemäuer mitgenommen und weitergeführt hat, statt neue für die neuen Akademiezimmer anzufertigen, ist wohl dem sturen zwergischen Festhalten an alten Traditionen der Spektabilität geschuldet. Saldor Foslarin nimmt zwei große Räume in Anspruch, seine

AKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU GARETH



KELLERGEESCHOSS

- K.1 Waffen und Rüstungskammer
- K.2 Alchimie-Labor
- K.3 Schlafkammer der Alchimistin
- K.4 Analyse-Zimmer
- K.5 Zauberkammer für gefährliche Zaubere
- K.6 Förschungs-Zimmer
- K.7 Archiv der Weißen Glade
- K.8 Assistentenkammer der Weißen Glade
- K.9 Vorkass-Kammer
- K.10 Gemeint Kammer der Priester des Lichts
- K.11 Zauberkammer der Priester des Lichts
- K.12 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.13 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.14 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.15 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.16 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.17 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.18 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.19 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.20 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.21 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.22 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.23 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.24 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.25 Assistentenkammer der Priester des Lichts
- K.26 Assistentenkammer der Priester des Lichts

ERDGESCHOSS

- A Mauer
- B Treppentritteneingang / Hintertor
- C Bücherei
- D Flügeltür in den Innenhof
- E Eingangstür
- F Innenhof
- G Eingangstür und Konventshalle
- H Seminarräume
- I Leseaal
- J Studienzimmer
- K Bibliothek
- L Schlafkammer der Priester des Lichts
- M Schlafkammer der Priester des Lichts
- N Schlafkammer der Priester des Lichts
- O Schlafkammer der Priester des Lichts
- P Schlafkammer der Priester des Lichts
- Q Schlafkammer der Priester des Lichts
- R Schlafkammer der Priester des Lichts
- S Schlafkammer der Priester des Lichts
- T Schlafkammer der Priester des Lichts
- U Schlafkammer der Priester des Lichts
- V Schlafkammer der Priester des Lichts
- W Schlafkammer der Priester des Lichts
- X Schlafkammer der Priester des Lichts
- Y Schlafkammer der Priester des Lichts
- Z Schlafkammer der Priester des Lichts

OBERGEESCHOSS

- 0.1 Zauberkammer
- 0.2 Bibliothek
- 0.3 Zauberkammer
- 0.4 Zauberkammer
- 0.5 Zauberkammer
- 0.6 Zauberkammer
- 0.7 Zauberkammer
- 0.8 Zauberkammer
- 0.9 Zauberkammer
- 0.10 Zauberkammer
- 0.11 Zauberkammer
- 0.12 Zauberkammer
- 0.13 Zauberkammer
- 0.14 Zauberkammer
- 0.15 Zauberkammer
- 0.16 Zauberkammer
- 0.17 Zauberkammer
- 0.18 Zauberkammer
- 0.19 Zauberkammer
- 0.20 Zauberkammer
- 0.21 Zauberkammer



Schlafkammer (O.21), in dem er jedoch nur wenig verweilt, und sein **Arbeits- und Audienzzimmer (O.19)**, in dem er besondere Gäste zu empfangen pflegt. Beide Zimmer sind sehr spärlich eingerichtet, als ob die Spektabilität jederzeit bereit wäre, Gareth mit all seinen Habseligkeiten zu verlassen. Um Ordnung im **Akademiearchiv (O.18)** kümmert sich der pingelige Archivar *Debrek Zornwald*, der nur selten einen Gast in seinem Reich duldet (und erst Recht keine Scholaren). Er liebt es, in den alten Aufzeichnungen zu wühlen und ihnen bisher verborgen gebliebene Geheimnisse zu entlocken.

KELLER

Den Keller dürfen Scholaren nur mit Zustimmung eines Magisters betreten, viele Räume wurden mit magiedämmendem Koschbasalt ausgekleidet. Hier befindet sich neben dem **Lehrlabor (K.24)**, in dem die Zöglinge ihre alchemistischen Fertigkeiten proben können, auch das **Labor der Akademiealchimistin Olea Randersacker (K.2)**, die einen gesunden Vorrat an Mittelchen und Zaubertinkturen sicherstellen soll. Neben weiteren **Forschungszimmern (K.6)** gibt es vor allem viele **Zauberkammern für gefährliche Zauber (K.5)**, die weder in den Übungsräumen des Obergeschosses, noch unter freiem Himmel im Innenhof vollführt werden können. Darin wird unter anderem die Anwendung von Kampf magie auf die unheiligen Felsbrocken der Fliegenden Festung geübt, damit die Scholaren lernen, auch bei unerwarteten Magieeffekten richtig zu reagieren.

Eine Treppe führt von der stets gut gefüllten **Vorratskammer (K.9)** direkt in die Küche. Eine weitere **Vorratskammer für Alchimie und Zauberdinge** beherbergt Bannstaub, alchemistische Ingredienzien, und weitere magische Utensilien (K.19). Die **Halle der reinigenden Kraft (K.20)** wird von Säulen aus reinem Blaubasalt gestützt und dient als sicherer Ort, um gefährliche Artefakte mittels DESTRUCTIBO zu zerstören. Wahrlich nur eine Zwergennase konnte den hinter einer Geheimtür verborgenen Raum im Keller aufspüren, in dem Saldor seine eigene **Schmiede** mitsamt ausgeklügeltem Abzugssystem einrichten ließ (K.22). Hierher zieht er sich in seiner knapp bemessenen freien Zeit zurück, um mit zwergischer Geduld an einem Harnisch aus Stahl und Endurium zu arbeiten, mit dem er dereinst seinem Erzfeind, dem Drachen *Naugadar*, gegenüber treten will.

Auch die Weiße Gilde nimmt die Kellergewölbe der Akademie in Anspruch. In ihrem weitläufigen **Archiv (K.7)** stapeln sich die schriftlichen Zeugnisse der über 400-jährigen Gildegeschichte. Die **Asservatenkammer der Weißen Gilde (K.8)** enthält als gefährlich eingestufte Artefakte und Relikte, die von anderen Akademien eingezogen wurden, die man jedoch aus verschiedensten Gründen nicht der Obhut der Praios- oder Hesinde-Kirche übergeben will. Gerüchte besagen, dass hier auch das Legitimationssiegel der Weißen Gilde zum Aldinor-Diktat (WdZ 411) aufbewahrt wird. Zwei weitere **Asservatenkammern** liegen ebenfalls im Keller: Diejenige der Akademie (K.21) und diejenige der Pfeile des Lichts (K.12). In ersterer lagern all jene Artefakte, die als ungefährlich klassifiziert wurden und teilweise zur Ausbildung herangezogen werden. Letztere beinhaltet hauptsächlich zahlreiche Relikte aus den Magierkriegen, dazu Kampf- und antimagische Artefakte jedweder Herkunft. Sie ist, wie der ganze den Pfeilen des Lichts zustehende Teil, durch eine dicke, magisch gesicherte

Eisentür vom Rest des Kellergewölbes getrennt. Alleine die Ordensangehörigen kennen die Losung und die richtige Geste, um die Tür ohne Gefahr zu öffnen. Im ordenseigenen **Archiv (K.13)** verstauben die unzähligen, teilweise höchst brisanten Einsatzberichte. Doch es sind vor allem die **Geheime Kammer der Pfeile des Lichts (K.10)** sowie der Raum, der nur unter dem Namen **Daradors strafender Blick (K.16)** bekannt ist, die nicht nur die Phantasie der Scholaren, sondern auch vieler anderer Weißmagier beflügeln. Es gibt kaum ein Gerücht, das man der Geheimen Kammer nicht andichten würde: Von bosparanischen Initiationsritualen, die hier abgehalten werden, ist die Rede oder einer Sammlung aller Zauberstäbe von durch Ordensangehörige getöteten Magiern. Als gesichert gilt einzig, dass die Geheime Kammer einen Zugang zur Kanalisation von Gareth besitzt – das zumindest waren die Worte eines Garether Handwerkers, ehe dieser von einem Tag auf den anderen spurlos verschwand.

Der Zweck des Raumes, der den Namen des Hohen Drachen Darador trägt, ist hingegen wohl bekannt – und genau das lässt viele Zauberkundige erschauern. Denn hier brennen die Pfeile des Lichts abtrünnigen oder als gefährlich eingestuften Zaubern die Astralkraft mittels DESTRUCTIBO (in der Variante *Astralkörper abbauen*) zeitweise aus. Selten dringen die Schreie der solcherart Gemarteten bis an die Oberfläche und lassen die Herzen der Scholaren schneller schlagen.

PERSONEN DER AKADEMIE

SALDOR FOSLARIN, SPEKTABILITÄT, CONVOCATUS PRIMUS DER WEIßEN GILDE, GROßMEISTER DER PFEILE DES LICHTS, MAGISTER MAGNUS COMBATTIVUS

Der brillante Kampf magier und dickköpfige Bekämpfer Schwarzer Magie (*952, geflochtener brauner Bart, selbstsicheres und befehls-gewohntes Auftreten) ist in der Magierzunft ein Unikat: Seit 990 BF steht Saldor, Sohn des Sablon aus der Sippe der Foslarin der Akademie vor und ist als erster Zwerg der Geschichte Vorsitzender des Collegium Canonicum. An der Akademie ist besonders der Jähzorn des 'Schleifers', wie ihn die Scholaren nennen, berüchtigt. Seine eigenen Maßstäbe legt Foslarin auch bei anderen an, übersieht aber dabei oft, dass er als Zwerg körperlich belastbarer ist als die meisten Menschen. Daher ist er häufig unzufrieden mit seinen Schülern, wenn sie wieder erschöpft um eine Pause bitten. Er schätzt Ungehorsam noch weniger als Versagen. Nichtsdestotrotz nennt er die Abgänger seiner Akademie voller Stolz «meine Jungs und Mädchen».

Er treibt oft Maßnahmen gegen Schwarze Magie und gefährlichen Gebrauch anderer Zauberei voran, derzeit gilt seine Abscheu aber vor allem dem *Zirkel der Freien Wissenschaften*.

In der Akademie selbst ist er immer seltener anzutreffen, dafür





sieht man oft, wie er in der Stadt auf seinem zottigen weißen Pony von einem Termin zum nächsten hetzt. Als Weisheit des Ordens vom Auge nimmt er dezenten Einfluss auf die Reichspolitik, im kaiserlichen Heer ist er im Range einer Oberst-Spektabilität die unbestrittene oberste Autorität in Fragen der magischen Kriegsführung.

Eine ausführliche Beschreibung Saldors finden Sie in der Spielhilfe **Von Rang und Namen**.

JARLINDE VON WEIßENSTEIN-PANDLARIL, MAGISTRA ORDINARIA CLAROSERVANTIA

Die zierliche Weidenerin (*993, funkelnd grüne Augen, neugierig und entschlossen) ist zwar die zuletzt berufene Lehrmeisterin an der Akademie, passt aber nicht so recht ins Akademiebild. Die Abgängerin der Schwert und Stab hat ihr Zweitstudium am Informations-Institut zu Rommily absolviert und ihre Sporen in der Reichsarmee verdient, pflegt aber seit jeher unorthodoxe Methoden, die eher zu einer Graumagierin passen würden. Sie scheut sich nicht, andere Arten der Magie zu untersuchen und hält sich auch nicht immer streng an den Lehrplan der Akademie oder den traditionellen Unterrichtsformen. Das macht sie zwar zur Exotin und äußerst beliebt bei den Schülern, dafür sind die anderen Magister nicht gut auf sie zu sprechen. Zwar ist es vielen ein Rätsel, wie sie mit ihren jungen Jahren und ihrer Art einen Lehrstuhl an der Elite-Schule ergattern konnte, unbestritten ist jedoch, dass Jarlinde eine überaus begabte Zauberkundige ist.

BRIGON VON ERKENSTEIN, MAGISTER MINOR, LICENTIATUS IURI MAGICAE

Als Rechtskundler der Akademie und der Weißen Gilde hat Brigon (*979, graumeliertes Haar, schmieriges Lächeln, undurchsichtig) alle Hände voll zu tun und verlässt nur selten sein Arbeitszimmer. Der gewiefte Almadani ist das, was man einen ewigen Adepten nennt: Nie konnte er sich dazu durchringen, die Prüfung zum Magus abzulegen. Stattdessen bildete er sich am *Rechtsseminar zum Greifen* in Beilunk weiter und hielt sich für einen längeren Studienaufenthalt an der *Fakultät für Göttliches und Menschliches Recht* der Herzog-Eolan-Universität von Methumis auf. Brigon ist ein glühender Anhänger Praios' und Nandus', und wäre er nicht mit Madas Gabe auf die Welt gekommen, aus ihm wäre ein vortrefflicher Praios-Geweihter geworden. Schon als Scholar an der Schwert und Stab alles andere als Klassenbester, kann er auch heute mit dem Vorgang des Zauberns nur wenig anfangen und arbeitet lieber an seinem Steckenpferd, einem Universalkompandium des Rechts, in dem göttliches, magisches und menschliches Recht harmonisiert werden soll. Seine trockenen und abstrakten Rechts- und Staatskundelectionen sind bei den Scholaren

nicht gut gelitten, als Rechtsgelehrter hätte die Weiße Gilde jedoch kaum eine kompetentere und gewissenhaftere Person finden können. Es heißt, die Akademie der Magischen Rüstung hätte mehrmals versucht, den brillanten Mann an das eigene Lehrinstitut zu locken. Doch obwohl er dort an der Schriftleitung des *Codex Albyricus* hätte mitarbeiten können, weigerte sich Brigon bisher stets beharrlich, da er lieber an seinen eigenen Projekten arbeitet.

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

☞ Als direkte Vertreterin Saldors und Hauptfrau der Pfeile des Lichts agiert Magistra magna combattiva **Sagitta da Sombra** (*988, mit schweren Brandwunden gezeichneter rechter Arm, unnachgiebig und geizig). Sie führt den Orden mit harter Hand und wird mehr gefürchtet als geschätzt. Ihr obliegt nicht nur die Aufsicht über die Ausbildung der Pfeile des Lichts, sondern auch die Vergabe der Aufgaben. Und häufig ist sie selbst unterwegs, um im Auftrag der Weißen Gilde eine besonders heikle Mission zu erfüllen. Wann immer möglich, gehen ihr die Scholaren aus dem Weg, und auf Glücksritter ist sie überhaupt nicht gut zu sprechen, da ihr diese nur allzu oft unnötige Arbeit bereiten.

☞ Der Verbindungsmann der Akademie zum kaiserlichen Heer Rohajas ist Hauptmann-Magister **Gobert von der Tommel** (*989, dürr, knallharter militärischer Charakter, durch die Rückschläge im Kampf gegen die Schwarzen Lande der letzten Jahre verbittert). Er pflegt noch immer ein exzellentes Verhältnis zu seinem ehemaligen Vorgesetzten *Alrik vom Blautann und vom Berg*, dem heutigen Oberst der Löwengarde. Ihm obliegt die militärische Ausbildung der Scholaren, die er oft tagelang exerzieren lässt. Am liebsten ist ihm die Ausbildung der Studiosi, da er diesen den Kampf im Verbund mit Freiwilligen des kaiserlichen Heeres üben lassen kann, was der Realität des Schlachtfeldes am Nächsten kommt – doch noch lieber kämpft er selbst an vorderster Front mit.

☞ Der greise Haushofmeister **Bosper Sensendengler** (*950, stets sauber und korrekt gekleidet, knöchrig, immenses Geschichtswissen) begrüßte bereits als Portier die Gäste der Kanzlei fürs Kriegswesen und ließ sich auch von den neuen Bewohnern nicht aus 'seinen' Gemäuern vertreiben. Er zeichnet für die Bediensteten verantwortlich, lässt es sich aber nicht nehmen, wann immer möglich persönlich Gäste zu empfangen und ihnen auf Wunsch (oder auch ohne) etwas über die Geschichte der ausgestellten Kriegsgeräte zu erzählen. Wenn er aber erst einmal damit begonnen hat, ist er kaum noch zu bremsen, vergisst die Umgebung und referiert bestimmt zwei Stunden lang vor sich hin. Diese Leidenschaft machen sich gewiefte Scholaren zunutze, um sich unbemerkt vor unliebsamer Arbeit zu drücken.

Hauptsächlich erfahrene Helden mit einem tadellosen Ruf

DIE HELDEN AN DER SCHWERT UND STAB

wird es an die Akademie verschlagen, wahrscheinlich um mit dem Machtzentrum der Weißen Gilde in Kontakt zu treten oder um Hilfe gegen Dämonen oder Schwarzmagier zu bitten. Denn ansonsten hat die Akademie für Außenstehende relativ wenig zu bieten, zu elitär sind ihre Bewohner und zu speziell ihre Ausrichtung. Allenfalls wenn sich ein Abgänger der

Schwert und Stab oder ein mit kaiserlichen Orden dekorierten Kriegsveteran in der Heldengruppe befindet, werden auch seine Gefährten freundlich aufgenommen. Doch der betroffene Held bürgt mit seinem Namen und seinem Ruf für das Verhalten und Auftreten seiner Gefährten. Kampferprobte Helden mögen bei der Akademie ebenfalls eine geeignete Anlaufstelle



finden, sofern sie sich für das Zusammenspiel von Kampf-
magie und profanen Mitteln der Kriegsführung interessieren.
Helden, die sich bereits mehrere Male auf dem Schlachtfeld,
im Dienst für die Gilde oder das Kaiserreich ausgezeichnet
haben, erhalten häufig eine Einladung an die Akademie, um
als lebende Vorbilder den Scholaren von ihren Erlebnissen zu
berichten.

Dienstleistungen

Im Gegensatz zu anderen Akademien bietet die Schwert und
Stab nur relativ selten und ungerne Dienstleistungen an. Aus-
nahmen werden in allen politischen Belangen gemacht (wenn
etwa ein Graf um magische Unterstützung bittet) oder dort,
wo es um den Kampf gegen finstere Mächte geht (wie etwa
Schrecken aus der Dämonenbrache). Den überwiegenden Teil
ihrer Leistungen stellt die Akademie in den Dienst der Weißen
Gilde und des Kaiserreichs – da bleiben nur relativ wenig Zeit

und Ressourcen für andere Auftraggeber, die sich ihre Aufträge
erst noch teuer in Rechnung stellen lassen müssen. Kaum
verwunderlich, dass sich der größte Teil der Bittsteller aus den
adligen und wohlhabenden Reihen rekrutiert, während die
einfache Bevölkerung nur sehr selten an die Akademiepforte
klopft. Allein zwischen dem zwischen dem 1. und dem 9. Praios,
wenn die Akademie ihre Tore für Besucher öffnet, werden
manche einfachen Dienste dem Bittsteller kostenlos zur Ver-
fügung gestellt.

Für manche Dienste wird man an der Schwert und Stab di-
rekt an die Magische Rüstung verwiesen, die "sich noch eher
zur magischen Krämerseele macht". Alle in der unten ste-
henden Liste nicht aufgeführten allgemeinen Dienstleistun-
gen werden daher abweichend von der allgemeinen Regel in
Gareth gar nicht (oder nur auf direkten Befehl des Reiches)
angeboten.

Die Bibliothek

Durchschnittliche Preise für Dienstleistungen	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	5*	9	2*
Herstellung von Alchimika	6	10	4
Prüfung des magischen Potentials	4	10	7
Verzauberung (Schaden)	10	10	10
Verzauberung (Eigenschaften)	7	10	6

*) in Fragen der magischen Kriegsführung 5 Punkte höher

Die Akademie nennt drei verschiedene Bibliotheksräume ihr
Eigen: die **Scholarenbibliothek (E.6)**, die **Bibliothek der Ma-
gister (O.15)** und die **Bibliothek der Weißen Gilde (O.5)**. Der
klare Schwerpunkt der ersten beiden Bibliotheken liegt im Be-
reich der Kampf-
magie, kaum eine andere Akademien kann in
dieser Hinsicht mit der *Schwert und Stab* mithalten. Ansonsten
enthalten die Bibliotheken vor allem militärische Standard-
werke, geschichtliche Abhandlungen und die üblichen Sprach-
fibeln; andere magische Werke sind eher wenig vertreten. Die
Bibliothek der Weißen Gilde wiederum enthält sämtliche ein-
fachen Standardwerke (alte wie neue, gedruckte Auflagen)
der Magierzunft. Vom Umfang her beschränken sich alle drei
Bibliotheken ausschließlich auf rein weißmagische oder nicht
zensierte Werke. Jegliche verbotenen Schriften lagern, wenn
sie nicht vernichtet wurden, in den Asservatenkammern.
Einer der größten Schätze der Akademiebibliotheken ist si-

cherlich eine der wenigen Originalausgaben des *Codex Alby-
ricus*, die rechtzeitig aus den Trümmern des Reichsgerichts
gerettet werden konnte (und die von der Magischen Rüstung
als ihr Eigentum betrachtet wird). Dazu können Scholaren wie
Besucher noch mehrere Erstabschriften von *Magie im Kampf*
– *Kämpfende Magie*, ein halbes Dutzend handschriftlicher Ko-
pien von *Magische Schilde*, einige Studienversionen und eine
originalgetreue Abschrift der *Essentia Obscura*, sowie drei Ko-
pien von *Praios' größtes Geschenk* studieren.

Zweitstudium

Nur wenige Weißmagier erhalten den Segen der Spektabilität,
ein Zweitstudium an der Schwert und Stab aufnehmen zu dür-
fen. Magier mit einer anderen Gildenzugehörigkeit sind vom
Zweitstudium von vornherein ausgeschlossen. Um zu über-
zeugen, muss der Bewerber seine Reichstreue bereits mehrere
Male bewiesen haben, Empfehlungsschreiben vorweisen und in
guter körperlicher Verfassung sein. Dafür kommt der Zweitstu-
dent in den Genuss, an einem Teil der Ausbildung der Pfeile des
Lichts teilzunehmen, in einem herrschaftlichen Haus im Her-
zen Gareths untergebracht zu werden und einen eigenen For-
schungs- und Arbeitsraum zugeteilt zu erhalten. Im Gegenzug
muss er aber dreimal in der Woche Studiosi unterrichten oder
den Magistern als Hilfskraft zur Verfügung stehen, sowie an
sämtlichen Übungen zur körperlichen Ertüchtigung der Scho-
laren teilnehmen. Dafür erhält er am Ende des Zweitstudiums
ebenfalls einen Dispens auf das
Tragen von Schwertern.

Immens: Magica combattiva

Sehr groß: Kriegskunst

Groß: Götter/Kulte, Rechtskunde (besonders Magierecht)

Ansehnlich: Alchimie, Geschichtswissen (nur Mittelreich),
Heilkunde, Magica clarobservantia, Magica curativa, Ma-
gica mutanda

Hinlänglich: Geographie, Heraldik, Magica contraria,
Magica controllaria*, Magiekunde, Philosophie, Sagen/
Legenden, Sternkunde

Gering: Magica invocatio*, Magica theoretica, Mechanik,
Pflanzenkunde, Tierkunde, Staatskunst

Minimal: diverse

*) unter Verschluss





ABENTEUER AN DER SCHWERT UND STAB

Wann immer es Schwarze Magie im Herzen des Reiches zu bekämpfen oder wichtige Beschlüsse der Weißen Gilde zu fassen gilt, ist die Akademie gefordert. Dabei mag sie sich unvermittelt im Herzen einer politischen Intrige wiederfinden oder einsehen, dass der gerissene Dämonenpaktierer nur mit unorthodoxen Methoden aufgespürt werden kann, wofür auswärtige Experten herangezogen werden müssen. *Innerhalb* der Akademie selbst lassen sich dabei nur begrenzt Abenteuer gestalten, denn hier ist die Verwaltung der gesamten Gilde untergebracht und es gibt nur wenige Probleme, die beispielsweise die Pfeile des Lichts nicht selbst lösen könnten.

DER GIFTSCHRAPPK

Immer wieder Anlass zu Spekulationen geben die verschlossenen Kellergewölbe der Pfeile des Lichts. Neben Kampfartefakten jeglicher Herkunft beherbergen sie auch Artefakte und andere Hinterlassenschaften von durch Pfeilen gejagten und getöteten Zauberkundigen. Diese Hinterlassenschaften werden sauber katalogisiert und sicher gelagert, doch nur selten haben die Ordensmitglieder genügend Zeit, um die Gegenstände ausführlich eine Analyse zu unterziehen und aufgrund dieser über das weitere Schicksal der Objekte zu entscheiden: Der Praios- oder Hesinde-Kirche übergeben, zerstören, weiter aufbewahren oder für die eigenen Zwecke einsetzen. Wer auch immer diese Arbeit in Angriff nehmen würde, könnte wahrscheinlich einige magische, aber auch gefährliche Meisterwerke ausfindig machen.

Ein gut gehütetes Akademiegeheimnis ist das Wissen um den Umstand, dass die Schwert und Stab seit einigen Jahren die Originalausgabe des *Großen Elementariums* aufbewahrt. Doch der überformatige Foliant ist tief im hintersten Winkel der Asservatenkammer weggeschlossen, magisch gesichert und verhehlt und wurde nur ein einziges Mal durch seine Spektakularität gesichtet.

Ebenfalls sicher weggeschlossen ist eine der zehn Drittabschriften der *Thaumaturgia*. Die Akademie arbeitet seit längerem daran, das aus den Dunklen Zeiten stammende Werk von seinen dämonologischen Aspekten zu säubern und eine weißmagische Version herauszugeben. Allerdings arbeiten die Lehrmeister nur sehr ungern an dem Buch, werden sie danach doch noch tagelang von finsternen Alpträumen heimgesucht.

Saldors Schmiede beherbergt einen wahren Schatz an Endurium, Zwergensilber und -gold, der ihm als Arbeitsgrundlage für seine Schmiedearbeit dient. Doch seit einigen Wochen stockt der Nachschub, wurde der Mittelsmann des Convocatus Primus doch von den 'Tobriern' (**Herz des Reiches 118**) überfallen und getötet. Seither sucht Saldor nicht nur nach einem Weg, wieder an die geraubte Fracht zu gelangen, sondern auch neue Mittelsmänner, die ihn mit den notwendigen Ressourcen ausstatten könnten.

Auch die Weiße Gilde lagert in ihren Asservatenkammern zahlreiche wertvolle und mysteriöse Gegenstände. Genannt sei hier etwa die magische *Rolle der Gildenmagier*, die der Legende nach von *Basilius dem Großen* geschaffen wurde. Darauf soll eine unsichtbare Hand die Namen sämtlicher lebender Gildenzauberer verzeichnen und diejenige der verstorbenen wieder streichen. Oder die beeindruckende Sammlung von *Wahrheits-*

amuletten (siehe **SRD 48**), die Abgängern, die ihren Dienst im kaiserlichen Heerhaufen antreten, oftmals zum Geschenk gemacht werden.

Nur selten nutzt das Collegium Canoncium oder Saldor selbst *Sadrakhors Auge*, ein seltenes Rotes Auge (siehe **SRD 57**). Denn seit der Gildenrat versucht hat, damit Borbarad aufzuspüren, vermag das Artefakt nur unter größter Willensanstrengung unter Kontrolle gebracht und eingesetzt zu werden.

Das vollendet geschmiedete Langschwert *Niralyan* soll Kaiser Raul der Akademie anlässlich ihrer Gründung geschenkt haben. Es wurde allerdings seit über einem Jahrhundert nicht mehr in die Schlacht getragen und wird heute nur noch anlässlich der Abschlussfeier der Adepten von seinem Staub befreit und vorgezeigt. Wieso das so ist, darüber schweigt sich Saldor beharrlich aus.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Magistra Jarlinde verdankt ihren Posten ihrer Forschung am Dämonenhügel am Schlachtfeld vor der Trollpforte (**Schild des Reiches 188**). Als eine der ersten erkannte sie, dass die astralen Fäden von Borbarads Beschwörungshügel an einen bisher unbekannten Ort in die Niederhöhlen führen. Daraufhin band Saldor sie stärker an die Akademie und beauftragte sie, Verbündete in den anderen Gilden zu gewinnen, um diesen unheimlichen Ort genauer zu untersuchen und nach einem Weg zu suchen, um die sich in die Sphäre fressende *Pforte des Grauens* aufzuhalten.

Von besonderer Brisanz ist das Forschungsprojekt unter der Leitung Magisters *Brigon von Erkenstein*, an dem mehrere Lehrmeister beteiligt sind und das unter dem wenig einprägsamen Namen 'Langfristige Stabilisierung des Reiches und Potenzierung der Herrscherfähigkeiten, unter Berücksichtigung der aktuellen politischen Lage und der magischen Möglichkeiten' geführt wird. Ziel ist es, Vorschläge und Pläne zu Händen Rohajas von Gareth zu erarbeiten, die ihr dabei helfen sollen, das Reich zu einen und erfolgreich zu regieren. In jeder aktuell vorliegenden Variante spielt Magie und die Weiße Gilde eine so große Rolle, dass Rohaja sich nicht dazu durchringen konnte, den Ratschlägen zu folgen.

Heikel für die Akademie könnten auch die geheimen Privatarbeiten Magister Brigons sein. Denn dieser arbeitet an einem Traktat, das als Legitimationsgrundlage für eine zukünftige Regentschaft der magisch begabten Ypolitita von Gareth dienen soll. Dass die Betroffene selbst nichts davon weiß, kümmert Brigon nicht. Er weiß jedoch, dass sie dafür ein starkes magisches Zeichen braucht. So versucht er insgeheim, den Aufenthaltsort der *Legitimationssiegeln des Aldinor-Diktats*, des *Yrando-Emblems* und der *Porträts der Mächtigen* herauszufinden und beauftragt, unter falscher Identität, geeignete Glücksritter mit der Suche.

Abgänger der Schwert und Stab dienen einzig und allein dem kaiserlichen Heer. Das missfällt einigen Provinzherrn, die ebenfalls ausgebildete Kampfmagier in ihren Reihen wünschen. So hat etwa *Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss* drei Magistern das Angebot gemacht, in Elenvina eine kleine Kampfmagier-Akademie zu gründen, an der sie unterrichten könnten. Bislang haben die Magister abgelehnt und Still-schweigen vereinbart, aber es mag der Tag kommen, da aus diesem Angebot (oder demjenigen anderer Provinzherrn) ein größerer akademieinterner oder gar den Hochadel des Reiches betreffender Zwist entsteht.



☞ In Zusammenarbeit mit der Praios-Kirche erforschen die Pfeile des Lichts das Zusammenspiel von Zaubersprüchen und Liturgien, in der Hoffnung, so noch besser und stärker gegen Schwarzmagier und Paktierer vorgehen zu können. Es heißt weiterhin, dass die Pfeile mit inoffizieller Zustimmung des Gildenrats nach Wegen suchen, die Variante *Astralkörper abbauen* des Zaubers DESTRUCTIBO dahingehend zu modifizieren, dass einem Zauberkundigen die Astralenergie permanent ausgetrieben wird.

SZENARIIDEEN

Ein neues Leben

Einst war Guldana von Streitzig (*972, blondes Haar im Pagenschnitt, nachtragend und konservativ) eine aufstrebende junge Magistra, beliebt bei den Scholaren, geschätzt bei den Collegae. Heute ist sie die Lichthüterin der *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* in Gareth. Dazwischen liegen die *Invasion der Verdammten* und die bewegenden Worte der Fürst-Illuminierten Gwidühenna von Faldahon, die 1021 BF die Gläubigen aufforderte, sich der Praios-Kirche anzuschließen. Guldana folgte dem Aufruf, ließ sich ihre Magiebegabung ausbrennen und trat mit Inbrunst dem Praios-Kult bei. Trotz der relativ guten Beziehung zwischen der Akademie und der Praios-Kirche hat ihr dieser Schritt viele Feinde eingebracht. Doch auch sie verzeiht ihren ehemaligen Collegae nicht, dass sie seither wann immer möglich, Guldanas Autorität zu untergraben oder ihren Ruf zu schädigen suchen. So kann es schnell passieren, dass die Helden zwischen die Fronten dieses Konflikts geraten:

☞ Auch Guldana ist von der *Quanionqueste* (WdG 312) betroffen und ist überzeugt, dass sich in der Bibliothek der Weißen Gilde einige aufschlussreiche Schriften zur früheren Beziehung zwischen der Kirche und der Gilde finden lassen, insbesondere zum Dunklen Kapitel der Akademie während der Priesterkaiserzeit. Sie kann die Helden beauftragen, ihr die entsprechenden Aufzeichnungen zu bringen – kein leichtes Unterfangen, bestreitet die Akademie doch vehement, überhaupt über solche zu verfügen.

☞ Ein alter Magister und Pfeil des Lichts kann sich noch gut an Guldana erinnern, seine einstige Lieblingsscholarin. Dass sie ihre magische Herkunft verleugnet, hat ihn tief getroffen. Heimlich forscht er nach einem Weg, um den Vorgang der Magieausbrennung wieder rückgängig zu machen und Guldana so, auch gegen ihren Willen, wieder zurück in den Schoß der Gilden zu bringen. Dafür ist er auf Hilfe der Helden angewiesen, die in seinem Namen an den ungewöhnlichsten Orten in ganz Aventurien nach Hinweisen, Paraphernalien, Zaubersymbolen und Artefakte suchen sollen.

☞ Ein kircheninterner Konkurrent Guldanas möchte seine Widersacherin aus dem Weg wissen und hofft auf die Hilfe

der Helden. Sie sollen in der gildenmagischen Vergangenheit Guldanas nach Anhaltspunkten suchen, die der Tempelvorsteherin zum Verhängnis werden könnte.

☞ Guldana macht ihren Einfluss geltend, um die Akademie bei den Gareth Festlichkeiten im Praios-Mond öffentlich bloß zu stellen. Genau dies sollen die Helden jedoch im Namen der Akademie verhindern.

Die Abtrünnigen

Die Akademie schätzte den Übertritt der *Halle des Vollenendeten Kampfes zu Bethana* zur Grauen Gilde ganz und gar nicht. Die beiden führenden Lehranstalten in der *Magica combattiva* waren zwar immer schon Konkurrenten (wo-

von etwa die Streitigkeiten um den CORPO-FESSO zeugen), aber durch die gemeinsame Gildenzugehörigkeit war es der *Schwert und Stab* ein Leichtes, stets ein wenig die Nase vorne zu haben und zu wissen, was die Gegenseite treibt. Seit 1029 BF befürchtet die Schwert und Stab, dass Bethana sie überflügeln könnte – etwas, was keinesfalls zugelassen werden darf:

☞ Besonders sauer stößt der *Schwert und Stab* auf, dass Bethana sich vom Grundsatz des Dienstes in der horasischen Armee verabschiedet hat, was als Schritt in das verabschiedete 'magische Söldnertum' gewertet wird. So sucht die Akademie doch tatsächlich nach Kontakten in der horasischen Armee, die Bethana wieder enger an die horasischen Gardetruppen binden sollen. Doch die verschlüsselte Korrespondenz zwischen Gareth und dem horasischen Verbündeten mag in falsche Hände gelangen. Es obliegt den Helden, das Missverständnis aufzuklären und zu verhindern, dass der *Schwert und Stab* ein Komplott mit dem Horasreich wider das kaiserliche Heer angestaltet wird.

☞ *Landor Gerrano*, der Leiter der Halle, hat Saldor schon mehrmals die Hand zum Frieden gereicht, die von der zwergischen Spektabilität aber energisch ausgeschlagen wurde. Irgendwann ist auch beim Philo-

sophen Gerrano die Grenze erreicht und er beauftragt die Helden, nach Präzedenzfällen zu forschen, in der sich eine Akademie aus moralischen Gründen gezwungen sah, die Gilde zu wechseln. Was sich nach langweiligem Bücherwälzen anhört, mag sich schnell zu einer gefährvollen Expedition in einer Akademieruine entwickeln, den verworrenen letzten Schriften einer Spektabilität auf der Spur.

☞ Jahrhundertealte Kooperationen zwischen den Akademien wurden von einem Tag auf den anderen hinfällig. Beide Akademien sind fortan auf der Suche nach Ersatz, für keine kommt allerdings eine engere Zusammenarbeit mit dem als rückständig geltenden Kampfseminar zu Andergast in Frage. Helden können im Auftrag einer der Akademien nach freien Lehrmeistern suchen, die es zu überzeugen gilt, enger mit einer der beiden Akademien zusammen zu arbeiten.





DIE HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK

Vollständiger Name: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner weisen Magifizienz Rohal I.; vormalis: Accademia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cusliciensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik.

Standort: Kuslik, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Verwandlungsmagie unter strikter Befolgung kirchlicher Lehren (Merkmale *Eigenschaften* und *Form*)

Größe: klein

Spektabilität: Iolano Schlangenstab

Personen der Historie: Magnavirtus, Spektabilität (ca. 840–750 v.BF); Lesidra Schlangenstab, Spektabilität (48 v.BF–39 BF); Cordovan Schlangenstab, Spektabilität und Hesinde-Frevler (ca. 550–593 BF); Argelion Schlangentreu, Hesinde-Heiliger (557–626 BF); Esmalia, magisches Wunderkind (773–792 BF); Kedio d'Horanzio, Magister und

Peraïne-Heiliger (959–1019 BF); Carolan Schlangenstab, Spektabilität und Erzmagier (940–1020 BF); Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister und Erzmagierin (945–1029 BF)

Bedeutende Abgänger: Karjunon Silberbraue, Magister in Mirham (*946 BF)

Fachliche Reputation: Unbestrittene Kompetenz in traditioneller Verwandlungsmagie, gilt allerdings als sehr konservativ und wenig zeitgemäß.

Einfluss: sehr groß (enge Bindung an den Haupttempel der Hesindekirche)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: hinlänglich

Bibliotheksbestand: ansehnlich (nur Akademiebibliothek; mit Hallen der Weisheit: immens)



»Per mutatione aeternitas«
—Leitsatz der Akademie

Beständigkeit ist die wesentliche Eigenschaft der *Halle der Metamorphosen*. Seit nunmehr über 1.850 Jahren widmet man sich unablässig der Lehre und Erforschung der Verwandlungsmagie in all ihren Erscheinungsformen. Auch die Ablehnung jeglicher Dämonologie ist so alt wie die Akademie selbst – sogar in den Dunklen Zeiten, als Nekromantie und Beschwörung die wichtigsten Eckpfeiler der magischen Zunft waren, gab man in Kuslik diese Prinzipien nicht auf.

Die Auswirkungen dieser Haltung sind bis heute zu spüren, so dass die Akademie nicht einmal die gängige Zauberformel des PENTAGRAMMA lehrt. Auch der Standort der Akademie zeugt von Kontinuität und Symbolkraft. Seit Gründungstagen steht das Akademiegebäude unverrückbar treu an der Seite der Hallen der Weisheit.

Dieses Traditionsbewusstsein wird allen Schülern auf ihren weiteren Weg mitgegeben, zusammen mit der Forderung, sich stets den hesindianischen Prinzipien der Gelehrsamkeit und dem Streben nach Einblick und Erleuchtung zu unterwerfen. Absolventen der Halle der Metamorphosen gelten daher als wissbegierig, diskussionsfreudig, aber häufig etwas rückwärts-gewandt.

Die Akademie hat große Probleme mit der Finanzierung des Lehrbetriebs, weswegen sie mittlerweile komplett auf Zuwendungen durch die Hallen der Weisheit angewiesen ist. Daher besitzt die Hesinde-Kirche in allen wichtigen Entscheidungen Mitspracherecht, was man an der Akademie sogar als große Ehre versteht. Eine Besserung ist nicht in Sicht – dass ausgerechnet eine Verwandlungsakademie an altertümlichen Bräuchen festhält, entbehrt nicht gewisser Ironie.

DIE GESCHICHTE DER HALLE DER METAMORPHOSEN

Die *Halle der Metamorphosen* ist die älteste Akademie gildenländischer Prägung. Gegründet wurde sie bereits **820 vor BF** durch Asmodena-Horas. Über die damalige Geschichte ist heute jedoch praktisch nichts mehr bekannt. Nach der Zerschlagung des Bosparanischen Reichs **0 BF** flüchteten die Magister und Schüler vor den siegreichen Garethher Soldaten, die Kuslik plünderten und brandschatzten. Nahezu fünfhundert Jahre lang bildete man mehr als Geheimgesellschaft denn als öffentliche Akademie Magier aus, bis **481 BF** in der Rohalszeit die Akademie an alter Stelle neu eröffnet werden konnte.

Während der Magierkriege versank auch Kuslik in den Wogen des Chaos. Spektabilität *Cordovan Schlangenstab*, als rechtschaffen und götterfürchtig bekannt, verfiel in Wahnvorstellungen und überzog Stadt und Land mit Leid. Er trachtete dem späteren Hesinde-Heiligen *Argelion Schlangentreu*, der von Hesinde den *Schlangenstab* empfangen hatte, nach dem Leben, wurde zuvor aber von Schergen des Herzogs **593 BF** ermordet.

Da die Halle stets der Hesinde-Kirche näher stand als den weltlichen Herrschern, verlich König Khadan I. Firdayon **764 BF** nicht ihr, sondern der *Halle der Antimagie* das Privileg der Hofzauberschule. Daraufhin schwand langsam die Bedeutung der *Halle der Metamorphosen* in der Stadt – die Bürger schickten ihre magiebegabten Kinder lieber zu den Antimagiern, auch die Mäzene und Spender kehrten der traditionsreichen Akademie den Rücken.

In den Jahren **1019/1020 BF** verlor die Akademie vier von fünf Lehrmeistern auftragische Weise. Die aufden Allaventurischen Konvent entsendete Delegation Kusliker Magister – darunter Spektabilität und Erzmagier *Carolan Schlangenstab* – wurde



bei einer Konfrontation mit dem Sphärenschänder Borbarad zu Asche verbrannt. Bereits ein Jahr zuvor starb Magister *Kedio d'Horanzio* bei der Examinierung der Roten Keuche im Süden des Horasreiches an der Krankheit.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Halle der Metamorphosen beherbergte zu ihren besten Zeiten ungefähr 80 Schüler, doch diese Zeiten sind schon lange vorbei. Gegenwärtig erreicht man nie mehr als 20 Scholaren. Das stattliche Gebäude steht daher teilweise leer – von außen sichtbar durch stetig verschlossene Fensterläden.

Die Bewohner sind den Leerstand gewohnt. Sie kleiden sich in der Regel wärmer, als es der Jahreszeit entspricht, da auch an der Beheizung der Räume gespart wird. Zudem erregt jedes Pantoffelschlurfen auf dem Flur Aufmerksamkeit. Daher gewöhnen sich viele Schüler in den Jahren ihrer Ausbildung einen vorsichtigen, fast auf Zehenspitzen balancierenden Gang an.

Am städtischen Treiben nehmen die Magister und Schüler nur selten teil. Festlichkeiten gelten als verpönt, es sei denn, sie finden zu Ehren der Götter mit einem nötigen Maß an Frömmigkeit statt. Bisweilen trifft man die Scholaren in der *Halle der Schönen Künste* an, wo sie ausgestellte Kunstwerke bewundern, ein Besuch in der *Camera Obscura* kann nur hinter dem Rücken der Magister stattfinden – für solch triviale 'Schaustelle-rei' haben sie kein Verständnis.

DIE PROBATIO

Angehende Eleven müssen nicht nur eingehende Untersuchungen des magischen Potentials über sich ergehen lassen, sondern auch die *Examinatio Animi* – die so genannte 'Geistesprüfung' im Hesinde-Tempel. Im Rahmen dieser Prüfung müssen die Kinder eine Nacht vor dem Hauptaltar in den Hallen der Weisheit verbringen, allein mit der Göttin und den Heiligen. Nur wer diese Prüfung besteht, wird an der Akademie aufgenommen. Von dieser Praxis weicht man nicht ab, auch wenn dadurch jedes Jahr mehrere talentierte Kinder zu anderen weißmagischen Akademien verwiesen werden müssen.

Während des Eleviums erwartet die jungen Scholaren ein Initiationsritus, der von ihren Tutoren vorbereitet wird. Das *Foliantenrätsel* stellt ihre Kombinationsgabe und Aufmerksamkeit auf die Probe. Typische Aufgaben sind das Auffinden einer bestimmten Textstelle in einem Buch, die Kombination mehrerer Initialen zu einem Lösungswort, die Suche nach in bestimmten Folianten der Bibliothek versteckten Botschaften und die Entschlüsselung von Geheimschriften. Kombiniert werden diese Aufgaben mit Logik- oder Zahlenrätseln, die den Eleven weitere Hinweise auf die nächste Spur geben. Wer das Rätsel nicht von alleine zu lösen vermag, bekommt Hilfe von den Tutoren, muss allerdings ein Jahr lang Neckereien ertragen, bis er einen neuen Versuch beginnen kann.

DIE AUSBILDUNG

Der Unterricht ist eine fast persönliche Angelegenheit zwischen Lehrmeister und Schüler, denn auf die maximal 20 Scholaren entfallen fünf hauptamtliche und mehrere außerordentliche Lehrmeister. Es ist ein grotesker Anblick, einen Magister und drei, höchstens fünf Zuhörer im Auditorium anzutreffen, das zehnmal so viele Menschen fassen könnte.

Diese Situation hat auch ihre Vorteile. Die Scholaren entwickeln eine weit engere Bindung an ihre Lehrmeister, als es an größeren Akademien üblich ist. Man kann sich nicht in der Menge verstecken, sondern ist zur Aufmerksamkeit gezwungen, die Lernfortschritte sind stets sichtbar. Dank der Magistri extraordinarii – meist Geweihte der Hallen der Weisheit – können auch viele Randgebiete der magischen Ausbildung mit hoher Qualität unterrichtet werden.

Die nichtmagische Ausbildung der ersten Lehrjahre wird vor allem von den Gastlehrmeistern übernommen, die Magister widmen sich vor allem dem vertiefenden Unterricht in ihren Spezialgebieten. Aufgrund der geringen Schülerzahl bleibt ihnen recht viel Zeit für die eigene Forschung.

Der Tag beginnt für Schüler und Magister mit einer Andacht im Hesinde-Tempel – noch vor dem Frühstück. Gemäß dem bosparanischen Sprichwort "*plenus venter non studet libenter*" (ein voller Bauch studiert nicht gern) werden tagsüber eher leicht verdauliche Speisen zubereitet, die ein Hungergefühl zurücklassen, weswegen manche Scholaren sich von ihrem kargen Handgeld in der Stadt Leckereien kaufen. Ungefähr zur fünften Stunde des Nachmittags beendet das herzhafte Abendbrot den Unterricht – theoretisch. Die meisten Schüler müssen noch anschließend Stillarbeit durchführen, verrichten Bibliotheksdienst oder Hausarbeit, arbeiten im Labor oder meditieren, so dass ihr Tag erst mit etwa der neunten Stunde endet. Die Magister ermutigen die Schüler, in ihrer Freizeit weiterzulernen, sie geißeln die freien Stunden als "Müßiggang" und als "Frevel an Hesinde" – eine Haltung, der man sich nicht einmal in den Hallen der Weisheit anschließen mag. Doch die Indoktrination erfüllt ihren Zweck: Vor allem in den ersten Lehrjahren verzichten die Schüler gehorsam nahezu komplett auf Freizeit, und einige behalten diesen Übereifer ihr ganzes Leben lang bei.

Akoluth und Spätweihe

Einige Absolventen engagieren sich bereits während ihrer Zeit als Studiosi im Tempeldienst. Sie können daher die Sonderfertigkeit *Akoluth* erwerben und die dazugehörige Liturgiekenntnis steigern. Recht häufig empfangen sie später auch die Spätweihe ihrer Gottheit. Orientieren Sie sich an **WdG 238**, welche Talente zu steigern sind.

Typische Unterrichtsstunden: Lectio: Principia emendationum virium per ATTRIBUTUM; De gestis imperatorum horarum; Colloquium: Mutationes corporis in thesibus Mondrazari Montauri; *Repetitio:* Usus MEMORANTIS
Höchstes Lob eines Magisters: "Wenn Du so weiter machst, wird Dein Abbild dereinst unsere Hallen schmücken!"
Größte Furcht der Scholaren: "Dafür kannst Du Dich nicht vor dem Collegium verantworten – nein, nur die weise Göttin allein kann Dir vergeben!"

Redewendung: "in Stein gemeißelt" (bedeutet hier nicht nur "unveränderlich", sondern "unauslöschlich in die Annalen eingegangen"; dieser Unterschied sorgt für Irritationen in Gesprächen: "Mit dieser Leistung hat er sich in Stein gemeißelt").



DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

1. *Praios bis 15. Rondra, Ferienzeit*: Heimatbesuche der Schüler, ausgenommen der Candidati. Jene bereiten sich in der fast menschenleeren Akademie den Praiosmond über intensiv vor, bevor am 1. *Rondra* die *Prüfungszeit* beginnt.

30. *Efferd, Prüfungsfest*: Letzte Prüfungen der *Examinatio*.

7. *Hesinde, Rohals Verhüllung*: Verleihung von Stab und Siegel an die frischgebackenen Adepten. Gottesdienst in den Hallen der Weisheit mit Segnung der Adepten durch die Magisterin der Magister. Anschließend bunte und prächtige Feierlichkeiten (die einzigen im ganzen Jahr) im Säulensaal unter Beteiligung vieler ehemaliger Absolventen.

30. *Hesinde, Erleuchtungsfest*: Die Fenster der Akademie werden durch Laternen erleuchtet. Teilnahme am Fackelzug, anschließend Lesungen philosophischer Werke im Säulensaal, Besucher sind willkommen.

30. *Phex, Versenkungsfest*: Kein regulärer Unterricht, stattdessen arkane und spirituelle Meditation.

30. *Rahja, Reinigungsfest*: Laboratorien, Bibliothek und andere Unterrichtsräume werden gesäubert und geordnet. Die folgenden fünf Tage Ausgangssperre und ausgiebige Reinigung der Quartiere und vor allem der verstaubten unbenutzten Räumlichkeiten, bevor es in die Sommerferien geht.

An den Feierlichkeiten der Stadt Kuslik (**Reich des Horas 134**) nehmen die Angehörigen der Akademie nur sporadisch teil. Sie besuchen vielleicht die *Buchmesse* zu *St. Cereborn* (23. *Boron*) oder besuchen oder halten Vorträge über Ethik an *St. Argelion* (11. *Praios*).

LEGENDEN- UND HEILIGENVEREHRUNG

Die *Halle der Metamorphosen* rühmt sich vieler Absolventen oder Lehrmeister, die ihren Platz in den Geschichtsbüchern gefunden haben. Um das Vermächtnis dieser Helden aufrechtzuerhalten, ruft man es den Bewohnern stets in Erinnerung. Feste werden gefeiert, Gemälde und Skulpturen in den Räumlichkeiten künden von den Taten der *Heroes Academiae* und alle Eleven lernen mit Hilfe der Helden- und Heiligensagen die verschiedenen Alphabete. Zu den bedeutendsten Helden gehören:

☞ **Asmodena-Horas**, Horaskaiserin und Botin des Lichts, gründete die Akademie und förderte die Baukunst, so dass sie heute als Heilige der Ingerimm-Kirche verehrt wird. Darstellung: klassische Schönheit in Toga, von Aureole umgeben.

☞ **Magnavirtus** (Geburtsname und Geschlecht unbekannt) war die dritte oder vierte Spektabilität der Akademie und erster belegter Träger des *Schlangenstabes*, der zum Insignium der nachfolgenden Spektabilitäten wurde, bis er eines Tages während der Dunklen Zeiten entrückt wurde. Magnavirtus wird als Urheber verschiedener herausragender Thesis-Niederschriften genannt. Darstellung: nicht figürlich, sondern allegorisch, mit Schlangen-, Baum- und Fruchtssymbolik.

☞ **Lesidra Schlangenstab** führte die Akademie nach Bosparans Fall in die Verborgenheit und veranlasste die Überarbeitung der *Encyclopaedia Magica*, die trotz strenger Kontrollen der Garethischen Herrscher publiziert werden konnte. Darstellung: Frau mit Foliant, dessen Buchdeckel die Initiale L zielt.

☞ **Argelion**, Erzheiliger der Hesindekirche und einer der Schutzheiligen Kusliks, lehrte einige Jahre an der Halle der Metamorphosen. Ihm wurde der Schlangenstab wieder offenbart. Darstellung: Mann in hesindianischer Kutte, mit Zauberstab und Richtschnur.

MAGIE UND KIRCHEN

Religion und Magieausübung sind zwei Bereiche, die in der Vergangenheit schon häufiger in Konflikt lagen. Mit der Gründung der drei großen Magiergilden nach den Magierkriegen haben sich die Verhältnisse stabilisiert.

Seitens der Magiergilden

Insbesondere der Bund des Weißen Pentagramms hat sich bedingungslos der zwölfgöttlichen Lehre untergeordnet. An den Akademien der weißen Gilde gehören Gottesdienste und religiöse Unterweisungen zum Kanon, und viele Akademien verfügen über gute Beziehungen zu Priestern und Tempeln. Ein Musterbeispiel für eine solche Zusammenarbeit ist die *Halle der Metamorphosen*, die sich strikt an den kirchlichen Lehren orientiert. Bei der Großen Grauen Gilde des Geistes liegt es größtenteils im Ermessen jeder einzelnen Akademie, wie stark sie eine Bindung zu einem Tempel eingehen will – wie etwa in der *Halle der Antimagie* zu Kuslik geschehen. Das Verhältnis zwischen Magiern und Geweihten ist grundsätzlich tolerant. Die Bruderschaft der Wissenenden schließlich ist ein Sammelbecken zahlreicher Individualisten, die teilweise die Götterverehrung ablehnen, weswegen an schwarzen Akademien – vor allem sei die *Halle der Geister* zu *Brabak* zu nennen – magische Lehren unterrichtet werden, die als schwerer Frevel gelten.

Seitens der Kirchen

Magie ist ein mächtiges Instrument, insbesondere wenn es sich um temporale oder sphärische Manipulationen handelt. Durch Magie ist mehr als einmal in der Geschichte Aventuriens die göttergegebene Ordnung erschüttert worden, daher mussten sich alle Kirchen mit ihrem Verhältnis zur Magie beschäftigen.

Hesinde als Schutzgöttin der Magie pflegt traditionell die engsten Kontakte zu Magiern und Zauberern aller Traditionen. Mittlerweile stehen die meisten Kulte der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft der Magie offen gegenüber, sie erlauben beispielsweise die Priesterweihe für Zauberer – eine gleichzeitige Mitgliedschaft in einer Magiergilde akzeptieren nur die Kirchen von *Hesinde*, *Nandus*, *Aves* und *Phex*.

Die Ablehnung der Magie durch die *Praios-Kirche* ist durch die im Horasreich entstandene Bewegung der *Prinzipisten* zurückgegangen, doch noch erfordert ein Priesteramt die magische Ausbrennung. Mit einigen Akademien der weißen Gilde – den beiden Garethischen Akademien und der *Halle der Antimagie* in Kuslik – arbeitet die *Praios-Kirche* aber zum beiderseitigen Nutzen zusammen.

Die Haltung zur magischen Kunst als solcher ist in den Kirchen ganz verschieden. Während die Hesinde-Kirche die magische Begabung bedingungslos akzeptiert und man auch im *Peraine-Kult* die Kenntnisse der magischen Heilung zu schätzen weiß, gilt durch Magie unterstütztes Handwerk dem Ingerimm-Kult als nicht gottgefällig.

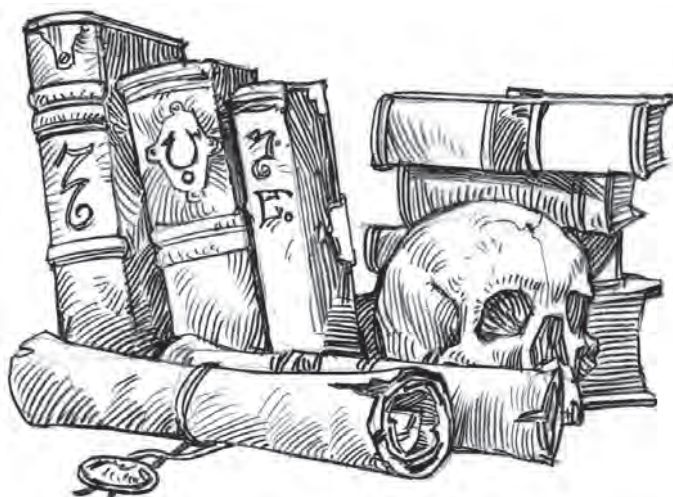




☛ **Esmalia** galt als magisches Wunderkind und wurde bereits im Alter von 15 Jahren zur Adepta ernannt. Sie erkrankte kurz vor ihrer Ordination zur Hesinde-Geweihten an der Dämonenfäule. Es ist allgemeine Meinung, dass dämonische Heimtücke mit aller Macht die herausragende Karriere Esmalias verhinderte. Darstellung: Mädchen mit Zauberstab und Schlange (obwohl Esmalia zum Zeitpunkt ihres Todes erwachsen war, wird sie üblicherweise als höchstens zehnjähriges Kind dargestellt).

☛ **Kedio**, Magister der Akademie, gab sein Amt auf, um die Ursachen der Roten Keuche zu erforschen und wurde selbst ihr Opfer. Ihm, der regional als Heiliger der Peraine-Kirche verehrt wird, weiht man im Süden des Horasreiches Schreine. Darstellung: es existiert bislang nur ein beeindruckendes Gemälde, das ihn schwer von der Krankheit gezeichnet im Bett liegend und Briefe schreibend zeigt.

☛ **Carolán Schlangentab**, Spektabilität und Erzmagier, starb im Kampf gegen den Sphärenschänder Borbarad. Darstellung: wirklichkeitsgetreue Porträts und Büsten eines hageren Greises mit langem Bart.



Die Halle der Metamorphosen in den Augen der/des ...

... **Hesinde-Kirche**: "Ein starker Baum mit festen Wurzeln, vom Winde ungebeugt."

... **Halle der Antimagie**: "Worin liegt der lebensnahe Nutzen von klassischer Verwandlungsmagie? Ihre Sturheit in Fragen der Lehre und der Politik ist ein Hemmschuh für die Qualität der Akademie."

... **Weißes Gilde**: "Die Halle der Metamorphosen ist eine vorbildliche Akademie, nur etwas sehr in der Vergangenheit verhaftet."

... **Volkes**: "Ja, es sind schon vorbildliche Leute. Aber streng sind sie, sehr streng. (hinter der Hand) Da bekommt man es mit der Angst zu tun! Ich geh da nicht hin."

Was man in der Halle der Metamorphosen über ... denkt.

... **die Halle der Antimagie**: "Die Ausbildung ist gut, aber die Absolventen dienen sich dem Adel und Patriziat an. Sie sind nichts weiter als intelligente Diener, die hesindianischen Ideale werden dabei sträflich vernachlässigt. Die Kunst der Magie ist nicht nur, Licht zu zaubern, wenn man es befohlen bekommt."

... **die Weiße Gilde**: "Diese Institution ist als Instrument zur Sicherstellung prinzipienfester magischer Ausbildung unerlässlich, sie bewahrt unsere Tradition. Sie darf sich jedoch nie vor den Karren weltlicher Politik spannen lassen, und es ist die Aufgabe des Gildenrates, darüber zu wachen."

... **Schwarzmagier**: "Die oberste Maxime unseres Handelns muss der göttliche Wille sein. Niemand – und sei es ein noch so mächtiger Archomagus – kann sich unbeschadet über diese Maxime erheben. Der Forschergeist, der diese ethische Grenze überschreitet, buhlt mit jenseitigen Mächten."

EIN RUNDGANG DURCH DIE HALLE DER METAMORPHOSEN

Von außen erscheint das Akademiegebäude wenig Ehrfurcht gebietend: ein massiger Bau ohne Schnörkel und Zier; nur das Eingangsportal verkündet, welche Bewohner hier leben. Die Pforte wird von einem großen Fries eingefasst, das eine gewaltige Schlange zeigt. Auch der bronzene Türklopfer stellt eine Schlange dar, die sich um ein Pentagramm windet.

ERDGESCHOSS

Im fünfseitigen **Atrium (I.1)** empfängt eine Hesinde-Statue – im Mittelpunkt des Raumes aufgestellt – die Besucher mit ausgebreiteten Armen. Die Wände zieren Teppiche und Tuche mit arkanen und religiösen Motiven. In zwei Altarnischen werden die Heiligen **Canzyeth (I.1a)** und **Gylduria (I.1b)** verehrt. Es hat den Anschein, es gäbe außer den Treppen gar keine weiteren Zugänge, denn auch die Türen sind mit Stoffen bespannt. Im Atrium halten zwei **Armati** Wache. Sie fragen Gäste höflich nach ihrem Begehr und geleiten sie in den **Empfangssalon (I.2)**. Ihre **Wachstube (I.3)** enthält zwei Pritschen für den Nachtdienst, im Waffenschränk sind die zu Paraden und Festtagen angelegten Rüstungen und Hellebarden eingeschlossen.

Das Herz der Akademie

Der Ursprung des Gebäudes ist magischer Natur. Daher lassen sich einige Phänomene beobachten, die für Gäste verstörend wirken könnten, den Bewohnern aber in Fleisch und Blut übergegangen sind, so dass sie ihnen kaum Aufmerksamkeit widmen.

Zwei **Venae Lucidae (V)** durchziehen die Mitte des Gebäudes vom Keller bis unters Dach. Die 'Lichtadern' sind aus einem quarzähnlichen Material und strahlen ein weißes Licht ab, das die im Innern der Akademie liegenden Räume beleuchtet. Sie sind verbunden mit dem **Cor Serpentis (C)**, dem 'Schlangensherz' im Keller, einem rötlichen Quarz, der in Form eines Pentagramms erstarrt ist, aber im Innern bisweilen pulsierende Aktivität zeigt.



Die nachfolgenden Räumlichkeiten werden vor allem in der Zeit eines Konvents oder zu festlichen Anlässen genutzt. Die **Konventshalle (I.8)** ist mit einigen Skulpturen und Gemälden der *Heroes Academiae* – einer Galerie der Vorbilder und Idole der Akademie – geschmückt, sie dient als Versammlungs- und Aufenthaltsraum. Im Alltag finden in dem auch als Aula genutzten Raum, dessen Fußboden ein Schlangemosaik schmückt, Ansprachen und Appelle statt. Neben an im **Großen Salon (I.9)** werden gelehrsame Vorträge gehalten. Der berühmte **Säulensaal (I.10)** aus bosparanischer Zeit, ist zur Conventszeit das Zentrum der Akademie, in diesen geschichtsträchtigen Mauern trafen schon Generationen von Magiern zusammen. Die 16 Säulen sind aus kostbarem weißem Eternenmarmor, für Wände und den Boden hat man gelbe, stark gemaserte Marmorplatten verwendet. Der **Kleine Salon (I.11)** ist Rückzugsort für private Debatten unter Gelehrten. Die dicken Teppiche und gepolsterten Sessel machen diesen Raum gemütlich wie keinen zweiten in diesem Gebäude.

Sicherheit und Wache

Die Halle der Metamorphosen beschäftigt aus Prestigegründen trotz ihres Geldmangels gut ein halbes Dutzend Akademiegardisten. Tagsüber halten sie im Atrium Wache, nachts, wenn die Pforten verriegelt werden, patrouillieren sie die Gänge. Zu jeder Zeit befinden sich immer mindestens zwei Armati in der Akademie.

Verschiedene Räume der Akademie sind durch magische Schlösser gesichert. Man verwendet den CLAUDIBUS in der Variante *Schlüsselmeister*. Das Treppenhaus zur **Camera Secreta (K.12)** ist doppelt verschlossen, mit einem komplizierten mechanischen Schloss, auf dem zusätzlich ein CLAUDIBUS liegt – sowie ein komplizierter Abwehrzauber, der feststellt, wenn sich jemand an der Tür zu schaffen macht, der nicht in Besitz des durch CLAUDIBUS definierten Öffnungsschlüssels befindet – diese Person wird Opfer eines wirkungsdauerverlängerten PARALYSIS, der eine MR von 20 zu überwinden vermag (eine der streng gehüteten Meisterformel-Modifikationen der Akademie).

Die Fenster im Erdgeschoss werden von schmiedeeisernen Kreuzen gesichert, die ein Hindurchschlüpfen verhindern.

OBERGESCHOSSE

Die **Wohnräume der Spektabilität (II.2-4)** beherbergen neben einer Privatkapelle auch Iolano Schlangenstabs Schlaf- und Wohnräume sowie seine Amtsstube, die durch hohe Bücherregale und einen Vorhang von seinen privaten Gemächern abgetrennt ist, um Besucher empfangen zu können. Er verbringt praktisch den ganzen Tag hier – Gesellschaft leisten ihm zwei kluge Starenvögel, *Beos* genannt, die er aus seiner zwischenzeitlichen südaventurischen Wahlheimat mitgebracht hat. Ihr lautes Geschrei ist im ganzen Stockwerk zu hören, die Spektabilität scheint es jedoch nicht zu stören.

Die mit Regalen dicht gefüllte **Bibliothek (II.5)** ist vergleichsweise klein, können doch die Magister jederzeit Einsicht in die Bibliothek der benachbarten Hallen der Weisheit nehmen. Im **Lesesaal (II.6)** nebenan sind – zumindest wenn

gerade geheizt wird – die Plätze am Kaminschacht besonders begehrt, da es an den Außenwänden bei längerem Studium sehr kalt werden kann. Wegweiser durch den Bibliotheksbestand ist ein großer Foliant, der den Katalog der Bibliothek enthält. Er liegt in der **Bibliotheksstube (II.7)** auf einem Stehpult neben der Lichtader. Neben den Büchern, die in einem komplizierten Verfahren registriert werden, sind hier auch alle Urkunden und Dokumente gelistet, die die Akademie besitzt. Aus Kostengründen besitzt die Akademie keine eigene Buchbinderei mehr, sondern lässt die kopierten Schriften bei Handwerkern in der Stadt binden, die entsprechenden Räume stehen derzeit leer.

Die **Wohnungen der Magister (III.11)** besitzen nur kleine Schlafecken – es ist daher nicht unüblich, dass die Magister, wenn sie verheiratet sind, in ein Stadthaus ziehen. Derzeit leben außer der Spektabilität nur zwei weitere Lehrmeister im Akademiegebäude selbst, die leerstehenden Wohnungen werden an Gäste der Akademie vermietet.

DACHGESCHOSS

Hier befinden sich die **Unterkünfte für die Schüler**. Jeder der Schlafsäle bietet zwischen 12 und 16 Personen Platz – die meisten von ihnen stehen allerdings leer. Alle Eleven und Novizen schlafen im selben Raum (**III.1**), nach Geschlechtern getrennt durch aufgespannte Vorhänge. Neben an (**III.2**) leben die Studiosi mehr oder weniger in ihrem eigenen Reich. Sie haben den Platz unter sich aufgeteilt und eingerichtet – unbeachtet vom Regens. Überflüssiges Mobiliar wurde in die leerstehenden Säle geräumt, die heimlichen Aktivitäten ausreichend Platz bieten. Auch den **Gemeinschaftsraum (III.3)** haben die Schüler eigenmächtig eingerichtet. Ihre alten Schlafzellen werden von den Studiosi als private **Studierkammern (III.5)** genutzt, hier können sie ihre Unterlagen liegen lassen, wenn sie an langfristigen Projekten arbeiten. Die **Waschräume (III.7-9)** werden von Schülern und Magistern benutzt. Einen Abtritt gibt es nicht, Scholaren leeren die abgedeckten Eimer mehrmals täglich. Das Regenwasser vom Dach wird über Rohre in große Fässer geleitet, die in den Ecken der Waschräume stehen.

DACHBODEN

Der **Dachboden (D.1)** ist ein großer, ungemütlicher Ort, dennoch wird er tagtäglich genutzt. Einerseits wird hier die Wäsche getrocknet, andererseits finden Exerzitien zum Stockfechten hier oben statt (**D.2**). In den **Meditationskammern (D.4)** strömt die astrale Kraft am reinsten.

Die **Sternwarte (D.9)** nimmt den gesamten östlichen Teil des Dachbodens ein. Auf großen Tischen können Sternenkarten oder Atlanten ausgebreitet werden und Berechnungen angestellt werden. Ein metallenes Modell des Sternenhimmels rostet hier leicht vor sich hin. Die Dachgauben sind mit großen Fensterluken und einem kleinen Holzpodest ausgebaut worden, um die Beobachtung mittels Teleskop zu erleichtern.

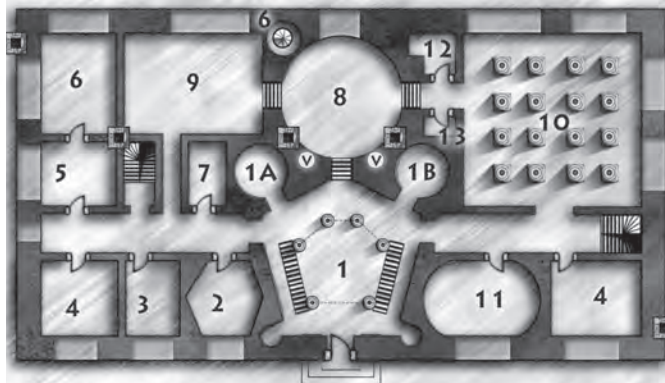
KELLERGESCHOSS

Die beiden **Auditorien (K.1)** sind kahle Hörsäle mit unbequemen hölzernen Bankreihen. Die Vortragspulte und Schiefertafeln befinden sich neben dem Eingang, damit niemand vorzeitig den Saal verlassen kann. Die Räume sind kalt und

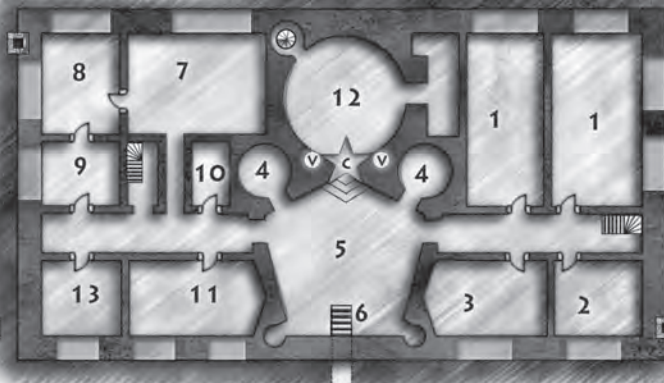


HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK

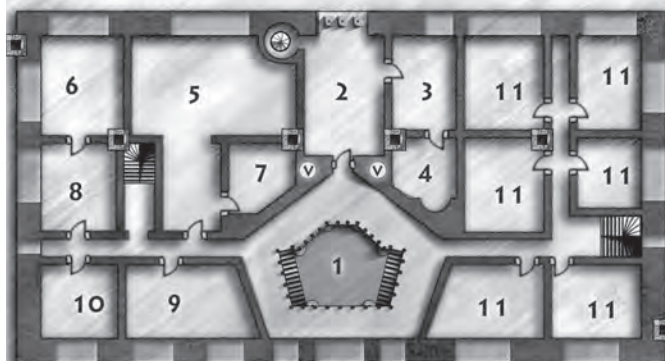
I. ERDGESCHOSS



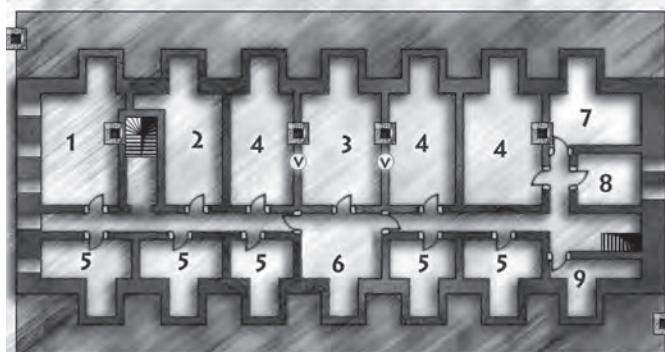
K. KELLERGESCHOSS



II. OBERGESCHOSS



III. DACHGESCHOSS



D. DACHBODEN



GEN
İfirΠ

KELLERGESCHOSS

- K.1 Auditorium
- K.2 Labor
- K.3 Zauberkeller
- K.4 Zauberkammer
- K.5 Argelionshalle
- K.6 Treppe ins Tunnelsystem
- K.7 Mensa
- K.8 Küche
- K.9 Wirtschaftsraum
- K.10 Vorratsraum
- K.11 Lagerraum
- K.12 Camera Secreta (Wissenshort)
- K.13 Schreibstube des Legaten

ERDGESCHOSS

- I.1 Atrium (Eingangshalle)
- I.1A Sta.-Canyeth-Altar
- I.1B Sta.-Gyldurja-Altar
- I.2 Empfangssalon
- I.3 Wachstum
- I.4 Seminarraum
- I.5 Sekretariat
- I.6 Archiv
- I.7 Arrestzelle
- I.8 Konventshalle
- I.9 Großer Salon
- I.10 Säulensaal
- I.11 Kleiner Salon
- I.12 Latrine
- I.13 Abstellkammer

OBERGESCHOSS

- II.1 Atrium
- II.2 Amtsstube und Wohnraum der Spektabilität
- II.3 Schlafkammer der Spektabilität
- II.4 Privatkapelle
- II.5 Bibliothek
- II.6 Lese- und Pergamentesaal
- II.7 Stube des Bibliothecarius
- II.8 Scriptorium
- II.9 ehem. Buchwerkstatt
- II.10 Seminarraum
- II.11 Wohnräume der Magister

DACHGESCHOSS

- III.1 Schlafsaal d. Eleven v. Novizen
- III.2 Schlafsaal d. Studiosi
- III.3 Gemeinschaftsraum
- III.4 Schlafsäle (leer)
- III.5 Studierkammer
- III.6 ehem. Gemeinschaftsraum
- III.7 Waschräume Frauen
- III.8 Waschräume Männer
- III.9 Waschküchen

DACHBODEN

- D.1 Gymnasium (Fechtboden)
- D.2 Lagerboden
- D.3 Meditationskammern
- D.4 Observatorium (Sternwarte)

C. COR SERPENTIS (SCHLANGENHERZ)
V. VENAE LUCIDAE (LICHTADERN)

Holz

Schritt

0 4 8 12 16 20 24 28 32



Kraftlinien und die Akademie

In Kuslik treffen sich zahlreiche Kraftlinien. Am Ort der Akademie manifestiert sich ein lokaler orthosphärischer Wirbel, der das Gebäude durchzieht. Auf dem Dachboden ist diese Kraft am stärksten spürbar. Hier trifft in den Meditationskammern (D.3) die kontinentale Linie, die als *Strick des Schwarzen Mannes* bekannt ist, auf den orthosphärischen Wirbel.

Die geometrisch perfekt auf den astralen Strom ausgerichteten Kammern, auf dem Dachboden wie im Keller verstärkten Zauberverhandlungen nutzbringend: *Astrale Meditationen* erzielen 1 AsP zusätzlich, Bindungsrituale, magische Analyse und die Anwendung der *Astralen* oder *Großen Meditation* sind um jeweils 3 Punkte erleichtert, Erforschung und Modifikation von Zauberthesen ebenfalls um 3 Punkte erleichtert, sofern Kenntnis der SF *Kraftlinienmagie I* vorliegt.

Allerdings sorgt der Kraftfluss auch für Nebeneffekte. Bei der Verzauberung eines Artefakts ist die *Okkupationsprobe* (siehe SRD 19) um drei Punkte erleichtert – im Falle einer *Besessenheit* werden vom Wurf allerdings 3 Punkte abgezogen. In den Bibliotheksräumen (II.5 und 7), dem Schlafsaal der Studiosi (III.2) der Mensa (K.7) und dem Großen Salon (I.9) kommt es gelegentlich zu spontanen telekinetischen Eruptionen – Bücher fliegen durch den Raum, ein Teller fällt vom Tisch, ohne dass ihn jemand berührt hat. Und die Schüler im Schlafsaal berichten von überaus merkwürdigen Traumgesichten. Insgesamt gelten die Vorkommnisse jedoch als harmlos.

zugig und werden daher nur selten benutzt – aufgrund der geringen Schülerzahl findet der meiste Unterricht in den **Seminarräumen (I.4, II.10)** oder gleich in den Privatgemächern der Magister statt.

Im **Zauberkeller (K.3)** können die Schüler unter Aufsicht ihre magischen Kräfte erproben, die beiden **Zauberkammern (K.4)**, direkt im Zentrum des magischen Flusses gelegen, dienen eher der Anwendung konkreter Formeln – hier werden Zauberstäbe gebunden, Artefakte verzaubert und analysiert. In der Nordecke der **Argelionshalle (K.5)**, die eine stattliche Zahl weiterer Abbilder der *Heroes Academiae* schmückt, ist dem Erzheiligen ein Altar errichtet worden. Die Rückseite des Altars wird von einer dunkelroten Wand aus glasig erscheinendem Stein eingenommen. Die Schlangen, die sich gelegentlich ins Gebäude verirren, legen sich zielstrebig zu Füßen des Altars. Mit einer schweren Eisenluke ist eine **Treppe ins Tunnelsystem (K.6)** verschlossen, das sich unter dem Argelionsplatz erstreckt und bis zu den Hallen der Weisheit führt. Der **Lagerraum (K.11)** ist mit unzähligen Regalen gefüllt, auf denen eine nicht mehr zu zählende Anzahl ausgestopfter – teils exotischer – Tiere als Anschauungsobjekte ihr Dasein fristet.

Die **Camera Secreta (K.12)** mit direkt angeschlossener Examinationsstube ist nur durch die Wendeltreppe aus der Wohnung der Spektabilität zu betreten. Der Wissenshort der Akademie beherbergt die kostbarsten Schätze und ist zusätzlich durch Schlösser und Magie gesichert. Es gibt keine Fenster, nur kleine Belüftungsschlitze ins Treppenhaus.

PERSÖNLICHKEITEN DER AKADEMIE

IOLANO SCHLANGENSTAB, SPEKTABILITÄT, MAGISTER MAGNUS MUTANDUS ET CLAROSERVANTIUS



Der gebürtige Dröler (* 970 BF, untersetzt, Vollbart, tiefe Stimme) ist ein Zögling der Akademie und bestand die Adeptenprüfung mit der Note *Excelsior*. Unter dem Einfluss Haldanas von Ilmenstein, der Magisterin der Magister, wendete sich Iolano eng dem Hesinde-Kult zu. Er verbrachte 20 Jahre als Laienprediger und Lehrer in Meridiana, um Hesinde zu dienen, und übernahm

auf persönliche Bitte Haldanas das Amt des Akademieleiters.

Iolano ist ein guter Redner, er spricht ruhig und wohlgesetzt, er kann die Befindlichkeiten des Auditoriums erspüren und seinen Vortrag improvisieren. Seine Reden sind durchsetzt von der spirituellen Leidenschaft, Wissen zu teilen, es zu analysieren und präzise darzulegen. Unaufmerksame Schüler bekommen seinen Ärger zu spüren. Außerhalb des Hörsaals ist er eine andere Persönlichkeit – bescheiden und scheu. Iolano vermeidet Konflikte und lässt unangenehme Dinge durch Magister Thirindar regeln. Fachlich genießt Iolano einen sehr guten Ruf. Sein Schwerpunkt liegt in der Grundlagenforschung, die er seit dem Zweitstudium der Hellsichtmagie (Methumis) betreibt. Credo seines Forscherdrangs ist die hesindianische Lehre: „Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden.“ Zudem besitzt er gute Kenntnisse der südaventurischen Völker, Sprachen und Magie.

Den Beinamen 'Schlangenstab' trägt er wie die Spektabilitäten vor ihm, doch das Privileg, den Stab Argelions führen zu dürfen, ist ihm unangenehm. Iolano fühlt sich in den Fußstapfen des stark glorifizierten Vorgängers Carolan unwohl, obwohl er nicht minder fromm und prinzipienfest ist. Bisweilen braucht er guten Zuspruch, weswegen er sich oft zum Gebet zurückzieht. Die Magisterin der Magister, heißt es, sei trotz allen Zauderns mit der pflichtbewussten und uneitlen Spektabilität mehr als zufrieden.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER AKADEMIE

👁 **Curio Thirindar, Magister magnus mutandus Celebrans, Examinatorius**, (*954 BF, kahlköpfig, gebeugter Gang, hängende Wangen) ist der einzige Magister, der bereits unter Carolan Schlangenstab hier lehrte. Er genießt als Ältester den uneingeschränkten Respekt des Collegiums und gilt als Koryphäe auf dem Gebiet der Verwandlungsmagie – seine schwer verständlichen Kommentare zum *Almanach der Wandlungen* gehören zum Prüfungskanon der Akademie. Als Lehrer und Prüfer ist er aufgrund seiner strengen und misanthropischen Art gefürchtet, vor seinem schlurfenden Gang bringen sich die Scholaren rechtzeitig in Sicherheit. Curio entstammt einem



einflussreichen Patriziergeschlecht der Stadt und begünstigt seine Familienmitglieder, wo er nur kann.

☛ **Oleane di Muratori, Magistra ordinaria combattiva, Inquisitoria, Legata** (* 999 BF, lange braune Haare, spitze Nase, laute Stimme) ist Lehrmeisterin für Eigenschafts- und Schadensmagie und unterweist die Schüler in Grundlagen des Stab- und Fechtkampfes. Die junge Magistra, die in Bethana studierte und deren Gildenwechsel bedauert, ist sehr selbstbewusst und streitet gerne – insbesondere mit Curio Thirindar in Sitzungen des Prüfungsgremiums. Reisenden Magiern, die an der Akademie vorstellig werden, bietet sie Stadtführungen und Besuche der Theater und der Halle der Schönen Künste an.

☛ **Dorana von Ilmenstein, Magistra extraordinaria** (* 983 BF, pausbäckig, mütterlich) sieht ihrer Mutter, der vormaligen Magisterin der Magister, verblüffend ähnlich. Sie unterrichtet seit vielen Jahren Geschichte sowie Alte und Neue Sprachen. Bei den Scholaren ist die nicht magiebegabte Doctorin sehr beliebt und hat in Sorgenfällen immer ein offenes Ohr.

☛ **Beryos von Teremon, Mentor des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben, Sacerdos** (* 1008 BF, hohe Stirn, breitschultrig) dient gleichermaßen der Akademie wie den Hallen der Weisheit. Er unterweist die Schüler in Religion und Ethik, zelebriert die morgendliche Andacht und organisiert Gastvorträge bedeutender Hesinde-Priester. Mit seiner lebenslustigen Art ist er dem Collegium ein Dorn im Auge, in Fragen der Disziplin gibt es an der Akademie keinen Nachsichtigeren als ihn.

☛ **Usvina Mernior, Armata maxima** (* 989 BF, muskulös, kurze Haare) kämpfte früher als Söldnerin der *Schwarzen Sibel von Kuslik* auf den Meeren und wurde im Gefecht mit Thorwalern verwundet. Die Narben sind verheilt, doch sie blieb an Land und übernahm die Leitung der Akademiegarde. Da sie die Bestrafung und Züchtigung der Scholaren selbst übernimmt, wird sie hinter vorgehaltener Hand „die Peitsche“ genannt.

DIE HELDEN AN DER HALLE DER METAMORPHOSEN

Auch Besucher müssen sich darauf einstellen, dass man sich zunächst von ihrer Gesinnung und Rechtschaffenheit überzeugen will, bevor man ihnen einen Dienst erweist. So muss jeder Gast, der an der Akademie forschen, als Dozent lehren oder auch nur für ein paar Tage übernachten will, dasselbe Ritual über sich ergehen lassen, wie die jungen Eleven: die *Examinatio Animi*. Reisende, die nicht offensichtlich von Stand oder Bildung sind, müssen ein regelrechtes Verhör über sich ergehen lassen, in dem man ihr Woher und Wohin erfragt, ihre familiären Verhältnisse und ihre Gläubigkeit prüft.

Zwar gibt es eine zweite Magierakademie in Kuslik, das Institut der Arkanen Analysen, einige Privatlehrer und die Hallen

der Weisheit, doch in Fragen der magischen Verwandlung und vor allem ihrer Aufhebung findet man niemanden Kompetenteres als die Magister der Halle der Metamorphosen.

Dienstleistungen

Die Akademie versteht sich nicht als Dienstleister, weswegen man nur sehr ungerne Aufträge annimmt. Dass solche Arbeiten die klammen Finanzen aufbessern können, ist zwar bekannt, wird aber den ethischen Prinzipien – Magieausübung als hesindianisches Streben, nicht als phexgefälliger Handel – untergeordnet. Wer dennoch die hohen Hürden der Befragung übersteht, erhält die Dienstleistung sehr günstig.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	7	3	8
Entzauberung (Eigenschaften/Form)	9	4	15
Entzauberung (andere verbreitete Formeln)	4	3	4
Herstellung von Alchimika	4	4	6
Magische Heilung	5	3	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	2	6
Magische Hellsicht (andere Formeln; nur durch die Spektabilität)	8	3	3
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	2	3
Verzauberung (Form)	10	6	6
Verzauberung (Eigenschaften)	9	5	8
Verzauberung (andere gelehrte Sprüche)	5	3	4

Die Bibliothek

Die Halle der Metamorphosen verfügt nur über eine kleine Bibliothek, die in ihrem Spezialgebiet jedoch ein großes Ansehen besitzt. Hier findet man vor allem Werke der Verwandlungsmagie, zahlreiche Thesis-Sammlungen und -Analysen, theoretische Grundlagen und reich bebilderte Folianten mit Anschauungsmaterial (tier- und pflanzenkundliche Standardwerke). Vom *Almanach der Wandlungen*, dem Schulzauberbuch, gibt es neben mehreren (teils erweiterten) Fassungen auch eine Abschrift des Urwerks und

zahlreiche *Commentarii*. Die siebenbändige *Encyclopaedia Magica* (Kusliker Ausgabe) wird in sechs revidierten Editionen vorgehalten.

Die Lücken in der Akademiebibliothek sind unüberschbar, doch besteht auch nicht die Notwendigkeit einer Vervollständigung. Zahlreiche seltene Werke finden sich in der *Gelehrsamten Stube*, der Bibliothek des Hesinde-Tempels. Dank der guten Verbindungen zum Tempel können die Magister hier nahezu ungehindert forschen – doch auch mit den Magiern des *Instituts der Arkanen Analysen* und (mit Abstrichen) der *Halle der*



GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Die *Dunkle Pforte* in den Kellergewölben, die die Halle der Metamorphosen mit einigen anderen Akademien Aventuriens (Bethana und Vinsalt, die ehemalige Akademie Bosparans, siehe **Reich des Horas 223**) verbindet, steht zur freien Verwendung. Der Ort des Sphärentors ist im Plan nicht verzeichnet und kann beliebig gewählt werden. *Esmalia*, die begabte Adeptin, infizierte sich mit der Dämonenpest, als sie eigenmächtig durch die Dunkle Pforte reiste. Was sie von ihrer Reise mitbrachte, versteckte sie vor ihrem Ableben sicher im Gebäude der Akademie (evtl. mittels eines permanenten OBJECTO OBSCURO).

☞ Im Geheimen forscht man an geborgenen Hinterlassenschaften aus dem *Depositum der Göttlichen Gnade* – zum Beispiel Schriften zur ‘Spekulativen Chronomantie’, Artefakte wie eine in Seide gewickelte sechsfingrige Hand oder die Thesis des SEELENFEUER LICHTERLOH. Mindestens ein Lehrmeister, nämlich Magistra di Muratori, gehört dem Zirkel der *Eingeweihten von Kuslik* (**Reich des Horas 218**) an.

☞ In der Schülerschaft gibt es einen kleinen Geheimbund, die *Entfacher der Glut*, der sich in Vollmondnächten auf dem Dachboden einfindet. Die Mitglieder schärfen im Schein einer einzelnen Feuerschale ihre Rhetorik in Debatten im Flüsterton und tragen selbstverfasste Pamphlete und Reden vor. Die Produkte dieser Treffen sind eher Nandus oder Xeledon, dem Spötter, wohlgefällig als Hesinde, weswegen man strikte Geheimhaltung gegenüber den Lehrenden wahren muss.

☞ Das Akademiegebäude hat den Zahn der Zeit nur so gut überstanden, da es durch ein Großritual der *Magica mutanda et transformatorica* in der Gründerzeit entstand. Eine gewaltige Schlange türmte sich auf und erstarrte in Form eines Gebäudes. Man mag an ein Märchen glauben, doch die *Venae Lucidae*, die das Gebäude durchziehen, und das *Cor Serpentis* im Keller weisen auf diesen Ursprung hin. Auf letzterem liegt ein dem REPTILEA ähnlicher Effekt, der Schlangen jeglicher Art anzieht. Im Inneren des roten Quarzes, der das Cor Serpentis bildet, ist die Lebenskraft und vermutlich auch das Bewusstsein der urzeitlichen Schlange gefangen. Die Umstände des Rituals liegen im Dunkel der Geschichte, als Schöpfer vermutet man entweder Sancta Gyldoria, den Hofmagier Asmodena-Horas, einen versklavten echsischen Kristallomanten oder Basilius den Großen (der erst einige hundert Jahre später lebte).

ΣΧΕΜΑΤΙΟΙΔΕΕΣ

Das Pfand

Um ein stark begehrtes seltenes Buch/Artefakt zu erwerben, muss die Akademie in kürzester Zeit eine stattliche Summe Gold aufbringen. Die Bewilligung einer solchen Ausgabe durch den Kämmerer der Hallen der Weisheit lässt jedoch auf sich warten, sodass man beschließt, kurzfristig einen Schatz aus der *Camera Secreta* zu beleihen, um die nötige Summe aufzutreiben. Doch als man sein Pfand beim Geldverleiher auslösen will, gibt es Schwierigkeiten (Beispiele):

☞ Das Pfand wurde geraubt. Ein vom wissenschaftlichen Wert unersetzliches Artefakt verließ nur ein einziges Mal den geschützten Bereich der Akademie und prompt griff einer der Geheimzirkel des Horasreiches zu. Mit Hilfe dieses Artefakts versprechen sich die Verschwörer ein lebensverlängerndes Ritual durchführen zu können, ihren Leib wie eine Schlange häuten zu können.

☞ Das Pfand ist fort, ein mächtiger Patrizier/Gauner der Stadt hat es beim Geldverleiher erworben und verlangt für die Rückgabe des Gegenstandes von der Akademie die Herstellung eines Artefakts, mit dem er sich zeitweilig in eine andere Person verwandeln kann. Einige Zeit später wird eine bekannte Prostituierte ermordet aufgefunden – als mutmaßlichen Täter können mehrere Zeugen ein angesehenes Ratsmitglied der Stadt identifizieren.

☞ Der Geldverleiher verweist auf einen Vertrag, der einen wesentlich höheren Zinssatz zur Rückzahlung vorsieht, als die Magister der Akademie überzeugt sind, vereinbart zu haben. Sie sind Opfer eines Trickbetrügers geworden, der durch Vertragsfälschung ‘rechtmäßig’ in den Besitz des Artefakts gelangen will, um es zu einem weit höheren Preis weiterverkaufen zu können.

Das Nest der Schlangen

Al’Gorton, treuer Diener der Skrechu, hat den Auftrag erhalten, die Geheimnisse der Akademie zu ergründen. Er schlüpft in die Rolle des ‘Magus Reno Tergelin’ von der Schule der Austreibungen zu Perricum; in seinem Gefolge reisen mehrere Waffenknechte. Er erhält die Zusage, weiterführende Studien betreiben zu dürfen – wenn er zuvor die *Examinatio Animi* ablegt. Vor dieser Prüfung fürchtet sich Al’Gorton, da sie seine wahre Identität ans Licht bringen könnte. Stattdessen ermordet er den Gastdozenten *Worew von Norburg*, lässt die Leiche verschwinden und nimmt dessen Identität an. Während er heimlich die Mysterien um das *Cor Serpentis*, die Attraktion auf Schlangen und den Zugang zu den Tunneln und der *Camera Secreta* erkundet, muss er in ungewohnter Rolle Vorträge improvisieren.

Die Helden geraten in das Abenteuer, als die unkenntliche Leiche eines Magiers auftaucht, den man als den spurlos verschwundenen Reno Tergelin identifiziert. Auf der Suche nach dem Mörder können sie die Unstimmigkeiten in Tergelins Identität ausfindig machen. Sie müssen Al’Gorton stoppen, bevor er seine Ziele vollendet hat:

1. einen Durchgang zu den Hallen der Weisheit zu finden und durch seine Schergen den Schlangenstab zu rauben.
 2. Iolano Schlangenstab zu überwinden, die *Camera Secreta* auszurauben und das Geheimnis des *Cor Serpentis* zu lüften.
- Die Schlangen aus dem Argelionssaal erweisen sich als Verbündete der Helden, indem sie Hinweise auf Al’Gortons Tun geben können. Der Verschwörer entzieht sich den Konsequenzen durch magische Flucht (TRANSVERSALIS oder das Sphärentor).

Al’Gorton eignet sich als Schurke besonders, da er aus **Karawanenspuren** und **Die Gesichtslose** bekannt sein kann. In einer früheren Inkarnation in den Dunklen Zeiten trieb er am Sikram sein Unwesen (siehe die Spielhilfe **Reich des Horas 201**). Er besitzt zwar keine Erinnerung an sein früheres Dasein mehr, doch könnte er beim Aufdecken verschiedener Geheimnisse ihn selbst verwirrende Ahnungen erhalten.

Wollen Sie vermeiden, dass die Verschwörer den Helden entkommen, können Sie Al’Gorton durch einen beliebigen Schergen der Skrechu ersetzen.



DIE AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN

Vollständiger Name: Akademie der Verformungen zu Lowangen

Standort: Lowangen, Svelltland

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Verwandlung, Heilung (Merkmale *Eigenschaften* und *Form*)

Größe: groß

Spektabilität: Elcarna Erillion von Hohenstein

Personen der Historie: Zerpereos Falconieri, Akademiegründer (601–660 BF); Lingmar Windlied, Halbelf und Akademiegründer (612–743 BF); Lothur Invericz, Chimärologe (ca. 680–750 BF); Rosalia Hirthensius, Magistra und Orkland-Forscherin (860–901 BF)

Fachliche Reputation: Traditionsreiche Akademie, die klassisch ausbildet und deren Abgänger einen guten Ruf

genießen. Anderen Repräsentationen gegenüber ist man sehr aufgeschlossen.

Einfluss: groß

Finanzkraft: anscheinlich (seit 1012 BF aufgrund der Tributpflicht der Stadt gegenüber den Orks abnehmend)

Ausstattung: groß

Bibliotheksbestand: groß (dank regelmäßiger Leihgaben aus der Bibliothek des Lowanger Hesinde-Tempels und Buchspenden verschiedener reicher Bürger)



Die neben der Verwandlungs- vor allem für ihre Heilmagie bekannte Akademie residiert in einem Prachtbau am Marktplatz Lowangens. Magister wie Scholaren genießen hohes Ansehen, weil die Schule ohne Murren ihre Künste in den Dienst der Stadt stellte, als die Orks vor den Toren standen. Zudem bewahrte der Leiter der Akademie, der weithin gerühmte Erzmagus *Elcarna Erillion von Hohenstein*, Lowangen einst vor den verheerenden Folgen einer Zorgan-Pocken-Epidemie. So verwundert es nicht, dass die Schule von allen Seiten unterstützt wird und enge Beziehungen zur reichen Bürgerschaft und den in der Stadt ansässigen Tempeln unterhält. Neben den Schulgeldern ihrer Scholaren lebt die Akademie von Spenden der Bevölkerung und vom Handel mit selbstgebrauten Alchimika.

In den letzten Jahrzehnten wurde die Akademie der Verformungen immens durch die Persönlichkeit der Spektabilität geprägt. Elcarna ist es zu verdanken, dass Heilkunde und Heilmagie heute einen wichtigen Platz im Lehrplan einnehmen. Und war man Elfensprüchen gegenüber schon immer sehr offen, sorgte der tolerante Vermittler auch für freundliche Kontakte zu Hexen und Druiden.

Einzig in der *Halle der Macht*, der zweiten Lowanger Magierakademie, hält man nicht viel von "den Verformern" – und umgekehrt. Zu verschieden sind Ausrichtung und Geisteshaltung, und die beiden Spektabilitäten, so heißt es, ertragen einander keine volle Stunde. Zwischen den Schulen herrscht ewige Konkurrenz um die Aufnahme begabter Kinder, und in der Halle der Macht neidet man den Rivalen deren Ansehen in der Stadt. Da ist es nicht verwunderlich, dass sich auch die Scholaren der verfeindeten Institute in manch einer Lowanger Schenke schon in die Haare geraten sind.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DER VERFORMUNGEN

649 BF: Unterzeichnung der Gründungsurkunde der Akademie; Gründer sind *Zerpereos Falconieri*, Abgänger der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, und der Halbelf *Lingmar Windlied*,

der in Donnerbach vom Verständigungsgedanken Rohals des Weisen geprägt wurde. In den folgenden zwei Jahren wird die Schule auf dem Fundament der von Rohal gegründeten und in den Magierkriegen (591 BF) wieder zerstörten *Akademie der formenden Hand* errichtet. Nach diversen Um- und Ausbauten wird **651 BF** die neue Akademie schließlich eröffnet und der Lehrbetrieb aufgenommen.

ca. 710–740 BF: Chimärologische Forschungen des Verwandlungsmagiers *Lothur Invericz* sorgen für Unruhe im gesamten Svellttal.

740 BF: Hochwasser dringt in die tieferen Keller der Schule ein und bringt sie teilweise zum Einsturz. Die Räume werden notdürftig abgesichert und anschließend versiegelt.

899 BF: Die Akademie richtet eine Expedition ins Orkland aus.

901 BF kehrt einzig die Expeditionsleiterin, Magistra *Rosalia Hirthensius*, zurück: ausgezehrt, geistig umnachtet, mit fremdartigen Schmuck behangen und erschreckenderweise um Jahrzehnte gealtert. Ehe sie wenige Tage später stirbt, deliriert sie von der "gehörnten Königin der Schlangen und ihren tausend goldenen Kindern", von einem "berghohen Tempel unter dem Blätterdach rauschender Baumgiganten" und von "funkelnden Schätzen und singenden Schädeln, die in Blut baden".

941 BF: Die *Halle der Macht* verlegt ihren Sitz von Greifenfurt nach Lowangen. Beginn einer von Rivalität und Misstrauen geprägten Feindschaft zwischen den beiden Akademien.

982 BF: Elcarna Erillion von Hohenstein kommt als Gastdozent nach Lowangen, **984 BF** wird ihm ein Lehrstuhl als *Magister ordinarius curativus* angeboten. **992 BF** tritt er das Amt als Spektabilität an.

1010–1011 BF: *Dritter Orkensturm*. Die Orks belagern die Stadt. Die Akademie der Verformungen unterstützt die notleidenden Menschen, wo sie kann: Kranke und Verletzte werden versorgt, Flüchtlinge im Akademiegebäude untergebracht, Magister und Scholaren verteidigen die Stadtmauern – nicht wenige verlieren dabei ihr Leben.



LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Die Akademie der Verformungen ist bekannt für eine qualitativ hochwertige und vielseitige Ausbildung. Neben dem breiten Angebot klassischer Zauber wird großer Wert auf die Bereiche Verwandlung und Heilkunde gelegt. Bei entsprechender Begabung kann sich ein interessierter Schüler auf elfische Magie spezialisieren.

Die praktischen Anteile in der Ausbildung sind hoch. Die Scholaren lernen die Bestimmung von Pflanzen in den akademieeigenen Gärten oder in der Natur. Im Lehlabor stellen sie ihr Wissen auf die Probe und wenden Formeln und Rezepte an. Auf der Krankenstation werden ihnen heilkundliche Inhalte vermittelt. Der Stalltrakt ist voll mit verschiedenen Tierarten und dient ebenfalls der praktischen Lehre: Die Pferde, Esel, Ziegen, Hunde, Katzen, Hühner, Tauben, Kaninchen und Mäuse sind zum einen Anschauungsmaterial – die Erforschung und Einprägung ihrer Körperformen und Bewegungen helfen bei der Perfektionierung von Verwandlungsmagie. Oft sieht man Schüler im hinteren Innenhof andächtig Ziegen oder Hunde studieren und konzentriert Skizzen anfertigen. Auch lassen sich diverse Zauber direkt an den Tieren üben – TIERGEDANKEN etwa – und vor allem die Nager und Hühner dienen den Novizen bei ersten SALANDER-Versuchen. Unterricht findet ab dem Noviziat bevorzugt in Kleinstgruppen oder in Form von Einzelgesprächen statt.



GILDENMAGIER, HEXEN UND DRUIDEN – AUSTAUSCH VON WISSEN

Die Akademie der Verformungen ist einer der wenigen Orte, wo Gildenmagier, Hexen und Druiden aufeinander treffen und auch ihr Wissen in begrenztem Umfang miteinander teilen. Sowohl die Töchter Satuaris als auch die Druiden leben größtenteils versteckt und abgeschieden – selbst jene Vertreter, die die Stadt als Lebensraum wählen, bleiben dort möglichst unerkannt. Diese perfektionierte Heimlichkeit ist das Resultat dunkler Kapitel der Historie, in denen es immer wieder zu grausamen Hexen- und Druidenjagden gekommen ist. Auch in der Gegenwart begegnet das Volk ihnen häufig noch mit allerlei krudem Aberglauben, und nach wie vor sind sie manchen Kirchen und der Weißen Gilde ein Dorn im Auge, da sie die zwölfgöttliche Ordnung nicht anerkennen.

Sowohl die Töchter Satuaris als auch Druiden haben ein grundverschiedenes Verständnis von der Welt und der Zauberei als Gildenmagier, was eine Zusammenarbeit erschwert. Die Hexen verbinden Magie mit Leidenschaft und schöpfen aus ihren Gefühlen die Kraft für ihre Zauber. Als Ursprung der Kraft sehen sie den Leib Sumus, also die Erde unter ihren Füßen selbst. Auch die Druiden glauben daran, dass Magie aus der Natur und von der Erdgöttin Sumu kommt, die sie verehren. Wie in der Gildenmagie sind druidische Zauber das Ergebnis von Konzentration und Vernunft, doch trennen Druiden kaum zwischen Lebens- und Astralkraft, und sie bringen ihr geheimes Wissen niemals zu Papier.

KONTAKTAUFNAHME

All dies bewirkt, dass Gildenmagier selten mit Hexen oder Druiden in Kontakt treten, um Kenntnisse auszutauschen. Ist ein Zauberkundiger an satuarischem oder druidischem Wissen interessiert, bleibt ihm meist nur, einen Vertreter der entsprechenden Repräsentation gezielt aufzusuchen. Allerdings kann er sich hierbei oft bloß an Gerüchten orientieren, wo die Tochter Satuaris oder der Sohn Sumus zu finden sein sollen – und wenn Letztere nicht gefunden werden *wollen*, dürfte die Reise trotz aller Mühen erfolglos bleiben.

Da ist es weniger entbehrungsreich, eine der Akademien aufzusuchen, die bekannt dafür sind, dass sich in ihnen bisweilen Hexen oder Druiden antreffen lassen. Druiden etwa finden sich gelegentlich in Olport und Thorwal ein, um dort gildenmagische Zauber zu lernen und im Gegenzug ein wenig von ihrem eigenen Wissen weiterzugeben. Im Konzil der Elemente im Raschtulswall lehren und lernen Druiden gar gleichberechtigt gemeinsam mit Gildenmagiern. Töchter Satuaris sollen von Zeit zu Zeit die Akademie der Verformungen zu Lowangen, das Seminar zu Donnerbach und die Schule des direkten Weges zu Gerasim aufsuchen.

An einigen dieser Zauberschulen sind satuarische oder druidische Zauber mittlerweile fest erlernbar – entweder weil das von einer Hexe oder einem Druiden gelehrt



te Wissen bewahrt oder weil es aus geeigneten Büchern rekonstruiert wurde. So wird in der Akademie der Verformungen zu Lowangen der FLUCH DER PESTILENZ von Spektabilität Elcarna weitergegeben – allerdings nur sehr selten und nur an Magier, die ihn ausschließlich mit dem REVERSALIS anwenden. In Norburg ist der HEXENSPEICHEL erlernbar und in der Halle der Macht in Lowangen der BÖSE BLICK.

LEHR- UND LERNINHALTE

Hexen und Druiden geben ihr Wissen niemals großzügig oder unbedacht weiter. Bestimmte Kenntnisse werden gar nicht gelehrt: Flüche beispielsweise an Nicht-Hexen weiterzugeben, gilt unter den Töchtern Satuaris als todeswürdiger Verrat, und Druiden geben keine Rituale weiter. Bevorzugt teilen Hexen und Druiden eher profanes Wissen – Geheimnisse der Natur etwa, also Wissen über Heil- und Giftpflanzen und wo sie zu finden sind. Magisches Wissen wird immer nur für einen hohen Preis weitergegeben – und meist nur an Zauberkundige, die sich auf irgendeine Art als würdig erwiesen haben. Dies kann bedeuten, dass der Wissenssuchende der Hexe schlicht sympathisch sein sollte, aber auch, dass er erst eine vom Druiden gestellte Aufgabe lösen muss, ehe dieser bereit ist, seine Kenntnisse zu teilen. Sehr oft wird als Gegenleistung eigenes Wissen verlangt.

PROBLEME

REPRÄSENTATIONSÜBERGREIFENDE LERNPROZESSE

Selbst wenn Gildenmagier und Hexe bzw. Druide sich endlich zusammengefunden haben und einig geworden sind, sind die Schwierigkeiten damit noch nicht beendet. Aufgrund des ganz eigenen Magieverständnisses jeder der drei Repräsentationen bedarf es großer Ausdauer und Anstrengung, in einer der anderen Repräsentationen zu zaubern. Die nüchternen Zahlen und Erschwernisse, die das Regelwerk hier vorsieht, sollten im Bedarfsfall ruhig anschaulich ausgeschmückt werden.

So ist es für einen Gildenmagier, dessen Lernprozess und dessen Vorstellung von Magie sich auf das Festhalten von Zaubern in Form von Thesisfixierungen stützt, ungeheuer problematisch, Zauber zu lernen, die eben nicht zu Papier gebracht wurden. Druidische Zauber etwa lassen sich gar nicht verschriftlichen, und wenn Hexen Zauberspruchthesen als Gedächtnisstütze niederlegen, so beinhalten diese Beschreibungen von Gefühlszuständen und Gedanken, die für den Zauber dienlich sind – und keine geometrischen Muster. Ohne solche geometrischen Muster aber fällt es einem Gildenmagier ungeheuer schwer, einen Zauber zu begreifen oder gar auszuführen.

Hinzu kommt bei der satuarischen Zauberei die emotionale Komponente – hier ist nicht der kühle Verstand gefragt, sondern Emotion in jeder Ausprägung, und das möglichst leidenschaftlich. Tatsächlich soll es schon Zauberkundige gegeben haben, die an Hexenmagie gescheitert sind, weil sie nicht fähig waren, ihren Gefühlen und Instinkten ausreichend freien Lauf zu lassen.

Die Zauberschule, die von ihrem guten Verhältnis zur Lowanger Bevölkerung profitiert, ist volksnah. So verwundert es nicht, dass auch ihre Scholaren häufig in der Stadt anzutreffen sind: Sie nutzen (sofern ihre Studien ihnen dies erlauben) die freien Abende oder den unterrichtsfreien Marktag, um die Tempel zu besuchen, die üppige Blütenpracht des *Rahjagartens* zu genießen oder im berühmten Wirtshaus *Hammer & Amboss* ein Bier zu trinken. Selbstredend haben sie sich bei all ihren Aktivitäten vorbildlich zu verhalten, was ihnen meist auch gelingt – es sei denn, sie stoßen auf Schüler der *Halle der Macht* und lassen sich zu Streit oder einem Kräftemessen provozieren.

Typische Unterrichtsthemen: *Cursus:* Alchimie III – Antidote; *Oratio:* Zauberslieder – Geschichte der elfischen Magie; *Colloquium:* Möglichkeiten und Grenzen des BALSAM; *Exercitium:* WASSERATEM – Vertrauen aufbauen zum nassen Element

Höchstes Lob eines Magisters: "Wahrhaft vollendet, Studiosa Brunn! Wenn du dich weiterhin so fleißig der *Magica mutanda* widmest, wirst du eines Tages rennen wie ein Shadif, klettern wie ein Purzelaffe, fliegen wie ein Falke und schwimmen wie ein Fisch."

Größte Furcht der Scholaren: "Novize Rank, entschuldige dich *augenblicklich* bei Novizin Schattenflug für deine Frechheiten! Zur Strafe wirst du nächsten Marktag Reinigungsdienst im Labor verrichten."

DAS MITEINANDER

In der Akademie der Verformungen wird Offenheit, Hilfsbereitschaft und Toleranz gelehrt. Elcarna hält den rohalischen Verständigungsgedanken sehr hoch und erwartet eine entsprechende Geisteshaltung von seinen Collegae und den Scholaren. Diese sollen, unabhängig von ihrer Herkunft, gleich behandelt werden. Diskriminierungen und arrogantes Verhalten von Schülern werden bisweilen härter bestraft als so manch anderer Fehltritt. Grundsätzlich herrscht in der Schule ein freundliches Klima. Magister und Scholaren haben ein vertrauensvolles Verhältnis, man hilft sich untereinander und zeigt sich aufgeschlossen allem Fremden gegenüber. Elcarnas Einfluss ist hier kaum zu unterschätzen: Trotz seiner Berühmtheit ist er bescheiden geblieben und eine 'Spektabilität zum Anfassen'. Besonnen kümmert er sich, wo er nur kann, um die Belange der Lehrkräfte, Schüler, Kranken und selbst der Dienstboten.

LEHREN IM BESETZTEN LAND

Der Dritte Orkensturm hat zwar nicht zu einer Umstellung der Lehrinhalte geführt, sich aber in anderer Hinsicht auf den Lehrbetrieb ausgewirkt. Die Tributzahlungen Lowangens an die Orks bekommt auch die Akademie zu spüren: So sind Unterstützung und Zuwendungen der Stadt zurückgegangen, auch ist die Versorgung mit Zutaten sowie Waren kostspieliger und unzuverlässiger geworden. Diese Ressourcenknappheit führte zum einen zum Ausbau der 'Gärtnerei' im dritten Stock; zum anderen wurde im Bereich der Alchimie eingeschränkt, welche Ingredienzien ab welcher Jahrgangsstufe genutzt werden dürfen. Vorher muss auf günstigere Ersatzmittel zurückgegriffen werden. Allgemein ist mehr Flexibilität und Einfallsreichtum als früher gefragt, um den Lehrplan zu erfüllen.



Auch sind Exkursionen seltener geworden und beschränken sich heute meist auf Tagesausflüge innerhalb der Bannmeile um Lowangen. Für Wanderungen an entferntere Ziele wird Begleitschutz angeheuert.

PERSONAL

Rund 60 Dienstboten und Handwerker sind in der Akademie beschäftigt, und mehr als zwei Drittel davon leben im Akademiegebäude, teilweise mit ihrer Familie. Sie wohnen und wirken hauptsächlich im Nordflügel: Neben Hausmeister, Stallmeisterin und der Ersten Köchin finden sich Waschmägde und Stallknechte, Gärtner, Gewandschneider, Näherinnen, Schuster, Glasbläser, ein Schmied und ein Schreiner. Trotz ihrer großen Zahl sieht der flüchtige Besucher wenig von den Dienstboten. Die Haushofmeisterin hat ein strenges Auge darauf, dass sie sich nicht im Eingangs- oder Lehrbereich tummeln. Obwohl es bei dieser Kopfstärke des Personals nicht nötig wäre, Haushaltspflichten an die Scholaren zu verteilen, wird dies dennoch getan, um Eigenständigkeit und Bescheidenheit der Jugendlichen zu fördern.

Die meisten Dienstboten sind zufrieden mit ihrer Anstellung, viele gar stolz darauf. Sie werden respektvoll behandelt und im Krankheitsfall kostengünstig versorgt. Auf die Spektabilität halten sie große Stücke. Anderen Magistern und den Scholaren begegnen sie dagegen zum Teil mit höflicher Vorsicht – handelt es sich doch immerhin um Zauberer, die Ziegen in Katzen verwandeln und sich selbst unsichtbar machen können.

DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

ab 1. Praios: Ferien bis Ende des Monats.

1. Rondra: Beginn des Schuljahrs, Begrüßungszeremonie für die neuen Eleven mit (magischen) Darbietungen der älteren Scholaren.

1. Efferd: Beginn der *Examinatio*, Ausgangssperre für *Candidati* bis zu ihrer letzten Abschlussprüfung.

18. Efferd, Sternennachtfest: Lowangen feiert den Tag des Sternenregens, die Magier erinnern mit arkaner Lichterkunst an das Himmelsphänomen.

30. Efferd, Prüfungsfest: Wichtigste Abschlussprüfung der *Candidati*.

Mitte Travia, Markt und Spiele: Mehrtägige Warenschau und Wettstreite in der Stadt. Eingeschränkter Lehrbetrieb an der Akademie, die auf dem Marktplatz mit einem eigenen Stand vertreten ist, an dem sie selbst hergestellte Alchimika verkauft und magische Dienstleistungen anbietet. Traditionell beteiligen sich die Scholaren beider Lowanger Zauberschulen an vielen Wettspielen und geben sich große Mühe (und das nicht immer auf die feine Art), um besser abzuschneiden als die Rivalen.

7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Abschlussfeier für die diesjährigen Abgänger, die Stab und Siegel erhalten. Tag der offenen Tür, Feuerwerk

30. Hesinde, Erleuchtungsfest: Die Magier beteiligen sich am Lichterzug des Hesindetempels.

16. Tsa, Fest der Befreiung: Gedenken an die Zerschlagung der Belagerung von 1031 BF, Scholaren der Akademie beteiligen sich an einem Laienspiel auf dem Marktplatz.

Mitte Phex, Markt und Spiele: siehe Mitte Travia

24. Rahja, Tag der Freiheit: Lowangen feiert ausgelassen das Ende der Orkbelagerung von 1010–1012 BF, unterrichtsfrei an der Magierschule.

Die Akademie der

Verformungen in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** "Wir respektieren Erzmagus von Hohenstein als einen äußerst kompetenten Magier. Besonders im Bereich der *Magica curativa* leistet er Bewundernswertes. Von vielen Abgängern seiner Akademie darf man Großes erwarten. Gefährlich ist in unseren Augen allerdings, dass die Schule ihre Türen Subjekten öffnet, die obskure Zauberei praktizieren. Wer sein Bett nicht rein hält, wird dem Ungeziefer schnell als Blutmahlzeit dienen."

... **Halle der Macht:** "Die Verformer halten sich für etwas Besseres, sind aber nichts weiter als die zahnlosen Schoßhündchen der Stadt. Unermüdlich lecken sie ihre tausend Hände. Uns fürchten sie, weil sie um unsere Unabhängigkeit und Überlegenheit wissen. Uns bremsen nicht die moralischen und geistigen Grenzen des Gutmenschen Hohenstein."

... **Volkes:** "Da wird nicht nur das geschult, was die jungen Damen und Herren Magier *hier* haben", (*tippt sich an den Kopf*) "sondern auch das, was *hier* sitzt." (*legt die Hand auf die Brust*) "Das macht der Einfluss vom Herrn Elcarne – ein wirklich feiner Kerl! Die Barden singen Lieder über ihn. Er mag das natürlich nicht besonders, bescheiden wie er ist. Aber gegen die Lieder kann er nichts machen. Nie werden wir vergessen, was er und seine Schule für unsere Stadt getan haben."

Was man in der Akademie

der Verformungen über ... denkt.

... **die Halle der Macht:** "Gefährliche Intriganten und gewissenlose Machtmenschen werden dort herangezogen. Sie kennen keine Werte bis auf den eigenen Vorteil und Gewalt über andere. Es war ein schwarzer Tag, als sie ihre Pforten in Lowangen öffnete."

... **Orks:** "Zurzeit sind sie in ihrer Einigkeit ohne Frage mächtig – aber der Tag wird kommen, dass wir, dass die Lowanger, dass alle Svelltdländer sich erheben und ihre Herrschaft brechen! Unser Widerstandsgeist ist unbesiegt. Unsere Mittel und unsere Götter werden sich als die stärkeren erweisen."





Ein Rundgang durch die Akademie der Verformungen

Die *Akademie der Verformungen* residiert an der Nordseite des Lowanger Marktplatzes, dem Hesindetempel direkt benachbart. Die hohe Fassade des weiß getünchten Prachtbaus ist mit Stuck und bunten Fresken verziert, und Türen und Fensterrahmen sind kunstvoll aus kostbaren Hölzern geschnitzt. Zweifellos ist die Akademie das schönste Gebäude am Marktplatz.

Auch im Inneren ist das Gebäude hell und freundlich. Hohe Fenster sowohl in den Außenwänden als auch zum Innenhof hin sorgen für viel Lichteinfall. Im Rundgang jedes Geschosses fangen üppige Landschaftsgemälde den Blick des Besuchers ein. An Türen, Treppengeländern und Säulen überwiegt verschlungene Pflanzenornamentik.

Die vier Hauptflügel der Schule sind vier Stockwerke hoch (plus Dachgeschoss) und umschließen den quadratischen Innenhof in ihrer Mitte. Sie beherbergen nicht nur die Räumlichkeiten des akademischen Betriebs, sondern auch einen großen Wirtschaftstrakt, Kranken- und Gästezimmer. Der kleine Anbau an der Südseite, in dem Ställe und Werkstätten untergebracht sind, umfasst nur Erd- und Obergeschoss. Das Hauptgebäude ist gut zur Hälfte unterkellert.

ERDGESCHOSS

Der Besucher betritt die Akademie der Verformungen durch ein prachtvoll verziertes Doppelportal. Die große **Eingangshalle (I.1)** ist mit hellem Marmor ausgelegt, durch ein farbenfrohes Butzenscheibenfenster fällt buntes Licht herein. An den Wänden hängen Porträts ehemaliger Spektabilitäten sowie

Urkunden und Auszeichnungen für ehrenvolle Verdienste der Akademie.

Am **Empfang (I.2)** schildert der Besucher den beiden Pfortnern sein Anliegen – unter anderem wird hier auch der Verkauf von Heiltränken in kleinen Mengen abgewickelt. Das **Sekretariat und Archiv (I.5)**, in dem nicht nur Unterlagen des Lehrbetriebs verwaltet werden, sondern auch Belange und Papiere der Gildenpolitik, verbindet den Empfang und die **Schreibkammer der Spektabilität (I.4)**. In Letzterer türmen sich Bücher und Dokumente, Schreibpult und Regale quellen über mit Pergamenten. Es riecht nach Tinte, altem Papier und Pfeifentabak. An der Wand hängt das bekannte Gemälde *Lowanger Winter* aus der Reihe *Lowanger Jahreszeiten*. In einer Truhe mit zwei starken Schlössern werden Akademiesiegel, Gildensiegel und die Schulkasse aufbewahrt.

Gäste empfängt die Spektabilität gewöhnlich in seinem **Empfangssalon (I.3)**, einem dunkel getäfelten Raum mit Kamin, vor dem eine Sitzgruppe steht. Der Boden ist mit Teppichen ausgelegt, hohe Fenster bieten einen Blick in den **Innenhof (I.10)**. An einem schmalen Pult kann das Besprochene, wenn nötig, sofort schriftlich festgehalten werden. Bei warmem Wetter lädt der Akademieleiter seinen Besuch bisweilen auch in einen kleinen, von Rosen und Wein umrankten **Pavillon (I.11)** im Innenhof ein.

Der Innenhof misst gut zehn mal zehn Schritt, und aufgrund der Höhe des ihn umschließenden Gebäudes fällt wenig direktes Licht herein. Dennoch ist es den Gärtnergenerationen

LEGENDE

ERDGESCHOSS

- I.1 Eingangshalle
- I.2 Empfang
- I.3 Empfangssalon der Spektabilität
- I.4 Schreibkammer der Spektabilität
- I.5 Sekretariat und Archiv
- I.6 Küche
- I.7 Destille
- I.8 Dienstboten-/Wareneingang
- I.9 Mensa
- I.10 Innenhof
- I.11 Pavillon
- I.12 Große Aula / Konventssaal
- I.13 Kleine Aula
- I.14 Collegium / Salon der Magister
- I.15 Latrine
- I.16 Dienstbotenstube
- I.17 Wohnräume der Ersten Köchin und ihrer Familie
- I.18 Wohnräume der Hausmeisterfamilie
- I.19 Schlafraum der Haushofmeisterin
- I.20–22 Schlafräume für Dienstboten (Einzel- und Doppelzimmer)
- I.23 Abstellkammer
- I.24 Gerätekammer
- I.25–26 Schlafsäle der Dienstboten (je 12 Personen)
- I.27 Hinterer Innenhof
- I.28 Großer Stall
- I.29 Kleiner Stall
- I.30 Zwinger
- I.31 Schmiede
- I.32 Schreinerwerkstatt

ERSTES OBERGESCHOSS

- II.1 Wohnbereich der Spektabilität (A Salon, B Studierstube, C Schlafkammer)

- II.2–3 Magisterwohnungen (A Salon, B Studierstube, C Schlafkammer)
- II.4–7 Magisterwohnungen
- II.8–11 Adeptenwohnungen
- II.12–14 Gästewohnungen (Salon und Schlafkammer)
- II.15–19 Gästezimmer
- II.20 Stube des Primus
- II.21–23 Krankenzimmer
- II.24 Perraine-Kapelle
- II.25 Schlafraum der Krankenpflegerinnen
- II.26 Wohnraum der Medica
- II.27–28 Quarantäne-Kammer
- II.29–30 Schlafsäle der Dienstboten (jeweils für 12 Personen)
- II.31–32 Schlafräume für Dienstboten (Doppel- oder Familienzimmer)
- II.33 Magazin
- II.34 Abstellkammer
- II.35 Glasbläserei
- II.36 Schneiderei
- II.37 Wohnraum der Stallmeisterin
- II.38 Wohnraum des Schmieds und seiner Familie
- II.39 Schlafraum der Stallknechte
- II.40 Heuboden

ZWEITES OBERGESCHOSS

- III.1 Gemeinschaftsraum der Studiosi (A und B: Lese-/Studierstuben)
- III.2–
- IV.10 Schlafräume der Studiosi
- III.11 Gemeinschaftsraum der Novizen (A und B: Lese-/Studierstuben)
- III.12 Schlafsaal der Novizen (Knaben)
- III.13 Schlafsaal der Novizen (Mädchen)
- III.14 Gemeinschaftsraum der Eleven (A und B: Lese-/Studierstuben)
- III.15 Schlafsaal der Eleven (Mädchen)
- III.16 Schlafsaal der Eleven (Knaben)

- III.17 Schlafraum des Regens
- III.18–19 Besenkammer
- III.20 Turmraum (mit Geräteraum)
- III.21 Musikzimmer
- III.22–32 Zauberkammer und Seminarräume

DRITTES OBERGESCHOSS

- IV.1–7 Gärtnerei für Heil- und Putzpflanzen
- I
- IV.8 Bibliothek
- IV.8A Verbotene Kammer
- IV.9 Skriptorium
- IV.10 Buchbinderei
- IV.11 Meditationskammer
- IV.12 Observatorium
- IV.13–15 Sprach- und Schrifträume
- IV.16 Wohnraum des Bibliothekars
- IV.17 Wohnraum des Zeugwarts

KELLER

- O.1–O.3 Vorratsräume
- O.4 Wasserbecken
- O.5 Waschlager
- O.6 Karzer
- O.7 Sickergrube
- O.8 Waschküche
- O.9 Baderaum
- O.10 Großer Ritualraum
- O.11 Kleiner Ritualraum
- O.12 Lager
- O.13 Wachecke
- O.14 Tranklager
- O.15 Lehrlabor
- O.16 Großes Laboratorium
- O.17 Kleines Laboratorium
- O.18 Lagerräume
- O.19 Asservatenkammer



AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN



ERDGESCHOSS



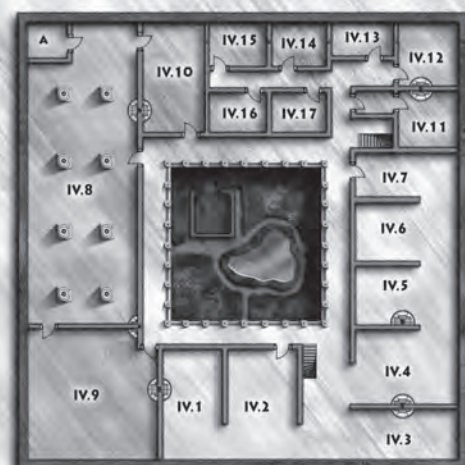
ERSTES OBERGESCHOSS



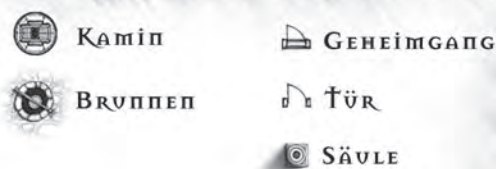
UNTERRGESCHOSS



ZWEITES OBERGESCHOSS



DRITTES OBERGESCHOSS





der Akademie gelungen, hier einen erstaunlich idyllischen Garten anzulegen – nicht zuletzt, weil die Magister das Blühen und Gedeihen der Pflanzen regelmäßig mit einem **HASELBUSCH** unterstützen. Bisweilen beteiligen sich auch Scholaren und elfische Gäste an dieser Zeremonie, die schlicht “Gartendienst” genannt wird. So ist es möglich, dass im Frühling Krokusse und Narzissen den weichen Rasen säumen, im Sommer ein duftender Lavendelstrauch blüht und im Herbst Madariten und Herbstzeitlose ihre Blüten öffnen. Auf einem Tümpel leuchten gelbe Teichrosen, abends geben hier Frösche ihre Konzerte.

Im östlichen Säulengang ist der Eingang zur **Großen Aula (I.12)**, die Raum für die versammelte Lehrer- und Schülerschaft bietet. In ihr werden Vorträge gehalten sowie Feierlichkeiten ausgerichtet. Außerdem trifft sich hier regelmäßig der Große Rat der Grauen Gilde. In der angrenzende **Kleinen Aula (I.13)** wiederum beraten sich zweimal die Woche die ständig tagenden Mitglieder des Kleinen Gildenrates, die verstreut in der Stadt leben. Im **Collegium (I.14)** entspannen sich die Dozenten bei Wein, einer Partie des *Riva-Spiels* oder einem anregenden Gespräch. Auch die wöchentliche Besprechung des Lehrkörpers wird hier abgehalten.

ERSTES OBERGESCHOSS

Im Südflügel liegen die **Wohnbereiche der Lehrkräfte**. Spektabilität Elcarina bewohnt – zusammen mit seiner Frau *Azila* (so sie nicht auf Reisen ist) und seinen sechs schneeweißen *Firunsbärchen*-Katzen – einen eleganten Salon, eine Studierstube und eine Schlafkammer (**II.1 a, b und c**). Ebenso oder annähernd so großzügig sind die Vize-Spektabilität, der Laboratoriumsleiter und andere bedeutende Magister der Akademie untergebracht (**II.2–3 a,b,c und II.4–7**), die übrigen Magier und vor allem die Adepten begnügen sich mit jeweils einem Wohnraum (**II.8–11**). Im stets verschlossenen **Magazin (II.33)** wird wertvolles, häufig gebrauchtes Unterrichtsmaterial gelagert, unter anderem einige magische Artefakte ohne großes Gefahrenpotenzial – vornehmlich Hellsicht-, Verständigungs- und Analyseartefakte, aber auch solche, die arkane Heilung unterstützen und auf der Krankenstation eingesetzt werden. Die vier Schlüssel für das Schloss werden von der Spektabilität, ihrer Stellvertreterin, der Medica und dem Zeugwart verwahrt.

Der Westflügel bietet Platz für bis zu neun Gäste. Die einfachen, sauberen **Gästezimmer (II.15–19)** sind mit einem Bett, einem Stehpult, einer Waschschüssel und einer kleinen, abschließbaren Truhe für persönliche Gegenstände ausgestattet. Gleiches gilt für die **Stube des Primus (II.20)**, in welcher der beste Scholar des abgelaufenen Mondes als Belohnung für den Folgemonat nächtigen darf. Für besonders angesehene bzw. gut zahlende Gäste stehen drei etwas luxuriösere **Gästewohnungen (II.12–14)** zur Verfügung.

Im Ostflügel findet sich die Krankenstation der Schule, auf der bis zu acht Patienten in **Doppelzimmern (II.21–23)** nahe der kleinen **Peraine-Kapelle (II.24)** untergebracht werden können. Für besonders ansteckende oder gefährliche Fälle gibt es zwei fensterlose **Quarantäne-Kammern (II.27–28)**. Wer in der Akademie Heilung sucht (oder hierhergebracht wird), ist oft verzweifelt: unheilbar krank, verstümmelt, durch Magie versehrt, verflucht oder besessen. Auch Schüler, die durch Unachtsamkeit im Labor oder bei Zaubereinfällen zu Schaden gekommen

sind, werden hier behandelt. Einmal am Tag sucht die Spektabilität die Patienten persönlich auf. Ansonsten werden sie von der Medica, zwei Pflegerinnen und auch von älteren Scholaren umsorgt. Weiterhin besuchen regelmäßig Geweihte des Lowanger Peraine-Tempels die Station, um zu helfen und Trost zu spenden. So wird den Kranken eine Mischung aus arkaner und göttlicher Zuwendung zuteil, wirkungsvoll ergänzt durch heilende Kräutertrünke, Pasten, Umschläge, Dampfinhalationen und Tinkturen aus Pflanzen der Akademiegärtnerei.

Auf dem **Heuboden (II.40)** im Norden des Geschosses lagert neben Heu und Stroh für die Tiere auch allerlei Gerümpel. Hier hat sich in einem alten Kleiderschrank ein Kobold eingerichtet. Der kleine Kerl mit Kopf und Schwanz eines Wiesels spielt den Stallknechten oder verliebten Schülerpärchen gern Streiche.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Im zweiten Obergeschoss befinden sich die **Wohnräume der Scholaren**. Im Nordflügel sind die **Eleven (III.14–16)** untergebracht, im Westflügel die **Novizen (III.11–13)** und im Südflügel die **Studiosi (III.1–10)**. Eleven und Novizen schlafen – nach Jungen und Mädchen getrennt – in Schlafsälen in Stockbetten. Waschschüsseln dienen der täglichen Hygiene, in Truhen und Schränken wird persönlicher Besitz aufbewahrt. Studiosi genießen den Komfort von Doppelzimmern.

Im Ostflügel finden sich diverse **Zauberkammern und Seminarräume (III.22–32)**. In solchen, in denen die eher profanen Lerninhalte vermittelt und Tutorien gehalten werden, stehen Stuhl- und Tischreihen dem Pult der Lehrkraft gegenüber. An den Wänden hängen Bestimmungstabellen für Kräuter, Pilze oder Insekten und Übersichten über historische Ereignisse, Elemente oder mathematische Formeln. Andere Räume dienen den Praxisübungen von Zaubern. Hier fehlt häufig fast jegliches Mobiliar, dafür sind in die Wände teilweise Spiegel und in die Fußböden arkane Zeichen aus Onyx oder Mondsilber eingelegt, die das Zaubern erleichtern sollen. In den Ecken stapeln sich kleine Holzkäfige, in denen man die Versuchstiere transportieren kann. Des Weiteren finden sich Blumentöpfe, Eimer, Hocker, leere Phiolen, verschließbare Kisten, weiche Matten, um Stürze abzufangen, und diverses anderes Material für den praktischen Zauberrunterricht.

Der **Turnraum (III.20)** im Nordflügel bietet ausreichend Platz zum Stockfechten und für andere Formen der Leibesertüchtigung. Im eleganten **Musikzimmer (III.21)** mit offenem Kamin geben elfische Dozenten und Gäste regelmäßig Kostproben ihrer Gesangkunst und des Spiels auf Flöte, Geige oder Harfe.

DRITTES OBERGESCHOSS

Dieser Stock beherbergt die **Bibliothek (IV.8)**, die sich fast über den gesamten Westflügel zieht. Zwischen acht schlanken, gewundenen Säulen ragen die hohen, von ihrer Last durchhängenden Holzregale in den Raum. Schmale Lesepulte laden Wissensdurstige zum längeren Verweilen ein. Zwei Kaminschächte sorgen für trockene Wärme, die schmalen, hohen Fenster sind vergittert. Das halbmondförmige Pult des Bibliothecarius thront am Nordende des Raums, vor der stets gut verschlossenen Tür zur **Verbotenen Kammer (IV.8a)**. Am Pult erhält man auch Einblick in das schwere Register, das einem das in den Regalreihen herrschende Ordnungssystem zu erschließen vermag. Nicht selten stößt der Bibliotheksbesucher



während seiner Suche nach einem Titel auf eine oder mehrere Katzen, die zwischen Folianten und Pergamentstapeln auf Mäuse, Bücherwürmer und Motten lauern.

In den **Sprach- und Schrifträumen (IV.13–15)** im Nordflügel werden hauptsächlich Sprachen gelehrt und gelernt. Buchstaben- und Zeichentafeln prangen an den Wänden, in der trockenen Luft hängt der Geruch von Kreide, Tinte und Papier. Vom **Observatorium (IV.12)**, in dem Fernrohre und Sternkarten astrologische Studien ermöglichen, führt eine Leiter hinauf in eine Dachkammer, deren große Schrägfenster weite Blicke



über Nord- und Osthimmel bieten. Seit Elcarnas Wahl zum Convocatus Primus wird angestrebt, den Sternkunde-Bereich zu erweitern, konsultieren die Räte der Grauen Gilde doch oft die Astrologie, um strittige Fragen zu klären. Bislang jedoch fehlt es an Mitteln für den Ausbau. In der **Meditationskammer (IV.11)** herrscht dank dicker Wände und gepolsterter Türen stets tiefe Stille. Mit Melisse und Thonnys gefüllte Duftlämpchen beruhigen den Körper und stärken den Geist. Besonders für Meditationsanfänger sind mit Lavendel und Kristallstaub gefüllte Augenmasken gedacht, die ebenfalls die Konzentration intensivieren sollen.

Die restliche Hälfte dieses Stockwerkes wird von der **Gärtnerei für Heil- und Nutzpflanzen (IV.1–7)** eingenommen. Anders als im Innenhof gibt es in diesen hochgelegenen Ost- und Südräumen keine Probleme, den Pflanzen ausreichend Licht zukommen zu lassen. Und so wähnt sich, wer hier eintritt, für einen Moment wahrhaftig in einem Garten. Es riecht nach feuchter Erde, Blütenduft und etlichen Kräutern. Wohin man schaut, wächst und wuchert das Grün in großen und kleinen

Kübeln, Wannen und regelrechten Beeten auf langen Stein-tischen: Kamille, Gilbornskraut, Minze, Salbei, Knoblauch, Fenchel und Beifuß, aber auch Wirselskraut, Zwölflblatt, Vierblättrige Einbeere, Gulmond und Klippenzahn. Auch werden Alraunen gezogen, und sogar zwei Satuariensbüsche lassen sich entdecken. In einem Wasserbecken versucht man seit Längerem, Kairan zu kultivieren – bislang ohne Erfolg.

Ein kleines Labor ermöglicht die erste Verarbeitung der Pflanzen. In einem wuchtigen Schrank lagern Dutzende Glasbehälter mit eingelegten Blüten und Beeren sowie unzählige Tiegel voll getrockneter und zerstampfter Kräuter. Neben den Gärtnern der Akademie trifft man hier oft auch Geweihte des örtlichen Peraine-Tempels an.

DACHGESCHOSS

Das Dachgeschoss ist niedrig (etwa 1,60 Schritt zum Innenhof hin, nach außen auf einen Schritt abflachend) und kaum ausgebaut. Nur einige dünne, zwischen den Balken gezogene Holzwände sorgen für eine Unterteilung des Raums. So findet sich in der Nordostecke eine Kammer, die mit Hilfe einer Leiter vom Observatorium aus erreicht werden kann. Kissen und Kniebänke ermöglichen es den Sternkundern, halbwegs bequem unter den großen Dachfenstern den Himmel zu studieren.

KELLER

Gut die Hälfte des Hauptgebäudes ist unterkellert. Dem feuchten Untergrund des Svelttales ist es geschuldet, dass der Kellerboden gekachelt ist, ebenso die Kellerwände bis auf Hüfthöhe. Viele Möbel sind aus Stein oder stehen erhöht auf steinernen Podesten. In den **Vorratsräumen (0.1–3)** lagern empfindliche Waren erhöht oder in wachsversiegelten Krügen. Droht Hochwasser, wie zuletzt 955 BF, muss der Keller geräumt werden. In der **Waschküche (0.8)** fällt bei genauerem Hinsehen auf, dass es in der Ostwand einst eine Tür gegeben haben muss, die heute zugemauert ist. Hierbei handelte es sich um den Durchgang zu den Kellerräumen, die das Hochwasser von 740 BF zum Einsturz gebracht hat.

Scholaren steigen in den Keller, um sich in den **Laboratorien (0.15–17)** an alchemistischen Experimenten zu versuchen oder um Zaubereien durchzuführen. So handelt es sich beim **Wasserbecken (0.4)** um einen Raum, in dem ein vier mal fünf Schritt großes Becken eingelassen ist, in dem der WASSER-ATEM geübt wird. Der **Große** und der **Kleine Ritualraum (0.10–11)** wiederum dienen nicht nur der Durchführung von Ritualen, sondern auch dem Lehren von Schadenszauberei. Die besonders dicken Wände sowie steinernen Türen schützen die Umwelt vor ersten Schülerversuchen. Es finden sich im **Lagerraum** der Ritualräume (0.12) neben Kerzen, Zauberkreide und mit Silberfäden durchwirkte Roben auch Stroh-puppen und Holzgestelle, die als 'Gegner' für die Scholaren erhalten müssen.

Ebenfalls mit sehr dicken Wänden und steinernen Türen ausgestattet ist der meist erschreckend unaufgeräumte Laborbereich. Ein beachtlicher Vorrat an Tränken und Tinkturen, die hier hergestellt werden, lagert im gut verschlossenen **Tranklager (0.14)**.

Die bleiverkleidete **Asservatenkammer (0.19)** ist erst durch einen Geheimdurchgang und dann durch eine mehrfach verriegelte Tür geschützt. Die Geheimtür zwergischer Machart

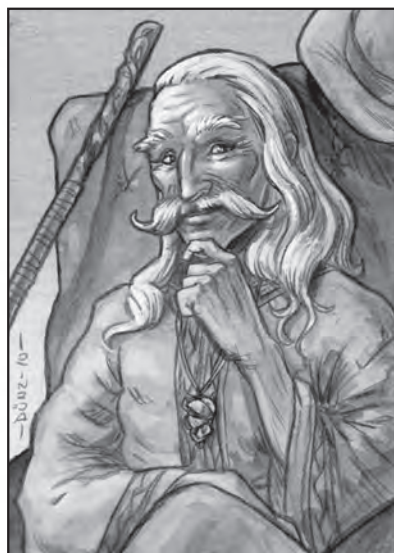


ist so perfekt in die Wand eingelassen, dass man sie nur durch gezieltes Suchen und mit sehr scharfen Augen oder einer wahren Zwergennase entdecken kann. Sie öffnet sich, wenn fünf der Wandkacheln in einer bestimmten Kombination gedrückt werden. Dieses Geheimnis kennen allein die Spektabilität und seine Stellvertreterin.

Im verbreiteten Gang vor der Geheimtür finden sich ein Hocker für den Nachtwächter und eine Vorrichtung zum Anketten eines Wachhundes. Nachts wird hier einer der Olporter angebunden, und der Wachmann sieht regelmäßig nach dem Rechten – offiziell zum Schutz der Laborräume.

PERSONEN DER AKADEMIE

ELCARNA ERILLION VON HOHENSTEIN, SPEKTABILITÄT, CONVOCATUS PRIMUS, ERZMAGUS, MAGISTER MAGNUS CURATIVUS



Gelernt hat der Spross eines Weidener Adelsgeschlechts (*956 BF) in Norburg und Gerasim, ehe er nach Lowangen kam und dort als Dozent an der Akademie der Verformungen zu lehren begann. 988 BF wurde er für seinen Einsatz gegen die Zorgan-Pocken zum Erzmagier ernannt, 992 BF trat er das Amt als Spektabilität der Akademie an. 1027 BF wurde er zum Convocatus

Primus der Grauen Gilde gewählt. Elcarna gilt als brillanter Heilmagier und Vermittler. In Magierkreisen begegnet man ihm mit Respekt und Bewunderung, für das Volk ist er eine wahrhafte Lichtgestalt. Er zögert nicht, Not zu lindern, wo immer er ist, und hilft ohne Rücksicht auf seine eigene Person. Trotz seines Ruhms ist er bescheiden und volksnah geblieben. Dass er den Aberglauben der Bevölkerung bekämpft, hat ihm die Anerkennung vor allem der Hesinde-Kirche eingebracht. Er lehrt Toleranz gegenüber allen Quellen der Magie, seien sie elfischer, druidischer oder satuarischer Art.

Der tatkräftige, selbstbeherrschte Akademieleiter mit dem gültigen Blick ist hager und blass. Sein lockiges, langes, schneeweißes Haar trägt er offen, sein eigentümlich junges Gesicht wird seit einigen Jahren von einem Kaiser-Alrik-Bart geziert. An einer silbernen Kette trägt er den berühmten *Weißten Stein*, den er niemals ablegt. Den tierlieben Erzmagier sieht man in der Akademie häufig in Begleitung seiner sechs weißen Katzen, mit denen er sich gern angeregt unterhält. Aus seiner Ehe mit der Puniner Nachtschönen *Azila* stammt Elcarnas Sohn *Jordan*, ein Puniner Metamagier.

MAYLA MONDHAAR, MAGISTRA ORDINARIA MUTANDA, VIZE-SPEKTABILITÄT

Die talentierte Halbfelbe (*1000 BF) verlor ihre Eltern im Dritten Orkensturm. Elcarna entdeckte sie auf dem Hof ihres Onkels, wo sie das Leben einer Magd führte. Er löste sie aus und brachte sie nach Lowangen.

Seitdem ist ihre Karriere beispiellos: Sämtliche Prüfungen bestand sie mit Auszeichnung. Als frischgebackene Adepta begann sie übergangslos ihre Dozententätigkeit. 1027 BF ernannte der Akademieleiter sie trotz ihres geringen Alters zu seiner Stellvertreterin, vor wenigen Jahren graduierte sie zur Maga. Ihre Spezialgebiete sind die Heil- und die Verwandlungsmagie.

Die Vize-Spektabilität hat schulterlanges braunes Haar, die ihre leicht spitzen Ohren verdecken. Sie tritt freundlich und hilfsbereit auf, ist allerdings bisweilen ein wenig unbeholfen im Umgang mit anderen. Als Scholarin, so heißt es, war sie ein Bücherwurm, mied ihre Mitschüler und ging keine Freundschaften ein. Und auch heute noch scheint sie ihre Studien anderen Menschen (oder auch Elfen) vorzuziehen. Lernt man sie aber näher kennen, entdeckt man ihren leisen Witz und viel Wärme. Seit 1023 BF, als eine abenteuerliche Quest sie an die Grenze des Orklands führte, sind sie und der Phex-Geweihte *Viburn Fellentin* ein Liebespaar.

SALIX HERRIGAN, ALCHEMICUS, MAGISTER ORDINARIUS TRANSFORMATRICUS, LICENTIATUS ALCHIMICAE

Der Laboratoriumsleiter (*979 BF) hat in Punin gelernt, wo es ihm aber bei Weitem zu theoretisch zugeht. Der geniale Kopf, der sich angesichts schwieriger Probleme den zerzausten weißen Bart rauft, forscht nach dem Prinzip "Probieren ist besser als Studieren". Ordnung ist ihm fremd, auch Sorgfalt und Sicherheit vergisst er gerne. Paradoxerweise sind eben dies Werte, die er seinen Schülern ständig predigt.

Herrigan ist ein Arbeitstier. Selten trifft man ihn außerhalb des Labors an. Dennoch hat er immer ein offenes Ohr für die Nöte der Scholaren. Seine leidenschaftliche, engagierte Art kommt bei Lehrer- und Schülerschaft gut an. Allein mit Magistra *Olja Immenfeld* versteht er sich nicht gut. Sie ist ihm nicht nur fremd in Temperament und Wesen, Herrigan empfindet sie zusätzlich als interne Konkurrenz beim Forschungsprojekt *Haut zu Pelz*. Der Laboratoriumsleiter setzt alles daran, schneller einen Erfolg vorzuweisen als "die saure Immenfeld".

WEITERE GELEHRTE

☞ **Storde Tienan, Magister ordinarius theoreticus** (*961 BF, glatzköpfig, verwirrt), ist Experte für Magietheorie. Das Collegium respektiert ihn für seine Kompetenz – sorgt sich allerdings wegen seiner zunehmenden Alterszerstreutheit. Fachlich brilliert er zwar noch immer, findet aber bisweilen den Weg zur Mensa nicht mehr. Die Medica versorgt ihn mit geist- und gedächtnisstärkenden Kräutersuden.

☞ **Olja Immenfeld, Magistra ordinaria mutanda** (*981 BF, graugeträhnter Pagenschnitt, ehrgeizig), definiert sich einzig über ihre Karriere an der Akademie. Sie wurde in Lowangen geboren, hat hier gelernt und ihren Abschluss gemacht. Auf ihrem Gebiet ist sie unbestritten eine Expertin. Wie Salix Herrigan, dessen joviale Art sie nicht ausstehen kann, ist sie in das Forschungsprojekt *Haut zu Pelz* eingeweiht und arbeitet ver-



bissen daran, schneller einen Erfolg vorzuweisen als er. Auch auf Mayla Mondhaar ist sie nicht gut zu sprechen, seit diese statt ihr zur Vize-Spektabilität ernannt wurde.

☞ **Visalyar Wassertänzer, Magister extraordinarius** (*901 BF, bunte Perlen im geflochtenen schwarzen Haar, verspielt), vermittelt den Scholaren das Zaubern in elfischer Repräsentation. Die Schüler des Steppenelfs genießen den Unterricht mit ihm, denn er weiß nicht nur interessant zu lehren, sondern ist auch geduldig und heiter. Nur beim Thema Orks wird er augenblicklich zornig, berührt das Messer an seiner Seite und gibt ein tiefes Knurren von sich.

BEDIENSTETE

☞ **Timshal Jeres, Bibliothecarius** (*978 BF, Lachfalten, wunderlich), liebt Bücher. Er nennt sie "meine Freunde" und spricht mit ihnen. Auch spricht er mit den Katzen, die sich zum Mäusefangen in der Bibliothek einfinden. Als Dank stellt

er ihnen Schälchen mit Wasser hin – gleich neben die Teller mit süßen Kuchen für die *Registerlinge*. Jeres ist überzeugt, dass eine kleine Familie dieser Wichtel ihm jede Nacht hilft, Ordnung zu halten.

☞ **Seffel Peutler, Gärtnergehilfe** (*1005 BF, Pockennarben, nervös), kam erst vor wenigen Jahren nach Lowangen. Der aus Tobrien stammende stille Mann hütet ein finsternes Geheimnis: Er hat mehrere Jahre lang im Dienst der Schwarzen Horden grässliche Untaten vollbracht, ehe er floh, bestrebt, ein neues Leben anzufangen. In Lowangen fand er Anstellung in der Akademie der Verformungen. Zudem wandte er sich an Oswyn Puschinske mit der Bitte, die entsprechenden Erinnerungen zu löschen. Der Leiter der Halle der Macht schlug dem opportunistischen Peutler einen Handel vor: Er würde ihm das Gedächtnis wie gewünscht modifizieren, wenn dieser nur einige Jahre lang seinen Arbeitgeber für Puschinske ausspionierte.

DIE HELDEN AN DER AKADEMIE DER VERFORMUNGEN

Grundsätzlich begegnet man Besuchern der Akademie freundlich und versucht, ihren Anliegen nachzukommen. Magiebegabung und Gildenzugehörigkeit spielen dabei meist keine Rolle. Weißmagier sollten sich allerdings mit verboghrter Kritik zurückhalten, und Schwarzmagier werden bisweilen verdächtigt, Spione der Halle der Macht zu sein.

Die Akademie bietet verschiedene Fortbildungsmöglichkeiten für Helden, auch lassen sich Sprüche in elfischer Repräsentation erlernen. Außerdem kann man Kontakte zu Hexen oder Druiden knüpfen. Aufgrund vielfältiger Kontakte eignet sich die Schule gut als Auftraggeber. Dabei sind sowohl Intrigen- und Detektivplots innerhalb Lowangens als auch Wildnisabenteuer denkbar.

Mit der Akademie der Verformungen konnten Helden bereits im Abenteuer **Auf Fuchspfoten** der Kampagne **Orkengold** in Berührung kommen.

Dienstleistungen

Die wichtigste Dienstleistung, die die Akademie anbietet, ist die magische und profane Heilung. Auch wird der Verkauf hochwertiger alchemistischer Substanzen in großem Stil betrieben, vor allem der von Heiltränken, Antidoten und Schlaftränken. Ein Großteil der Einnahmen der Akademie wird auf

diesem Weg erwirtschaftet, so dass man mitunter auch mit sich handeln lässt, wenn man somit Kunden längerfristig an sich binden kann.

Die Bibliothek

Geradezu erschreckend sauber und aufgeräumt ist die Bibliothek der Akademie. Auf Anhieb findet man sich dennoch nicht zurecht, denn das Ordnungssystem ist gewöhnungsbedürftig. Ohne das Register oder die Hilfe des *Custos* lassen sich die kryptischen Kürzel aus Buchstaben und Zahlen an den Regalen nicht deuten.

Wer das System aber einmal durchschaut hat, dem bietet sich eine gut sortierte Fülle von Schriften zu diversen Themen. Stark vertreten sind Werke zu Verwandlungsmagie und zu arkaner sowie profaner Heilkunde. So finden sich neben einem prachtvoll illustrierten Exemplar von *Zauberstern und Silberhaar* auch das seltene *Corpus Mutantis*. Zum *Folianten der Kreutherkunde* gibt es bicherweise Ergänzungen. Neben einer Abschrift von *Menschen und Nichtmenschen* mit anatomischem Schwerpunkt kann man auf etliche Schriften zur Rasse der Orks stoßen.

Die *Verbotene Kammer* ist stets mit drei schweren Schlössern versperrt. Über Schlüssel verfügen der Bibliothekar und die Spektabilität.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterschaffung (ARCANOVI)	3	6	4
Entzauberung (Eigenschaften/Form)	8	6	14
Entzauberung (andere verbreitete Formeln)	4	5	10
Herstellung von Alchimika	7	6	14
Magische Heilung	8*	6	18
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	5	14
Prüfung des magischen Potentials	5	2	14
Sterndeutung und Horoskoperstellung	4	5	5
Verzauberung (Form)	10	9	17
Verzauberung (Heilung)	9	7	15
Verzauberung (andere verbreitete Formeln)	8	8	8

*10+ bei Behandlung durch Spektabilität



Immens: Magica mutanda, Pflanzenkunde
Sehr groß: Heilkunde, Magica curativa
Groß: Alchimie, Anatomie, Elfenmagie, Geographie, Magica clarobservantia, Magiekunde, Tierkunde, Völkerkunde
Ansehnlich: Geschichtswissen, Magica combattiva, Magica controllaria, Magica transformatoria, Philosophie, Sagen/Legenden, Sternkunde
Hinlänglich: Götter/Kulte, Magica contraria, Magica theoretica, Rechtskunde, Materialkunde
Gering: diverse, darunter Magica invocatio

ZWEITSTUDIUM

Helden, die die Akademie der Verformungen zwecks Weiterbildung aufsuchen, wollen vermutlich ihre Kenntnisse der Verwandlungs- oder Heilmagie vertiefen. Auch wird ein breites Angebot an Zaubern anderer Merkmale gelehrt oder kann sich im Selbststudium angeeignet werden. Einige Zauber werden in elfischer Repräsentation vermittelt.

Ein Zweitstudent muss mindestens 200 Dukaten Schulgeld zahlen, um aufgenommen zu werden. Bücherspenden oder die Bereitschaft, eigenes seltenes Wissen der Akademie zur Verfügung zu stellen, werden anteilig angerechnet.

Zweitstudenten nehmen nicht nur an Vorlesungen und Kursen, sondern auch an Mahlzeiten und Festlichkeiten teil. Man erwartet von ihnen, sich selbstständig in das Akademieleben einzubringen.

АБЕНТЕВЕР АН ДЕР АКАДЕМИЕ ДЕР ВЕРФОРМУНГЕН

Eine Akademie, die sich der Heilung verschrieben hat, hat stets Bedarf an allerlei Ingredienzien. Seit der Besetzung durch die Orks herrscht Ressourcenknappheit. Hinzu kommt, dass Reisen durch das Sveltland gefährlich sind – regelmäßig werden Schwertarme als Begleitschutz für Exkursionen, Scholarenüberführungen oder Warentrecks benötigt. Auch Botendienste werden gut bezahlt, und es besteht Interesse für das Geheimnis um den Sternenregen.

Über die Akademie können Helden Elfen, Hexen oder Druiden begegnen und in deren Angelegenheiten hineingeraten. Mayla Mondhaar steht durch Viburn Fellentin in engem Kontakt zum Lowanger Phex-Tempel. Spektabilität Elcarna pflegt gar Beziehungen zum aussterbenden Volk der *Nachtwandler* (**Roter Mond 177**), die über uraltes Wissen verfügen. Derweil spinnt Oswyn Puschinske unaufhörlich an Intrigen zur Diskreditierung Elcarnas.

ДЕР ГИФТСХРАПК

Besonders gefährliche Gegenstände werden in der Akademie an zwei Orten aufbewahrt: Bücher und Schriften werden in der Verbotenen Kammer neben der Bibliothek verwahrt, während Artefakte und ähnliche Sachen in der Asservatenkammer im Keller lagern.

Asservatenkammer

Hier lagern unter anderem:

☞ *Blutsäuer*, ein magischer Gruufhai, der seinem Träger Mut und Kraft, aber auch Brutalität und Gnadenlosigkeit verleiht; von *Blutsäuer* verursachte Wunden hören nicht auf zu bluten,

allein magische Heilung kann die Verletzungen schließen. In jüngster Zeit sind Gerüchte nach Lowangen gedrungen, nach denen ein orkischer Schamane mächtige Krieger ausgesandt hat, um die bei der Belagerung der Stadt verloren gegangene Waffe zu finden.

☞ Eine mumifizierte Hund-Ziegen-Chimäre aus der Schaffenszeit Lothur Invericz'.

☞ Der Schmuck (eine Halskette, Ohrringe, Armreifen – alles aus Gold, mit Edelsteinsplittern besetzt), den Magistra Hirthensius trug, als sie 901 BF als einzige Überlebende von einer Expedition ins Orkland zurückkehrte. Wer ihn anlegt, dessen Geist verwirrt sich zunehmend, er träumt lebensseht Szenen aus der lange untergegangenen *Stadt der Schlangen* (**Roter Mond 166**) und vermag zu sagen, wie man sie findet.

Die Verbotene Kammer

Hier findet man:

☞ Ein unbenanntes, handgeschriebenes und stark beschädigtes Manuskript in Alt-Tulamida von einem *Nebaloth ibn Jasafer al-Alam* über die Kunst der Chimärenerschaffung. Dazu mehrere Stein (!) Aufzeichnungen von *Lothur Invericz*, unter anderem die mit Hilfe von Nebaloths Werk rekonstruierte Theses des CHIMAEROFORM und Notizen zu seinen eigenen Experimenten

☞ Eine unvollständige Abschrift des *Buchs der Leiber*.

☞ Mehrere Oktavbände über Untersuchungen, Theorien und Erkenntnisse zum Fall *Nivia Minzen*.

☞ Ein Octavo aus Pergament, kostbar illuminiert, in einer Steinkiste, Titel: *Aufzeichnungen eines Schülers Rohals*. Die Kiste wurde beim Bau des heutigen Gebäudes in den Ruinen der *Akademie der formenden Hand* entdeckt. Es handelt sich um Notizen von *Asteratus Deliberas*, aus denen sich nicht nur einiges Wissen über das magische Hochelfenbuch *Faedhari* (**Licht und Traum 125**) ziehen, sondern (was keiner der Magister ahnt) mit einigen Jahrzehnten Zeit auch die Theses des IMMORTALIS rekonstruieren lässt.

GEHEIMNISSE DER АКАДЕМИЕ ДЕР ВЕРФОРМУНГЕН

☞ Der *Weißer Stein* ist ein hochelfisches Artefakt, das noch aus Elcarnas Zeit in Gerasim stammt. Ein junger waldelfischer Zauberweber, dem Elcarna das Leben rettete, schenkte dem Magier den glatten, runden Stein, der die Größe einer Haselnuss hat. Er bietet Schutz vor ansteckenden Krankheiten und dämonischen Interventionen finsterner Mächte und unterstützt Heilmagie bis hin zum Ausbrennen schädlicher Magie. Was Elcarna nicht weiß (und der Waldelf, der ihn beschenkte, auch nicht ahnte): Vor vielen Tausend Jahren war der Stein Teil eines Artefakts, das ein Tor öffnen konnte zu *Cammalans Kessel*, dem *Kessel der Wiedergeburt* (siehe **SRD**). Dieser ermöglicht es, kürzlich Verstorbene vollends geheilt wiederzubeleben, und ist zurzeit in Besitz des *Schlangenkönigs* auf den *Inseln im Nebel* (**Licht und Traum 125**).

☞ *Haut zu Pelz* ist ein gemeinsames Forschungsprojekt der Akademie und des Ordens der Grauen Stäbe. Es sollen Wege gefunden werden, die Orks zu infiltrieren. Dazu versucht man zum einen, den SALANDER so zu modifizieren, dass sich ein Magier damit in den exakten Zwilling eines Schwarzpelzes verwandeln kann. Zum anderen wird an der Herstellung von Verwandlungstränken mit derselben Wirkung gearbeitet. An der Akademie wurden Magistra Immenfeld und Magis-



ter Horrigan mit dem Projekt betraut. In der Ordensburg des ODL unterrichtet man ausgewählte Ordensmitglieder in orksischen Sprachen und führt Experimente an lebenden sowie toten Orks durch.

☛ Zur Zeit der Akademiegründung war der Ostflügel des dritten Obergeschosses von einer Faser eines überregionalen Kraftstrangs durchdrungen. Im Laufe der Jahrhunderte erlosch die Kraftlinie allmählich. Heute erscheint sie nur noch in Vollmondnächten – und fluktuiert dabei auf unberechenbare Weise. Nach mehreren Unfällen gab schließlich die Vorgängerin Elcarnas die Weisung aus, das Zaubern auf Linie aus Sicherheitsgründen zu unterlassen.

☛ Den Waschmägden der Akademie ist die zugemauerte Tür in der Ostwand der Waschküche nicht geheuer. Von Zeit zu Zeit, so wispern sie, hörten sie dahinter unheimliche Geräusche. Tatsächlich hatte dort unten der Chimärologe Invericz sein Labor eingerichtet, als das Hochwasser die Räume zum Einsturz brachte. So wurde unter anderem eins seiner hochpotenten Verwandlungsartefakte verschüttet, ein beseelter Handschuh mit Fasern aus schwarzem Meteoreisen. Dieser liegt noch immer dort, vergraben unter Schlick und Steinen. Über die Jahrhunderte ist der Handschuh in seinem Gefängnis unwirsch geworden und vertreibt sich die Zeit damit, Flechten, Pilze, Asseln, Hundertfüßler und Ratten auf abartige Weise zu vergrößern und zu verformen.

Die rote Katze

In einer Vollmondnacht im Jahr 1016 BF verwandelte sich die hochbegabte Studiosa *Nivia Minzen* in der Akademiegärtnerei mittels des SALANDER permanent in eine Katze. Bis heute konnte die überaus mächtige Verzauberung nicht aufgehoben werden, und es ist noch immer ungeklärt, was in der Unfallnacht genau geschehen ist. Man geht davon aus, dass das ehrgeizige Mädchen einige Zauber für ihre bevorstehende Abschlussprüfung hatte üben wollen.

Der Vorfall wurde zum Schutz der Studiosa vor Schülerschaft und Personal vertuscht. Einzig die Stallmeisterin weihte man ein. Seitdem wurde immer wieder erfolglos versucht, die Verzauberung zu brechen. Sogar Koryphäen der Antimagie und Meister anderer Repräsentationen, die um Hilfe gebeten wurden, scheiterten. Theorien, wie der Zauber derartig fehlgehen konnte, reichen von einer ungünstigen Sternkonstellation über den chaotischen Einfluss der Kraftfaser bis hin zu einer göttlichen Strafe.

Nivia wird derweil von der Stallmeisterin versorgt. Die große rote Katze mit dem buschigen Fell und dem intelligenten Blick streift frei auf dem Akademiegelände umher. Sie macht sich nützlich als Mäusefängerin, behält dubiose Fremde im Auge und soll auch schon verwirrten Bibliotheksbesuchern das richtige Regal gezeigt haben. Einigen Schülern und Dienstboten ist das stattliche, scheinbar alterslose Tier allerdings nicht ganz geheuer.

Der Kneifer

“Natürlich gibt’s ihn, den Kneifer! Ne, gesehen hab ich ihn noch nicht, aber die Frau vom Schmied, die schon. Er ist klein wie eine Maus, sagt sie, ganz flink und borstig. Und an seinem hässlichen Kopf, da hat er große Kneifzangen! Mit denen kneift er nachts die Schüler. Die wissen auch, dass es ihn gibt! So wie ich. Ich hab ihn schon oft gehört – er fiept, ganz schrill und hoch, da stehen einem die Haare zu Berge! – Was mir nur Sorge macht, ist, dass das Vieh schon so alt ist und noch immer so munter. Weil doch schon mein Vater es gejagt hat. Und dessen Vater auch! Und da frag ich mich manchmal: Warum ist das Biest immer noch da? Stirbt’s nicht, weil’s kein richtiges Tier ist, sondern durch Zauberei entstanden? Oder ist es vielleicht gar nicht nur noch eins? Wer weiß denn schon, dass sich der erste Kneifer nicht irgendwie vermehrt hat? Und dann hab ich Sorge, dass es längst nicht bloß mehr eins von den Biestern gibt – sondern Dutzende! Hunderte! Und dass es immer mehr werden! Und ich weiß nicht, wo ihr verdammtes Nest ist!”

—Bogumislaus Krück, Hausmeister

Vor rund 300 Jahren lehrte der geniale, aber skrupellose *Lothur Invericz* in Lowangen. Im Geheimen forschte er über die Erschaffung von Chimären, und mit Hilfe einer alt-tulamidischen Schrift gelang ihm die Rekonstruktion der CHIMAEROFORM-These. Nach etlichen Fehlversuchen erschuf er mit dieser schließlich sein erstes Mischwesen aus Maus und Hirschkäfer. Leider verlor er die Kontrolle über die Kreatur, und sie entkam. Wenige Jahre später verschwand Invericz spurlos.

Heute kennt fast niemand mehr die wahre Geschichte. Aber über den *Kneifer* munkelt man noch immer und erzählt sich fantastische Geschichten über ihn. Und seit 300 Jahren macht jeder Hausmeister der Akademie verbissenen Jagd auf das geheimnisvolle Tier.





DIE AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU METHUMIS

Vollständiger Name: Akademie des Magischen Wissens und Arkanen Seminar der Universitätsstadt Methumis

Standort: Methumis, Liebliches Feld

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Erforschung arkaner Mysterien und magische Archäologie (Merkmale *Hellsicht* und *Antimagie*)

Größe: groß

Spektabilität: Hesindiane Gilindor

Personen der Historie: Argelion Schlangentreu, angeblicher Gründer (557–626 BF); Yandor Cusimo ya Scarpiont, mit 17 Jahren jüngster Absolvent (970–1019 BF); Tepheara von Methumis, Forscherin zu Namenlosen Umtrieben (913–985 BF)

Bedeutende Abgänger: Praiowine Westfär zu Methumis, Vertreterin der Weißen Gilde am Institut der Arkanen Analysen Kuslik (*965 BF); Firlionel Nachtschatten, berühmter Götterleugner und brillanter Magietheoretiker (*912 BF)

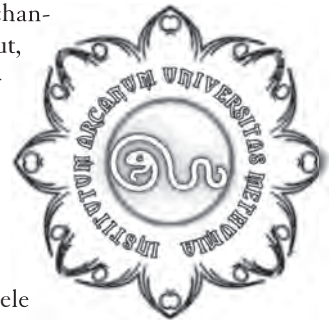
Fachliche Reputation: hochangesehenes Hellsichtinstitut, das für die gute Allgemeinbildung seiner Abgänger bekannt ist. Im Bereich der magischen Archäologie muss man sich erst einen Ruf erarbeiten.

Einfluss: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß (viele Mäzene und Förderer, darunter der Herzog und Abgänger der Akademie)

Ausstattung: groß

Bibliotheksbestand: sehr groß (zusammengenommen mit der Universitätsbibliothek: immens)



»ET DISCERE ET DOCERE NOLI CESSARE IN VIAM COGNITIONIS (bosp: Auf dem Weg der Erkenntnis darfst du nie aufhören zu lernen und zu lehren)«

—Inscription über dem Hauptportal der Akademie Methumis

Die altherwürdige Akademie des magischen Wissens gehört zu den beliebtesten Magierschulen des Horasreiches, da sich die hier wirkenden Adepten und Magister neben ihren anderen Pflichten aufopferungsvoll um die Allgemeinbildung des Volkes kümmern und meist ein offenes Ohr für die Anliegen der einfachen Menschen haben.

Seit Jahrhunderten großzügig gefördert vom Herzogenhaus Berlinghan, zählt man zu den weißen Akademien mit der regsten Forschungstätigkeit und pflegt eine produktive Zusammenarbeit mit den Fakultäten der hiesigen Universalschule. Es heißt, die Regularien und Statuten der Weißen Gilde würden an der Akademie besonders streng eingehalten, doch noch stärker als die Gildenbindung ist der Einfluss von Hesinde- und vor allem Nandus-Kirche.

Die Akademie des magischen Wissens zählt zu den wohlhabenderen Akademien des Horasreiches und der Weißen Gilde und kann neben der starken Unterstützung durch den Herzog und andere Mäzene auf einen ansehnlichen Landbesitz im Umland zurückgreifen. Dadurch kann auch vielen magisch Begabten aus einfachen Verhältnissen ein Stipendium gewährt werden, wohingegen Adelssprösslinge eher selten in den Reihen der Scholaren zu finden sind.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS

Der Legende nach soll bereits 617 BF vom Hesinde-Heiligen Argelion Schlangentreu eine Magierakademie in Methumis gegründet worden sein. Auf diese Weise wollte er der Stadt künftig magischen Schutz andeihen lassen, nachdem er die Stadt in

den Magierkriegen gegen zwei Geisterschiffe verteidigt hatte. Es ist allerdings unklar, ob das damalige Institut bereits als direkter Vorgänger der heutigen Akademie gelten kann. Eine weißmagische Schule mit dem Namen *Academia des magischen Wissens* wird in den Akten des Bundes des Weißen Pergaments erstmals 803 BF erwähnt und datiert somit in der Zeit, als Methumis als junge Herzogsstadt einen großen Aufschwung erlebte.

Herzog Thion machte es sich in seiner Regentschaft zur Aufgabe, die bosparanische Altstadt zu rekonstruieren, und im Zuge des Wiederaufbaus konnte das mittlerweile hochangesehene Hellsichtinstitut 977 BF in ein großzügiges neues Gebäude umziehen.

Nachdem bereits im Jahre 1008 BF mit der *Nandusschule* eine Fakultät der neugegründeten Universität in die weitläufigen Räumlichkeiten der Akademie eingezogen war, musste man sich seit dem Jahre 1012 BF das Gebäude auch noch mit dem *Phantasmagorischen Institut*, einer grauen Illusionistenschule, teilen. Auch wenn die Lehre von den Magistern der anderen Fachrichtung profitierte, flammten immer wieder heftige Konflikte mit den Traditionalisten unter den Magistern der Hellsichtschule auf. Nur aufgrund des großen politischen Einflusses der Illusionisten – die hochrangige Adlige *Lutisana ay Oikaldiki*, die spätere Gemahlin *Timor Firdayons*, stand dem Institut als Spektabilität vor – konnte das Phantasmagorische Institut einige Jahre bestehen, bis ihm der graue Gildenrat 1018 BF die Anerkennung verweigerte und die meisten Scholaren und Magister nach Grangor wechselten.

Nach dem Tod von Kaiserin Amene-Horas, die an der Akademie äußerst beliebt war, sympathisierten die Magister der Akademie in den Auseinandersetzungen um ihre Nachfolge offen mit der Hesinde-Geweihten Aldare Firdayon, verfolgten jedoch im *Horasischen Thronfolgekrieg* 1028–1030 BF einen strikt neutralen Kurs der Nichteinmischung.

Das Wiedererstarken der horasischen *Renascentia*-Bewegung in den folgenden Jahren brachte auch an der Akademie des



DER FORSCHUNGSSCHWERPUNKT MAGISCHE ARCHÄOLOGIE

Methumis gilt spätestens seit der Restauration der Altstadt unter Herzog Thion als Wiege der *Renascencia*-Idee, die mittlerweile das ganze Liebliche Feld erfasst und ein großes Interesse an der eigenen Geschichte erweckt hat. Schon von Beginn an unterstützte die *Akademie des Magischen Wissens* diese Bewegung tatkräftig durch die magische Erforschung historischer Relikte und Ruinen. Auch wenn zwischenzeitlich auf politischen Druck des Kronkonvents verstärkt magische Spione im Auftrag des Reichs ausgebildet werden sollten, waren doch archäologische Ausgrabungen und Forschungsexpeditionen stets ein wichtiges Anliegen vieler Magister. Nachdem *Varigo di Costalanza*, der Verbindungsmann des Kronkonvents, 1032 BF die Chance ergriff, als zweiter Hofmagus dem Horas zu dienen, kann man sich an der Akademie nun wieder ganz der Erforschung der Vergangenheit widmen.

Auch in der Ausbildung schlägt sich dieser Schwerpunkt wieder verstärkt nieder, man legt großen Wert auf Zaubersprüche und Talente, die der Enträtselung und Erforschung alter Relikte und magischer Stätten dienen. Aus diesem Grund sucht Spektabilität Gilindor eifrig nach neuen Magistern, die nicht nur fachlich geeignet sind, sondern auch Felderfahrung bei der Durchführung eigener Expedition nachweisen können.

Auf den Spuren der Vergangenheit – Wissenschaftliche Expeditionen

Die Akademie Methumis unternimmt eine Vielzahl von Expeditionen zu geschichtsträchtigen Stätten und Orten mit magischer Vergangenheit. Ebenso veranlasst sie in

der Tradition des großen methumischen Altertumsforschers *Horatio di Bravaldi* eigene Ausgrabungen an aussichtsreichen Stellen. Zur Durchführung stellt sie häufig zeitlich befristet einen Magister extraordinarius ein, der die Expedition leiten kann, ohne dabei im Lehrbetrieb auszufallen.

Allein im nahen Umkreis des Sikramtals harren eine Vielzahl echsischer Hinterlassenschaften ihrer Entdeckung, doch es werden auch Gruppen nach Mhanadistan oder bis ins Regengebirge entsandt, wenn dort eine Ausgrabungsstätte neue Erkenntnisse erhoffen lässt. Meist sind die Untersuchungen aber auf die Siedlungsgebiete der alten Bosparaner beschränkt, denn der Großteil der Geldgeber unterstützt begeistert die Beschäftigung mit der eigenen Geschichte.

Ein Spielermagier der neuen Ausrichtung

Regeltechnisch gibt es bei der Magierausbildung an der Akademie Methumis keine Unterschiede zu der Zeit vor dem Weggang Costalanzas. Wenn sie einen Abgänger der Zeit nach 1032 BF spielen wollen, sollten sie jedoch die freien AP der Generierung nutzen, um die neuen Schwerpunkte der Ausbildung zu reflektieren. Da die Teilnahme an mindestens einer Expedition der Akademie für die Scholaren obligatorisch ist, sollten Körperliche und Wildnistanalente leicht angehoben werden. Außerdem ist durch die neuen Lehrkräfte nun auch der für die Forschungen wichtige XENOGRAPHUS erlernbar. Im Gegenzug sollten die Zauber, die eher zur 'Magischen Durchleuchtung' von Personen dienen, weniger stark berücksichtigt werden.

magischen Wissens Veränderungen mit sich: man verabschiedete sich immer mehr von der Ausbildung magischer Spione und Berater und wandte sich mit großer Begeisterung verstärkt magischer Archäologie und Magiehistorie zu.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Die Scholaren genießen in Methumis eine sehr vielseitige Ausbildung, die sich neben den Zauberkünsten vor allem auf Theoriefächer wie Magiekunde, Geschichte sowie (vornehmlich alte) Sprachen konzentriert. Einen weiteren großen Schwerpunkt bildet die moralische Erziehung, bei der den jungen Magiern neben den regelmäßigen Hesinde-Diensten vor allem die Ideale von Nandus wie Volksbildung und das Streben nach Erkenntnis vermittelt werden.

Neben den Besonderheiten, die sich durch die starke Kooperation mit der Universalschule ergeben, ist auch die Förderung eigener Lehrtätigkeit der Studiosi hervorzuheben. Gemäß dem bosparanischen Lehrsatz *homines, dum docent, discunt* ("Menschen lernen, indem sie lehren") sind die Studiosi verpflichtet einmal in der Woche an der Freien Volksschule Menschen aus dem einfachen Volk im Lesen, Schreiben und Rechnen sowie der Landeskunde zu unterrichten. Darüber hinaus gibt es ein ausgeprägtes Tutorsystem, bei dem jedem älteren Schola-

ren frühzeitig ein Eleve zugewiesen wird, dem er bei seiner Ausbildung umfassend zur Seite steht. Im Gegenzug muss der Eleve dem Studiosus vor allem in seiner Prüfungszeit assistieren und dann alltägliche Pflichten und mühselige Aufgaben für den Candidatus erledigen – manche Tutoren übertragen ihren Mündeln jedoch auch zu anderen Zeiten ungeliebte Pflichten.

Typische Unterrichtsthemen: Ringvorlesung Magiegeschichte VI: Die Magiergilde vor Fran-Horas; Praktische Übung: Rekonstruktion magischer Relikte im Feldeinsatz; Colloquium: theoretische Grenzen des BLICK IN DIE VERGANGENHEIT; Tutorium: der ANALYS bei unbelebten Objekten; Pflichtseminar an der Nandusschule: Erkenntnistheorie für Fortgeschrittene

Höchstes Lob eines Magisters: "Hervorragend! Ich sollte Euch dem Herzog für ein Stipendium vorschlagen."

Größte Furcht der Scholaren: "Für diese Verfehlungen unterrichtest du drei Wochen Arithmetik an der Volksschule, ach ja, und am Feuertag bereitest du in der Praios-Schule einen Aufsatz über die Magierecht unter König Albarn vor!"

Redewendung: "Du hast wohl dein Trivium in Andergast gemacht!" (Tadel unter Scholaren, wenn einer eine sehr schlechte Allgemeinbildung an den Tag legt.)



AKADEMIE UND UNIVERSITÄT – GEEIGNET FÜR BILDUNG UND WISSENSCHAFT

Mit der Akademie des magischen Wissens und der *Zwölfgöttlichen und Herzoglichen Hohe Schule zu Methumis* (kurz häufig *Herzog-Eolan-Universität* genannt) beherbergt die Stadt Methumis gleich zwei Horte der Bildung. Aufgrund des großen Einflusses des Herzogs auf beide Institutionen, aber auch durch eine Vielzahl von personellen Verknüpfungen – die Personalunion Hesindiane Gilindors als Spektabilität und Provisorin der Nandusschule ist nur das prominenteste Beispiel – liefern sich die beiden Lehrstätten keine erbitterte Konkurrenz, sondern pflegen eine gute Zusammenarbeit und enge Kooperation.

Die Akademie bedient sich dafür vor allem der universitären Lehreinrichtung für die profane Ausbildung der Scholaren, wodurch sie grundlegende Fertigkeiten wie Bosparano, Rhetorik oder Mathematik, aber auch die komplette Alchimie nicht durch eigenes Personal vermitteln muss. Im Gegenzug zahlt die wohlhabende Akademie einen ansehnlichen Obulus an die Universalschule.

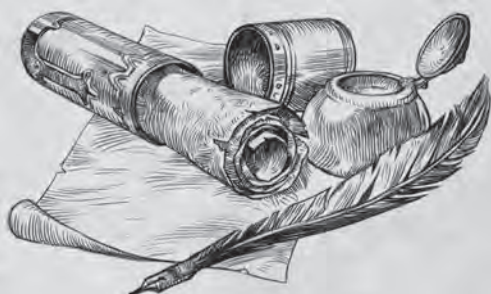
Das Studium an der Universität Methumis

Alle Scholaren beginnen ihr Studium an der *Horas-Schule*. Dort absolvieren sie das *Trivium* (bosp.: Dreierstudium) in den Fächern Grammatik, Rhetorik und Logik der bosparanischen Sprache und legen nach zwei Jahren eine schwere Prüfung ab. Darauf folgen weiterführende Studien (*Quadrivium*) an bis zu vier der Hohen Schulen.

Die verschiedenen Fakultäten im Einzelnen:

- ☛ *Horas-Schule*: Grundstudium des Bosparano
- ☛ *Praios-Schule*: Fakultät für Rechtskunde
- ☛ *Rondra-Schule*: Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst
- ☛ *Efferd-Schule*: Fakultät für Nautik und Kartographisches Institut
- ☛ *Travia-Schule*: Fakultät für Haus- und Handelswirtschaft
- ☛ *Boron-Schule*: Fakultät für Morallehre und Seelenheilkunde
- ☛ *Hesinde-Schule*: Fakultät für Alchimie
- ☛ *Firun-Schule*: Fakultät für Zoologie und Botanik
- ☛ *Tsa-Schule*: Fakultät für Malkunst
- ☛ *Phex-Schule*: Fakultät für Astronomie
- ☛ *Peraïne-Schule*: Fakultät für Medizin
- ☛ *Ingerimm-Schule*: Fakultät für Mathematik, Mechanik und Architektur
- ☛ *Rahja-Schule*: Fakultät für Musik
- ☛ *Nandus-Schule*: Fakultät für Sprachkunst und Philosophie

Für weitere Informationen zur Universalschule siehe **Reich des Horas 167**.



Unter Studenten – die Scholaren an der Universität

Besonders in den ersten Jahren ihrer Ausbildung unterscheidet sich das Leben der Eleven nicht besonders stark von dem der Universitätsstudenten. Ebenso wie diese absolvieren sie das *Trivium* an der Horas-Schule und stöhnen bei bosparanischer Grammatik und rhetorischen Stilfiguren. Sollte bei einem der profanen Studenten erst in dieser Zeit eine magische Begabung entdeckt werden, kann der 'magische Spätzünder' recht problemlos an die Akademie wechseln.

Während den Studenten der Universität die Nachmittage in der Regel zum Selbststudium oder zur Muße überlassen sind, quälen sich die Eleven zusätzlich unter Anleitung ihrer Tutoren durch Meditations- oder Konzentrationsübungen und pauken Magietheorie und -historie.

Die Prüfung am Ende des Triviums gilt auch den Eleven als Prüfstein, nach dessen erfolgreicher Überwindung sie sich Novizen nennen dürfen.

Im Novizium sind die angehenden Magier fast ausschließlich an der Akademie beschäftigt, gilt es doch nun erstmals den Umgang mit ihrer magischen Begabung zu erlernen. Einzig mit Quadriviums-Studenten der Hesinde-Schule besucht man gemeinsam einführende Alchimie-Seminare, für viel mehr bleibt keine Zeit.

Den Studiosi hingegen wird nahegelegt, sich Feuertags eine der Fakultäten als Gasthörer zu besuchen, um sich auch außerhalb der magischen Künste weiterzubilden. Üblicherweise informieren sich die Magister gut über die weitergehenden Interessen ihrer Zöglinge, und es kann in Methumis tatsächlich passieren, dass in der *Disputatio* auch eine Frage zur Musiktheorie beantwortet werden muss, um mit *Excelsior* zu bestehen.

Doch nicht nur in Lehrveranstaltungen treffen die Schüler der beiden Institutionen aufeinander: Bei allem Lernfleiß und Wissbegier sind die Scholaren und Studiosi doch immer noch Jugendliche, und ohne all die Liebschaften, Tavernenraufereien und Streiche wäre die Studienzeit für keinen Abgänger aus Methumis dieselbe gewesen.

Ein Abschluss ist nicht genug –

Wissenschaftliche Karriere für Jungmagier

Manchen besonders von Hesinde gesegneten Jungmagiern reicht ihr Adeptentitel nicht, und sie streben zusätzlich eine Karriere an der Universität an. Da sie ebenso wie jeder andere Student das Trivium absolviert haben, stehen ihnen alle Fakultäten der Universalschule für weiterführende Studien offen. Ihre Ausbildung an der Akademie des magischen Wissens wird ihnen dabei bereits als ein Studienabschluss angerechnet, so dass sie bis zu drei weitere Fächer wählen können, wobei Alchimie und Philosophie die beliebtesten Kombinationsmöglichkeiten sind.

Spektabilität Hesindiane Gilindor, die selbst *Doctora* der Philosophie ist, ist eine große Unterstützerin solcher Universalgelehrter und fördert geeignete Kandidaten gerne durch den Vorschlag für ein Stipendium des Herzogs.

(Regeltechnisch lässt sich ein solches Aufbaustudium durch den Professionsaufsatz *Alchimist aus Methumis* reflektieren, siehe dazu **WdH 157**).



Ein Höhepunkt der Ausbildung sind die Exkursionen, von denen seit neuestem jeder Scholar mindestens eine innerhalb seiner Ausbildungszeit absolviert haben muss. Da die Teilnehmerplätze meist streng begrenzt sind, um die beteiligten Forscher nicht zu stark von ihren eigentlichen Aufgaben abzulenken, existiert ein kompliziertes System, in dem die Plätze nach Leistung, freiwilligem Engagement und Studiendauer vergeben werden. Es kommt dabei teilweise zu harten Konkurrenzkämpfen zwischen den Scholaren, denn eine Ausgrabung auf den Zyklopeninseln ist deutlich begehrt als eine Forschungsreise in die Wälder Nostrias.

DIE WOCHE AN DER AKADEMIE

Windstag: Große Versammlung der Akademiegemeinde, in der anstehende Aufgaben und Probleme erörtert werden, anschließend normaler Unterricht

Erdstag: Normaler Unterricht

Horastag: Die Studiosi und Adepten unterrichten an der Freien Volksschule

Praiostag: Göttinnendienst im Hesinde-Tempel mit allen Magistern und Scholaren, nachmittags Mußestunden zur eigenen Verfügung

Rohalstag: Normaler Unterricht

Feuertag: Selbststudium und die Möglichkeit sich an den Fakultäten der Universität weiterzubilden

Wassertag: Normaler Unterricht

DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

7. *Praios, Horas Erscheinen:* Feierlicher Neujahrsempfang in der Konventshalle, die Scholaren kehren nach den Ferien zurück an die Akademie.

Erster Erdstag im Praios, Madatag: Öffentliche Vorlesungen sollen das Volk über das Wesen der Zauberei belehren. Tag der Offenen Tür mit magischer Kunst und Feuerwerk.

11. *Praios, Sanct Argelion:* Dem legendären Gründer der Akademie wird in einem Mysterienspiel gedacht; beim Ruderwettkampf der Fakultäten stellte die Akademie eine eigene Mannschaft.

Anfang Rondra: Die ältesten Eleven legen ihre *Spectatio* und die Triviumsprüfungen ab. Anschließend lange Ferien für sie, da als Novizen das Schuljahr erst wieder im Hesinde beginnt.

15. *Rondra:* Beginn der *Examinatio*, Ausgangssperre für *Candidati* bis zur letzten Prüfung.

28. *Rondra:* Mit dem Studienstart der Universität beginnt auch für die neuen Eleven ihre Zeit an der Akademie. Eine feierliche Prozession der Geweihtenschaft eröffnet die Woche voller Festakte und Begrüßungsfeiern, in der alle Gasthäuser von den Familien der Neulinge belegt sind. Ebenso beginnt das Schuljahr für die Scholaren der *Secunda und Prima Elevia*.

29. *Rondra, Sanct Gullaran:* Volksfest zur Ehre des Stadtheiligen; *Magisters Marsch*, ein Umzug von Magistern und Scholaren.

30. *Efferd, Prüfungsfest:* Öffentliche Befragung der *Candidati* vor der versammelten Akademiegemeinde als letzte Prüfung der *Examinatio*. Ende des Schuljahres mit großem Gottesdienst im Hesinde-Tempel. Abends ausgelassene Abschlussfeier, meist in der Taverne *Magister Vino*.

1. *Travia, Tag der Heimkehr:* Großes Bankett mit Familie und Freunden der Scholaren. Anschließend Große Ferien für die ganze Akademiegemeinde.

Die Akademie des magischen

Wissens in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** "Die Akademie hält sich vorbildlich an unserer Regularien, doch sie muss aufpassen, damit sie gegenüber der Universalschule ihre Eigenständigkeit bewahren kann."

... **Akademie Punin:** "Für ein Institut der Weißen Gilde zeigen die Methumier eine sehr rege Forschungstätigkeit, doch während unsere Forschungen in die Zukunft weisen, beschäftigen sie sich nur mit Trümmern der Vergangenheit."

... **ehemaligen Scholaren:** "An der Akademie habe ich nicht nur mein magisches Handwerk gelernt, sondern auch viel Wissen über die Welt und ihre Bewohner erfahren. Kurz: hier wurde ich nicht nur zum Magier, sondern zum Menschen."

... **Volk:** "Die Gelehrten Herren und Damen lassen uns freigiebig an ihrem Wissen teilhaben. Außerdem haben sie immer ein offenes Ohr für unsere Bedürfnisse – außer sie sind gerade wieder einmal dabei eine Expedition vorzubereiten, doch dann kennt man sie als großzügige Arbeitgeber."

Was man in der Akademie

des magischen Wissens über ... denkt.

... **die Weiße Gilde:** "Die Gilde schafft Ordnung und Kontrolle, außerdem vertritt sie uns in allen wichtigen Belangen. Allerdings muss sie aufpassen, dass sie sich nicht selbst im Weg steht, wenn es gilt, neue Entdeckungen zu machen."

... **die Hesinde-Kirche:** "Die Kirche der Allweisen ist eine wichtige Verbündete auf dem Weg zur Erkenntnis. Wir begrüßen jedoch ausdrücklich die Reformen der *Satori*, denn wir dürfen unser Wissen dem Volk nicht vor enthalten."

... **die Universität Methumis:** "Durch eine enge Zusammenarbeit können alle Beteiligten nur profitieren. Es ist wichtig, dass unsere Scholaren nicht nur die Magie, sondern alle Aspekte der Wissenschaft kennenlernen und die Universalschule gibt ihnen diese Möglichkeit."

... **Herzog Eolan:** "Unser größter Förderer ist ein Vorbild für jeden Herrscher Aventuriens. Würden sich alle Fürsten ein Beispiel an ihm nehmen, würden wir einem Goldenen Zeitalter für Wissenschaft und Forschung entgegengehen."

7. *Hesinde, Rohals Verhüllung:* Offizielle Entlassungsfeier der frischgebackenen Adepten, die Stab und Siegel erhalten. Ehrungen für die besten Absolventen. Die Magister beginnen mit der Vorbereitung des neuen Schuljahrs.

30. *Hesinde, Erleuchtungsfest:* Schuljahresbeginn für die Novizen und Studiosi.

19. *Tsa, Unabhängigkeitstag:* Nationalfeiertag des Horasreichs; die Akademie beteiligt sich an den Paraden zur Feier der Unabhängigkeit vom Mittelreich.

30. *Phex, Versenkungsfest:* Fasten- und Schweigegebot. Erst abends trifft man sich in der Mensa zu einer kargen Suppe.

DIE AKADEMIEGEMEINSCHAFT

In Methumis sieht man die Verbundenheit der Akademiege-
meinde, also der Gemeinschaft von Magistern, Scholaren und
(gehobenem) Personal, als ein hohes Ideal an, das in den wö-
chentlichen Zusammenkünften, dem gemeinsamen Essen,
aber auch vielen Festlichkeiten und Feiern gepflegt wird.

Durch das Tutorensystem und den kollegialen Umgang beim Unterricht in der Volksschule verwischen oftmals die Grenzen zwischen älteren Studiosi und jungen Adepten und Magistern. Darüber hinaus existieren eine Vielzahl von informellen Tee-

kreisen und Gesprächszirkeln, in denen man außerhalb der Unterrichtszeit gemeinsamen Interessen nachgeht oder über aktuelle Themen diskutiert, vor allem aber auch fachübergreifend den Kontakt zu Dozenten und Studenten der Universität sucht.

Viele Absolventen der *Akademie des magischen Wissens* haben ihre Ausbildungszeit in sehr guter Erinnerung und wurden in den Jahren am Institut für ihr Leben geprägt. Nicht wenige verdienen später ihren Unterhalt als reisende Lehrer oder treten anderweitig für die Volksbildung ein. Die überwältigende Mehrheit hält engen Kontakt zu ihrer Akademie, und es ist nicht ungewöhnlich, dass Abgänger, die in ihrem späteren Leben zu Reichtum und Wohlstand gekommen sind, der Akademie großzügige Spenden und Geschenke übereignen. Die bemerkenswerteste Stiftung kam dabei von einem Magier, der in seiner Ausbildungszeit beinahe Opfer eines Akademiebrandes geworden wäre und später die Neuerrichtung des kompletten Dachstuhls aus Steineiche finanzierte, um solch einen Unfall für immer zu verhindern.

Ein Rundgang durch die Akademie des magischen Wissens

Im Süden der Altstadt von Methumis liegt der prächtige Sandsteinbau, in dem die Akademie des magischen Wissens nach ihrem Umzug residiert. Bei der Rekonstruktion der Altstadt orientierte man sich am weitläufigen Monumentalstil der alten Bosparaner, weswegen die gut 60 Scholaren, das knappe Dutzend Magister und ein Großteil der rund 50 Bediensteten in den großzügig dimensionierten Hallen und Fluren bequem Platz finden.

Der Gebäudekomplex gliedert sich in einen Nord- und einen Südtrakt, die jeweils einen Innenhof umschließen und von einem Mitteltrakt getrennt werden. Der südliche Innenhof wird dabei von einem weiteren Querbau zweigeteilt, in dem das Dormitorium der Magister untergebracht ist.

ПОРТРАКТ

Durchschreitet man das zweiflügelige, reich verzierte schmiedeeiserne Tor, findet man sich zunächst im **Torweg (I.2)** der Akademie wieder. Von hier aus hat man Zugang zur **Wohnung der Hauswirte (I.4)**. Der treue *Bosper Irdenstein* ist bereits über 20 Jahre für die Instandhaltung der Gebäude zuständig und seiner jungen Gattin *Daria* obliegt die Oberaufsicht über die Küche und das Dienstpersonal. Ein Klingelzug neben dem Hauptportal führt zu einer hier angebrachten Glocke, so dass einer der Irdensteins bei einem wichtigen Anliegen auch noch nachts Besucher einlassen kann – auch Studiosi, die zu lange die Tavernen der Stadt besucht haben, greifen notfalls auf diese Möglichkeit zurück und bemühen sich daher um ein gutes Auskommen mit den beiden.

Hat man die Einfahrt passiert, findet man sich im **Großen Hof (I.3)** wieder. Zwischen gepflegten Grünflächen und einem großen Brunnen, der in allegorischen Darstellungen die verschiedenen Spielarten der Magie zeigt, erlauben breite Wege die Anlieferung von wichtigen Versorgungsgütern aber auch von größeren archäologischen Fundstücken, die von einer Expedition mitgebracht wurden. Letztere werden im **Ausgrabungssaal (I.8)** untersucht, zusammengesetzt und am Tag der offenen Tür stolz interessierten Besuchern präsentiert. Früher

waren hier die Stallungen der Akademie untergebracht, doch nachdem man im Umland die Überreste eines monumentalen altechsischen Wandmosaiks gefunden hatte, aber kein Raum zur Verfügung stand, der groß genug war, das Relikt zu rekonstruieren, beschloss man die Pferde außerhalb unterzubringen und passte die Räumlichkeiten der neuen Nutzung an.

Über ein **offenes Treppenhaus (II.1)** erreicht man die Galerie, die um den gesamten Hof herumführt und als Flur alle Räumlichkeiten verbindet. Als Fremder wird man zunächst in den **Besuchersalon (II.2)** gebeten, der über ein großes Fenster und einen Balkon verfügt, von dem aus man das Treiben auf der Straße beobachten kann. Zwei geschwungene Treppen führen von hier aus in den **Sternenturm** (nicht auf dem Plan), der sich 15 Schritt hoch über das Hauptportal erhebt und von den Magistern und Scholaren zur Meditation genutzt wird. Da die Spektabilität ob all ihrer Aufgaben Besucher und Bittsteller häufig sehr lange warten lässt, ist der Empfangssalon mit bequemen Sitzmöbeln ausgestattet, von denen aus der Wartende kleinere archäologische Fundstücke bewundern kann, welche die Wände schmücken. Findet Hesindiane Gilindor endlich Zeit, sich des Anliegens anzunehmen, darf man den **Empfangsraum (II.3)** betreten, der bereits zu den Räumlichkeiten der Spektabilität gehört. Während im angrenzenden **Schreibkabinett (II.4)** meist nur Secretaria *Westhues* ihren Dienst versieht, bevorzugt die Akademieleiterin selbst das große **Arbeitszimmer (II.5)**, das direkt neben ihren **Wohnräumen (II.6 und II.7)** liegt. Über eine Wendeltreppe lässt sich von hier aus ein Geheimraum im Erdgeschoss und eine kleinere Asservatenkammer im Keller erreichen. Ansonsten gibt es an der Akademie keine weiteren Geheimgänge – ungewöhnlich für das Horasreich, aber durchaus verständlich an einer Akademie, wo bereits jeder Novize den PENETRIZZEL in Grundzügen beherrscht.

An die Räumlichkeiten der Spektabilität schließt sich der Ausbildungsflügel der Akademie an. Zwischen den **Unterrichts-** (I.35–38, II.43, II.45) und **Arbeitsräumen** (I.39–40) werden hier in einer **Abstellkammer** (II.44) Trümmer eines alt-tula-



AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU METHUMIS

ERDGESCHOSS

- I.1 WACHHAUS
- I.2 TORWEG
- I.3 GROßER INNENHOF
- I.4 WOHNUNG DER HAUSWIRTE
- I.5 DIENSTBOTENEINGANG, STALL UND REMISE
- I.6 GARDISTENUNTERKUNFT
- I.7 WACHTURM
- I.8 AUSGRABUNGSSAAL
- I.9-I.11 SCHLAFSÄLE DES DIENSTPERSONALS
- I.12 BACKSTUBE
- I.13 KÜCHE
- I.14 WASCHKÜCHE
- I.15 HOSPITAL
- I.16 PROBANDENSCHLAFSAAL
- I.17 ARBEITSRAUM DES CUSTOS
- I.18 LESESAAL
- I.19 BIBLIOTHEK
- I.20 ROHLSGARTEN
- I.21-I.23 MAGISTER- UND ADEPTENWOHNÄRUME
- I.24-I.25 MAGISTERWOHNUNGEN
- a) SALON b) ARBEITSZIMMER c) SCHLAFKAMMER
- I.26 ÄRGELIONSGARTEN
- I.27-I.28 RÄUMLICHKEITEN DER PANDUSSCHULE
- I.29 AUDITORIUM DER PANDUSSCHULE
- I.30-I.32 RÄUMLICHKEITEN DER PANDUSSCHULE
- I.33 EINGANGSHALLE DER PANDUSSCHULE
- I.34 AUDITORIUM MAXIMUM
- I.35-I.38 UNTERRICHTSRÄUME
- I.39-I.40 ARBEITSRÄUME
- I.41-I.42 ANALYSERÄUME
- I.43 SCHREIBSTUBE DES LEGATEN
- L LATRINEN

I. OBERGESCHOSS

- II.1 OFFENE GALERIE
- II.2 BESUCHERSALON
- II.3 EMPFANGSRaum DER SPEKTABILITÄT
- II.4-II.5 ARBEITSRÄUME DER SPEKTABILITÄT
- II.6-II.7 WOH- UND SCHLAFRÄUME DER SPEKTABILITÄT
- II.8-II.10 RÄUME DER SCHLANGE DER ERKENNTNIS
- II.11-II.13 GÄSTEWONUNGEN a) SALON
- b) WOH- UND ARBEITSZIMMER c) SCHLAFRAUM
- II.14-II.16 GÄSTEZIMMER
- II.17 MÄDCHENSCHLAFSAAL
- II.18 JÜNGERLENSCHLAFSAAL
- II.19 WASCHRAUM
- II.20-II.27 EINZELZIMMER
- II.28 WOHNUNG DES REGENS a) SALON
- b) WOH- UND ARBEITSZIMMER c) SCHLAFGEMACH
- II.29 LESESAAL
- II.30 BIBLIOTHEK (GALERIEETAGE)
- II.31-II.33 MAGISTERWOHNUNGEN a) SALON
- b) WOH- UND ARBEITSZIMMER c) SCHLAFGEMACH
- II.34 COLLEGIUMSZIMMER
- II.35-II.40 RÄUME DER PANDUSSCHULE
- II.41 MENSA
- II.42 KONVENTSHALLE
- II.43 UNTERRICHTSRaum
- II.44 ABSTELLKAMMER
- II.45 UNTERRICHTSRaum
- II.46 EINGANGSHALLE DER PANDUSSCHULE (GALERIEETAGE)
- L LATRINEN



0 SCHRIFFT 50

GEN I FIR II



midischen Magiergrabs gelagert. Aufsässige Scholaren sperrt man zum 'Abreagieren' in diese Kammer, wo sie sich von den Augen der unheimlichen Figuren auf den Reliefs verfolgt fühlen und meist rasch Besserung geloben.

Die beiden **Analyseräume** (I.41–42) werden zwar auch für Unterricht genutzt, dienen aber in erster Linie der Forschung. Auch Auftragsarbeiten wie Untersuchungen magischer Artefakte oder Verzauberungen werden meistens in diesen Räumen durchgeführt.

Die prächtigen Räume auf der Westseite des Gebäudes (II.8–10), dienen früher der Spektabilität des *Phantasmagorischen Instituts* als Wohnstatt, doch nach der Schließung der Illusionistenschule stellte Hesindiane Gilindor sie ihrem Orden, der *Schlange der Erkenntnis* zu Verfügung. Viele Kritiker behaupten, dass dies der Hauptgrund war, weswegen man Hesindiane einige Jahre später zur Hochmeisterin des Ordens kürte.

Über dem Ausgrabungssaal befinden sich die **Gästezimmer**. Neben kleineren **Einzelzimmern** (II.14–16), die vor allem der kurzfristigen Unterbringung reisender Weißmagier dienen, gibt es auch **Gästewohnungen** (II.11–13), in denen längerfristige Besucher wie Zweistudenten oder Gastdozenten untergebracht werden.

SCHUTZ UND WEHR –

DIE AKADEMIEGARDE METHUMIS

Das Akademiegebäude grenzt an zwei Seiten an die Stadtmauer von Methumis, und zwei Befestigungstürme sind fest in den Gebäudekomplex integriert. Daher obliegt auf diesem Abschnitt der Stadtmauer die Verteidigung nicht der Stadtgarde, sondern den Gardisten der Magierschule.

Die sechs *Armati* der Akademie sind mit reich verzierten Gfelen und Rapiern als Seitenwaffe ausgerüstet und tragen prächtigen Uniformen samt Kürass und Morion. Von ihrer **Dienstunterkunft** (I.6) aus haben sie Zugang zum **nördlichen Wachturm** (I.7) und können von dort aus den Wehrgang der Stadtmauer und den **südlichen Wachturm** (ohne Nummer) erreichen, von dem aus kein Zugang zum Akademieinneren mehr besteht, seit einmal von dort aus in die Bibliothek eingebrochen wurde.

Der Akademiegarde steht *Nestor ya Vallonti* als *Armatus maximus* vor. Er stammt aus dem Patriziat der Stadt und bestärkt seine Truppe in der Überzeugung, etwas Besseres zu sein als die einfachen Stadtgardisten. Seine Leute sind ein verschworener Haufen, der gerne unter sich bleibt. Wenn sie in voller Rüstung an beiden Seiten des Haupttors Wache stehen, sind sie unzweifelhaft ein imposanter Anblick.

MITTELTRAKT

Im Erdgeschoss des Mitteltrakts sind die Wirtschaftsräume der Akademie angesiedelt. Ein großes Treppenhaus dient dazu, die zubereiteten Speisen schnell in die **Mensa** (II.41) zu bringen. Die Schüler nehmen ihre Mahlzeiten an jahrgangsweise zugeordneten Gruppentischen ein, während die Magister nebeneinander an einer langen Tafel sitzen, von der aus sie den gesamten Raum überblicken können.

Ebenfalls über das Treppenhaus zu erreichen (und somit leicht mit schmackhaften Häppchen und Erfrischungen zu beliefern) ist der große **Konventssaal** (II.42) mit seiner kunstvoll ausge-

malten, halbrunden Apsis an der Ostseite. In ihm werden große Feierlichkeiten wie die Entlassungsfeier der neuen Adepten oder förmliche Empfänge, aber natürlich auch Gildenkonvente und Symposien abgehalten. An den Wänden stehen viele halb zerbrochene Amphoren aus diversen Grabungen, aus denen immer mal wieder eine Giftschlange entwischt, von der sich niemand erklären kann, wie sie hineingekommen ist.

Im Erdgeschoss findet der Saal seine Entsprechung im **Auditorium Maximum** (I. 34), das mit langen Bänken und einem großen Rednerpult deutlich nüchterner ausgestattet ist. Hier trifft man sich zu den wöchentlichen Plenarsitzungen der Akademiegemeinde oder um Gastvorträgen zu lauschen. Im normalen Unterrichtsbetrieb gibt es hingegen nur wenige Gelegenheiten, wo diese große Halle sinnvoll genutzt werden kann.

Die Keller unter dem Mitteltrakt werden vornehmlich als Vorratsräume genutzt und beherbergen unter anderen eine große Speisekammer, einen vorzüglichen Weinkeller, aber auch die gut gesicherten Asservatenkammern der Akademie.

Steinreliefs und Götzenbilder –

Fundstücke in den Fluren der Akademie

In Methumis ist man stolz auf die vielen erfolgreichen Expeditionen, die man im Lauf der Jahre unternommen hat. Daher zieren viele der archäologischen Fundstücke, die bereits analysiert und ausgewertet wurden, die Wände der Akademie, stehen mehr oder weniger unbeachtet in den Gängen herum oder werden für profane Zwecke genutzt. Aber auch Pflanzen und Tiere bringen die Magister manchmal von ihren Reisen mit und schmücken ihre Räumlichkeiten damit. Während ein zwei Schritt hohes Blutstein-Idol, das unerwartet hinter einer Ecke steht, einem nichtsahnenden Besucher höchstens einen gehörigen Schrecken einjagt, kann hingegen eine giftige Spinne, die aus einer exotischen Zierpflanze krabbelt, zu einer echten Gefahr werden.

Sie haben recht freie Hand, die Flure der Akademie mit allen erdenklichen Fundstücken und Exotika zu bestücken. Eine Auswahl hier zur Anregung:

- ☛ Ein Steinrelief aus einer bosparanischen Nekropole schmückt die Wand der Mensa.
- ☛ Auf dem Arbeitstisch eines Magisters liegen fremdartige Kultgegenstände hochelfischen Ursprungs.
- ☛ In einem Flur hängen leuchtende Rätsel-Kuben von der Decke, wie man sie auch in verlassenen Bauwerken der Grolme finden kann.
- ☛ Monumentale sechseckige Waben aus einem fremdartigen Material werden in einem Innenhof als Pflanzkübel für Blumen verwendet.
- ☛ Handtellergröße steinerne Hornissen werden als Briefbeschwerer genutzt.

SÜDTRAKT

An der Westseite des Trakts befinden sich die Schlafstätten der Scholaren. Außer den nach Geschlechtern getrennten **Schlafsälen** (II.17–18) gibt es auch acht **Einzelzimmer** (II.20–27) für besonders wohlhabende Akademiezöglinge, die ein höheres Schulgeld aufbringen können. Häufig werden die Bewohner der Einzelzimmer Opfer von Streichen der Schlafsaalbewoh-



ner. Regens *Thion Vallocia*, der seine **Wohnräume (II. 28)** am Ende des Flurs hat drückt dabei meist ein Auge zu, da er selbst aus einfachen Verhältnissen stammt und die Arroganz der Patrizierkinder nicht leiden kann.

Im Erdgeschoss liegen das kleine **Hospital (I.15)** und ein **Schlafsaal (I.16)**, in dem ab und zu *Probanden* längerfristig auf eine magische Begabung hin untersucht werden. Manchmal dient er auch zur Unterbringung von Gästegruppen, wenn die anderen Gästezimmer belegt sind.

Der komplette Südflügel der Akademie wird von den Räumlichkeiten der weitläufigen Bibliothek eingenommen. Der **Arbeitsraum des Custos (I.17)** samt den umfangreichen Registern grenzt an den **Unteren Lesesaal (I.18)**, den eine Wendeltreppe mit dem vornehmlich von den Scholaren genutzten **Oberen Lesesaal (II.29)** verbindet. Im eigentlichen **Bibliotheksbereich (I.19, II.30)** sind schwere Eichentische für Kopistenarbeiten in der Mitte des Raumes aufgestellt, zahlreiche Regale umlaufen die Wände in Erdgeschoss und Galerieetage. Erhellung wird der Bibliothek durch bei einer Grabung gefundene Leuchtsteine, die in Figurenform gehauen wurden. Die lebensgroßen Myrmidonen und Sagengestalten tauchen den Raum in ein unheimliches grünliches Licht.

Bei allen Akademiebewohnern beliebt ist der **Argelionsgarten (I.26)**, ein großer begrünter Innenhof, der an allen Seiten von Arkaden umgeben ist, in denen Bänke zum Verweilen einladen. Neben Blumen und Kräutern wächst hier auch eine mächtige Bosparanie. Novizen, welche ihre *Arkanatio* mit Auszeichnung bestehen und eine besondere Affinität zur Antimagie zeigen, dürfen als Candidati das Holz ihres Zauberstabs von diesem Baum schneiden.

DAS DORMITORIUM

Als Querbau teilt das *dormitorium magistri* den Argelionsgarten vom **Rohalsgarten (I.20)**, einem Steingarten, der den Magistern vorbehalten ist. Von den Scholaren wird dieser scherzhaft 'die Menagerie' genannt, da man die hier lustwandeln den Magister vom Scholarenflur im ersten Obergeschoss in Ruhe beobachten kann.

Die meisten Lehrenden leben hier in komfortablen **Wohnungen (I.24–25, II.31–33)** oder großen **Einzelzimmern (I.22–23)**, aber es existiert auch ein **Doppelzimmer (II.21)**, das von dem jungen Paar *Torvon Gilindor* und *Niodande Westhues* bewohnt wird.

Im Obergeschoss befindet sich neben den Wohnräumen auch noch ein behagliches eingerichtetes **Collegiumszimmer (II.34)**. Neben magiethoretischen Themen werden hier häufig mangelnde Lernfortschritte einzelner Scholaren diskutiert und es entbrennen hitzige Diskussionen, wie mit besonders faulen Zöglingen umzugehen ist – besonders pikant, wenn es um ein Kind wohlhabender Förderer der Akademie geht.

DIE RÄUMLICHKEITEN DER NANDUS-SCHULE

Nach Gründung der Herzog-Eolan-Universität wurde der Nandusschule der gesamte Ostflügel der Anlage zur Verfügung gestellt. Die *Fakultät für Sprachkunst und Philosophie* hat ein eigenes Hauptportal, durch welches man in die **Eingangshalle (I.33)** kommt. Eine große Nandus-Statue dominiert den zweistöckigen Raum, über dessen Freitreppen man die Räumlichkeiten im Obergeschoss erreichen kann. Die meisten Lehrveranstaltungen der Nandus-Schule finden im zentra-

len **Auditorium (I.29)** statt und haben den Charakter offener Diskussionsforen. Die übrigen Zimmer werden von kleineren Seminarräumen, Arbeitszimmern der Dozenten und Besprechungsräumen eingenommen. Im Gegensatz zu den Magistern der Akademie wohnen die Lehrenden der Nandus-Schule nicht hier, sondern auf dem Campus der Universität.



AUSBILDUNGSSORTE AUßERHALB DER AKADEMIE

Vor allem als Eleven haben die Akademieschüler an einem Unterrichtstag teilweise recht weite Laufwege zu bewältigen. Jeden Morgen machen sie sich auf den Weg von der **Akademie (A)** zur **Horasschule (B)**, um ihr Trivium zu absolvieren. In späteren Jahren sind besonders die **Hesinde-Schule (C)** für die alchemistische Ausbildung und die **Stadt- und Universitätsbibliothek (D)** für weitergehende Recherchen wichtige Anlaufpunkte. Die obligatorische Unterrichtstätigkeit an der **Freien Volksschule (E)** macht auch den Weg hierher zu einer ständigen Pflichtübung.

PERSONEN DER AKADEMIE

HESINDIANE GILINDOR, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA MAGNA CLAROBSEVANTIA, HOCHMEISTERIN DER SCHLANGE DER ERKENNTNIS, PROVISORIN DER NANDUSSCHULE

Seit gut 30 Jahren steht Hesindiane Gilindor (*962, fast zwei Schritt groß, vital, gütige Lehrerin) der Akademie Methumis als Spektabilität vor, nachdem sie dem Institut zuvor bereits als Scholarin und später Lehrmeisterin angehörte. Als überzeugte Akoluthin der Hesinde-Kirche strebt sie unaufhörlich nach der Mehrung von Wissen – sei es in Forschung oder Lehre. Neben der Leitung der Akademie obliegt ihr auch die Führung des Ordens der *Schlange der Erkenntnis* und die Leitung der Nandus-Schule. Durch diese Ämterhäufung und ihre große Begeisterungsfähigkeit für neue Projekte ist Hesin-





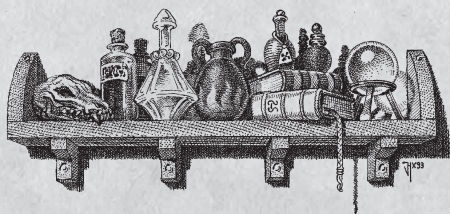
diane ständig zwischen ihren verschiedenen Rollen hin- und hergerissen und kann kaum eine Aufgabe so hingebungsvoll erfüllen, wie sie es gern würde. Zu einer Verbesserung ihrer eigenen magischen Fähigkeiten bleibt kaum Zeit, denn trotz aller Pflichten lässt sie es sich nicht nehmen, zumindest einmal in der Woche selbst in der Freien Volksschule die einfachen Menschen zu unterrichten.

DIE MAGIERDYNASTIE GILINDOR

Die Gilindors gehören zu den wenigen Familien, bei denen eine weit überdurchschnittliche Anzahl von Kindern mit Madas Gabe gesegnet ist. Die Familie kann ihre Wurzeln gesichert bis in die Rohalszeit verfolgen (gerüchteweise reichen sie jedoch zurück bis in die Dunklen Zeiten) und stets gab es magisch begabte Familienmitglieder, die die Familie prägten und magisches Wissen und mysteriöse Artefakte horteten. Auch war seit Gründung des Instituts stets ein Gilindor an der Akademie des magischen Wissens beschäftigt.

Auch heute ist die Spektabilität beileibe nicht das einzige Familienmitglied, das an der Akademie zu finden ist: Nach seiner Emeritierung lebt Magister magnus phantasmagoricus **Yehodan Gilindor** (*959 BF, lang und dürr, zunehmend tatrig), Bruder Hesindianes und ehemalige Spektabilität der Illusionistenschule Grangor, nun schon etliche Jahre in einem Gästezimmer der Akademie seiner Schwester. Gab er zuvor noch regelmäßige Gastvorlesungen in Illusionsmagie für interessierte Scholaren, fordert nun das Alter zunehmend seinen Tribut, doch niemand bringt es übers Herz dem freundlichen Alten noch einen weiteren Umzug zuzumuten.

Aktiv in die Lehre eingebunden ist **Torvon Gilindor** (Magister ordinarius theoreticus, *994 BF, asketisch, grüblerisch und streng), der Sohn der Spektabilität und ihres früh verstorbenen Gemahls Salquirio. Er machte mit Gildendispens seinen Abschluss an der Halle der Antimagie Kuslik und absolvierte schon früh ein Zweitstudium am Institut der Arkanen Analysen. Torvon hat den Lehrstuhl für Magietheorie inne und gilt als brillanter Kopf sowie als designierter Nachfolger seiner Mutter. Immer wieder wird in Magierkreisen gegenüber den Gilindors der Vorwurf der Vetternwirtschaft laut, und ganz ist dies nicht von der Hand zu weisen, denn auch nicht-magiebegabte Familienmitglieder kommen durch ihre Verwandten an lukrative Akademiestellen, wie etwa **Mazarina Gilindor** (*985 BF, füllig, freundlich), die als *Custos* der Bibliothek vorsteht, oder der leichtgläubige **Salarino Gilindor** (*977 BF, buschige Augenbrauen, naiv), der ohne seine einflussreiche Verwandtschaft seinen verschrobenen sprachwissenschaftlichen Studien sicher nicht als Dozent der Nandusschule nachgehen könnte.



NIODANDE WESTHUES, ADEPTA MAIOR, SECRETARIA

Da die Spektabilität bei all ihren Ämtern und Verpflichtungen kaum Zeit für die Verwaltung der Akademie hat, liegen diese Leitungsaufgaben fast vollständig in den Händen ihrer *Secretaria* **Niodande Westhues** (*1001 BF, honigblonder Zopf, blaue Augen, zurückgezogen). Die Privatschülerin von *Yandor ya Scarpiont*, dem mit 17 Jahren jüngsten Abgänger der Akademie, kam nach dessen tragischem Tod beim Kampf gegen einen mächtigen Dämon nach Methumis, um hier ihren Abschluss zu machen. Vom Verschenden ihres Mentors schwer getroffen, zog sie sich sehr in sich selbst zurück, zeigte jedoch großes Geschick bei bürokratischen Aufgaben. Bald zu ihrer persönlichen Assistentin berufen ist sie darin Hesindiane Gilindor schnell eine unentbehrliche Hilfe geworden. Viele meinen daher, die Spektabilität hätte Rahja ein wenig auf die Sprünge geholfen, als ihr Sohn Torvon und Niodande ein Paar wurden.

PERNIZIA BERLINGHAN VON METHUMIS, MAGISTRA ORDINARIA CLAROSERVANTIA

Einst stand **Pernizia von Methumis** (*978, ergrautes Haar, mager, mürrisch) aus dem Herzogengeschlecht der Berlinghan, als Hochmeisterin dem Orden der *Schlange der Erkenntnis* vor und galt als eine der brilliantesten magischen Forscherinnen ihrer Zeit. Doch dann versagte sie **1022 BF** bei der Basiliusprüfung, bei der sie zur Erzmagierin hätte werden können, und wurde ob der "offensichtlichen Hybris" in den Rang einer Adepta zurückversetzt. Sie diente fortan einzig dem Herzog als Hofmaga, bis ihre Ordensschwester und Nachfolgerin Hesindiane Gilindor sie kürzlich auf einen neugeschaffenen Lehrstuhl berief, um solch exotische Formeln wie den **XENOGRAPHUS** zu vermitteln – aber auch um die befreundete Forscherin in der Fachwelt zu rehabilitieren.

WEITERE MAGISTER

An der Akademie vollzieht sich gerade ein Generationswechsel, da einige verdiente Magister altersbedingt aus dem Amt geschieden sind, auf der anderen Seite aber verstärkt junge Magister berufen werden, die zu den neuen Schwerpunkten des Instituts passen. So sind momentan einige Lehrstühle vakant oder werden nur vorübergehend vertreten, doch in einigen Jahren wird der Prozess abgeschlossen sein.

☞ Zu den verbliebenen älteren Magistern zählt **Robarius Werdogan** (Magister magnus claroservantius, *970 BF, weißer Haarkranz, Zyniker), ein Abgänger des Informations-Instituts Rommilys, der bei den Scholaren ob seiner hämischen Tadel gefürchtet ist. Der gebürtige Albernier gehört akademieintern zu den schärfsten Kritikern der Gilindors. Die Spektabilität kann es sich jedoch nicht leisten, den exzellenten Hellsicht-Spezialisten zu verprellen.

☞ Den Lehrstuhl für Geschichte der Gildenmagie hat Magistra ordinaria theoretica **Lamea della Pallyo** (*982 BF, Lachfalten, gesellig) inne. Durch unterhaltsame Anekdoten und ihre lebhaften Erzählungen gelingt es ihr die Scholaren für das eher trockene Fach zu begeistern.

☞ Erst kürzlich seine Magus-Prüfung abgelegt hat **Regens Thion Vallocia** (*996 BF, lange dunkle Locken, jovial). Er ist bei den jungen Scholaren, die er auch in ihren ersten Zaubern wie dem **FLIM FLAM** unterrichtet, sehr beliebt. Allerdings soll sich schon mehr als eine Novizin unglücklich in den gutaussehenden Lehrmeister verliebt haben.



DIE HELDEN AN DER AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS

Die Akademie gilt in der gesamten Coverna als erste Adresse, wenn es um Beratung in magischen Angelegenheiten geht und so kann es gut passieren, dass auch die Helden mit einem wichtigen Anliegen hierher kommen. Üblicherweise ist man in Methumis recht aufgeschlossen und lässt die Helden gern am Wissen teilhaben, so dass sie hier recht wahrscheinlich Hilfe in vielen Angelegenheiten bekommen können, wenn sie sich nicht am schulmeisterlichen Verhalten der Magister stören. Schwarzmagier oder sehr schlecht beleumdete Personen wird man jedoch nur empfangen, wenn es um eine Angelegenheit übergeordneten Interesses geht oder ein einflussreicher Patrizier der Stadt als Bürge auftritt.

Dienstleistungen

In Methumis werden die meisten der üblichen Dienstleistungen zu einem vernünftigen Preis angeboten, wobei man sich außer in der Hellsicht in keiner Disziplin besonders hervor tut. Bei der Analyse magischer Artefakte hat man jedoch einen exzellenten Ruf, wohingegen man die Herstellung von magischen Alchimika etwa vollständig der Hesinde-Schule der Universität überlässt.

Als Besonderheit ist zu nennen, dass die Akademie auch im Auftrag Expeditionen, Ausgrabungen oder ganze Forschungsreisen durchführt, wobei hier die Grenzen zwischen Dienstleistung und Mäzenatentum fließend sind.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	4	6	6
Beratung in magischen Belangen	7	6	16
Entzauberung (Objekt, Illusion, Hellsicht)	7	7	12
Entzauberung (verbreitete Formeln)	4	6	6
Herstellung von Alchimika	5	7	8
Magische Heilung	5	6	8
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	10	8	18
Magische Hellsicht (andere Formeln)	10	8	16
Prüfung des magischen Potentials	10	10	18
Sterndeutung und Horoskoperstellung	5	7	12
Verzauberung (verbreitete Formeln)	4	6	6

Die Bibliothek

Beim Neubau des Akademiegebäudes schuf der zwergische Baumeister *Grundeon Sohn des Grabosch* eine mehr als großzügig dimensionierte Bibliothek, bei der er offenbar von einer weitaus größeren Zahl an Bänden und Folianten ausgegangen war als sich im Besitz des Instituts befanden. Auch wenn seither beständig an der Vergrößerung des Bestands gearbeitet wird, stehen doch immer noch viele Regale des zweistöckigen Bibliotheksraums leer.

Dennoch ist die Bibliothek im Vergleich zu anderen Instituten sehr gut ausgestattet, so findet sich etwa in Methumis die größte Schriftensammlung über die Analyse von Schwarzen Augen. Neben einem komplett entschlüsselten und drei tiefgehend untersuchten Optolithen finden sich hier auch ausführliche Protokolle über den misslungenen Versuch der Akademie, selbst ein Schwarzes Auge herzustellen. Dieses ruht nun im Hort des Kaiserdrachen Shafir.

Ein ehrgeiziges Unterfangen ist die Sammlung jeglicher Traktate, die in der Weißen Gilde im Zuge einer Magus-Prüfung erstellt wurden. Während bereits fast sämtliche Arbeiten des Lieblichen Feldes in Original und Kopie vorliegen, funktioniert die Zusammenarbeit mit weiter entfernten Akademien noch nicht reibungslos. Als Fernziel wird auch die Sammlung der graumagischen Magus-Arbeiten anvisiert, doch da gerade die Puniner ihre Wissensschätze eifersüchtig hüten, ist hier so bald mit keiner gildenübergreifenden Zusammenarbeit zu rechnen.

An besonderen Ausgaben und seltenen Werken ist neben einer Erstabschrift der *Essentia Obscura* und einer recht originalgetreuen Kopie der *Theorie der Wahrnehmung und*

Beobachtung hier vor allem die Sammlung von verschiedenen Ausgaben der *Encyclopaedia Magica* zu nennen. Die älteste Ausgabe, die nur noch fragmentarisch erhalten ist, datiert noch aus den Zeiten der Friedenskaiser, doch auch aus den Dunklen Zeiten und späteren Epochen sind viele Einzelbände hier versammelt. Größter Schatz ist wohl eine komplett erhaltene Ausgabe aus der Regierungszeit von Brigon-Horas mit handschriftlichen Eintragungen seines Hofmagiers.

Bemerkenswert ist auch die *Lehrbuchsammlung* der Akademie. Eigens für die Akademie erstellte Lehrwerke werden hier in großer Zahl vorgehalten, so dass ein jeder Scholar für die Zeit seiner Ausbildung sein eigenes Exemplar entleihen kann.

Eher ungewöhnlich ist das weitgehende Fehlen von Büchern zu profanen Themen wie Geographie, Kunst oder Rechtskunde. Abgesehen von einem kleinen Grundstock allgemeiner

Immens: Magiehistorie, Magica clarobservantia

Sehr groß: Magica contraria, Magica theoretica, Magiekunde, Philosophie

Groß: sonstiges Geschichtswissen, Magica phantasmagorica, Magica transformatoria, Rechtskunde (Magierecht)

Ansehnlich: Magica combattiva, Magica curativa

Hinlänglich: Alchimie, Magica communicata, Magica controllaria, Magie fremder Völker

Gering: profane Nachschlagewerke, Magica invocatio elementarii

Minimal: diverse



Nachschlagewerke, verweist man hier auf die gut ausgestattete *Strozza-Universitätsbibliothek*, die nach ihrem großzügigen Stifter Cyrano ya Strozza benannt wurde und sich damit rühmt, eine der größten Bibliotheken des Lieblichen Feldes zu sein.

Eine Ausnahme stellen Werke zur neuen und alten Philosophie dar, die aufgrund der im selben Gebäude untergebrachten Nandus-Schule ebenfalls in der Akademiebibliothek aufbewahrt werden.

ZWEITSTUDIUM

Die Möglichkeit eines Zweitstudiums wird in Methumis recht großzügig gewährt. Neben Weißmagiern zeigt man sich hier auch Graumagiern mit guter Reputation gegenüber offen. Ein Teil der erhobenen Gebühr wird den Zweitstudenten oftmals erlassen, wenn sie sich verpflichten, regelmäßige Gastvorlesungen in ihrem Fachgebiet zu halten und mindestens einmal im Monat unentgeltlich an der Freien Volksschule zu unterrichten.

Spektabilität Gilindor legt jedem Zweistudenten nahe, auch die Angebote der Universalschule zu nutzen und sich über seine magischen Fähigkeiten hinaus in den anderen Wissenschaften weiterzubilden. Die Teilnahme an ihren eigenen philosophischen Seminaren an der Nandus-Schule entscheidet oft darüber, ob dem Zweistudenten Zugang zu brisanten Schriften oder besonderen Artefakten gewährt wird.

ABENTEUER AN DER AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS

Neben einer direkten Beteiligung der Helden an den Forschungsreisen und Expeditionen des Instituts bieten die archäologischen Studien der Akademie des magischen Wissens auch zahlreiche weitere Abenteuermöglichkeiten in ihrem Umfeld. So können geborgene Relikte das Ziel von Einbrüchen sein oder im Zentrum eines Zuständigkeitsgerangels stehen. Die Forschungen an den wiederentdeckten Schätzen der Vergangenheit können die Magister aus Methumis auch in Gebiete der Magie führen, die besser unentdeckt geblieben wären, denn in der Begeisterung über ihre Entdeckungen übergehen sie immer mal wieder wichtige Sicherheitsvorkehrungen, um die teilweise gefährlichen magischen Nebenwirkungen der uralten Artefakte einzudämmen.

DER GIFTSCHRANK

In den Asservatenkammern sind in Methumis nur wenige seltene Bücher zu finden, dafür aber eine Vielzahl an sperrigen Ausgrabungsstücken oder mysteriösen Schriften, die die Magister aus verschiedenen Gründen unter Verschluss halten wollen. Unter anderem finden sich hier:

- ☞ eine Zyklopensäule von der Insel Mylamas, die ein Feentor öffnen kann;
- ☞ den leeren Sarg, in dem einst der Heiler Lucianus von Vinsalt bestattet wurde; heute ist Lucianus ein Erzvampir in Grangor;
- ☞ eine Schlangensstatue aus Jade, deren Rubinaugen blutige Tränen weinen und die aus einem echsischen Heiligtum nahe Malur stammt;
- ☞ der mumifizierte Leichnam eines Katzenmenschen;
- ☞ Götterstatuen aus dem alten Bosparan, deren Darstellung

eine beunruhigende Nähe zu den Attributen der Erzdämonen erkennen lässt;

☞ Traktate über den Namenlosen aus dem Nachlass der Tepheara von Methumis, die unter anderem eine detaillierte Aufstellung über seine verschiedenen Verehrungsformen im Laufe der Jahrhunderte enthalten;

☞ ein altheitsches Pergament aus der Cisz'k'Hr-Periode mit Texten zur Anrufung des Götzen Kham-Cha-K'So, der einmalige magische Macht gewähren soll; das Pergament wurde als höchst gefährlich eingestuft, nachdem ein Professor der Nandusschule während linguistischer Studien am Pergament begann, Schuppenhaut und Reißzähne zu entwickeln;

☞ Schriftstücke über die Suche nach dem Jaguar-Tempel von Gulagal aus dem Besitz der Hesinde-Geweihten Tai Ogul, die kurze Zeit nach der Publikation ihrer Erkenntnisse einem Vipernbiss erlag – mitten in Kuslik, wo es für gewöhnlich keine Vipern gibt.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Seit dem Weggang Costalanzas ist das Amt der Vize-Spektabilität vakant. Robarius Werdogan wäre qua Alter und Qualifikation der geeignetste Kandidat, doch Hesindiane Gilindor will erneute Richtungskämpfe in der Führungsetage vermeiden und favorisiert ihren Sohn Torvon als Stellvertreter. Da sie mit einer weiteren Bevorzugung von Familienmitgliedern ihren Gegnern Angriffsfläche bieten würde, verbleibt das Amt in Vakanz, bis ein geeigneter Kompromisskandidat gefunden ist.

☞ Seit Jahrzehnten treibt in der Akademie der Kobold *Fitz* sein Unwesen. Mittlerweile hat er sein Revier über halb Methumis ausgedehnt und viele Bürger halten stets Honig und Kuchen bereit, um sich vor seinen Streichen zu schützen. Immer mal wieder werden Stimmen laut, dass man den magischen 'Schutzgeld-Erpresser' endlich vertreiben müsste, doch Salarino Gilindor versteckt den kleinen Störenfried, denn er vermutet tiefere philosophische Weisheiten im scheinbar sinnlosen Gerede des Kobolds und pflegt daher regelmäßige Besprechungen mit ihm.

☞ Der freundliche Regens Thion Vallocia gehörte zum geheimen Zirkel des Drachen-Kultisten und ehemaligen Magisters *Tsaturion Orcetto*, der eine Rückkehr Pyrdacors vorbereitete und 1032 BF von einigen Abenteurern ausgehoben wurde. Auch wenn Thion kaum etwas von den geheimen Hintergründen der *Heres aetatis auri* ahnte, konnte er nach dem Tod des Verschwörers die meisten seiner Besitztümer an sich bringen. Seither üben die Hinterlassenschaften der alten Echsen-Kultur eine immer größere Faszination auf ihn aus und er bemüht sich verstärkt um die Leitung von Ausgrabungen in der Sikramregion. Außerdem versucht er fieberhaft Kontakt zu bestehenden Drachen-Kulten aufzunehmen.

☞ Seit er ihr den Hof machte und abgewiesen wurde, pflegt Nestor ya Vallonti eine erbitterte Feindschaft zu *Polissena di Fruganza* (**Reich des Horas 170**), der Hofdichteren des Herzogs, Provisorin der Horas-Schule und Vordenkerin der horasischen *Renascentia*-Bewegung. Er versucht nachhaltig, ihren Ruf zu schädigen und schreckt selbst vor der Manipulation von Forschungsergebnissen der Akademie nicht zurück, wenn er dadurch die Theorien der beliebten Geistesgrößen erschüttern kann. Während Polissena weiterhin eine wichtigsten Figuren der Gelehrtenschaft bleibt, wird Nestor früher oder später aufgrund seiner Machenschaften sein Amt verlieren.



SZENARIÖIDEEN

Familienzwist

Neben den Gilindors gehört die Familie *Menaris* zu den wenigen echten Magierdynastien des Lieblichen Feldes. Zu ihren berühmtesten Mitgliedern zählt der verstorbene Erzmagier *Carolan Schlangenstein*. Seit einem großen Konflikt der beiden Magierfamilien nach dem Unabhängigkeitskrieg herrscht eine starke Rivalität zwischen den Familien, die mal stärker mal schwächer ausgelebt wird.

Der umtriebige Privatgelehrte *Valeran Menaris* (*970 BF, kühl und distanziert, kompetenter Verwandlungs- und Beherrschungsmagier) ist innerhalb der Familie einer der schärfsten Gegner der Gilindors, seit er durch ein Gutachten Yehodan Gilindors einen lukrativen Lehrauftrag verlor. Seither sucht er unablässig nach Möglichkeiten, den Gilindors zu schaden.

Sein langfristiges Ziel ist es, die Rivalen von der Akademie Methumis zu verdrängen und einen Menaris zur Spektabilität zu machen. Die Helden können auf beiden Seiten in diesen Zwist eingreifen oder zu schlichten versuchen:

☞ Valeran sucht einen Magier, der sich zum Schein für ein Zweitstudium in Methumis einschreibt, in Wahrheit aber in seinem Auftrag in den Archiven der Akademie nach Verfehlungen der Gilindors suchen soll. Valeran gibt vor, dass er die Akademie stärker ans Reich binden wolle, während Hesindiane eine unabhängige und auf ihre eigene Familie bezogene Politik betreibt. Ansprechpartner der Helden könnte etwa Magister Robarius Werdogan sein. Helden könnten in seinem Auftrag Artefakte aus der Asservatenkammer stehlen oder auf andere Weise zeigen, dass die Spektabilität mit der Vielzahl ihrer Aufgaben überfordert ist. Aber wie entscheiden sich die Helden, wenn sie erfahren, dass sie in Wahrheit Teil einer Jahrhunderte alten Familienfehde zu werden drohen?

☞ Hesindiane Gilindor hat schon seit längerem bemerkt, dass sich mysteriöse Zwischenfälle und Sabotageakte an ihrer Akademie häufen. Außerdem verschwinden vertrauliche Unterlagen. Da die vielen Pflichten ihr keine Zeit lassen, diesen Vorfällen selbst nachzugehen, beauftragt sie die Helden der Sache auf den Grund zu gehen.

☞ In seiner eigenen Familie ist das Verhalten von Valeran Menaris nicht unumstritten. Familienoberhaupt *Tankred Menaris* (*989, dürr, nachdenklicher Gelehrter) bemüht sich seit längerem um ein freundschaftliches Verhältnis zu den Gilindors. Als Briefe der Gegenseite immer feindseliger werden und auf Angriffe von Seiten der Menaris anspielen, beginnt Tankred selbst Nachforschungen anzustellen, die schnell auf seinen Vetter Valeran hindeuten.

☞ Auch die Hesinde-Kirche hat ein Interesse, den Konflikt zu beenden, denn beide Familien sind überzeugte Anhänger und Unterstützer der Kirche der Allweisen. Sie bietet sich daher ebenfalls als Auftraggeber an.

Ausgrabungen in einer Geisterstadt

Bis zum Jahr 1029 BF war Parsek eine florierende Landstadt mit knapp 2.000 Einwohnern. Im *Horasischen Thronfolgekrieg* wurde die Stadt jedoch vom gefürchteten Söldnerführer *Coramar ya Strozza* bis auf die Grundmauern niedergebrannt, um ein Exempel zu statuieren.

Vor kurzem sind in alten Archiven nun Urkunden aufgetaucht, die belegen, dass Parsek auf den Überresten altbosparanischen Siedlung *Colonia Parseccum* erbaut wurde.

Die Akademie Methumis hat vom Herzog die Erlaubnis erhalten, im gesamten Stadtgebiet Parseks umfangreiche Aus-

grabungsarbeiten vorzunehmen. Die Gelegenheit ist günstig, denn in keiner bewohnten Stadt könnte man so radikal und gründlich neuere Bauschichten abtragen, um die Siedlungen der Bosparaner zu untersuchen.

Im Umfeld der gigantischen Ausgrabungsstätte gibt es viel für Helden zu erledigen:

☞ Knapp 2.000 Menschen starben im beispiellosen Massaker von Parsek und viele der Getöteten gehen noch heute als *Gefesselte Seelen* in den Ruinen um und warten darauf erlöst zu werden. Doch auch einige der grausamsten Söldner fielen bei den Kämpfen und fallen jetzt als *Nachtalp* über die Forscher der Akademie her.

☞ Neben Coramar ya Strozza war auch der abtrünnige Comto *Alricio della Tegalliani* an den Gräueltaten in Parsek beteiligt. Auch wenn er später angewidert von der Brutalität mit Coramar

brach und ebenfalls unter seinem Schwert starb, wird dieses Kapitel des Thronfolgekriegs von der einflussreichen Methumischen Familie Tegalliani gerne unter den Teppich gekehrt. Da die Ausgrabungen in Parsek das Massaker wieder in Erinnerung rufen und vielleicht sogar neue Erkenntnisse zutage fördern, versucht die Familie nach Kräften die Expedition zu behindern und zu einem baldigen Abbruch zu bringen.

☞ Möglicherweise waren aber auch die Hinweise auf die Siedlung *Colonia Parseccum* gefälscht. So könnte *Conradin Cuiano*, der Wirt eines Gasthofs nahe Parsek, die Gerüchte gestreut haben, da er sich von den Teilnehmern der Expedition reiche Einnahmen verspricht. Auch nach Ende der Ausgrabungsarbeiten würde er gut verdienen, wenn bildungsbegeisterte Horasier immer wieder die Ruinen besichtigen kämen. Doch dafür ist es notwendig, dass die Forscher der Akademie auch etwas finden – selbst wenn Conradin dazu eigens an anderer Stelle gefundene Relikte in den Ruinen verstecken muss.





DIE ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED

Vollständiger Name: Al'Medresa sômasi wa sahibiri djinnim bî djafadhirach Al'Kalif ay Unau djinnich aramiri Al'Mahasoltan dar az-Zur (Schule der rastullahgefälligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Unau)

Standort: Mherwed, Kalifat

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Artefakterschaffung und Elementarmagie in Übereinstimmung mit den 99 Gesetzen (Merkmale *Elementar* und *Objekt*)

Größe: klein

Spektabilität: Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah

Bedeutende Abgänger: Stipen Kulibin, Prinz von Khunchom (*1005 BF)

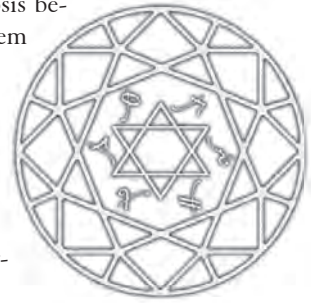
Fachliche Reputation: junge 'Schule der Wüstenzauberer' (viele glauben, Mherwed liege in der Khôm), die von anderen Akademien mit Skepsis betrachtet wird, da die Magie dem Rastullah-Glauben unterwirft

Einfluss: hinlänglich (unterstützt vom Kalifen, angefeindet von Strenggläubigen)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausstattung: ansehnlich

Bibliotheksbestand: hinlänglich



»Zauberer, Effendi? Wendet euer Kamel gen Mherwed am Mhanadifluss. Dort steht ein Palast mit himmelhohen Türmen und goldenen Kuppeln. Dort hat der Kalif die größten Magier der Welt versammelt. Sie lesen aus den Sternen, herrschen über Djinnim und verwandeln Sand in Adamanten.«
—gehört in der Oase Al'Rifat

An der Zauberschule, untergebracht in einer alten Sommerresidenz der Kalifen, lehren 9 Magister 27 Scholaren die rastullahgefällige Magie. Mädchen werden nicht angenommen. Im Einklang mit den 99 Gesetzen der Rechtgläubigen widmet man sich den Kräften der Elemente (insbesondere Erz und Luft) und der Kunst der Thaumaturgie. Die Mherweder sind dafür bekannt, alte Traditionen der Zauberei zu prüfen und über den Haufen zu werfen, wenn sie darin "schändliche Magie der Gottehsen" erkennen. Ihre Suche gilt einer neuen Magie, die Rastullah gefällig ist. Aus der Mherweder Zauberschmiede kommen Dschinnenlampen sowie magische Waffen und Rüstungen für die Elitekrieger des Kalifen. Wenig bekannt ist, dass der Kalif manche gefährliche Zauberdinge und Kreaturen der Schule zur Wacht überlässt.

Der Kalif ist Stifter und Eigentümer der Schule. Er bemisst die Gelder für die Akademie, beruft die (stets männlichen) Magister und bestimmt den Posten der Spektabilität.

DIE GESCHICHTE DER ZAUBERSCHULE DES KALIFEN

253 Rastullah (1012 BF): Shanatir Sheranbil ibn Amullah, Erster Mawdli des Kalifen, verfasst das *Al'Halla Magia Tariqim*, ein Traktat über schändliche Magie und reine Magie, das die ethische Grundlage für eine Magierakademie des Kalifen schafft.

254 Rastullah (1013 BF): Gründung der Zauberschule auf Geheiß des Kalifen und Aufnahme in die Graue Gilde. Da die Zauberei vielen Novadis als klassisches Echsenwerk gilt, ist schon am ersten Tag nach der Stiftung ein heftiger Streit

zwischen den Mawdliyat im Gange. Die Kefter lehnen jegliche Beschäftigung mit der Zauberei für die Gläubigen ab.

256 Rastullah (1015 BF): Die Zauberschule bezieht die alte Sommerresidenz der Kalifen, den von Kalif Haschabnah erbauten *Serail as'Sayaff*.

257 Rastullah (1016 BF): Eine Delegation Mherweder Magier sucht und findet Drakonia und überreicht dem Konzil der Elemente Geschenke des Kalifen. Sie kehrt mit einem Exemplar des *Groszen Elementariums* zurück.

262 Rastullah (1021 BF): Die ersten Scholaren erlangen die Adeptenwürde.

268 Rastullah (1027 BF): Im Zuge des *Friedens von Unau*, einem Vertrag zwischen Mittelreich und Kalifat, reisen drei Magister der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth zur Mherweder Zauberschule und unterstützen seitdem die Magier des Kalifen im Kampf gegen das Echsische und bei der Ausbildung von Leibmagiern.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Aufgrund des tulamidischen Verständnisses der Zahlenmagie hält die Schule daran fest, genau 9 Magister und 3 mal 9 Schüler zu beherbergen. Probanden wird aus den Sternen und den Zeichen ihres Namens geweissagt, welchem Element sie sich verbunden fühlen werden – und die Prophezeiung irrt nur selten. Willkommen sind insbesondere Kinder mit Affinität zu Erz und Luft. Die Schüler müssen nicht rastullahgläubig sein, wenn sie zur Schule kommen, schließlich nimmt man mitunter auch Eleven anderer Akademien an, die dort ungeeignet waren. Wer den Glauben an Rastullah aber während der Ausbildung nicht annimmt oder ihm abschwört, muss die Schule irgendwann vor der Examinatio verlassen.

An der Zauberschule hat jeder Magister drei Schüler (*Sâl*, Mz.: *Sâlim*), die er als ihr Meister (*Sahib*) unterrichtet. Nur hin und wieder suchen die Schüler zeitweilig einen anderen



MAGIE UND RASTULLAH-GLAUBE

Die Novadis stehen der Zauberei als potentiell echsischer Praxis skeptisch gegenüber. Das 92. und 93. Gesetz gebietet das Meiden jeder "schändlichen Magie" als Werk der Echsen-götter, ohne ausdrücklich festzulegen, was schändliche Magie sei.

Wie so oft führt die Kürze dieser Regelungen zu unterschiedlichen Auslegungen unter den Gläubigen. Die **Kefters Schule** interpretiert das Gesetz so, dass jede Art von Zauberei schändlich und Echsenwerk sein müsse. Andere Mawdliyat sehen hingegen die Möglichkeit, dass Magie auch rastullahgefällig sein kann. Die **Unauer Schule**, und mit ihr die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, folgt hier der Schrift *Al'Halla Magia Tariqim* des Ersten Mawdli *Shanatir Sheranbil ibn Amullah* aus dem Jahr 253 RE (1012 BF).

Er folgerte aus den 99 Gesetzen, dass es – wenn es "schändliche Magie" gibt – auch eine "reine Magie" geben müsse, derer sich der Gottgefällige befleißigen solle, wenn Rastullah ihm die Gabe der Zauberei verliehen hat. Er sieht auf der einen Seite das schändliche *Lemash*, die verderbte Sumpf- und Erdkraft, die alte verfaulende Kraft, die schwarze Magie, derer sich die Geschuppten bedienen und der die Herrscher von Lem und die Echsenanbeter des Diamantenen Sultanats frönten. Auf der anderen Seite steht das reine *Sô mash*, die von Rastullah gebrachte Sonnen- und Sternenkraft, die gleißende neue Kraft, die weiße Magie, die sich die Rechtgläubigen zunutze machen müssen. Die Praktiken des *Sô mash* wollen gefunden und gebildet werden. Je mehr *Sô mash* genutzt wird, desto schwächer wird *Lemash* werden, das über Jahrtausende den Geist der Menschen verwirrt hat. Welche Zauberei den beiden Wegen der Magie zugeordnet werden kann, beschreibt Shanatir wie folgt:

»Der Gottgefällige meidet das Lemash. Lemash ist alle Zauberei, für die du etwas von einem Schuppenwesen benötigst oder die zur Erscheinung eines Schuppenwesens führt. Ist alle Zauberei, die durch eine Gemme wirkt, denn diese sind Werkzeuge der Geschuppten, ausgenommen nur der Adamant, welcher ist Rastullahs Stein. Ist alle Herbeirufung von Ifritim und alle Bindung von Ifritim in Gefäße, Getier und Tote, denn dies ist Zauberei der Geschuppten. Ist alle Bündnerei mit dem Dschejjhennach, die dem Gottgefälligen ein besonderes Gräu- el sei. Ist alle Knechtung des Menschenges- teis, denn der Geist ist frei und nur die Geschuppten haben den bösen Blick. Sind alle Worte, Zeichen und Schrift der Geschuppten. [...]

Der Gottgefällige befleißigt sich des Sô mash. Sô mash ist alle Zauberei, die nicht Lemash ist und die gewirkt wird im Einklang mit den 99 Gesetzen.«

Es folgen 99 Beschreibungen und Beispiele für das *Sô mash*, in denen Zauberei dabei hilft, die 99 Gesetze zu wahren, Rastullahs Pracht zu verbreiten oder dem Kalifen zu dienen (der Text war damals auch Werbeschrift für die Eröffnung der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed).

Nach dieser Lehre sind vor allem die Merkmale *Dämonisch*, *Herrschaft* sowie viele *Einfluss*-Formeln als *Lemash* zu meiden. Die kristallomantische Repräsentation, echsische Schrift und Formeln wie *SERPENTIALIS*, *LUNGE DES LEVIATAN* oder *REPTILEA* sind natürlich ein Ausbund an Verderbnis. Die Nutzung von Edelsteinen zur Erzielung sympathetischer Effekte ist verpönt. Auf magischen Artefakten novadischer Fertigung finden sich üblicherweise keine Juwelen. Die Alchimie substituiert echsische Zutaten. Kein gottgefälliger Magier bindet die *Schuppenhaut* in seinen Zauberstab. Viele verzichten auf die Kristallkugel, da sie ihnen als echsisches Erbe erscheint. Zaubersymbole, die erkennbar auf *Zelemja* basieren, werden nicht genutzt.

In vielen anderen Disziplinen der Magie sehen die novadischen Magier das echsische Erbe nicht oder wollen es nicht erkennen. Wieder andere Spielarten wie die Tänze einer *Sharisad* oder

die Rituale der *Derwische* werden als von Rastullah kommend und damit automatisch *Sô mash* betrachtet. Nicht verboten ist übrigens die Blutmagie mit Fremdblut, die sogar als wesentliche Errungenschaft der menschlichen Kultur gilt, der Blutträger, die sich damit von den *Zulnaddin*, den blutlosen Echsenwesen, abgrenzen. Dass die Echsenwesen ebenfalls Blutmagie praktizieren, wird als verzweifelter Versuch der Blutlosen gesehen, die Kräfte des Blutes nutzbar zu machen.

Andere Rechtsschulen der Novadis haben weitere abweichende Ansichten: Die **Fasarer Schule** beschäftigt sich nicht besonders mit der Frage der Zauberei und würde am ehesten noch alle Zauberei befürworten, die traditionell tulamidisch ist. Die **Selemer Schule** sieht auch Dämonen und finstere Zauberspraktiken als Teil von Rastullahs Welt, mit der man wohl leben müsse. In der **Rashduler Schule** kommt alle Magie von Rastullah, so dass der Glaube hier keine Unterscheidung in schlechte und gute Zauberei trifft.

Regeltechnik: Ein Voll- oder Halbzauberer, der sich auf rastullahgefällige Magie nach der Unauer Schule beschränkt, kann dies als *Prinzipientreue* für 5 GP wählen, Viertelzauberer für 3 GP.





Meister auf, um dessen Spezialwissen zu lernen. Die Bindung zwischen Meistern und Schülern ist stark und bleibt oft ein Leben lang erhalten. Der Unterricht findet in der Studierstube des Meisters, in Schreibzimmern, den alchimistischen Schmieden sowie an Meditations- und Beschwörungsorten statt. Jede Stunde beginnt mit der formalisierten Schülerfrage: "Oh neunmal erleuchteter Meister, was wirst du uns heute lehren?" Darauf antwortet der Meister "Höret, oh erlauchte Schüler, was ihr heute lernen und nicht vergessen werdet in 99 Jahren." Gesprochen wird Tulamidy, geschrieben die Geheiligten Glyphen. Gelehrt und gearbeitet wird nur von Sonnenauf- bis -untergang, denn die Lehre ist Tagwerk und am Tag ist das von der Sonne strahlende Sô mash besonders stark. Nachts findet nur statt, was unbedingt nötig ist, so etwa Sternkunde.

An zwei Tagen im Gottesnamen erhalten die Schüler tiefere Unterweisung in die heiligen Schriften und die Gesetze an der Rechtsschule von Mherwed. Mancher lässt sich dort nach Erlangung der Adeptenwürde zum Mawdli ausbilden.

Den Zeitpunkt seiner Abschlussprüfung darf der angehende Magier selbst bestimmen: Sobald er glaubt, reif zu sein, kann er vom Meister die abschließenden neun Aufgaben verlangen. Sie testen Mut, Demut, Disziplin, Wissen und Zauberkünste des Scholaren – und dienen gleichzeitig als seine *Amadah*, die Mannbarkeitsprüfung der Novadis. Versagt der Zögling bei seiner Prüfung, kann er nie wieder selbst entscheiden, wann es zu einer erneuten Prüfung kommt. Dies obliegt nun dem Meister, der üblicherweise maximal eine Wiederholung zulässt, die frühestens nach einem weiteren Jahr stattfindet. Der bislang jüngste Anwärter, der die Prüfungen bestand, war 17. Die meisten legen sie nach neun oder zehn Ausbildungsjahren erfolgreich ab. Adepten erhalten Siegel, Stab und Waqqif (aus der Akademieschmiede, oft auch als Bannschwert genutzt).

Typische Unterrichtsthemen: "Höret! Den Schriften des ehrwürdigen Ben Zulankhra entnehmt ihr die Zaubersprüche und dem Tiegel entnehmt ihr das Henna. Beiden erlaubt ihr, eure Haut zu zieren an Finger, Handrücken und Handwurzel und die Kraft der Sonne wird eingehen in jenen windgeborenen Stein, welchen ihr umfasst." – "Morgen, oh erlauchte Schüler, gehen wir den Weg des Khelechmada, schreiten barfuß über die heißen Felsen von Dirman und werden anrufen auf dem Berge Heloth den Djinn Al'Chador, welcher kommen wird mit mächtigem Sandsturm."

Höchstes Lob eines Magisters: "Bemerkenswert, mein Schüler. Dir soll die Ehre zuteil werden, von jetzt an Al'Moghul sâlimi zu sein und die Gemächer des Moghuls zu bewohnen."

Größte Furcht der Scholaren: "Da ich dir, mein Schüler, keinen Respekt lehren kann, werden dies die Elemente tun müssen. Du sollst eine Nacht und einen Tag auf dem Burj al'Mantikor verbringen, ohne Wasser und Fladen."

Redewendung: "Na ar'ramlih" ("Wir sind der Sand"; bekräftigende Formel, die ebenso Demut wie Stolz und Bestimmung ausdrückt)

Mherweder Zauberschmiede

Manchmal gibt es dem Erz zugeneigte Scholaren, die eine besondere Begabung für das Schmieden und das Einweben magischer Muster in Metalle zeigen. Sie reihen sich ein in den Kreis der Zauberschmiede der Akademie, zu denen auch Magiedilettanten zählen. Sie formen Klingen und Rüstungsplatten in der Esse, gießen Mindorium und erschaffen Zaubersprüche aus feinen Metalldrähten und Gravuren. Sind die Stücke gelungen, nehmen diese bereitwillig Objektzauber an oder werden von einem Djinn mit der elementaren Macht des Erzes beschenkt.

Wenn Sie einen **Mherweder Zauberschmied** (Harafey al'sô mash) spielen möchten, bieten sich Ihnen dazu verschiedene Möglichkeiten:

☞ Als **Vollzauberer** bedienen Sie sich der Profession **Magier aus Mherwed** und wählen das Merkmal **Elementar (Erz)**. Sinnvoll sind Begabungen oder AP-Investitionen in **ADAMANTIUM, APPLICATUS, ARCANOVI, DSCHINNENRUF, PFEIL DES ERZES** oder **ZAUBERKLINGE**.

☞ Als **Viertelzauberer** wählen Sie die Profession **Alchimist, Plättner, Waffenschmied** oder **Feinschmied**.

☞ Wählen Sie die Vorteile **Eisenauffine Aura** sowie das **Meisterhandwerk (Grobschmied)** und/oder eine **Begabung (Grobschmied)**. Investieren Sie Start-AP in **Alchimie, Grobschmied, Metallguss** und **Holzbearbeitung**.

☞ Möglich wäre auch der Erwerb der **Berufsgeheimnisse Magische Metalle** und **Lehmbacktechnik**. Als Magier und Alchimist können Sie zudem die Sonderfertigkeit **Zaubersprüche** kaufen, mit der magische Wirkungen auf Schmiedeprodukte gelegt werden können.

DIE AKADEMIE IM JAHRESLAUF

Die Zauberschule verwendet den novadischen Kalender. Die ersten sieben Tage des neuntägigen Gottesnamens (Woche) dienen Arbeit und Studium. Am 8. Tag wird gefastet und meditiert. Der 9. Tag ist Feierlichkeiten vorbehalten. Es existieren keine Schulferien, jeder Meister entscheidet für seinen Zögling, wann er eine Heimreise antreten darf.

Rastullahs Erscheinen (23. Boron): Beginn des Kalender- und Schuljahres

Erster Rastullahellah (5. Tsa), Fastenfest: Reise zum Farsh el'Ankh und Meditation

Winterregenzeit (Tsa bis Phex): Die Akademie schickt eine große Karawane mit Artefakten und anderen Geschenken zum Kalifen nach Unau.

Zweiter Rastullahellah (18. Peraine), Fest der Treueide und Heerschauen: Oft Aufnahme neuer Magister. Beschwörung und Bindung von Dschinnen.

Dritter Rastullahellah (1. Namenloser), Tag der Blutrache: Die Zauberschule verbrennt öffentlich 'Echsenwerk' in Form von Schriften Ungläubiger und Gegenständen mit echsischer Symbolik.

Sommerregenzeit (Rondra bis Efferd): Häufig Zeit für wichtige Prüfungen der ältesten Schüler

Vierter Rastullahellah (9. Efferd), Tag der Einkehr: Einführung der Scholaren in die Visionssuche beim Rauchen von Cheriacha-Wasserpfeifen



Fünfter Rastullahellah (22. Boron): Höchster Feiertag mit großen Festlichkeiten und Entlassung der neuen Adepten.

SPEERSPITZE DER NOVADISCHEN GELEHRSAMKEIT

Die Magier der Zauberschule dienen dem Kalifen von Unau, für den sie Wissen in der Dschinnenbeschwörung sammeln, Artefakte schmieden und als Hofzauberer zur Verfügung stehen.

Daneben loten sie – als erste novadische Akademie – die Natur der rastullahgefälligen Zauberei aus. Sie untersuchen nach und nach die Gottgefälligkeit der ihnen bekannten Formen der Magie. Die Akademie prüft Wissen, Formeln, Rituale, Symbole und Zauberbücher und vermerkt, ob und inwieweit sie Verkörperung des schändlichen Lemash sind oder dem reinen Sômach nahestehen.

Dass die Magier dabei Kenntnisse von verdorbener Zauberei in sich aufnehmen und damit ihre eigene Gottgefälligkeit gefährden, sehen sie als Opfer an Rastullah. Sie wagen sich für das Kalifat und für spätere Generationen rechtgläubiger Gelehrter in diesen Pfuhl verbotenen Wissens; sie begreifen sich als Speerspitze, die durch das faulige Fleisch des Alten fährt. Strenge Mawdliyat werfen ihnen das als "Buhlerei mit schändlichem Echsenwerk" vor, was die Mherweder dazu treibt, diese Forschungen eher in Heimlichkeit und mit einem Schuss Selbstgerechtigkeit durchzuführen.

Was sich als Lemash herausstellt, wird nicht weiter gelehrt und praktiziert. Die Magier suchen dann nach einem neuen Weg, einer gottgefälligen Lehrart dieser Disziplin. Das Neue, die Eingebung und die Eigenentwicklung haben hohes Ansehen. Wo die Akademien von Fasar, Rashdul und Khunchom auf den Schultern jahrtausendealter Riesen der Tradition stehen, möchten die Mherweder neu beginnen. Die archaischen Relikte im Land der Ersten Sonne dienen ihnen nur als vereinzelte bunte Körner, die sie in ein neues Bild streuen, ein rastullahgefälliges Sandbild der Zauberei.

Sie übersetzen Bücher in novadische Sprache und Schrift und grübeln über Zaubersymbolen, die auf den 19 Geheiligten Glyphen von Unau basieren. Sie sinnieren über die Zahl Neun und praktizieren rastullahgefällige Kababylloth. In Laboratorien suchen sie nach Ersetzungen von echsischen Zutaten für alchemistische Gebräue. Sie treiben die novadische Sternkunde zu einem Höhepunkt und wollen mit einem erneuerten *Folianten* (ohnehin nötig nach den Erschütterungen des Firmaments durch Borbarads Rückkehr) den Sternkundigen Aventuriens die Überlegenheit der gottgefälligen Astrologie darlegen.

In den 20 Jahren seit Gründung der Schule sind viele Vorhaben noch nicht weit gediehen, aber der Drang nach dem Neuen hat Blüten getrieben. Als ein Magister der Schule die Existenz von neun statt sechs Elementen propagierte (er nahm Geist, Lemash und Sômach hinzu) erntete er den Spott der ganzen Elementaristik. Es wurde kontrovers diskutiert, als die Mherweder Schule dafür plädierte, den Stabzauber *Schuppenhaut* in keiner Gilde mehr zu lehren und jedem 99 Marawedi bot, der Niederschriften der Ritualthese nachweislich vernichtete. Als die Mherweder unter Berufung auf die Inspiration durch Rastullah die Zauberpfeile des Erzes und Pfeile der Luft sowie diverse Artefaktthesen für Dschinnenlampen entwickelten, war ihnen der Neid anderer Akademien sicher.

Die Zauberschule des Kalifen in den Augen der/des ...

... gemäßigten Volkes: "Die Zauberer leben in großem Reichtum, gebieten über Djinnim und können Sturm und Sand nach ihrem Willen zwingen. Ich wünschte, ich hätte einen Sohn, der die Zaubergabe in sich trägt. Dann könnte ich ihn dem Kalifen anempfehlen."

... strenggläubigen Volkes (z.B. Kasimiten): "Sie bedienen sich der schändlichen Magie der Gottechse und zu Anhänger der Gottechse werden sie selbst. Rastullah wird sie strafen!"

... Pentagramm-Akademie zu Rashdul/Drachenei-Akademie zu Khunchom: "Der Kalif glaubt, er könne uns eine ernsthafte Rivalin vor die Türe setzen, doch da unterliegt er einer Fata Morgana. Wir sind seit uralter Zeit Meister in unserem Fach und unsere Sammlung von Djinnayat/Artefaktthesen wird immer ein Vielfaches größer sein, als alles, was die Wüstenzauberer zustande bringen. Sobald der Kalif einsieht, dass er sein Gold besser ausgeben kann, wird die Schule vergehen wie eine Blume in der Wüste. *(flüstert)* Doch zuvor geben die Mherweder hoffentlich das Wissen um die Fertigung der Dschinnenwaffen preis."

... anderen Akademien: "Die Zauberschule wirft Lehrinhalte über Bord, nur weil sie einer Fußnote der 99 Gesetze des Wüstengötzen widersprechen – oder *möglicherweise* widersprechen. Mit solcher Engstirnigkeit ist keine Wissenschaft zu betreiben."

Was man in der

Zauberschule des Kalifen über ... denkt.

... strenggläubige Novadis: "Heute mögen die Kurzsichtigen die Reinheit des Sômach leugnen, und wir wollen ihren Zorn nicht erregen. Doch wenn sie erst erfahren, wie es zum Wohle der Rechtgläubigen wirkt, werden sie uns auf Händen tragen."

... andere tulamdische Akademien: "Sie sind Großmeister magischer Künste, doch gebrauchen sie ohne Arg das schändliche echsische Erbe in der Zauberei. Wir werden ihnen einen neuen, besseren Weg zeigen – nicht mit dem feurigen Schwert, sondern mit der geduldigen Feder."

... Gharbistanis ('Westländer', güldenländische Einwanderer): "Die Barbaren sind ohne Feinsinn, doch sie kennen an ihren Akademien unbekannte Formen der Zauberei, die unseren Wissensdrang weckt. Eines Tages werden wir auch ihre Magie erforschen und wiegen."





SAND

Der Sand der Wüste ist wichtiges Sinnbild für die Mherweder. Im Sand vermählen sich die bevorzugten Elemente Luft und Erz. Der Sand bedeckt Rastullahs erwähltes Land und wird vom Wind zu immer neuen Formen aufgeworfen. Hinter jeder Düne mag ein Wunder liegen. Der Sand verrinnt, verweht und ist doch ewig. Das Sandkorn ist klein und doch kann jedes eine Lawine auslösen. Mherweder Magier tragen oft ein Säckchen Sand mit sich. Sie meditieren vor in Sand gezeichneten Symbolen und nutzen eine von der Luft verwehte Handvoll Sand als Inspiration und Entscheidungshilfe.

KLEIDUNG

Die Magier des Kalifen tragen meist Hemd, Pluderhose und Kaftan in weiß – das Gewand der Elementarbeschwörer. Ein Brokatgürtel in der Farbe des Elements (orange für Erz, gelb für Luft, etc.) ergänzt die Tracht. Zu allen Magiergewändern wird ein Fez getragen, um den oft ein Turban geschlungen ist. Die diamantbesetzte Turbanbrosche gibt Auskunft über den Stand des Trägers. Sie besteht aus Kupfer (Eleve), Silber (Novize), Elfenbein (Studiosus), Mondsilber (Adept), Gold (Magus) oder Mindorium (Spektabilität).

EIN RUNDGANG DURCH DEN PALAST DER ZAUBERER

LAGE UND GESCHICHTE

Die Magier residieren im alten Sommerpalast der Kalifen, der sich am westlichen Ende Mherweds an Mhanadi und **Stadtmauer (A)** auf einem Hügel über das Umland erhebt. Der Prachtbau aus weißem Marmor mit neun Zwiebeltürmen und goldener Kuppel ist ein Wahrzeichen der Stadt. Die Gänge sind hoch, hell und luftig. Die Deckenhöhe in den Räumen beträgt meist über 3 Schritt. Kalif Haschabnah errichtete den *Serail as'Sayaff* (Palast des Sommerregens) vor 150 Jahren. Zwischen dem Bau des neuen Palastviertels *Al'Aram* am Westufer des Mhanadi vor 70 Jahren und der Gründung der Schule vor 20 Jahren stand die Anlage leer.

DER WEG IN DIE AKADEMIE

Das Tor zu den **Unteren Palastgärten (B)** ist tagsüber geöffnet. In den öffentlich zugänglichen Gärten plätschern Brunnen und leuchten die Farben von Flieder, Feigenbaum und Almadanischem Goldregen. Im **Pavillon des Bastrabun (C)** sind angebliche Reliquien des uralamidischen Herrschers zu besichtigen, darunter eine Hand.

Durch das von zwei Akademiegardisten in novadischer Prunkrüstung besetzte **Bab al'Babur (D)**, Tor des Wüstenpalans) erreicht man den von Arkaden umgebenen **Mandalagarten (E)**, in dem sich auf streng rechtwinkligem Muster Wasserbecken, Grünanlagen und Sandmandalas abwechseln. Hier kann man Schüler und Magier beobachten, die in andächtiger Versenkung aus verschiedenfarbigen Sanden arkane Symbole und novadische Ornamente streuen. Was aus braunem Mhanadisand, reinem Khômsand, grobkörnigem Unausand, blauem Gwen-Petryl-Sand und rotem Staub der Gor geschaffen wird, ist vergänglich. Schwacher Wind bläst den feineren Sand fort und legt ein völlig neues Sandgemälde frei. Starker Wind oder der AEOLITUS eines Zauberers löschen das Bildnis und bereiten den Boden für ein Neues.

Ein treppenreicher unterirdischer Gang führt von **L2** unter drei Mauern hindurch zu einer **Anlegestelle am Mhanadi (U)**. Hier bringen Obstbauern des Balash ihre Früchte zum Palast. Der Gang dient auch als Fluchttunnel.

HERRSCHAFTLICHE RÄUME

Gäste werden von einem Haussklaven in den luxuriösen **Gästetrakt (F)** geleitet (getrennte Zimmer für Männer und Frauen), wo ihnen die novadische Gastfreundschaft zuteil wird. Ihnen werden die Füße gewaschen, auf Wunsch kann man sich umziehen und die schmutzige Kleidung reinigen lassen.

Will man einen Gast beeindrucken, vollzieht dies ein Wasserschinn binnen weniger Augenblicke. Bei längerer Wartezeit auf einen Ansprechpartner können die Gäste ein Bad nehmen, von süßen Datteln und Palmwein kosten oder sich auf einem Diwan im **Gartensalon** mit Blick auf Mhanadi und Khoram-Gebirge ausruhen. Jeder Gast wird gebeten, seine *Tughra* (kunstvoller Namensschriftzug) in eine Gästerolle einzutragen. Diese wird einem Kalligraph und Meister der Kababyloth gebracht. Er liest aus den Buchstaben des Namens und dem Schwung der Feder, was das Herz des Gastes bewegt und wie man ihm begegnen soll.

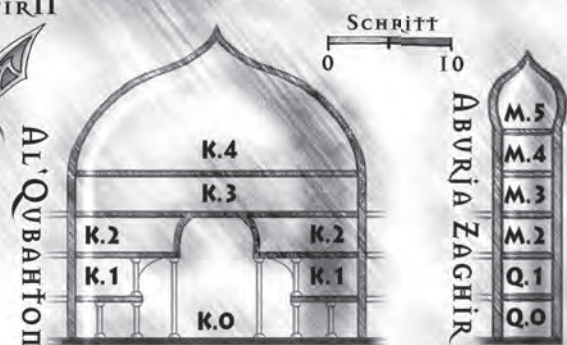
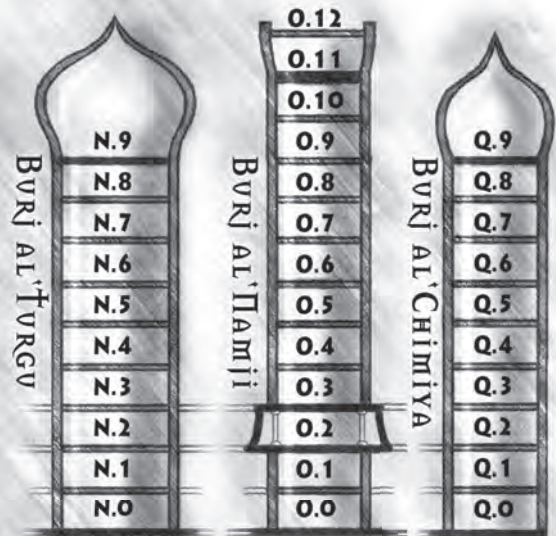
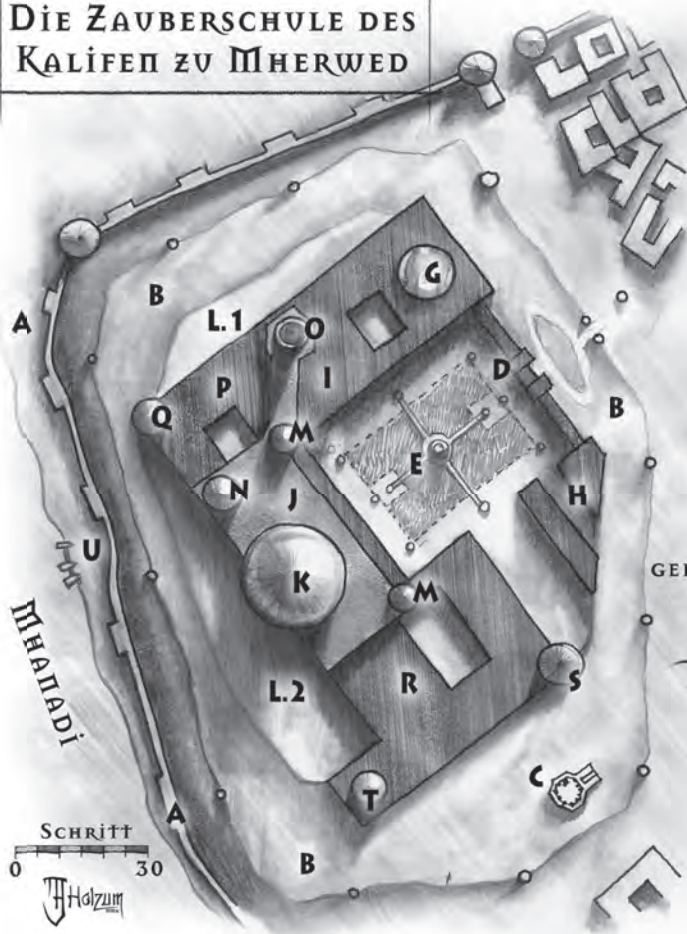
Manchmal ertönt ein Knirschen von Stein auf Stein beim Gästetrakt: Die Erzdschinni *Al'Ruchâmiyya* errichtet im Auftrag der Zauberer einen eindrucksvollen **Turm (G)** aus rosafarbenem Marmor und Alabaster, der Gastgelehrten als Studienort zur Verfügung stehen soll.

Auf der anderen Seite des Mandalagartens liegen die **Zarybahim al'Muwallashtra (H)**, Stallungen der Zauberhengste), wo Magierpferde ausgebildet werden. Diese Tulamidenrösser, die keine Scheu vor Zauberei haben und bei Magiern als Reittiere beliebt sind, stammen aus dem *Harem Khablas*, dem Mherweder Gestüt des Kalifen.

Im dreistöckigen **Haupttrakt (J)** liegen die **Gemächer der Magister und der Spektabilität** samt zugehörigen **Harems**. Die neun schlichten **Schülerkammern** sind mit den Wohnräumen ihres jeweiligen Meisters verbunden. Im **Raum des Abschieds** hinterlässt jeder Adept seine *Tughra* mit einem Zauberpinsel an der Wand, die so zur Adeptenrolle der Akademie wird. Die prächtigen **Gemächer des Moghuls** wurden einstmals für den Kalifen bereitgehalten, wenn er als Gast an der Akademie weilte. Wann immer ein Schüler herausragende Leistungen zeigt, kann es sein, dass er als Ehrung für einige Tage von den Magistern zum *Al'Moghul sâlimi* (König der Schüler) ernannt wird, der in den Gemächern jeden Luxus erhält und sein Wort über das der anderen Schüler stellen darf. Die wahre Prüfung ist jedoch: Erhält der Schüler auch seine Gottgefälligkeit und Tüchtigkeit, wenn ihn Verlockungen und Genüsse umgeben? Verführt ihn die gewonnene Macht oder setzt er sie weise ein? Unter dem glänzenden Dach der großen Goldkuppel **Al'Qubahton (K)** liegt die für Festlichkeiten genutzte **Halle der 99 Säulen (K0)**. Verschwenderisches Dekor aus Silber und Gold blendet im Licht der großen Fenstern aus Unauer Glas die Augen des Betrachters. Rote Tulamidenteppiche, Mosaik der sechs Elemente und Statuen von den neun Frauen Rastullahs (denen ein zorniger Kalif einst die Köpfe abschlagen ließ)



DIE ZAUBERSCHULE DES KALIFEN VON MHERWED



LEGENDE

A	STADTMAUER VON MHERWED
B	UNTERE PALASTGÄRTEN
C	PAVILLON DES BASTRABUN
D	BAB AL'BABUR (TOR)
E	MANDALAGARTEN
F	GÄSTETRAKT
G	TURM IN BAV
H	ZARYBAHIM AL'MUWALLASHTIRA
I	(STALLUNGEN)
J	KÜCHE UND DIENERUNTERKÜPFTE
K	HAUPTTRAKT
L1	AL'QUBAHNTON (GOLDENE KUPPEL)
L2	GARTEN DES ABENDROTS
M	GARTEN DES MITTAGSGLANZES
N	ABURJA ZAGHIR (KLEINE TÜRME)
O	BURJ AL'TURGU (SPEKTABILITÄTSTURM)
P	BURJ AL'PAMJI (STERIENTURM)
Q	ARTIFAKTSCHMIEDE
R	BURJ CHIMIYA (ALCHIMISTURM)
S	UNGENUTZTER TEIL DES PALASTES
T	BURJ AL'MANTIKOR (TURM DES MANTIKORS)
U	BURJ AL'CHARAKACH (BLAUER TURM)
	ANLEGESTELLE AM MHPADİ

AL'QUBAHNTON

K0	HALLE DER 99 SÄULEN
K1	GALERIE

K2	RAUCHSALON
K3	BIBLIOTHEK HEILIGER SCHRIFTEN
K4	BETKUPPEL

KLEINE TÜRME

M0	WÄCHTERRAUM UND SCHREIBMAGAZIN
M1	STUDIERTUBE
M2	STUDIERTUBE
M3	STUDIERTUBE
M4	MEDITATIONSRAUM
M5	ELEMENTARION

BURJ AL'TURGU

N0	WÄCHTERRAUM
N1	DUELLRAUM
N2	BADKAMMER
N3	ANALYSERAUM
N4	SCHREIBSTUBE DER SPEKTABILITÄT
N5	TÄUBENSCHLAG
N6	STUDIERTUBE DER SPEKTABILITÄT
N7	SALON DER LÜFTE
N8	ERSTER HORT DER WINDE
N9	ZWEITER HORT DER WINDE

BURJ AL'ASHTRA

O0	WÄCHTERRAUM
O1	LESESAAL
O2	SCRIPTORIUM

O3	LESERAUM
O4	BIBLIOTHEK
O5	BIBLIOTHEK
O6	BIBLIOTHEK
O7	BIBLIOTHEK
O8	BIBLIOTHEK
O9	BIBLIOTHEK (GIFTSCHRANK)
O10	ORBITARIUM
O11	SOLLENBESERVATORIUM
O12	STERNWARTZ

BURJ AL'KHIMIVA

Q0	WÄCHTERRAUM
Q1	ALCHIMISTENKÜCHE (HEILMITTEL)
Q2	UND LEHRLABOR
Q3	MAGAZIN FÜR HEILMITTEL
Q4	ALCHIMISTENKÜCHE (SCHUTZMITTEL)
Q5	MAGAZIN FÜR SCHUTZMITTEL
Q6	ALCHIMISTENKÜCHE (GIFTE)
Q7	MAGAZIN FÜR GIFTE
Q8	ALCHIMISTENKÜCHE (RAUSCH- UND STÄRKUNGSMITTEL)
Q9	MAGAZIN FÜR RAUSCH- UND STÄRKUNGSMITTEL
Q10	ALCHIMISTENKÜCHE (ZAUBERMITTEL) UND LAGER DER WUNDERMITTEL

zeugen von der Kunstfertigkeit der Erbauer. Im **Rauchsalon (K2)** kann man bei Cheriacha-Pfeife entspannen. Eine neun Quadratschritt großen Prunkausgabe *Rote und Weiße Kamele* mit selbstbewegenden Specksteinfliguren (belebt von einem Elementargeist des Erzes) lädt zum Spielen ein. Die **Bibliothek heiliger Schriften (K3)** enthält Überlieferungen und

Kommentare zu den 99 Gesetzen und ist jedem Palastbewohner zugänglich – ebenso die **Betkuppel (K4)**, in der zahllose feine Windspiele im leisesten Lufthauch zu klingen beginnen. Der Boden ist mit Gebetsteppichen ausgelegt. Im mächtigen Gewölbe prangen übergroß etliche Glyphen der Namen Rastullahs.



Der gen Süden weisende **Garten des Mittagsglanzes (L2)** dient (neben der **Turmkrone des Burj al'Namji, O12**) als Sternwarte. Ein Obelisk ist Schattenzeiger und Sonnenuhr. Ein halb in den Boden eingelassener, halb aufragender Mauerquadrant mit sechs Schritt Radius wird zur exakten Bestimmung des Höhenwinkels von Himmelskörpern verwendet. Vinsalter Fernrohren misstrauen die novadischen Astrologen und fürchten, dass die Glaslinsen den Blick verwirren. Lieber verlässt man sich wie seit Jahrtausenden auf die Schärfe des Auges. Nachts spüren die Magier dem Lauf der Gestirne mit einem Anchopaler Astrolabium aus Mohagoni und Elfenbein nach. Manchmal hört man mit wohlgeformten Worten ausgetragene Dispute, die sich um die Deutung des Sternbilds Ameise (in Mittelaventurien als Storch bekannt), die Bewertung von Marbofinsternissen oder den Zeitpunkt der Wiederkehr des Schweifsterns *Al'Nazir be Rashtul* drehen. Jede Himmelsbeobachtung endet mit einer Preisung von Rastullahs Ordnung und einer Verbeugung vor *Al'Khashema*, dem Nordstern.

MAGIERTÜRME UND ARTEFAKTSCHMIEDE

Die meisten Arbeitsräume der Zauberer liegen in den Türmen des Palastes, mehrere Dutzend Schritt über dem Leben der einfachen Sterblichen in den Gassen Mherweds und nahe an Himmel und Sonne, die Sô mash spenden. Jeder Turm ist üblicherweise nur über das Erdgeschoss zu betreten, wo in der Wächterkammer ein Akademiegardist seinen Dienst versieht. Geschlossene Wendeltreppen im Turminnern führen in die höheren Geschosse. In den **Aburja zaghira (M, Kleine Türme)** bieten in ihren den Elementen gefälligen sechs Stockwerken enge Einzelkammern Meistern und Schülern Gelegenheit zu Studium, Rezitation und Meditation ohne Störungen. Viele dieser Kammern haben durch nachträgliche bauliche Veränderungen einen sechs- oder neuneckigen Grundriss. Hierzu gehören auch die beiden Elementarien in den Turmspitzen (**M5**).

Im **Burj al'Turgu (N, Turm des Würdenträgers)** finden Magierduelle und Unterweisungen im Stockfechten (**N1**), Entschwörungen mittels des PENTAGRAMMA (**N2**) und Hellscherei statt (**N3**). In der **Schreibstube der Spektabilität (N4)** sind dem Akademieleiter zwei Schreiber zu Diensten. Wenn der Akademieleiter sie nicht in einer Kette um den Hals trägt, werden hier das Akademie- und Gildensiegel aufbewahrt, zwei Rollsiegel aus Jade. Dank des **Taubenschlags (N5)** erreichen Depeschen schnell Ziele in Rashdul (Akademie), Unau (Kalifenpalast) und Mherwed (Palast des Ersten Mawdli und des Mautaban). Soll eine Nachricht flink wie ein Pfeil und sicher wie in Rastullahs Schoß reisen, wird sie einem Luftdschinn anvertraut. Die **Studierstube der Spektabilität (N6)** ist ein Chaos von Papieren, auf die *Mawdli Mherech* zahllose Notizen zu Bittbriefen an den Kalifen, Streitschriften an die Mawdliyat von

Keft und Preisungen des Sô mash für gharbistanische Akademien kritzelt oder auch ein Gedicht an den Wüstenwind verfasst. Im mit Diwanen ausgestatteten **Salon der Lüfte (N7)** empfängt der Mawdli Gäste – zu denen auch Luftgeister zählen können, wie ein prachtvoller Hexagramm-Wandteppich zeigt. Aus vier großen Fenstern, in deren Vorhänge Flatterlinge (Mindergeister der Luft) spielen, kann man weit über den Balash blicken. Die Zwiebelturmspitze, **Hort der Winde (N8, N9)** genannt, dient als **Schatzkammer**.

Der höchste Turm der Akademie ist der **Burj al'Namji (O, Sternenturm)**. Im **Scriptorium (O1-O2)** entstehen rastullahgefällige Übersetzungen und Transskriptionen von Zauberbüchern. Schüler üben sich in der Kunst der Kalligraphie. Mit Tinte, Rabenblut oder magischer Malakim-Tusche beschriebene Reis-

papierblätter zeugen von der Suche nach neuen Zauberzeichen, die mit den Geheiligten Glyphen verwoben sind. In sechs Stockwerken stapeln sich die Papyrusrollen der **Schriftensammlung (O4-O9)**. Kunstvoll mit der Deckenornamentik sind *Glyphen der elementaren Bannung des Feuers* verschlungen. Eine Büste zeigt Rohal, der gelehrten Novadis als Prophet Rastullahs gilt. Der Erzdschinn und Bibliothekar *Kutub Habibi* erscheint, wenn man den großen Gong im **Lesesaal (O1)** schlägt, in dem er wohnt. Das **Aranische Orbitorium (O10)** aus Messing und Rosen-

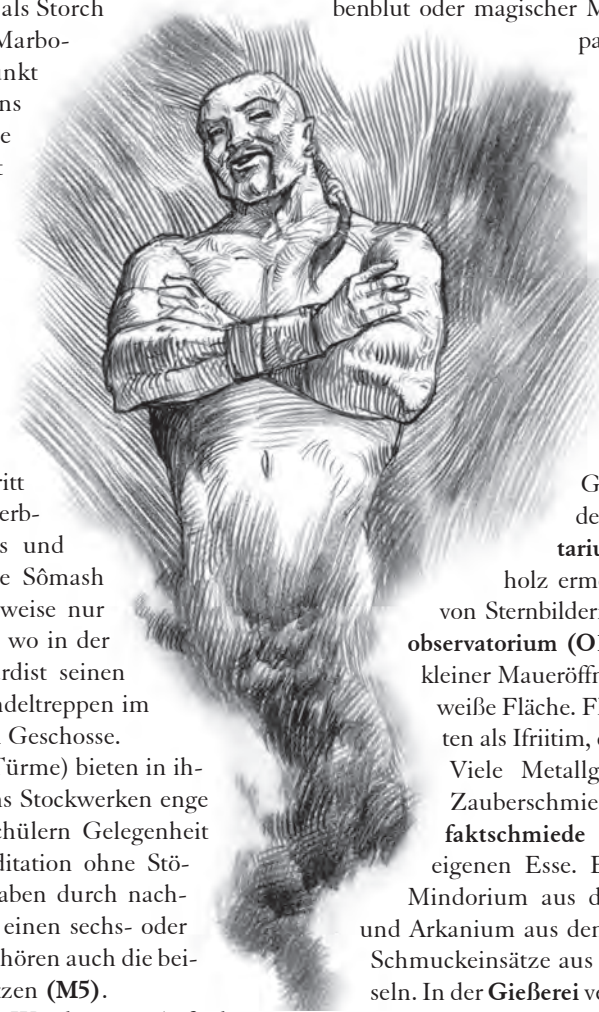
holz ermöglicht die Darstellung des Stands von Sternbildern und Wandelsternen. Im **Sonnenobservatorium (O11)** wirft man mittels Spiegeln und kleiner Maueröffnungen das Bild der Sonne auf eine weiße Fläche. Flecken auf der Himmelsscheibe gelten als Ifritim, die die Sonne gierig umschwirren.

Viele Metallgegenstände, die die Mherweder Zauberschmiede und Alchimisten in der **Artefaktschmiede (P)** verzaubern, entstammen der eigenen Esse. Eisen kommt aus den Awalakim, Mindorium aus der Gorischen Wüste, Mondsilber und Arkanium aus den Fasarer Minen und Obsidian für Schmuckeinsätze aus Al'Anfa und von den Zyklopeninseln. In der **Gießerei** verstopfen mitunter Rußbolde (Mindergeister aus den Elementen Feuer und Erz) den Kamin.

Der **Burj Chimiya (Q)** birgt **Alchimistenküchen** und **Magazine**. Im rastullahgefälligen neunten Stockwerk befindet sich das Lager der Wundermittel (**Q9**). Mherweder Spezialitäten sind Schlaftrunk, Weissagungspulver, Konstitutions- und Mutelixier, ein Kräuter-Antidot (ohne echsische Zutaten auf Basis von Hiradwurz und Olginwurz) sowie Säckchen mit weißem Khôm sand (alchemistische Zutat), die das Siegel der Schule tragen.

VERLASSENE RÄUME

Die **südöstlichen Palasttrakte (R)** stehen leer, die Magier haben in den übrigen Teilen Platz in Hülle und Fülle. Müffige Vorhänge bedecken die Wände, in den Ritzen sammelt sich Flugsand aus Khôm und Gor. Die eigenen Schritte hallen auf dem Steinboden.





In einem Gelas des **Burj al'Mantikor (S)** halten die Mherweder den feuerroten Mantikor *Gulkhorash* gefangen, dem sie regelmäßig Haar, Krallen und Stachelgift als alchemistische Exotika rauben. Die Chimäre, einer Linie fortpflanzungsfähiger Mantikore entstammend, hatte dem Kalifen geweissagt, dass ihn ein großes Unglück heimsuchen wird. Daraufhin jagte der Kalif das Untier und sandte es in Ketten seinen Magiern. Es soll erst wieder Freiheit erlangen, wenn es seine Worte zurücknimmt. Auf die Turmspitze werden ungehorsame Schüler gesperrt und den Elementen ausgesetzt. Tagsüber brennt die Sonne heiß, nachts pfeifen empfindlich kalte Winde – und unter einem brüllt der Mantikor, der das Fleisch des Menschleins riecht.

Der mit Lapislazuli-Steinen geschmückte **Burj al'Charakach** (Blauer Turm (T)) soll von Geistern heimgesucht werden, seit einst Kalif Malkillah II. hier zwei Dutzend Diener dem Hungertod überließ. Da sich nach dem Diebstahl eines Brotes kein Schuldiger meldete, ließ der Kalif, der damals seine Härte beweisen musste, alle Fraglichen in den Turm einmauern.

KELLER

Im Untergeschoss sind **Wirtschaftsräume** wie Speisekammern und Abstellräume sowie das **Gefängnis** untergebracht.

FARSH EL'ANKH

Vier Tagesreisen zu Pferd entfernt liegt in der Khôm ein sandbedecktes Hochplateau, von dem Nomaden sagen, hier würden Sandstürme geboren. Die Mherweder Magier suchen Farsh el'Ankh zur Meditation und für bedeutende Anrufungen der Elemente Luft und Erz auf. In Farsh el'Ankh erzeugt der Wind spitze Windkanter, Gesänge an Felsnadeln und rätselhafte Formen im Sand.

PERSONEN DER AKADEMIE

MHERECH BEN TULEYMAN BEN HASCHABNAH, MAWDLI, MAGISTER ORDINARIUS ELEMENTARIUS, SPEKTABILITÄT

Kalif Haschabnah, der Mherwed für die Novadis eroberte, ist der Urahn Mherechs (*980 BF, graubärtig, schwarzes Haupthaar, wort- und gestenreich). So ist es auch zu erklären, dass der Akademieleiter überaus stolz darauf ist, in 'seiner' Stadt und 'seinem' Palast die erste und einzige Magieschule des Kalifats zu betreiben. Mit großem Elan wirbt er für den Weg seiner Schule bei Strenggläubigen, Rechtgläubigen und Ungläubigen. Er ist überzeugt, dass nur er die Schule leiten kann und weiß um das Wohlwollen des Kalifen. Seine Eitelkeit ist weithin bekannt und wird hinter vorgehaltener Hand gerne verspottet. Zwar gilt der Luftelementarist und Objektmagier selbst nicht als herausragender Zauberer – weswegen er auch nach seinem Abschluss in Rashdul dort nicht blieb, sondern in Unau Mawdli wurde –, aber er ist geschickt bei der Durchsetzung seiner Interessen. Die einzige Niederlage, die Mherech erleiden musste, war die Entscheidung seiner Magister gegen ein *Heshinja-Seminar*, an dem auch Frauen die Zauberkunst an der Schule hätten erlernen sollen.

WEITERE GELEHRTE

☞ **Al'Khadesh, Magister ordinarius elementarius, Celebrans** (*987 BF, braune Locken, beleibt, raue Stimme), gilt als der mächtigste der neun Magister, als Meister über Luft wie Erz gleichermaßen (*Elementarharmonisierte Aura*) und als großer Schutzzauberer. Viele sehen in ihm den nächsten Akademieleiter, doch Al'Khadesh hat mit Politik wenig zu schaffen. Er widmet sich vielmehr dem Fließen des Sandes, der Kraft der Elemente und der Meditation im Sonnenlicht von Farsh al'Ankh. Viele Erkenntnisse zum Sômach schreibt Mherech von ihm ab und gibt sie als seine Ideen aus. Al'Khadesh forscht nach Mitteln, um Shaitanswind (siehe **Die Schatzkammer**) weiter binden zu können und den Zeitpunkt seines Ausbruchs hinauszuzögern.

☞ **Orotho der Zauberschmied** (*1002 BF, Muskelberg, wallende schwarze Mähne, lautes Lachen) gebietet über große magische Kräfte im Umgang mit Erz, obwohl der Magiedilettant nie eine Akademie besucht hat. Felsendschinne haben ihn gelehrt, sagt er. Und die vermag er auch zu rufen und in seine Werkstücke zu binden, die in geduldiger Arbeit an Hammer und Amboss entstehen.

GÄSTE

Neben drei Zaubernern der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth weilen auch einige Magier des Ordens der Grauen Stäbe aus dem Rashduler Ordenshaus (vertrieben von Sultan Hasrabal) im Palast.

☞ **Brinwill von Lautenstein, Magister extraordinarius contrarius** (*990 BF, rotblondes Haar, hinkt) ist ein Spezialist für Antimagie und Hellsicht aus Gareth, der als Gastdozent in Mherwed wirkt. Sein bei einer Exkursion in die Echsen Sümpfe vergiftetes Bein ist nie wieder ganz verheilt. Brinwill gibt sich dem schmerzbetäubenden Rausch von Cheriacha hin und hat zwei Novadifrauen geehelicht. Ins kalte Gareth will er nicht zurück und seine Gebete gelten mittlerweile Rastullah.

BEDIENSTETE

Im Palast dienen 49 Haussklaven. 21 Akademiegardisten sorgen für den Schutz der Anlage (und nein, die Akademieleitung weicht von diesen "bedeutenden Zahlen" nicht ab).

☞ **Ali al'Aswad ben Omar ben Sedef al-Alam ben Ismeth ben Yussara** (*1007 BF, Halbutulu, goldgesäumte Kleidung, ständig Staubwedel in der Hand) sorgt als Hausdiener für die Bewirtung der Gäste und achtet darauf, dass ihnen an nichts mangelt. Ali, der stets seinen vollen Namen nennt, spricht fließend Garethi und kommentiert allfällige Kulturlosigkeiten von Gästen mit feinem Humor: "Natürlich könnt Ihr Euer Schuhwerk anbehalten. Ich werde eigens einen Diener herbeirufen, der hinter Euch fegt und wischt, so lange Ihr uns mit Eurer Anwesenheit erfreut." Ist er unterbeschäftigt, verfolgt er andere Bedienstete und beschwert sich über mangelhaftes Putzen.

ELEMENTARE

Al'Ruchâmiyya (Erz-Dschinni)

Aussehen: 3 Schritt hoch, aus grünem Marmor, hinterlässt Spur aus Gesteinsmehl

Charakter: schweigsam, langsam, penibel (verlangt nach bestem Baumaterial)

Dienste: Turmbau (G), architektonische Kunst



Palisha (Wasser-Dschinni)

Aussehen: zierliche Wassernymphe, Lotosblüte im Haar, Unterleib aus ständig fließender Wassersäule

Charakter: geschwätzig, neugierig, manchmal melancholisch

Dienste: Reinigung von Kleidung und Instandhaltung von Wasserbecken und Brunnen (ganzer Palast)

Kutub Habibi (Erz-Dschinn)

Aussehen: bärtig, eckig und kastenförmig, häufig Bücher auf Kopf und Schultern abgestellt, Leuchtkristalle in der Brust

Charakter: dienstbeflissen, stolz auf 'seine' Schriftensammlung, liest heimlich

Dienste: Bibliothekar (O1–O9)

Fayasam (Luft-Dschinn)

Aussehen: fast durchsichtiger Geflügelter mit Falkenkopf

Charakter: schnell, ungeduldig, schlecht gelaunt, fächert auch mal ahnungslos vorbeiziehende Vögel fort, besitzt *Resistenz gegen magischen Schaden*

Dienste: Wacht über Luftraum und Türme (insbesondere die Spitze von N) gegen Eindringlinge

Toroch Baloth (Erz-Dschinn)

Aussehen: Konglomerat aus Tropfsteinen, sitzt oft an der Decke

Charakter: kurz angebunden, goldgierig, mit Edelsteinen zu bestechen

Dienste: Wacht über den Hort des Erzes

Elementargeister

An Vasen gebundene Geister des Erzes spritzen im Burj al'Chimiya (Q) Sand, wenn ein Feuer ausbricht. Wandelnde Rosenbüsche pflegen den Garten, Wirbelwinde säubern Räume und nachfolgende Duftwölkchen parfümieren sie.



DIE HELDEN AN DER ZAUBERSCHULE DES KALIFEN

Je reicher ein Besucher erscheint, desto höflicher wird er empfangen. Ungläubigen begegnet man respektvoll, wahr aber eine gewisse Distanz, die sich im Umgang mit Rechtgläubigen nicht beobachten lässt. Frauen gelten als Anhang von Männern und werden selbst als Trägerin eines Magiersiegels unbewusst nach den klassischen weibliche Tugenden der Novadi-Gesellschaft (z.B. Schönheit, Fügsamkeit, Tüchtigkeit) bewertet. Gelehrten werden die Vorzüge der gottgefälligen Wissenschaft und des Sômach gepriesen. Ob und welcher Magiergilde ein Gast angehört, ist den Mherwedern weitgehend egal. Exoten wie Elfen, Zwerge oder Nivesen sind Gegenstand verschiedenen Aberglaubens, den man aus Höflichkeit nicht zu zeigen versucht. Maraskaner (als Bewohner der verfluchten Insel) und offenbare 'Echsenanbeter' wie Hesinde- und Tsa-Geweihte, Zibilljas, Schlangen- und Krötenhexen verweist man des Palastes und will nicht öffentlich mit ihnen gesehen werden. Vor Achaz flieht man oder attackiert sie mit Tötungsabsicht.

Dienstleistungen

Zu den erklärten Zielen der Schule gehört, Rechtgläubigen rastullahgefällige Zauberei zur Verfügung zu stellen. Rastullahgläubigen bieten sie ihre Dienstleistungen für einen um drei Stufen reduzierten Preis an. Die Verfügbarkeit ist für sie

um 2 Punkte erhöht. Magie oder Alchimie des Lemash wird nicht angeboten.

Die Bibliothek

Ein Obulus zur Benutzung der Büchersammlung (zahlbar in kleinen Münzen in den Mund des Bücherdschinn *Kutub Habibi*) fällt um so höher aus, je umfangreicher die Studien des Gastes sind (zwischen fünf Zechinen und fünf Marawedi). Rechtgläubige müssen für kleinere Recherchen gar keine Gebühr entrichten und auch für größere Studien maximal zwei Marawedi zahlen.

Die Bibliothek ist klein und im Aufbau begriffen, viele Regale sind nur luftig mit Schriftrollen in Holz- und Lederhüllen belegt. Offiziell beherbergt sie nur rastullahgefällige Werke. Tatsächlich finden sich auch gildenmagische Standardwerke und viele gesammelte Schriften aus allen Traditionen der tulamidischen Gelehrsamkeit. Dazu manche suspekten Märchen über Zauberkäfer und Riesenameisen, Anrufungen von Wüstendämonen und Beschreibungen echsischer Riten des Diamantenen Sultanats. Solche Texte des Lemash werden um so tiefer in den Regalen verborgen und um so unwilliger an fragende Leser ausgegeben, je anrühriger sie für einen Rechtgläubigen sind. Bücherverbrennung gilt als "unselige Barbarei,



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung	7	7	8
Artefakterstellung (Arkanoglyphen)	4	6	3
Beratung in magischen Belangen	5*	6	13
Beschwörung (Elementare)	9	10	12
Exorzismus (Dämonen, Geister)	6	7	10
Exorzismus (Elementare)	3	6	4
Herstellung von Alchimika	5	7	6
Magische Heilung (Verletzungen)	4	6	5
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	5	6	5
Prüfung des magischen Potentials	5	7	10
Sterndeutung und Horoskoperstellung	9	8	10
Verzauberung (Elementar Erz oder Luft)	8	9	12
Verzauberung (Objekt oder andere Elemente)	6	7	10
Verzauberung (andere verbreitete gildenmagische Formeln)	5	8	5

*stark von novadischer Weltsicht beeinflusst

die leider den Söhnen der Wüste nicht fremd ist". Sie wird nur – wie am 3. Rastullahellah – öffentlich zur Beschwichtigung der Strenggläubigen vollführt und dann mit eher unwichtigen, aber verrucht ausschenden Schriften. Lieber hortet man das alte Wissen für den Fall, dass es doch mal nützlich sein könnte. Wichtige Schätze sind:

- ☞ das *Djinnayat ay Mherwed*, eine Sammlung von Dschinnennamen und -anrufungen
- ☞ eines der vier bekannten Exemplare des *Groszen Elementariums* (WdZ 92), angeketet auf einem Steinsarkophag, der aus dem Grab eines mächtigen Elementarzauberers stammen soll. Aus dem Buch ziehen die Mherweder neues Wissen um Herbeirufungen, Elementarzauber und Zauberzeichen. Ein Diebstahlversuch löst einen OBJECTOFIXO auf das Buch aus und lässt es gleißend hell leuchten (FLIM FLAM).

Ausstattung der Bibliothek

Immens: –

Sehr groß: –

Groß: Elementaristik, Magica invocatio elementarii, Religion (Rastullah-Glaube)

Ansehnlich: Magica transformatoria, Metallurgie, (rastullahgefällige) Rechtskunde, Thaumaturgie, Zahlenmystik

Hinlänglich: Alchimie, Magica clarobservantia, Magica contraria, Magiekunde, Tierkunde

Gering: Magica invocatio, Geschichtswissen, Heilkunde, Magica curativa, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden

Minimal: diverse

Zweitstudium

Man nimmt Zweitstudenten aus allen Gilden auf, sofern sie nicht weiblich sind oder ihr Name nach den Regeln der Kabbaloth unheilbringend ist (bei novadischen Namen nie, sonst bei 17–20 auf W20). Während des Zweitstudiums wohnt man im Gästetrakt und erhält einen Leibdiener. Anbetung von Hesinde oder Tsa auf dem Palastgelände ist untersagt. Einem Ungläubigen, der zum Rastullah-Glauben übertritt und künftig nur vom Sômach Gebrauch machen will (*Prinzipientreue*), werden von der Akademie die Hälfte der zum Zweitstudium

verlangten Marawedi erlassen und ein Artefakt (nach Meisterentscheid) zum Geschenk gemacht.

ABENTEUER AN DER ZAUBERSCHULE DES KALIFEN

Für Abenteurer ist die Zauberschule des Kalifen ein örtlicher Ansprechpartner zu Elementar- und Objektmagie (steht dabei aber im Schatten von Rashdul und Khunchom) sowie Magierecht in der novadischen Kultur. Die Akademie tritt in den Abenteuern **Bastrabuns Bann** (im Band **Meister der Dämonen**), **Imuhar** (im Band **Karawanenspuren**) und **Im Sand verborgen** (im Band **Drachenschatten**) als Helfer und Informant auf.

DIE SCHATZKAMMER

Zur Turmspitze

Die Schätze der Zauberschule liegen in der Kuppel des Burj al'Turgu (N) – natürlich nicht ohne magische Sicherungen, um im ewigen Wettstreit zwischen Dieben und Schatzwächtern die Oberhand zu behalten. Wer sich der Kuppel durch die Lüfte nähert (auf Fliegendem Teppich, als Krähe, etc.) macht Bekanntschaft mit dem wachenden Luftschinn *Fayasam*. Er ist in die Fahne gebunden, die an der Turmspitze flattert. Wird das Kuppeldach betreten, löst dies einen PARALYSIS (13 ZfP*) auf bis zu zwei Ziele aus.

Der erste Hort der Winde (N8)

Die Wendeltreppe oberhalb von N7 ist tabu für alle außer der Spektabilität und zwei weiterer Magister. Die Tür von der Treppe zu N8 (stabil, Eisenbeschläge, schwieriges Schloss) wird mit einem ADAMANTIUM und CLAUDIBUS verstärkt, sobald sich ein Unbefugter nähert. Betritt der Einbrecher den dahinterliegenden Raum so schießt von der Außenwand des Turms ein FLIM-FLAM-*Leuchtturm* in den Himmel, je nach Natur des Eindringlings in der Farbe gelb (Lebewesen), blau (Elementar), rot (Dämon) oder violett (andere).

Unter den aufgehäuften Schätzen sind manche ebenfalls Fallen:

- ☞ Gold und Geld, z.B.: Dutzende Goldbarren zu je einem Vierteltalent Gold (7 Stein, etwa 120 Marawedi), die obersten



Schichten sind vergoldete Bleibarren, zwei davon lösen bei Berührung einen SCHWARZ UND ROT aus.

☛ Profane Kunstschatze, z.B.: goldene Tablette, Unauer Porzellan, eine gemmenverzierte Sanduhr, feinste Tulamidenteppeiche, grünlich schimmernde Glasmünzen aus der Zeit der Magiermogule, eine krude Rüstung aus Chitinplatten der Riesenameise, ein Schemel mit Türkisintarsien aus dem Palast einer altaranischen Herrscherin, eine Truhe aus Zedernholz mit wertvollem Zierrat (beim Berühren setzt ein AEOLITUS aus einer Phiole das Atemgift *Schwarzer Lotos* frei).

Der Raum reicht scheinbar bis zum Kuppelinnern hinauf. Dies ist jedoch eine Illusion (AURIS NASUS mit RD 12), die aufgelöst wird, sobald Unbefugte den Raum betreten. Sie verbirgt in 3 Schritt Höhe die Decke zu Raum N9, der über eine hölzerne Klappe erreicht werden kann. In die Klappe (schwieriges Schloss) ist ein *Singendes Zeichen* graviert, das mit schrillum Frauengeschrei Alarm gibt, wenn Unbefugte sie öffnen.

Der zweite Hort der Winde (N9)

Was der Akademie am wichtigsten ist, lagert hier in Truhen aus Steineiche. In den Boden sind mit Mindoriumdraht zwei *Schutzkreise* mit sieben Schritt Durchmesser gefügt, einer gegen Elementare und einer gegen Niedere Dämonen. Von der Kuppel hängt ein großer Wüstenstern (wurzelförmiges Sandgebilde, das durch Blitzschlag entsteht), der dreimal einen FULMINICTUS gegen Eindringlinge schleudern kann, die die Schutzkreise überschreiten.

Die bedeutendsten Schätze (max. 40 Stein) liegen auf einem magischen Teppich. Sobald man sich ihm nähert, teleportieren sie in den Hort des Erzes (TRANSVERSALIS *Lastentransport*) auf einen gleichartigen Teppich (2 x möglich).

☛ Profane Schätze, z.B.: Krüge mit Diamanten

☛ Teure Exotica, z.B.: Sphingengewölle, Orichalcum-Perlen, Basiliskenschuppen, das Blutmesser eines Ferkina-Schamanen, ein versteinertes Skarabäus von vier Spann Größe mit blauen Zauberzeichen auf dem Panzer, ein vom Himmel gefallener Stern aus Meteoreisen, 10 Stein Mindorium, 2 Stein Arkanium

☛ Magische Artefakte, z.B.: Stücke aus eigener Fertigung, Sangurit-Kristalle, eine von Dschinnen geformte Kristallkugel mit Mindoriumfuß, ein *Helm des Mutigen* (SRD 42/WdA), eine *Karte der Umwege* (SRD 39/WdA), die von einem Luftgeist besessen ist und nur in der Wüste funktioniert

Der Hort des Erzes

Wenn die luftige Höhe und die Nähe zu Rastullahs Himmereich die Akademieschätze nicht schützen können, dann soll dies zeitweise der Schoß des Gesteins tun. Der Hort des Erzes ist eine von Dschinnen geformte Felskammer 30 Schritt unter der Akademie. Es gibt keinen natürlichen Zugang. Die Magister betreten die Kammer mit Felsdschinnen, die sie durch ihr Element führen.

Bewacht wird der Hort vom Erzdschinn *Toroch Baloth*, der auf Eindringlinge scharfe Felssplitter regnen lässt und drei Reiterharnische samt Rabenschnabeln belebt, die als magische Rüstungen in den Kampf eingreifen.

Der hier liegende magische Teppich teleportiert ebenso die auf ihm liegenden Schätze (die evtl. eben erst aus dem Turm herbeigezaubert wurden) auf sein Gegenstück im Hort der Winde (N9), wenn sich ihm ein Unbefugter nähert (2 x möglich).

Die Grotte des Meisters

Doch der eigentliche Zweck des Hortes ist ein anderer: Ein schmaler Felsgang führt in die **Grotte des Meisters**, in der die Luft vor Astralenergie knistert. Halb begraben von Gestein, mit Eisenketten gezwungen und von Talismanen und Schutzkreisen aus Salz und Kreide umgeben, liegt hier ein kürbisgroßer Kokon aus feinstem Schmetterlingsgespinnst. In seinem Innern rauscht und pulsiert es. Hier, im Klammeregriff des Gegenelements, ist *Shaitanswind* gefangen, ein elementarer Meister der Luft, der einst vom Erzdämon Agrimoth verdorben wurde. Seine Entfesselung bringt einen verschlingenden Gewittersturm, der die Sonne verdunkelt und alles Leben von der Erdkrume reißt. Ein Fass mit dem Kokon erreichte einst den Kalifenpalast von Unau und sollte – von wem auch immer gesandt – durch argloses Öffnen anscheinend eine Katastrophe heraufbeschwören. Doch die Hofmagier des Kalifen erkannten die Gefahr und überantworteten den pervertierten Meister der Akademie. Die magische Analyse zeigt jedoch, dass Shaitanswind von Tag zu Tag stärker wird und ihn irgendwann die Fesseln nicht mehr halten können.

Artefakte aus Mherwed

Produkte der Artefaktschmiede tragen reichlich kalligraphische Zeichen, darunter das Siegel der Akademie und das Symbol für Sômath, hingegen nie Edelsteine – garantiert mit rastullahgefälliger Magie gefertigt. Häufige Stücke und ihre Verkaufspreise sind:

☛ 33 Marawedi – *Ankh-el-Hawwa* (SRD 44)

☛ 66 Marawedi – *Windläufer* oder *Hämmerer*, permanent verzaubert (LCD 208)

☛ 77 Marawedi – Amul as'Sefmagia (Schutzamulett, SRD 46)

☛ 333 Marawedi – *Szimitar al'ashtra*, ein meisterlicher Khunchomer (TP: 1W+5), auf dem ein permanenter ZAUBERKLINGE liegt. Für einige Dämonenarten kann die Akademie auch verletzende Varianten herstellen (444 Marawedi).

☛ 333 Marawedi – *Qendil al'Djinn*, eine goldbeschichtete Wunderlampe aus Mindorium. In ihr ist ein Dschinn gebunden, der dreimal gerufen werden kann und seine Dienste mit dem Anwender der Lampe verhandelt (siehe Abbildung rechts).

☛ Unverkäuflich sind die legendären Dschinnenwaffen und -rüstungen der Akademie. In jedem Jahr gelingt nur die Herstellung weniger Stücke, die meist die Murawidun des Kalifen erhalten. Wer Großtaten für Kalif oder Akademie vollbringt, mag mit solch einem Artefakt beschenkt werden. Es handelt sich um meisterliche Klingen und Spiegelpanzer, die ein gebundener Erzdschinn zur Wohnstatt wählt. Eine Dschinnenwaffe besitzt TP+2, BF: unzerbrechlich und erzeugt magischen Schaden. Eine Dschinnenrüstung hat die Werte RS 7, BE 4 und fängt magischen Schaden ab. Manchmal stellt der Dschinn sympathischen Trägern seine Fähigkeiten zur Verfügung (Waffe: EISENROST, ZORN DES ERZES; Rüstung: WAND AUS ERZ, LEIB DES ERZES).



GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Zauberschmied Orotho leidet unter einer extremen Form des Nachteils *Körpergebundene Kraft*. Verliert er eine Haarsträhne, ist er geschwächt. Schwinden alle Haare, hat er jede Zauberkraft und Lebensfreude verloren.

☞ Der Akademie ist die Kunst des Webens Fliegender Teppiche unbekannt. Der Teppichknüpfer *Robayah*, der mit einem fliegenden Taschentuch auftrat, versprach, der Akademie einen Fliegenden Teppich zu weben und die Magier danach in das Geheimnis ihrer Fertigung einzuweihen – wenn er fürstlich bewirtet wird. Seit drei Jahren lässt es sich Robayah im Palast gutgehen und sein Teppich ist fast fertig. Hält er sein Wort? Oder ist er gar nur ein Aufschneider, der keine Zauberteppiche knüpfen kann?

SZENARIOIDEEN

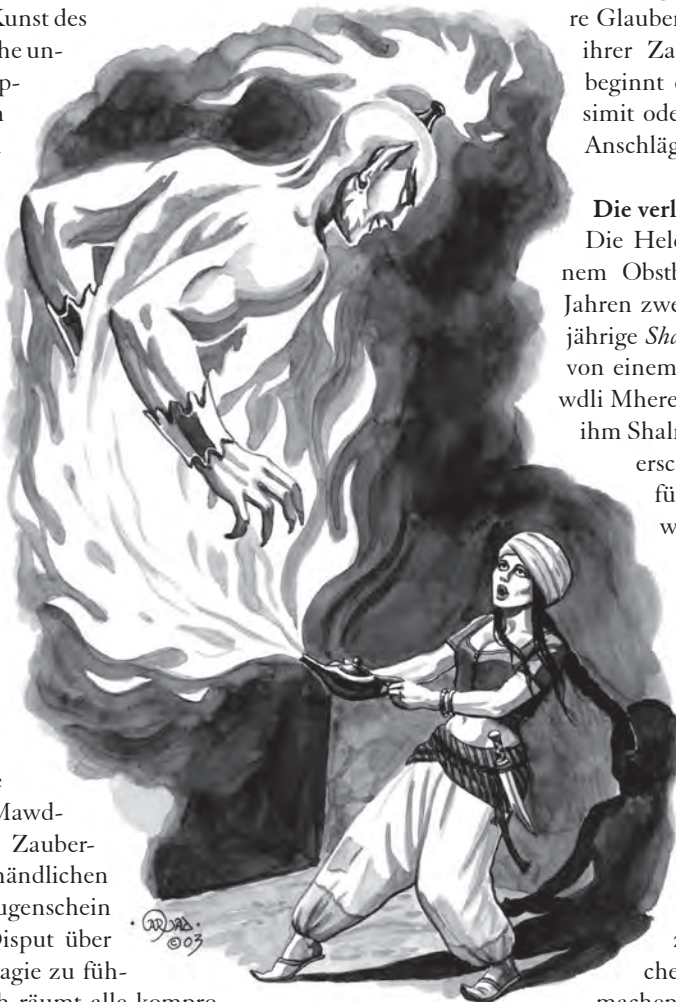
Drei Weise aus der Wüste

Drei der neun strengen Mawdliyat aus Keft reisen zur Zauberschule, um den Hört "schändlichen Echsenwerks" selbst in Augenschein zu nehmen und einen Disput über die Gottgefälligkeit der Magie zu führen. Spektabilität Mherech räumt alle kompromittierenden Artefakte und Schriften aus der Akademie und will den Mawdliyat die Lehre vom *Sômask* in seiner reinsten Form präsentieren. Eine Gruppe angeworbener Fremder (Helden, gesellschaftlich versiert, teils magiebegabt, Täuschung und List nicht abgeneigt) soll sein größter Trumpf werden: Sie sollen als rastullahgläubige Gesandte der *Halle des Sômask zu Gharbistan* auftreten, einer fernen Schule, die schon seit Jahren begeistert den Lehren der gottfälligen Magie folge. Die Helden

werden in den 99 Gesetzen und novadischer Etikette unterwiesen, mit jedem erarbeitet Mherech Hintergründe seiner Rolle. Den kritischen Augen der Mawdliyat kann die Scharade zunächst standhalten – doch dann fordern die Weisen aus Keft drei Prüfungen, in denen die *Halle des Sômask* ihre Glaubensfestigkeit und die Gottgefälligkeit ihrer Zauberei erweisen soll. Gleichzeitig beginnt ein strenggläubiger Fanatiker (Kasimit oder Mitreisender der Mawdliyat) mit Anschlägen auf die Schule.

Die verlorene Tochter

Die Helden machen Bekanntschaft mit einem Obstbauern des Balash, dem vor drei Jahren zwei Töchter, die magiebegabte neunjährige *Shalmara* und die sechsjährige *Jushibi*, von einem Zauberer (Beschreibung: wie Mawdli Mherech) geraubt wurden. Vor kurzem ist ihm Shalmara krank vor Heimweh im Traum erscheinen. Die Spur der Geraubten führt zur Zauberschule nach Mherwed. Mawdli Mherech hat Shalmara gezwungen, sich als Junge auszugeben und unterrichtet sie in der Zauberei. Den übrigen Magistern und dem Kalifen will er beweisen, dass ein *Heschinja-Seminar für Frauen* nützliche und gehorsame Magierinnen hervorbringen könnte. Jushibi wird unterdessen heimlich in einem finsternen Gemach im verlassenen Trakt des Palastes gefangengehalten. Die Helden müssen mit Fingerspitzengefühl vorgehen, um das Mädchen unter den Schülern ausfindig zu machen. Ohne Jushibi will Shalmara nicht gehen, denn Mherech hat gedroht, sie zu bestrafen, wenn sie nicht gehorcht. Wenn Mherech ertappt wird, versucht er, die Helden davon zu überzeugen, dass der begabten Shalmara unter seiner Obhut ein passenderes Leben vergönnt sein wird, als wenn sie demnächst von ihrem Vater zur Heirat verschachert wird. Er beschwört die Vision von vielen arkanen novadischen Mädchen herauf, die künftig endlich ihrer Bestimmung folgen könnten, wenn er nur mit diesem einen Mädchen Erfolg hat.





DIE SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM

Vollständiger Name: Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum

Standort: Stadt und Markgrafschaft Perricum, Mittelreich

Gildenzugehörigkeit: Bund des Weißen Pentagramms

Spezialgebiet: Erforschung und Austreibung von Geistern und Dämonen, sowie Ausbildung von Exorzisten (Merkmale *Antimagie* und *Geisterwesen*)

Größe: groß

Spektabilität: Olorand von Gareth-Rothenfels

Personen der Historie: Titurian der Hexenjäger, Erzmagier (um 380 BF); Hyanon, Spektabilität und Erzmagier (538–616 BF); Hilarud von Kuslik, Spektabilität (955–1011 BF)

Fachliche Reputation: hoch angesehene Exorzisten und Seelenheilher, integer im Umgang mit dem Wissen und den Geheimnissen ihrer Patienten, moralisch gefestigt für die Beschäftigung mit Dämonenkunde

Einfluss: groß (vor allem auf Sicherung der Eigenständigkeit zu den übrigen Weißen Gilde gerichtet)

Finanzkraft: groß

Ausstattung: groß (besonders in Bezug auf Paraphernalia und andere Austreibungshilfen)

Bibliothekbestand: sehr groß



Oft als "die Schwärzesten der Weißen Gilde" oder "unsere schwarzen Geschwister aus Perricum" bezeichnet, tragen die Antimagier der Schule der Austreibung diesen ursprünglich spöttisch gemeinten Spitznamen durchaus mit Stolz. Dem oberflächlichen Sinn nach bezieht sich der Begriff auf ihre Erscheinung: Die Schule steht der Kirche des Boron (vor allem aber dem Noionitenorden) so nahe, dass die meisten ihrer Schüler und Absolventen bei vielen Gelegenheiten schwarze Kleidung anlegen; und ein borongefälliges Schwarz dominiert auch die Einrichtung vieler Räume.

Doch auch die implizierte Nähe zur Schwarzmagie ist nicht völlig aus der Luft gegriffen: Während nur wenige an der Rechtschaffenheit und Aufrichtigkeit der Magier aus Perricum zweifeln, ist es zugleich bekannt, dass sie sich mit verabscheuten Künsten wie Nekromantie und Dämonologie befassen, um sie besser bekämpfen zu können – Spielarten der Magie, die an anderen Schulen der Weißen Gilde nahezu unerwähnt bleiben.

Neben die ursprüngliche Rolle der Perricumer als Antimagier und Exorzisten ist in den letzten Jahrzehnten die von Seelenheilern getreten, die neben Besessenheiten auch andere Formen magischer Verwirrung und Verfluchung beseitigen. Dennoch gilt vielen Außenstehenden diese Beschäftigung mit dermaßen verrufenen Wissensgebieten mehr als nur ein wenig gefährlich und schädlich. Nur das starke Verantwortungsbewusstsein, das den Scholaren eingeprägt wird, lässt die Schule unangefochten auf diesem Weg fortschreiten.

DIE GESCHICHTE DER SCHULE DER AUSTREIBUNG

In gewisser Weise geht die Geschichte der Akademie bis in die letzten Tage des Sultanates Nebachot zurück: Denn damals begannen auf der Felseninsel südlich der Stadt unheimliche Geister umzugehen, deren Wehklagen bis zum Festland schallte. Es ist nicht exakt bekannt, wann die Strategen von Perricum Magier darauf ansetzten, das Problem der Spukinsel zu lösen. Doch das war letztlich die Grundlage der Schule

der Austreibung, auch wenn ihr Status als Akademie erst unter Kaiser Raul formell festgelegt wurde: Das Jahr **5 BF** gilt als das belegbare Gründungsdatum. Seitdem folgt die Akademie einer Politik der Reichstreue, sieht man genauer hin, sind aber entsprechend der jeweiligen Garether Politik deutlich Kurswechsel zu erkennen:

Unter den Klugen Kaisern (**53 bis 335 BF**) unterstützte die Akademie aktiv die Expansion des Neuen Reiches und sandte Exorzisten und Antimagier gegen die magischen Vorkämpfer und Verteidiger der fremden Völker.

Die Schule überlebte die Zeit der Priesterkaiser (**335 bis 465 BF**), indem sie sich den Herrschern andiente und bei der Aufdeckung satuarischer Schwesternschaften nützlich machte, denn zur Bekämpfung von Flüchen und anderen Hexenzaubern war man in Perricum gut ausgerüstet. Titurian der Hexenjäger erwarb unter Kaiser Noralec weitreichenden Ruhm als unerbittlicher Verfolger "aller Hexerei, Echserei und Ketzerei".

In der Rohalszeit (**466 bis 590 BF**) verlegte sich die Schule in einem weiteren abrupten Kurswechsel auf das Studium der Träume und Triebe und der Seelenheilkunde. Die alte Lehrmeinung, hinter seelischen Schäden stets dämonische Einflüsterungen zu sehen, wurde in Frage gestellt. Der Erzmagier *Hyanon*, Spektabilität in Perricum und Gareth, war einer der angesehensten Magier der Rohalszeit und ein enger Vertrauter des Reichsbehüters. Die Koryphäe der Bannmagie wird stets als sehr gütig und gerecht beschrieben. Auch andere Magier der Schule hatten in und nach den Magierkriegen alle Hände voll zu tun, um die von anderen erweckten Schrecken wieder zu bannen. Auch wenn (oder gerade weil) sie als Reichsakademie zu den Gründungsmitgliedern im Bund des Weißen Pentagramms zählte, wusste sich die Schule gewisse Sonderrechte zu sichern und sprach sich stets gegen Hexenjagden aus. Im Großen und Ganzen blieb die Akademie unter den Eslamiden (**602 bis 902 BF**) der Politik eher fern und konzentrierte sich auf die Kunst des Exorzismus.

Während der Kaiserlosen Zeit (**902 bis 933 BF**) zeigte sich erneut, dass die Schule in Zeiten des Chaos und Krieges besonders dringend gebraucht wird. Das vermehrte Auftreten von



Spukerscheinungen nach Schlachten und Seuchen machte die Perricumer Exorzisten zu gesuchten Fachleuten. Spätestens damals begann die wissenschaftliche Beschäftigung mit den Schrecken der Thargunitoth (und am Rande auch anderer Erzdämonen). Die im Feld gewonnen Erkenntnisse wurden in der Regierungszeit Kaiser Pervals (933 bis 948 BF) systematisch zusammengefasst. Mehrfach entging die Schule in jenen Jahren nur knapp einer strengen Zurechtweisung durch den Weißen Gildenrat. Dass dafür jeweils der massive Einfluss des Kaisers nötig war, wird heute gerne verschwiegen. Unter Bardo und Cella (948 bis 975 BF) galt die Schule bereits wieder als respektabel – kein geringerer als Prinz Olorand, der anerkannte Sprössling des Kaisers und einer Hofmagierin, studierte hier ab 964 BF die magischen Künste und wurde später (1011 BF) zum Akademieleiter.

Auch in den mit deutlich mehr Zauberei geführten Borbaradkriegen (seit 1019 BF) stand die Akademie in vorderster Reihe der Abwehr dämonischer Einflüsse – nicht ohne eigene Verluste: Zahlreiche Absolventen fielen im Einsatz und im Spätherbst 1021 BF wurde sogar die Schule selbst das Ziel eines Angriffes von Dämonen, bei dem Borbaradianer die spätere oronische Tyrannin Dimiona aus der Obhut der Noioniten entführten. Seit dieser Zeit wird die Wachsamkeit besonders groß geschrieben, selbst wenn im Moment die direkte Bedrohung nachgelassen hat.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Ausbildung der Schüler ist geprägt durch einen gewissen Dualismus von Demut und Arroganz: Auf der einen Seite wird den Scholaren nahezu unablässig vor Augen geführt, was denen droht, die sich mit Dämonen einlassen. Erst an niedergeschriebenen Fallstudien, später 'am lebenden Objekt' lernen sie, wie verführerisch die Macht der Dämonen sein kann und wie gut sie dem Sterblichen vorgaukeln können, er sei ihr Herr und sie ihm unterworfen. Wer die Schule der Austreibung mit einem Abschluss verlässt, hat gelernt, Dämonen und Paktierer (und – abgeschwächt – auch Geister) als Gegner zu sehen, nicht als mögliche Helfer oder Verbündete.

Andererseits tut es der Seele eines Magiers auch nicht gut, wenn er sich stets die eigene Fehlbarkeit und Sterblichkeit vor Augen hält, daher wird auf anderen Gebieten das Selbstbewusstsein der Scholaren gestärkt. Alle Perricumer empfinden Stolz aufgrund der Tatsache, dass sie würdig waren, die Dinge zu erlernen, über die an anderen (weißen) Schulen oft nur ausweichend oder verallgemeinernd geredet wird. Magische Spielarten wie Nekromantie und Dämonologie werden untersucht, aber auch verbotene Irrlehren wie Ilarismus und Magierphilosophie, muss man als Seelenheiler doch vielfältigen Geistesstörungen studiert haben.

Stolz sind sie besonders darauf, dass sie «die schwärzesten Tiefen der Niederhöhlen und der menschlichen Seele» studiert haben und sogar die «Höllenzunge» Zhayad beherrschen und doch zu «den Guten» gehören, die von den Gildengeschwistern, dem Adel und sogar den Kirchen gleichermaßen akzeptiert werden. Denn dass das Wissen um die Geheimnisse der Niederhöhlen überlebenswichtig sein kann und es nichts nützt, vor dem Bösen die Augen zu verschließen, haben die letzten Jahre hinreichend gezeigt.

DIE BEPEPPUNG VON DÄMONEN

Den Adepten und Magistern der Schule ist bewusst, dass Dämonen nicht spontan erscheinen, nur weil man ihren Zelemya- oder auch Zhayad-Namen ausspricht. Dennoch werden Insassen, die ununterbrochen Dämonennamen brüllen, schnell ruhiggestellt, sei es mit Kräutern oder Knebeln – schon um die anderen Patienten nicht zu belasten. Unter einander verwendet man oft die drei Buchstaben des Zhayad-Beschwörungskürzels, gegenüber jüngeren Schülern und anderen Weißmagiern hingegen die längere Umschreibung.

DIE AUSBILDUNG

Als *Eleven* bekommen die Schüler nur selten einen Magister ordinarius zu sehen, wenn sie nicht gerade Botengänge oder einfachste Arbeiten für ihn erledigen – denn die Grundbildung wird ihnen vor allem von Studiosi und manchmal Adepten als Magistri minores vermittelt. Ihre Wohn- und Schlafräume befinden sich auch nicht im Schulturm, sondern im Ostflügel. Die Kranken des Sanatoriums sind primär Thema übertriebener Gruselgeschichten, die man sich gegenseitig erzählt, denn die praktische Ausbildung beschränkt sich noch auf alltägliche Arbeiten in der Schreibstube und dem Heilkräutergarten.

Erst die *Novizen* ziehen in einige nach Geschlechtern getrennte Kammern im Turm. Die weiterführenden Kenntnisse werden ihnen vor allem durch Magistri minores (Adepten und auch Zweitstudenten) beigebracht, zugleich sehen sie aber auch den Magistern bei der Beschäftigung mit Besessenen und Seelenkranken zu und gehen ihnen zur Hand – dabei üben sie nicht zuletzt das schweigende Zuhören. Diagnose und Therapie lernen sie vor allem anhand solcher Beispiele aus dem Leben. In dieser Phase ist die Zusammenarbeit mit den Noioniten am engsten und die Schüler werden oft (im Rahmen der dafür eingeteilten Zeit) wie herkömmliche Ordensnovizen behandelt.

Als *Studiosi*, wenn sie schon eigene Kammern bewohnen, widmen sie sich fast ausschließlich der Magie zu und werden auch an speziellen Experimenten beteiligt, bei denen ein Magister einen Zauber spricht, den sie dann überwinden müssen. Auch folgen sie Magistern zu Gesprächen mit Pflegelingen und führen mitunter unter Aufsicht das Austreiben eines Besessenheitsgeistes selbst durch. In dieser Zeit erhalten sie auch sporadisch Zugang zu geheimen Texten, doch noch immer ist die Ausbildung sehr praxisorientiert – vom Unterricht der Eleven über das Kopieren der Thesis eines Hausspruches bis zum Versorgen der Pflegelinge.

In jedem Alter ist die sittliche Bildung durch Teilnahme an Götterdiensten und Lehrstunden der Hesinde- und vor allem der Boron-Kirche selbstverständlich. Die Magister haben schon so ziemlich alles gesehen – auch wenn jeder Jahrgang auf neue denkt, er wage als erster, den Kommilitonen Nachrichten und Liebesbriefe in den Zeichen des Zhayad zu schreiben.

Der praktischen Absicherung dient die alljährliche Kandidatenprüfung durch Visitatoren Anfang Praios: Vor einem dreiköpfigen Ausschuss aus je einem Vertreter der weltlichen, der kirchlichen und der gildenmagischen Macht müssen die Angehörigen der Studiosa Prima zeigen, ob sie sittlich reif genug sind, um zu der drei Monde dauernden Examinatio zugelassen zu werden. Etwa jede Vierte muss ein Jahr warten. Früher



waren engstirnige Schikanen nicht selten, doch inzwischen fungieren ein Hochgeweihter des Boron, ein Magister des Informations-Institutes in Rommily und ein Bevollmächtigter des Markgrafen von Perricum und Reichsgroßgeheimrates als die drei Visitatoren und achten tatsächlich nur auf die moralische Tauglichkeit des Scholaren.

Typische Unterrichtsthemen: Wahnvorstellungen IV: Ilarismus; Observieren, Interpretieren und Transformieren von Träumen; Praxisseminar PENTAGRAMMA; Klassifikation extra-kosmischer Entitäten unter Feldbedingungen; Der Imperativ Plural im Zhayad

Höchste Lob eines Magisters: "Du verdienst es, dein Wissen irgendwann einmal selbstständig anzuwenden."

Größte Furcht der Scholaren: "Nach all den Mühen dir wir bisher mit dir hatten, zeigst du dich doch nur als unreif und unwürdig. So wirst du nie einen Dispens für irgendwas erhalten."

DAS HEIM FÜR MAGISCH VERWIRRTÉ

Unter scherzenden (Jung-)Magiern wird oft ein Aufenthalt in Perricum so ausgemalt, als wären die Insassen Tag und Nacht in Zwangsjacken und unter Bannstaub angekettet. Tatsächlich gibt es einige derartige Fälle, doch für die meisten sieht der Aufenthalt ganz anders aus – denn man ist sehr bemüht, sie zu heilen und nicht wegzusperren, gerade in jüngster Zeit, wo die Verführung geistesgeschwächter Zauberer durch Borbaradianer zusehends unwahrscheinlicher geworden ist. Grundsätzlich werden nicht allein verwirrte Magier, sondern auch magisch Verwirrte aufgenommen – Patienten, deren Zustand auf Besessenheit oder anderer vor allem magische Ursachen zurückzuführen ist. 'Gewöhnliche' Geistesranke werden stattdessen ans Noionitenkloster vor den Toren der Stadt Perricum überwiesen.

Andererseits wehrt sich Seine Spektabilität erbittert gegen die Idee mancher Hochadliger und Geweihter, alle Magier mit unerwünschter Weltsicht für verrückt zu erklären und ihm aufzubürden.

Die Behandlung der Patienten folgt einem Grundschemá, das immer individuell angepasst wird. Ein zentrales Element sind ausführliche Einzelgespräche, um die Hintergründe der Krankheit zu ergründen und Hypnosésitzungen, in denen Ängste gelindert und verschüttete Erinnerungen freigelegt werden, manchmal tritt an deren Stelle auch eine Visite der Träume des Kranken mittels TRAUMGESTALT. Oft ist danach das magische Bannen von diagnostizierten Dämonen oder Geistern nötig. Durch die Nähe zur Warunkei wird oft gezielt auf Alptraum- oder Besessenheitsdämonen der Thargunitoth untersucht.



Darauf folgen lange Ruhepausen für den Patienten, um das erlebte Leid zu vergessen. Zur Heilung von Wahnsinn werden hier sogar Formeln wie der MEMORABIA und der ERINNERUNG VERLASSE DICH eingesetzt, wenn man nur so quälende Erfahrungen neutralisieren kann. Wenn alle magischen Mittel versagen, kommen auch Boron-Liturgien wie der SEGENSEN DER HEILIGEN NOIONNA zum Einsatz.

Die Kosten der Unterbringung sind sehr hoch und werden mit 12 Dukaten im Monat veranschlagt, entsprechend etwa der Miete eines Zimmers in einer sehr guten Lage. Die Kosten der Therapie von bis zu 120 Dukaten pro zweistündiger Sitzung kommen noch hinzu. Es ist üblich, dass bei Weißmagiern die Gilde neun Zehntel der Kosten zahlt, bei Graumagiern trägt meist die heimatliche Akademie ihren Anteil; bei allen anderen ist die Zahlung oft ungesichert.

Prinzipiell wird zwischen drei Kategorien der Behandlung unterschieden:

Erholung: Die Unterbringung im Sanatorium sollte normalerweise ausreichen, um einen nur angeschlagenen Patienten in wenigen Wochen zu heilen, denn das Können der Magier wie der Noioniten ist sehr groß. Nach einer

anfänglichen magischen Untersuchung und einleitenden Gesprächen wird ein Tagesplan erstellt, der viel Ruhezeit und die Teilnahme an einfachen körperlichen Übungen und Arbeiten im Garten umfasst, verbunden mit geistigen Arbeiten wie dem Kopieren 'harmloser' Bücher aus der Schulbibliothek. Erholungsgäste sind meist mit geeigneten Leidensgenossen in einem Doppelzimmer untergebracht und können sich tagsüber frei im Hof bewegen; oft auch die Stadt aufsuchen und Besuch empfangen.

Heilung: In diesen Fällen ist die Aufsicht strenger, da die Patienten schlechter einzuschätzen sind und oft unbekannt ist, welche äußeren Einflüsse ihre Stimmung jäh umschlagen lassen. Sie sollen ihre Zimmer nur

zu Mahlzeiten, Bädern, gemeinsamen Übungen im Hof und Garten und natürlich 'Therapiesitzungen' verlassen, ebenso ist oft eingeschränkt, wer sie besuchen darf. Ernstere Fälle erhalten Einzelzimmer, erst wenn es ihnen besser geht, werden sie mit passenden Schicksalsgenossen in einem Doppelzimmer untergebracht – auch um zu sehen, ob sie die Nähe zu Fremden ertragen können. In den südlichen Zimmern leben die, die für den herrlichen Seeblick empfänglich sind.

Verwahrung: Wenn die Aussichten auf Heilung sehr gering sind, kann der Patient nur noch so untergebracht werden, dass er seine Tage bei möglichst wenig Leiden verbringt, bis Boron ihn zu sich ruft. Auch wenn die Schule alles andere als eine Anstalt ist, wo man die Kranken nur wegschließt und ruhigstellt – bei manchen kann nur mit entsprechenden Schlaf- und Traumtränken gearbeitet werden. Die mit Koschbasalt ausgekleideten



Sicherheitszellen im Keller (für gewalttätige oder anderweitig gefährliche Fälle) werden so wenig wie möglich benutzt. Aus den Gelübden der Boronkirche wurde die Schweigepflicht übernommen: Alle, die mit Patienten umgehen, müssen über

deren Symptome und Aussagen Schweigen bewahren, selbst gegenüber der weltlichen Obrigkeit, den Gerichten und der Gilde. Allein der Akademieleiter persönlich kann für Einzelfälle von der Schweigepflicht befreien.

Die Schule der Austreibung in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** "Fähige Collegae, die aber sehr nahe der Grenze einherschreiten und noch stolz darauf sind. Bislang aber haben sie das Vertrauen verdient, dass wir in sie gesetzt haben."

... **Schwarzen Gilde:** "Eine Schande, dass so viel Wissen und so viel Potenzial an so viel Frömmerei vergeudet wird."

... **Rondrakirche:** "Gute Magier, die dort helfen, wo es offener Kampf nicht vermag. Sie haben es verdient, bannende Schwerter zu tragen."

... **Volkes:** "Auf deren Insel soll es ja verrückte Zauberer und eingekerkerte Dämonen noch und nöcher geben. Mir schaudert es ja, wenn ich einen von diesen rabenschwarzen Magiern sehe. Aber immer noch besser, sie hüten die Verwirren, als dass sie ungehindert umherlaufen ..."

Was man in der Schule der Austreibung über ... denkt.

... **die Weiße Gilde:** "Ehrenwerte Leute, aber manchmal vom eigenen Lichtglanz geblendet für die Wahrheiten der Seele."

... **Schwarzmagier:** "Narren, die sich hoffnungslos überschätzen und bereit sind, Zukunft und Seelenheil für eine kurze Gegenwart des flüchtigen Triumphs zu opfern."

... **Hexen, Druiden, Elfen etc.** "Wie immer eine Frage der inneren Einstellung. Selbst wer nicht das Rüstzeug einer richtigen Ausbildung hat, kann sich zu einem guten Menschen entwickeln."

... **das Volk:** "Trotz allen wilden Aberglaubens haben sie nicht einmal eine vage Ahnung davon, was da draußen – ganz weit draußen – alles lauert. Und so muss es auch bleiben."

Ein Rundgang durch die Schule der Austreibung

Der Schulturm

Der älteste Teil der Akademie ist der fünfeckige, fünfstöckige Schulturm, manchmal auch nach Puniner Vorbild Pentagrammaton genannt. Wie jeder Magier bestätigen wird, sind Pentagramm und Pentagon mächtige Symbole, doch als Gebäudegrundriss nur bedingt geeignet. Würde nicht das Zentrum des Bauwerks von einem gleichfalls fünfeckigen Innenhof oder Lichtschacht eingenommen, wäre es fast unmöglich, ein solches Gebäude zu beleuchten. So fällt das Licht innen wie außen durch Fenster aus hellem, grüngelbem Butzenglas.

Das Erdgeschoss

Zur Stadt hin ist der Turm mit zwei breiten, hohen Torflügeln versperrt, in denen ein Mannloch auf späte Gäste und Heimkehrer wartet. Der **Empfangssaal für Besucher (I-2)** ist ein sehr kostbar eingerichteter Raum, denn hier trifft sich Seine Spektabilität mit ranghohen Gästen der weltlichen, kirchlichen und magischen Obrigkeit. Zahlreiche Ehrengeschenke, Bildteppiche und Gemälde zieren die Wände, so auch ein Porträt der Kaiserin Rohaja und eines des Convocatus Primus Saldor Foslarin, der es der Schule geschenkt hat – angeblich um den Perricumern stets ins Gedächtnis zu rufen, wer trotz aller Ausnahmeregelungen letztlich in der Weißen Gilde das Sagen hat. Ein verborgener Durchgang aus dem Westflügel erlaubt es dem Akademieleiter, den Raum unbeobachtet zu betreten und zu verlassen.

Der **Eingangsbereich (I-3)** gegenüber bildet den Durchgang in die eigentliche Akademie. An langen Tischen können die Schüler hier Platz nehmen und sich auch mit Besuchern treffen, dazu wird an Novizen und Studiosi am Abend verdünnter Wein ausgeschenkt. Dennoch herrscht hier selten ausgelassene Feierlaune und die Stimmen erheben sich nicht oft über ein diskretes Flüstern, selbst wenn gerade um das knappe Taschengeld gespielt wird: Meister Olorand ist der Ansicht, dass

eine Partie Boltan mehr an Menschenkenntnis vermittelt als zehn Vorträge.

Die **Wachstube (I-4)** nebenan dient mehreren Zwecken: Zum einen halten sich hier Gardisten bereit, falls ein (borbaradianischer) Angriff auf die Schule erfolgen sollte, zum anderen bewachen sie den Zugang zu den Kellerräumen gegen alle, die unbefugt dort hinein wollen.

Die Obergeschosse

Die Treppen zu den oberen Stockwerken führen jeweils als überdachte Außentreppen an der Wand des Innenhofes empor auf die nächsthöhere umlaufende Galerie.

Im **ersten Stock** liegen die **Amtsstube der Spektabilität (II-1)**, ein eher kleiner, nur für interne Dinge benutzter Raum, sowie die **Amtsstube der Vize-Spektabilität (II-2)**. Ebenso findet sich hier der **Zeichen- und Glyphensaal (II-3)** zum Üben von Zauberzeichen und -kreisen (oder auch der über Hundert Laut- und Silbenzeichen des Zhayad) und die vier **Schlafsäle der Novizen (II-4–7)** schließlich ein weiterer **Seminarsaal (II-8)** mit wechselnder Nutzung.

Das **zweite Obergeschoss** birgt die **Schulbibliothek (III-1)**, den **Lese- und Studiensaal (III-2)**, das **Scriptorium (III-3)** sowie den **Konvents- und Hörsaal (III-4)** für Vorträge und zeremonielle Versammlungen.

Im **dritten Stock** liegen 10 Wohn- und Arbeitskammern der Magister, von je ca. 50 Rechtschritt Fläche, die sich die Magister schon vor langem durch hölzerne Trennwände nach eigenem Geschmack eingeteilt haben.

Der **vierte Stock** ist in 20 Kammern für die Studiosi der letzten beiden Jahrgänge eingeteilt (von je ca. 25 Rechtschritt), die jeweils in einen Studien- und einen Schlafrum getrennt sind.

Auf dem **Dach** schließlich liegen in nachträglich errichteten Holzbauten sowohl das Observatorium (die Sternenbeobachtung dient hier vor allem der Bestimmung günstiger Austrei-



DIE RÄUME DES SCHULTURMS DER AKADEMIE PERRICUM

VIERTER STOCK:

KAMMERN DER STUDIOSI

DRITTER STOCK:

WOHN- UND ARBEITSKAMMERN
DER MAGISTER

ZWEITER STOCK:

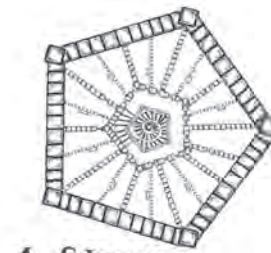
II-1 SCHULBIBLIOTHEK
II-2 LESE- UND STUDIENSAAL
II-3 SCRIPTORIUM
II-4 KONVENTS- UND HÖRSAAL

ERSTER STOCK:

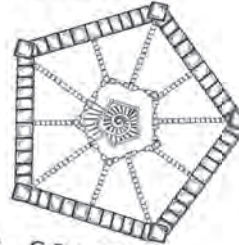
I-1 AMTSTUBE DER SPEKTABILITÄT
I-2 AMTSTUBE DER
VIZE-SPEKTABILITÄT
I-3 ZEICHEN- UND GLYPHENSAAAL
I-4 BIS I-7 SCHLAFSÄLE DER NOVIZEN
I-8 SEMINARSAAAL

ERDGESCHOSS:

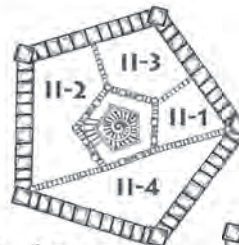
E-1 SEKRETARIAT
E-2 EMPFANGSSAAL FÜR BESUCHER
E-3 EINGANGSBEREICH
E-4 WACHSTUBE



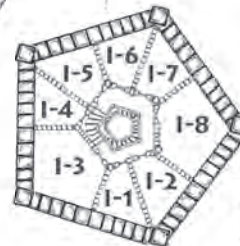
4. Stock



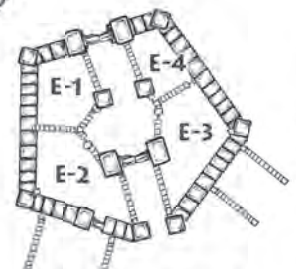
3. Stock



2. Stock



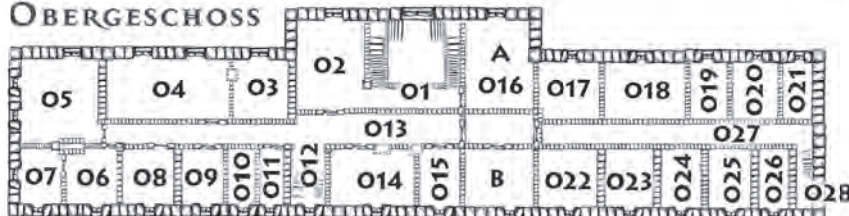
1. Stock



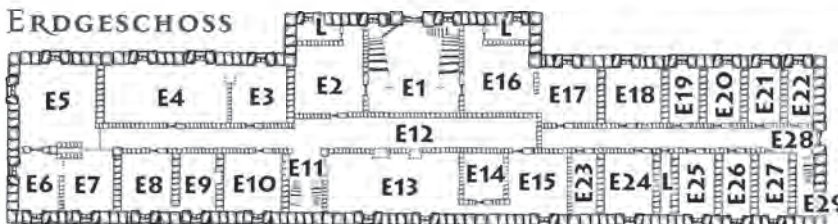
Erdgeschoss

DIE RÄUME DES SANATORIUMS DER AKADEMIE PERRICUM

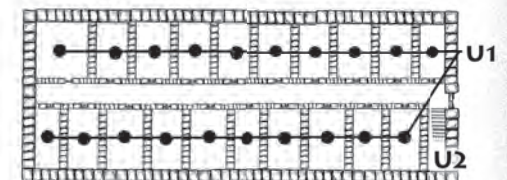
OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



UNTERGESCHOSS



OBERGESCHOSS: 01 Offene Halle mit Galerie - 02 Empfangs- und Arbeitsraum der Priorin - 03 Wohn- und Schlafraum der Priorin - 04 Tages- und Übungsraum der Pfeile des Lichts - 05 Schlafsaal der Pfeile des Lichts - 06 Wohn- und Arbeitsraum des Alchimisten - 07 Apotheke und Spagyrisches Magazin - 08 Doppelzimmer für Ehrengäste - 09 BIS 011 Einzelzimmer für Ehrengäste oder Schutzbefohlene - 012 Treppenhaus - 013 Oberer Korridor - 014 Baderaum mit Aufzug aus der Küche - 015 Sakristei für Kultgegenstände - 016 Boronkapelle mit (A) Altarbereich und (B) Kammer der Träume - 017 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - 018 Gruppenzimmer für bis zu vier Schutzbefohlene - 019 BIS 021 Einzelzimmer für Schutzbefohlene - 022 BIS 025 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - 023 BIS 025 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - 026 Einzelzimmer für Schutzbefohlene - 027 Oberer Korridor - 028 Treppe nach oben und unten

ERDGESCHOSS: E1 Eingangs- und Wartebereich - E2 Empfangsraum - E3 Therapiezimmer für Gespräche und Hypnose - E4 Speisesaal der Poioniten - E5 Wohnzimmer der Spektabilität - E6 Badezimmer der Spektabilität - E7 Schlafzimmer der Spektabilität - E8 Schreibzimmer der Verwaltung - E9 Archiv mit den Krankenunterlagen - E10 Therapiezimmer für Exorzismen - E11 Treppenhaus - E12 Großer Korridor - E13 Großküche für das Sanatorium - E14 Speisekammer mit Treppe zum Vorratskeller - E15 Anrichte, Spülküche und Geschirrschränke - E16 Speisesaal für die Pfleger - E17 Speisesaal für Schutzbefohlene - E18 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - E19 UND 20 Einzelzimmer für Schutzbefohlene - E21 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - E22 UND E23 Einzelzimmer für Schutzbefohlene - E23 UND E27 Einzelzimmer für Schutzbefohlene - E24 BIS E26 Doppelzimmer für Schutzbefohlene - E28 Treppe nach oben - E29 Kammer des diensthabenden Aufsehers mit Treppe nach unten - L Latrinen

UNTERGESCHOSS: U1 Sicherheitszellen - U2 Abstellkammer



bungszeitpunkte) wie das alchemistische Laboratorium – zum einen ist es so der Astralkraft nah und dem Daimonaion fern, zum anderen liegt bei einem Unfall nichts brennbares darüber.

Die Kellerräume

Die Kammern hier sind nur durch die Wachstube im Erdgeschoss zu erreichen. Sie folgen nicht immer dem üblichen fünfeckigen Grundriss, und alle angefertigten Karten erweisen sich schon bald als fehlerhaft – angeblich durch den subtilen, aber unheimlichen Einfluss der *Totenpforte*, eines Limbustors, das sich nach uralten Legenden hier einst befunden haben soll. Zu den Räumen hier unten zählen vor allem das unheimliche **Daimonaion**, wo mitunter große Exorzismen stattfinden, bei denen die Dämonen aus ihrem Opfer gezogen und dann gebannt werden; aber auch die **Geheimbibliothek** mit den verbotenen und verschlossenen Schriftstücken der Akademie, die nur den Magistern zugänglich sind. Und angeblich soll es hier auch einen komplett verborgenen Raum als **Giftschrank** für noch gefährlichere Dinge geben.

DAS SANATORIUM

Der *Palazzo Hilarud* mit seinem blendend weißen Kalkputz hat eine klar gegliederte, symmetrische Fassade und ein leuchtend rotes Ziegeldach. Alle Fenster der unteren beiden Geschosse sind mit massiven, schwarz gestrichenen Blenden versehen, die das Haus nicht nur gegen Flucht, sondern im Winter auch gegen die Kälte schützen sollen. Die Fenster an der Südseite sind durchweg vergittert, an der Nordseite nur die des 'Gästetraktes'.

Die frühere Spektabilität Hilarud von Kuslik ließ es nach den Plänen der Schlösser Baliiri bei Vinsalt und Ilmenstein im Bornland errichten, wenn auch als ein wenig kleinere Kopie. Gedacht war es als beeindruckender Repräsentations- und Wohnbau, um der Enge des Schulturms zu entkommen, doch nach seinem Abgleiten in Größen- und Verfolgungswahn wurde es zum Sanatorium für verwirrte Zauberkundige.

Das Erdgeschoss

Das Gebäude kann regulär nur vom Innenhof betreten werden, auch wenn es für Wartungsarbeiten einen schmalen Pfad entlang der Klippen gibt. Man betritt das Gebäude durch die große, zweiflügelige Tür und steht dann im **Eingangs- und Wartebereich (E1)**, einer über zwei Stockwerke offenen Halle. Die verspielten Wandgemälde und Bodenmosaiken im liebevollen Stil sind nahezu immer mit schwarzen Teppichen und Vorhängen verdeckt, die zusätzlich noch jeden Hall dämpfen. Zwei Treppen führen entlang der Seitenwände auf die Galerie im ersten Stock, unter der eine einfache Sitzgruppe aus schwarz gepolsterten Bänken bereitsteht, wo Besucher Platz nehmen und warten können. Der **Empfangsraum (E2)** dient Gesprächen mit Besuchern (sofern nicht deren hoher Rang zwingt, sie in den Arbeitsraum der Priorin im Obergeschoss zu geleiten), und üblicherweise werden hier auch Besucher und Pfleglinge zusammengebracht – es ist sehr unüblich, einen Patienten auf dessen Zimmer aufsuchen zu dürfen. Bei den potenziell gefährlichen Seelenkranken ist stets auch ein Pfleger oder ein Noionit anwesend.

Der Westflügel ist der Verwaltung, Leitung und Behandlung vorbehalten: Ein **Therapiezimmer (E3)** wird vor allem für Einzelgespräche zwischen einem Patienten und seinem See-

lenheiler und Hypnose eingesetzt und ist bewusst gemütlich und entspannend eingerichtet.

Angrenzend findet man den **Speisesaal der Noioniten (E4)**, wo die Ordensmitglieder ihre Mahlzeiten einnehmen, traditionell ohne ein Wort zu sprechen – stattdessen trägt die Priorin zu Beginn einen einzigen Vers aus einer heiligen Schrift vor (turnusmäßig aus dem *Schwarzen Buch* oder dem *Codex Corvinus*), über den dann während des schlichten Mahls nachgedacht wird. Es wird gerade den Studiosi nahegelegt, sich des Öfteren zu den Mahlzeiten hier vorzustellen und schweigend auf eine Einladung zu warten, am Essen teilzuhaben.

Drei aneinander grenzende Zimmer bilden seit einigen Jahren die Wohnung der Spektabilität: Die einst als Herrenräume errichteten Kammern standen fast 20 Jahre leer, bis nun doch Meister Olorand hier eingezogen ist. **Wohn- und Studierzimmer (E5)**, **Badezimmer (E6)** und **Schlafzimmer (E7)** sind dezent in gedeckten Farben, aber mit einer gewissen Behaglichkeit eingerichtet, wie es einem Kaisersohn (und Endsiebziger) angemessen ist. Als größter Luxus dürfte dabei der eigene Kamin zum Wärmen der Zimmer, Kochen von Tee und Erhitzen des Badewassers gelten.

Im **Schreibzimmer (E8)** wird die Verwaltung des Sanatoriums erledigt, die nach Olorands Willen von jener der Akademie getrennt bleiben soll. Hier arbeiten zwei Sekretäre, die zugleich Laienbrüder der Noioniten sind und der Schweigepflicht über alle Interna unterworfen sind. Angrenzend und nur vom Schreibzimmer erreichbar ist das **Archiv (E9)**, wo ältere Unterlagen, vor allem aber auch die Akten der derzeitigen und früheren Schützlinge sicher aufbewahrt werden.

Das **magische Therapiezimmer (E10)** dient zum Exorzieren und für andere magische Behandlungsweisen wie die Erinnerungsrekonstruktion mittels MEMORABIA. Es trägt entsprechend Bann- und Schutzkreise und Glyphen an Boden, Decke und Wänden. Allgemein ist der Raum eher für subtile Magie eingerichtet – wenn es gegen dämonische Besessenheiten geht, bedient man sich weit älteren und mächtigeren Räumen im Keller des Schulturms.

Im **Treppenhaus (E11)** führen die Stufen ins Obergeschoss, sie werden weit häufiger benutzt als die repräsentativen Treppen der Eingangshalle. Der **Große Korridor (E12)** ist tagsüber recht belebt und wird des Nachts durch einen der Pfeile des Lichts bewacht.

In der **Großküche (E13)** wird für das Sanatorium gekocht, und zwar absichtlich eintönig und reizarm – ohne scharfe Gewürze werden dreimal am Tag vor allem Haferschleim, Gemüseintopf, Graubrot und Kochfisch zubereitet und mit Dünnbier serviert, den Patienten ebenso wie den Ordensleuten und anderen Pflegern. In der **Spülküche (E15)** werden die Speisen angerichtet und das Geschirr aufbewahrt – für die hilfloseren oder potenziell gefährlichen Patienten Holznapfe und Holzlöffel, für die übrigen gibt es einfaches Tongeschirr und Zinnbesteck.

Der **Speisesaal für die Pfleger (E16)** und der **Speisesaal für Schutzbefohlene (E17)** sind von einander nur durch eine Stellwand getrennt. Nur die Patienten auf dem Weg zur Besserung nehmen hier gemeinsam ihre Mahlzeiten ein, die Gefährlichen und auch die stärker verwirrten Zauberer essen in ihren Zellen. Dennoch ist es nicht so selten, dass aus einem wichtigen Anlass eine Eintopfschlacht ausbricht. Für Novizen der Akademie ist es eine ungeliebte Pflicht, von Zeit zu Zeit



„um der Anschauung willen“ bei den Mahlzeiten der Schutzbefohlenen Aufsicht führen zu müssen. Im Speisesaal finden auch die gelegentlichen Gruppengespräche eines Seelenheilers mit mehreren Pfleglingen statt.

Alle übrigen Kammern im Erdgeschoss sind für die Unterbringung von Schutzbefohlenen eingerichtet und dementsprechend mit Guckloch und einem Riegel auf der Außenseite der Tür versehen. Ansonsten sind sie durchaus großzügig eingerichtet und enthalten neben Bett(en) und je Bewohner einer Truhe für Habseligkeiten auch ein Stehpult mit Schreibutensilien, wenn auch meist nur Lumpenpapier und Kohlestifte. Es gibt fünf **Doppelzimmer** (E18, E21, E24–E26) und fünf **Einzelzimmer** (E19, E20, E22, E23, E27) – traditionell bezeichnet man die Zellen stets unverfänglicher als Zimmer oder Kammern. Prinzipiell dienen Einzelzellen für die stärker gestörten Fälle, während die gesunden Pfleglinge mit einem passenden Gefährten zusammen untergebracht werden, damit sie nicht in Einsamkeit versinken.

Neben der **Treppe** (E28), die nach oben führt, liegt auch der Zugang zum Klippenpfad, der jedoch aufwändig gesichert ist, da er nur einmal pro Quartal für Wartungsarbeiten genutzt wird. Hinter dieser Treppe ist die **Kammer des diensthabenden Aufsehers** (E29) mit der Treppe nach unten zu finden. Hier hält rund um die Uhr jemand Wache – und diese Kammer ist auch mit den wichtigsten Arzneien einschließlich Schlaftrunk und Pfeilchen mit Schlafgift versehen.

Das Obergeschoss

Dienstliche Besucher erreichen das Obergeschoss über die Treppen in der Eingangshalle und die **Galerie** (O1). Hier oben liegt der **Empfangs- und Arbeitsraum** (O2) der Priorin, ein betont schlicht und zweckmäßig eingerichteter Raum, auffällig ist jedoch der massige Thronessel aus betäubend duftendem Ebenholz mit schwarzseidenen Polstern als Meisterwerk albanischer Handwerkskunst. Dieses Geschenk der Perricumer Altgräfin Rimiona Paligan abzulehnen, wäre diplomatisch unmöglich gewesen. Der angrenzende **Wohn- und Schlafraum** (O3) der Priorin enthält keinen Luxus und kaum persönliche Besitztümer.

Der großzügige **Tages- und Übungsraum** (O4) der Schutzmagier dient Magistra *Marbarita Rondriguez* und fünf jungen Adepten. Nebenan liegt ihr aufwändig eingerichteter **Schlafsaal** (O5), der die Regeneration unter luxuriösen Bedingungen erlaubt.

Der **Wohn- und Arbeitsraum** (O6) des Alchimisten und Apothekarius Magister *Bilserin Beyluncker* ist zugleich der einzige Zugang zur **Apotheke** (O7) mit dem spagyrischen Magazin, wo Heilmittel, Schlaftränke, Traumelixiere und andere alchemistische Präparate für die Behandlung der Seelenkranken aufbewahrt werden.

Ebenfalls finden sich an diesem Gang ein **Doppelzimmer für Ehrengäste** (O8) sowie drei **Einzelzimmer** (O9–O11), die entweder für Gäste oder Schutzbefohlene genutzt werden – nämlich für die, die sich freiwillig nach Perricum begeben haben, um ein leichteres seelisches Leiden auszukurieren. Entsprechend sind die Türen auch ohne Riegel.

Über das **Treppenhaus** (O12) gelangt man zum Erd- wie zum Dachgeschoss, wo die Schlafplätze der Noioniten zu finden sind. Der **Obere Korridor** (O13) wird bei Tag und Nacht bewacht.

Über der Küche liegt der **Baderaum** (O14). Regelmäßig wird zweimal die Woche gebadet, dazu kommen gelegentliche Kräuterbäder als Teil bestimmter Behandlungen. Das warme Wasser gelangt über einen Aufzug aus der Küche nach oben.

In der **Sakristei** (O15) werden vor allem die Kultgegenstände (Ritualgewänder, Weihrauch, Räucherkohle und liturgische Geräte) für Gottesdienste in der **Boron-Kapelle** (O16) aufbewahrt: Einst als großer Hörsaal gedacht, kann der Raum heute durch zusätzliche Türen geteilt werden: Außer einem Durchgang zu den Krankenzimmern gibt es den **Altarbereich** (a) mitsamt einigen Plätzen für Andachten und die **Kammer der Träume** (b), wo Ordensleute und andere Gläubige sich zum Ritualschlaf auf einfachen Matten ausstrecken können. Für große Zeremonien kann der Raum wieder zusammengefasst werden.

Ansonsten ist auch hier der Ostflügel den Zimmern für Schutzbefohlene vorbehalten – fünf **Doppelzimmer** (O17, O22–O25), vier **Einzelzimmer** (O19–O21, O26) sowie ein **Gruppenzimmer** (O18) für bis zu vier Schutzbefohlene.

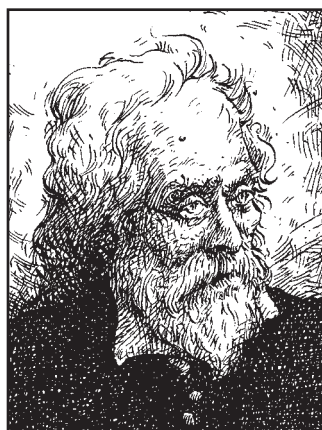
Die Tür zwischen der Boronkapelle und diesem Teil des **Oberen Korridors** (O27) ist gewöhnlich verschlossen, aber nicht magisch gesichert. Die **Treppe** (O28) führt nach unten und oben, wo die Unterkünfte der Pfleger liegen.

Das Untergeschoss

Im Untergeschoss schließlich liegen nicht weniger als zwanzig **Sicherheitszellen** (U1), die mit Koschbasalt ausgekleidet sind. Hier unten leben einige unheilbare Fälle, die meisten Zellen stehen jedoch leer oder werden zur Aufbewahrung hochsensibler Objekte genutzt.

PERSONEN DER AKADEMIE

OLORAND VON GARETH-ROTHENFELS,
SPÉKTABILITÄT, MAGISTER MAGNUS CONTRARIUS,
WEISHEIT VOM AUGEN



Olorand von Gareth-Rothenfels trägt einen breiten, grauen Rauschbart, aus dem die lange Fuchsnase derer von Gareth heraussticht. Sein graues Haar fällt in dichten Wellen von der hohen Stirnglatze bis über die Schultern. 955 BF als Sohn Kaiser Bardos und einer hübschen 'Hofmagierin' geboren, gehört er der kaiserlichen Familie an. Doch nicht nur seiner Herkunft hat Olorand

sein Amt zu verdanken: Bis heute gilt er als äußerst kompetenter Seelenheiler, auch ist er seit langem streng boron- und hesindegläubig.

In seinen jüngeren Tagen befasste sich Olorand eingehend mit besonders gefährlichen Patienten, die in den Koschbasaltzellen im Keller der Akademie untergebracht werden. Durch diese Sitzungen gewann er ein enormes Wissen über die Verwirrungen des menschlichen Geistes. Seine Erkenntnisse wie seine Forschungen (sowie sicherlich seine Herkunft) verschafften



ihm im Laufe der Jahre zahlreiche Dispense, die Olorand das Studium von verbotenen Zaubern und Bücher erlauben und auf die er ganz besonders stolz ist. Auch das hohe Alter macht dem konservativen, aber verständnisvollen Magier bislang keine Schwierigkeiten. Olorand führt noch immer erstaunlich gewandt die *Granatlöwin*: Geschmiedet aus Schwarzstahl, kann das mit einem einzigen dunkelroten Marbostein geschmückte Bannschwert vortrefflich Dämonen austreiben und Geister zur Ruhe legen.

SELARA MORIANI, VIZE-SPEKTABILITÄT, MAGISTRA MAGNA CONTRARIA

Olorands Stellvertreterin (*980 BF) und Vertraute fällt nicht zuletzt durch ihre kupferfarbene Haut und das hüftlange, blauschwarze Haar auf, das sie streng als Zopf zusammenfasst. In ihren Adern fließt ein hoher Anteil Mohablut. Kein Wunder bei einem magiebegabten Mädchen aus der Brabaker Gosse, das von einem dortigen Magier aufgelesen und als potenzielles Donarium und Blutopfer gehalten wurde, bis ihm eine Perri-cumer Magistra das Mädchen 989 BF auf dem Khunchomer Konvent abkaufte.

Seit dieser Zeit glüht in ihr ein Hass auf die Bruderschaft der Wissenden, die weit über die philosophische Gegnerschaft hinausgeht, die etwa Olorand verspürt. Von damals stammt auch ihre gewisse Ruchlosigkeit, und wo Olorand vor allem Hilfsbedürftige sieht, erkennt sie auch deren Wert als Informationsquellen: Magistra Morianis Steckenpferd ist die Sammlung des rätselhaften Gemurmels und Gefasels einiger 'Propheten', die mitunter Blicke in andere Zeiten, Welten oder Sphären zu werfen scheinen. Obgleich die Worte eines Thamos Nostriacus dagegen noch glasklar sind, hofft sie auf 'Wahrheiten im Wahnsinn' und kann auch diverse neue Erkenntnisse bezüglich der Natur bestimmter Dämonen vorweisen.

Sie ist deutlich unternehmungslustiger und auch risikofreudiger als ihr Vorgesetzter – statt nur die Opfer zu betreuen, will sie den Dämonen lieber offensiv mit dem Bannschwert entgegen-treten und aktiv Beschwörer bekämpfen.

JADWIGA EHRWALD, PRIORIN DER POIONITEN

Einst betrat die hagere Scherin von Heute und Morgen (*999 BF) den Traum eines Verzauberten, um ihn zu heilen – und begegnete Boron selbst, der ihr huldvoll zunickte. Oder zumindest glaubt sie fest daran, und seit dieser Zeit ist sie dem Gott unerschütterlich treu. Meister Olorand bat die Hexe an

die Akademie, auf dass sie dort so nützliche Zauberei wie den TRAUMGESTALT unterrichten möge. Die für ihre Gering-schätzung formaler Anforderungen bekannten Noioniten be-riefen die glaubenseifrige Boron-Dienerin (Akoluthin) wohl auch auf Olorands Fürsprache zur Priorin der Niederlassung an der Akademie; damit ist sie organisatorisch nur noch Äb-tissin Kalida Niodas vom Kloster vor den Toren der Stadt un-terstellt. Die hagere Schwarzhaarige mit dem Raben auf der Schulter leitet daher heute das Sanatorium und lehrt zugleich im Namen des Boron das Fach Oneiromantie (Traumdeutung) – ohne dass ihr Hexentum jemals explizit erwähnt würde, denn anders könnte keine weißmagische Schule eine Tochter Saturias zur Ausbildung der Schüler einsetzen.

ANDERE AUTORITÄTEN

☞ Magistra ordinaria combattiva **Marbarita Rondriguez** (*1002 BF, muskulös, Pagenschnitt) befehligt die Garden der Akademie. Sie und ihre fünf Gefährten haben mehrere Jahre an der harten Ausbildung der Pfeile des Lichts teilgenommen, um dann (ohne deren Abschlussprüfung) nach Perricum zu-rückzukehren. Aufgrund der von Magister Olorand geforder-ten Betonung des nicht-verletzenden PARALYSIS haben sie den Spitznamen 'Fäuste des Lichts' erhalten; doch auch mit Magierdegen und Linkhand (auch als Bannschwert) wissen die in weiße Roben mit schwarzen Schärpen gekleideten Ma-gier umzugehen.

☞ Magister ordinarius exvocatus **Perdan Weihenwacht** (*989 BF, streitlustig und leicht reizbar) ist ein Menschenfeind und Eigenbrötler, seit ihm am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik ein Experiment schrecklich misslang. Dennoch hat er oft brillante Einsichten in den menschlichen Geist und prak-tiziert unkonventionelle und riskante Therapie- und Behand-lungsmethoden. Heute sind dem Querdenker die Patienten im gesicherten Trakt, anvertraut, die eigentlich von den anderen abgeschrieben wurden und nur noch verwahrt werden.

☞ Magister ordinarius clarobservantius **Dorcus Bingenstein** (*990 BF, charmant, pausbäckig) wurde in Rommilys ausge-bildet und hält als schuleigener Mephallit heute in der Mark-grafschaft Perricum und dem Sultanat Baburin Ausschau nach magiebegabtem Nachwuchs. Nach über zwanzig Jah-ren Dienstzeit versteht er es voller Humor, den Argwohn der meisten Eltern zu zerstreuen und stattdessen den Ruhm und die Ehre zu betonen, der einem Kaiserlichen Geisteraustreiber winkt.

DIE HELDEN AN DER SCHULE DER AVSTREIBUNG

Vor allem zwei Arten von Besuchern treten an die Akademie heran: Wer Hilfe sucht in einem Fall von Besessenheit, Spuk, Flüchen oder Seelenleiden und wer mehr lernen will über die geheimen Welten der Geistern und Dämonen. Den ersten wird gewöhnlich Unterstützung gewährt und den zweiten mit netten Worten die Bitte abgeschlagen. Denn in Perricum hat man keine Schwierigkeiten damit, vollkommen zivil und sogar freundlich mit denen umzugehen, denen man nicht einmal den Spitznamen eines minderen Dämonen anvertrauen wür-de – schließlich muss man im Umgang mit seinen Pfleglingen häufig genauso auftreten. Fast jeder kann also mit einer offe-nen Aufnahme rechnen, und wer nicht gerade den Dämonen

oder dem Namenlosen verfallen ist, kann die Akademie auch wieder nach Belieben verlassen. Doch solange er da ist, wird er meist nach der unausgesprochenen Maxime behandelt, dass jeder auf irgendeinem Gebiet ein wenig verrückt ist.

Umgekehrt mag ein Magister die Helden bitten, sich mit ei-nem Seelenkranken zu unterhalten, der sich nach jahrelanger Pflege wieder an frühere Taten erinnert – etwa dass er auf der Flucht ein gefährliches (oder kostbares) magisches Artefakt an einem bestimmten Ort verstecken musste. Gegebenenfalls können die Helden als «feste freie Mitarbeiter» immer wieder die Aufgabe bekommen, ähnlichen Aussagen und Erinnerun-gen von Insassen des Sanatoriums auf den Grund zu gehen



Dienstleistungen

Die Schule betreibt das Geschäft mit den gewöhnlichen magischen Dienstleistungen nur sehr beiläufig, seit sie auf diesem Sektor im städtischen Gästehaus der Grauen Stäbe regelmäßig unterboten wird – und ein Preiskampf ließe sich nicht mit dem Stolz der Akademie vereinbaren. Stattdessen konzentrieren sie sich auf ihre unangefochtenen Besonderheiten, namentlich das Bannen von Geistern, das Brechen von Flüchen und die Seelen-

heilkunde. Dabei haben sich Exorzismen als finanziell bedenklich gezeigt, denn weltliche und kirchliche Herrschaften sehen es gerne als Pflicht des Weißmagiers, dämonische Präsenzen zu entfernen, ohne nach Kompensation für den Aufwand an Zeit und Astralkraft zu fragen. Die Seelenheilung durch einen geprüften Experten im Rang eines Adepten oder gar Magus hingegen ist ein recht einträgliches Geschäft, können doch für eine einzelne Sitzung bis zu 120 Dukaten verlangt werden.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	8	6	14
Entzauberung (Hauszauber)	10	8	16
Entzauberung (sonstige)	6	6	10
Exorzismus (Dämonen)	10	4	18
Exorzismus (Geister)	10	2	18
Herstellung von Alchimika	5	6	10
Magische Heilung (Wunden)	4	5	6
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	7	7	10
Prüfung des magischen Potentials	7	8	12
Sterndeutung und Horoskoperstellung	4	8	2
Verzauberung (gelehrte Sprüche)	5	7	8

Die Bibliothek

Der Bücherbestand der Akademie verteilt sich auf mehrere klar getrennte Orte: Im Sanatorium gibt es für die Pfleglinge erbauliche Lektüre wie das *Brevier der Zwölf-göttlichen Unterweisung*; wichtiger ist jedoch die **Fachbibliothek der Noioniten**, die neben Grundlagenwerken wie dem *Almanach des Volksglaubens* auch viele Berichte aus früheren Tagen des Ordens enthält, die nie gedruckt oder sonst vervielfältigt wurden.

Die **Schulbibliothek** im eigentlichen Turm umfasst die üblichen weltlichen und magischen Standardwerke, aber auch *Das Große Buch der Abschwörungen*. Dazu kommen eine Reihe von weniger bekannten Fachtexten über das Seelenleben, aber auch einige Kuriosa wie eine Ausgabe der *Annalen des Götteralters* von 940 BF, die in blutigsten Farben die Weltgeschichte so darstellt, wie es Kaiser Perval gefiel.

Die **Geheimbibliothek** schließlich ist sowohl unter den Schülern wie auch außerhalb von Legenden umringt, denn hier sollen zu Studien- und Fortbildungszwecken die gefährlichsten Werke gesammelt sein. Kein Scholar erhält hier je Zutritt, und nur den Allerbesten werden mitunter Kopien einzelner Seiten ausgehändigt. Auch Gästen wird meist der Zugang verwehrt und sogar Adepten der eigenen Schule und Zweitstudenten müssen sich die Einsicht in diese Bücher mit besonderen Leistungen und einem tadellosen Leumund verdienen. Zu den hier aufbewahrten Werken zählen unter anderem auch Bücher, die in der Weißen Gilde eigentlich verboten sind, aber den gesiegelten Dispens des Gildenrates tragen.

• drei Versionen von *Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* (eine Ur-Tulamida-Fassung, eine Abschrift der Garethi-Übersetzung aus kaiserlichem Besitz sowie eine Kopie des in Al'Anfa liegenden Originals als Geschenk der Altgräfin)



• eine Lowanger Kopie von *Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen*

• das letzte bekannte Exemplar der Kaiser-Menzel-Edition (der Urschrift) von *Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome oder: Phantome des Gestern*.

• eine Komplettfassung der *Philosophia Magica*

• das Original von *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*

• zwei frühe und vollständige Abschriften von *Das Große Buch der Abschwörungen*

• die *Notitiae Hyanonis*, Aufzeichnungen des Erzmagiers, die später die Grundlage für *Das Große Buch der Abschwörungen* bildeten.

• aber auch neue Studien wie die bahnbrechenden *Chur'chaj-Monographien* über den nebelhaften Besessenheitsdämon mit den rotglühenden Augen, der den Irrsinn mit sich bringt

Immens: Magica contraria, Seelenheilkunde

Sehr groß: Götter/Kulte, Magica clarobservantia, Magica controllaria, Magica invocatio, Philosophie, Sagen/Legenden

Groß: Heilkunde, Magica mutanda, Magica phantasmagorica, Magiekunde

Ansehnlich: Geschichtswissen, Heilkunde, Magica sphairologia, Magica theoretica, Magica transformatoria

Hinlänglich: Alchimie, Magica curativa, Rechtskunde (Gildenrecht), Sternkunde

Gering: diverse

Minimal: diverse



ZWEITSTUDIUM

Seit eh und je beansprucht die Akademie das Recht, selbst zu entscheiden, welche Magier hier ein Zweitstudium absolvieren dürfen. Dabei verlassen sie sich mehr auf ihre Menschenkenntnis als die Gildenzugehörigkeit, so dass mitunter sogar Graumagier (niemals aber Schwarzmagier) zugelassen werden: Ein einsichtiger Collega aus Punin oder gar Donnerbach wird eher Aufnahme finden als ein engstirniger Weißmagier, selbst wenn er aus Gareth kommt. Das bedeutet auch, dass ein fremder Magier mehr tun muss als nur höflich zu bitten; erst recht, wenn er sich vor allem für die Dämonologie interessiert. Ein aufopferungsvoller Dienst an den Pflinglingen und zeitaufwändiger Einsatz beim Unterricht der Eleven gehört dazu, um sich als moralisch und menschlich würdig zu zeigen – denn Zauber wie den BANNBALADIN, den ERINNERUNG, den GEISTERRUF oder gar den MEMORABIA bringt man nur Ausgewählten bei.

ABENTEUER AN DER SCHULE DER AUSTREIBUNG

Perricum ist *die* moralisch integre Institution, wo Wissen über Geister, Dämonen, Träume, die Visionen und die Halluzinationen verwirrter Zauberer gesammelt wird. Da man der militärischen Sturheit der Pfeile des Lichts eher misstraut und ebenso keinem Kriegerorden der Boronkirche nahesteht, kann sich die Schule zwar gerade selbst beschützen, hat aber keine wehrhaften Fachleute für Exkursionen und Forschungen im Feld. Oft werden daher wissbegierige Abenteurer mit einem Adepten der Schule ausgesandt, um eine Mission zu erledigen und zugleich zu zeigen, ob sie anständig genug sind, die gewünschten Antworten zu erhalten – und dazu vielleicht noch etwas Erholung und Seelenheilung nach den überstandenen Schrecken.

DER GIFTSCHRANK

Die Schätze der Akademie sind vor allem Kenntnisse: So besitzt sie eine große Sammlung von Dämonenbeschreibungen inklusive Wahrer Namen und Contra-Paraphernalia, die bei der Austreibung dienlich sind. Getrennt vor den einfachen Geheimbibliothek werden im echten Giftschränk Bücher und Schriftrollen aufbewahrt, die man eher im schwarzen Brabak erwarten würde – denn viele Texte, die kaiserliche Stellen bei Schwarzmagiern finden und nicht der Praioskirche übergeben, enden schließlich hier in Perricum.

- ☞ eine gesäuberte Abschrift des *Arcanum*, die zur Diagnose und Analyse jedoch noch gut geeignet ist.
- ☞ zwei neuere Fassungen von *Borbarads Testament*, gedruckt zu Mendena
- ☞ eine Garethi-Version der *Chroniken von Ilaris*
- ☞ eine unvollständige Abschrift des *Codex Daemonis*
- ☞ aus den Erinnerungen untersuchter Beschwörer herausgezogene (und dort danach gelöschte) Rekonstruktionen von Teilen des *Daimonicon* und der *Metaspekulativen Dämonologie*, zusammen mit 'gefundenen' Auszügen daraus.
- ☞ des weiteren wurden zahlreiche *Gesprächsprotokolle* mit borbaradianisch beeinflussten Zauberern gesiegt und im Giftschränk hinterlegt, da sie weitreichendes Verbotenes Wissen enthalten.

Aufwändig magisch gesichert hütet die Akademie zudem als Objekte:

- ☞ nicht weniger als drei *Rohalsgefäße* (WdZ 411) mit unbekannten Dämonen, die ihr noch vom Reichsbehüter selbst übergeben wurden
- ☞ einen unscheinbaren Alchimistenkoffer mit Proben diverser dämonischer *Unmetalle*, von *Krakensilber* über *Hölleneisen* bis zu *Narrenglas*
- ☞ mehrere unbestimmbare Objekte aus dem bleichweißen *Knochenblei* der TGT, möglicherweise vom Halsband des Rhazzazor stammend

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☞ Auch wenn sie darüber strenges Stillschweigen bewahrt, besitzt die Akademie doch erhebliches Geheimwissen aus den Lebensbeichten ihrer Patienten – und mitunter wird davon auch indirekt Gebrauch gemacht, wie ein Beispiel zeigen soll: Aus den Erinnerungen eines zeitweilig nach Yol-Ghurmak verschleppten Alchimisten hat die Akademie das Rezept zur Herstellung des dämonenbannenden *Borbarads Hauch* (siehe SRD) rekonstruiert, aber den Odem des Vulkans Nun'kun'tur durch Asche von Ingerimms Schlund im nahen Garetien ersetzen können. Die nun *Malmarsruß* genannte Substanz gilt als weitaus göttergefälliger und wird in Dämonenfallen eingesetzt.

☞ Um etwa 870 v.BF versuchten Kophtanim auf der heutigen Akademieinsel eine Dunkle Pforte zu erschaffen, nachdem das sagenumwobene Trolltor auf der Trollinsel Al'Rakshaz unbrauchbar geworden war. Das neue Portal war niemals zuverlässig und nach der Zerstörung Nebachots versagten wenige Jahrzehnte später alle Eindämmungszauber endgültig. Wer immer es von einem anderen Ort aus ansteuerte, wurde im Limbus zerrissen, sein Geist aber musste ruhelos auf der rauen Klippe umgehen. Tief unter dem Schulturm existieren in einer Kammer mit erzelementar versperrtem Zugang die Überreste dieser *Totenpforte* in den Limbus noch immer. Seit langem gebannt und verschlossen, ist der Durchgang doch noch immer nicht beseitigt und mitunter, so heißt es, ist von jenseits der uralten Mauer noch immer ein verzerrtes Rufen zu hören.

☞ Aus den politischen Streitigkeiten zwischen der Reichstadt Perricum und der markgräflichen Regierung hält sich die Schule völlig heraus, sonst aber bestehen gute Beziehungen zum Hofe. Sehr wenigen ist bekannt, dass sich das auch auf die engen Kontakte zum borongläubigen Markgrafen Rondrigan Paligan als Reichsgrößenrat erstreckt, dem die Akademie mitunter Exorzisten und Antidämonologen für geheime Sondermissionen bereitstellt.

☞ Der aktuelle markgräfliche Visitor wurde, wie viele Würdenträger, tatsächlich von der Altgräfin, Rondrigans Großmutter Rimiona Paligan, eingesetzt. Ingeheim hat er von ihr die Anweisung, bei begabten Scholaren von flexibler Moral strikt darauf zu pochen, dass sie in Perricum nicht zur Examinatio zugelassen werden – denn wenn dergestalt ihre Zukunft als Magier bedroht ist, können sie mit wenig Aufwand für die Universität von Al'Anfa abgeworben werden. Bislang ist noch keinem Magister dieses Muster bei seinen Entscheidungen aufgefallen.

SZENARIOIDEE: SCHATTEN AUS DER VERGANGENHEIT

Adeptus maior *Syncarius Steinheim*, ein würdevoller Magier vom Bund des Weißen Pentagrammes, weicht die Helden in seine Sorgen ein: Er befürchtet, dass ihn die Magier aus Perricum beherrschen, indem sie ein Ebenbild seiner selbst mit



seinen Haaren und seinem Blut präpariert haben und nun aus der Ferne ihre Zauber darauf wirken. Auf Nachfragen gesteht er zögernd, dass a) die Akademie diese Körperproben besitzt, weil er vor Jahren dort einige Monate 'zu Gast' war und b) ihre üblen Absichten neuerdings deutlich wurden, da sie ihn von weitem zu bizzarem Verhalten gezwungen haben. Die Helden sollen daher nach Perricum reisen und dort unauffällig in der Akademie unterkommen, sei es als Gäste, als Patienten, als Zweitstudenden oder andere Fachbesucher. Danach müssen sie das Abbild finden und entweder zu Syncarius bringen oder es zerstören – so wie die Bilder anderer wichtiger Persönlichkeiten, die es sonst noch geben mag.

In Wahrheit konnte seinerzeit Syncarius' Paranoia und Geistesstörungen nur gelindert, aber nicht völlig geheilt werden – und nun sind sie wieder zurückgekehrt und der Magier hat die 'Schuldigen' für seine Anfälle gefunden. Er sollte idealerweise so überzeugend wirken, dass sich die Helden nach Perricum aufmachen, dort angekommen aber zügig begreifen, dass wenig von seinen Behauptungen zutrifft. Wenn Olorand oder ein anderer Magister von ihrem Auftrag erfährt, wird er sie umgekehrt bitten, den erneut erkrankten Syncarius nach Perricum (oder einen anderen Ort) zu locken, wo er diskret eingesammelt und ins Sanatorium gebracht werden kann, ehe er sich oder anderen Schaden zufügt.



DAS STOERREBRANDT-KOLLEG ZU RIVA

Vollständiger Name: Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt

Standort: Riva, Svelkland

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Ausbildung professioneller Lohnmagier (Merkmale *Schaden* und *Hellsicht*)

Größe: mittelgroß

Spektabilität: Najescha Stoerrebrandt-Borsow

Bedeutende Abgänger: Sventje Süderkropp, seit kurzem persönliche Leibmagierin Emmeran Stoerrebrandts (*1002 BF)

Fachliche Reputation: bei Handelshäusern hoch angesehene Akademie, deren Abgänger schnell eine Anstellung als

bürgerliche Leibmagier finden; in akademischen Kreisen eher verpönt als 'Krämermagier' und Hinterwäldler

Einfluss: hinlänglich (innerhalb akademischer Kreise der Grauen Gilde) bis sehr groß (in weltlichen Kreisen durch die Beziehungen des Stoerrebrandt-Imperiums)

Finanzkraft: sehr groß (Finanzkraft des Stoerrebrandt-Imperiums)

Ausstattung: groß

Bibliotheksbestand: ansehnlich



Seit 1008 BF bildet die Akademie vor den Toren Rivas magische Berater und Leibwächter sowohl für das Handelshaus Stoerrebrandt als auch für andere zahlungskräftige Kunden aus. Durch profunde Kenntnisse in der Kampfmagie finden die Abgänger in den letzten Jahren großen Anklang in Aventurien und begleiten inzwischen so manchen Fernhandelszug. Gegenüber den alteingesessenen

Akademien Aventuriens, die das Kolleg als unsägliche Profanisierung der Wissenschaft und der arkanen Kunst betrachten, herrscht deswegen großer Rechtfertigungsdruck. Auch die fortgesetzte Weigerung der Stoerrebrandts, ausgedehnte Forschungsprojekte zu finanzieren, trägt nicht dazu bei, der Schule zu mehr Ansehen zu verhelfen. Nur der tadellose Ruf der Akademie und ihrer Abgänger sichern ihr bisher die fachliche Anerkennung. Die Ausbildung in Riva ist nahezu klassisch zu nennen. Mit Strenge und Disziplin werden den angehenden Magiern das Wissen und die Fähigkeiten für ihre zukünftigen Aufgaben eingepaukt.

DIE GESCHICHTE DES STOERREBRANDT-KOLLEGS

1008 BF stiftete Stover Regolan Stoerrebrandt, Herr des größten Handels-Imperiums Aventuriens, das Kolleg. Er hatte die Absicht, Zauberer gezielt für die Anforderungen seines Handelshauses – Abwehr von Angriffen, Beratung in allen Belangen sowie die kostengünstige Anfertigung von Alchimika und Analyse von Artefakten – ausbilden zu lassen. Mit seinen ungeheuren finanziellen Mitteln war es ein Leichtes, geeignete

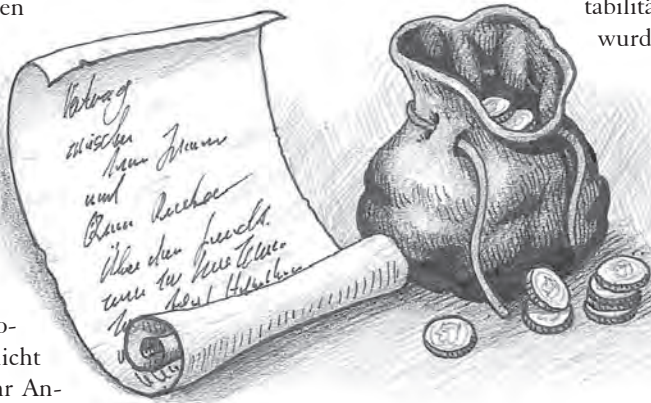
Gebäude zu erwerben und für die Bedürfnisse einer Akademie umzubauen. Auch einige Magister waren schnell gewonnen. Wurde die Schule anfangs noch belächelt, erlangte sie durch die Entstehung der Schwarzen Lande und der damit verbundenen drastischen Zunahme der Gefahren für den Fernhandel schnell Bedeutung. Im Jahr **1023 BF** setzte sich die erste Spektabilität, *Rhenaya Cerrillio*, zur Ruhe und wurde durch die bis heute amtierende

Najescha Stoerrebrandt-Borsow ersetzt. Als **1028 BF** Emmeran Stoerrebrandt die Führung des Handelshauses übernahm, war die Zukunft der Akademie ungewiss, denn sie galt bis dahin als das persönliche Steckenpferd Stovers. Erst der Mord an Emmerans

Sohn Regolan **1032 BF** in Ferdok, der durch einen persönlichen Leibmagier womöglich hätte verhindert werden können, ließen ihn die Vorzüge der Rivaner Magier erkennen.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Wer das Stoerrebrandt-Kolleg das erste Mal besucht, fühlt sich in vielen Dingen an eine Handelsschule erinnert. Die Gänge und Räume vermitteln das Bild geschäftstüchtiger Gelehrsamkeit: Phexische und hesindianische Sinnsprüche zieren die Türstürze und von den Wänden hängen Gemälde gesetzter Damen und Herren, die sich um Magie, Wissenschaft und Handel verdient gemacht haben. Gemessen und ohne viel Lärm schreiten Scholaren und Magister durch die Hallen, offensichtlich vertieft in ihre Studien. Dennoch kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass man genau beobachtet, taxiert und eingeschätzt wird.





AUSBILDUNG

Die Anwartschaft

Am Stoorrebrandt-Kolleg hat es sich eingebürgert, alle Kinder, bei denen genügend magisches Potential für eine Ausbildung festgestellt wurde, am 1. Peraine für ein Vierteljahr auf Probe aufzunehmen. In dieser Zeit werden die Kinder wie reguläre Scholaren behandelt und unterrichtet. Während dessen beobachtet man, wer tatsächlich die geistigen, körperlichen und magischen Fähigkeiten zur Ausbildung als Leibmagier besitzt. Am Ende werden die neun Besten am 1. Praios in einer feierlichen Zeremonie als Scholaren aufgenommen. Die restlichen Probanden schickt man an andere Akademien oder, wenn sie für eine Ausbildung gänzlich ungeeignet sind, wieder nach Hause.

Konkurrenz und Gemeinschaft

In vielen Belangen versucht man den Schülern Verantwortungsgefühl für ihre Nächsten zu vermitteln – gleichzeitig schürt man aber die Konkurrenz und die Entwicklung einer Hierarchie in der Gruppe. In beidem sieht man eine Vorbereitung auf das künftige Einsatzgebiet der Schüler: Sie sollen Loyalität und Verantwortung für ihren Auftraggeber empfinden, gleichzeitig aber nach Höherem streben, ohne die Rangordnung außer Acht zu lassen. Dementsprechend werden Schülern höherer Jahrgänge, meist solchen, die durch gute Leistungen auffallen, Gruppen von drei bis vier Probanden zugewiesen, denen sie als Tutoren zur Seite stehen. Sie sollen die Neulinge in den Tagesablauf der Schule einführen und ihnen bei der Bewältigung ihrer täglichen Aufgaben helfen. Den Tutoren bringt man dabei sogar soviel Vertrauen entgegen, dass sie am Ende der Anwartschaft ein Urteil über ihre Gruppe abgeben sollen, das eventuell den Ausschlag zwischen Aufnahme oder Ablehnung gibt. Scholaren, die aufgenommen werden, bleiben meist bis zur Freisprechung ihres Tutors in dessen Gruppe – in einer kleinen verschworenen Gemeinschaft, die sich gegenseitig unterstützt.

Zuckerbrot und Peitsche

In Riva hält man viel vom Grundsatz, gute Arbeit zu belohnen und schlechte zu bestrafen. Schüler, die durch besonders gute Leistungen auffallen, erhalten gewisse Vergünstigungen: Erlass von täglichen Arbeiten, ein kleines Taschengeld, die Erlaubnis außerhalb der Akademie zu nächtigen oder die Einbeziehung in die Arbeiten eines der Magister. Verdiente Studiosi höherer Jahrgänge werden sogar für kleinere Aufträge der Rivaner Handelshäuser oder kurze Expeditionen vom Unterricht freigestellt und können sich so einen Ruf außerhalb der Akademie erarbeiten.

Wer dagegen durch unterdurchschnittliche Ergebnisse, Faulheit oder gar Unfug auffällt, bekommt zusätzliche Arbeiten aufgebürdet oder wird mit dem Brabaker Rohr gezüchtigt. Wiederholte Vergehen werden mit ein- bis mehrtägigem Aufenthalt im Karzer bestraft. So spornt man die Scholaren an, stets ihr Bestes zu geben. Wer auch hieraus nichts lernt, der wird ohne viel Federlesens der Akademie verwiesen.

Auch zwischen den Schülern eines Jahrgangs besteht ein großes Gemeinschaftsgefühl, immerhin ist man gemeinsam durch die Anwartschaft, die Feuertaufe des Stoorrebrandt-Kollegs, gegangen. Trotzdem vergessen die Scholaren niemals, dass sie in direkter Konkurrenz zueinander stehen.

Die Unterweisungen

Unterrichtet wird sowohl theoretisch als auch praktisch. Neben Rechenkunst, Handelslehre, Rechtskunde, Etikette, Geographie, Sprachen, Alchimie und Magie müssen die Schüler körperliche Ertüchtigungen bewältigen und das Fechten mit dem Stab erlernen. Da sie Handelszüge begleiten sollen, erhalten sie auch entsprechende Unterweisungen: Man übt das Errichten und Verteidigen einer Wagenburg, lehrt das Schützen von Personen mit Körper und Magie und unterweist sie in selbstsicherem Auftreten in Bedrohungssituationen.

Nach dem vierten Lehrjahr entscheidet sich, ob der Studiosus den Weg des magischen Beraters oder des Leibwächters einschlägt. Hier zählt vor allem, ob er sich körperlich oder geistig ausgezeichnet hat. Nur den wenigen, die auf beiden Gebieten gleich gut sind, wird es gestattet, die Wahl für sich selbst zu treffen.

Ein magischer Leibwächter verbringt viel Zeit seiner weiteren Ausbildung im Freien. Er lernt Hinterhalte zu erkennen und seinen Herrn bei jedwedem Anlass – sei es ein herrschaftlicher Empfang oder der Gang zum Donnerbalken im verregneten Urwald – zu schützen.

Den Scholaren des Berater-Zweigs erteilt man hingegen mehr theoretischen Unterricht: Erkennen und Abwehr von Geistbeeinflussung sowie das Einschätzen von Menschen anhand der Körpersprache zählen zu ihren Fachgebieten.

Typische Unterrichtsthemen: Fortgeschrittene Handelslehre: Vom Nutzen der Manufacturen; Magischer Schild – die Pflichten des Leibmagus'; Colloquium: Magische Verbrennungen: Vor- und Nachsorge; Übung: Hellsicht zur Einschätzung des Handelspartners; IGNISPHAERO und der beengte Raum

Höchstes Lob eines Magisters: "Gut gemacht, Euer zukünftiger Arbeitgeber wird Euren Einsatzwillen sicherlich zu würdigen wissen – und jetzt geht euch verbinden lassen!"

Größte Furcht der Scholaren: "Nein, nein, nein, Eure Berechnungen sind völlig falsch! Mir deutet, dass es einige weitere Stunden in den Künsten der Bilanzierung bedarf!"

Abschlussprüfung

In Riva ist die Abschlussprüfung zweigeteilt. Wie überall muss man sein theoretisches und praktisches Können in den Unterrichtsfächern vorweisen. Zudem muss auf Anordnung Stover Stoorrebrandts jeder angehende Adept seine phexischen Tugenden – Kombinationsgabe, Witz und Verstand – beweisen, indem er eine Reihe von Rätseln löst, die ihn jeweils zu Orten führen, wo er Hinweise auf sein nächstes Ziel erhält. Hat er alle Aufgaben bewältigt, so findet er seinen Zauberstab und hat seine Stableite (bis auf die Verzauberung versteht sich) bestanden. Wie die Rätsel gelöst werden, ist egal – denn auch, wer die Hilfe anderer sucht, hat Verstand bewiesen.



DAS KOLLEGIUM

Das Kollegium besteht aus sieben Magistern. Durch Gastdozenten, die man entweder für ein halbes bis ganzes Schuljahr oder für einzelne Vorträge an die Akademie einlädt, werden zusätzliche Unterweisungen erteilt. Nicht alle Magister der Akademie sind magiebegabt. Es gibt eben nicht genug Zauberkundige, die zudem überragendes Können in Buchhaltung besitzen oder Experten im Waffen- und Kriegshandwerk sind. Geforscht wird unter den Magistern des Kollegs wenig, stellt Stoorrebrandt dafür doch kaum Mittel bereit und untersagt sogar interessante Projekte, wie die Erkundung des nahegelegenen Riedemoors, in dem man in letzter Zeit immer wieder auf die magischen Überreste vergangener Zeitalter stößt.

Einzig die Erforschung der sogenannten Handwerksmagie sowie die Verbesserung der Leibmagier-Ausbildung erhalten wegen ihrer praktischen Ergebnisse hin und wieder Zuwendungen.



GESCHÄFTSTÜCHTIGKEIT

Am Stoorrebrandt-Kolleg legt man großen Wert darauf, seinen Zöglingen einen guten Geschäftssinn zu vermitteln. Das lässt sich durch vorbildliches Verhalten häufig besser erreichen als durch theoretische Unterweisungen. Spektabilität Stoorrebrandt-Borsow zum Beispiel hat in den letzten Jahren sehr geschickt zusätzliche Gelder für die Akademie aufgetrieben. So werden die minderwertigen Lehrtränke der Studiosi nicht mehr entsorgt, sondern für geringes Entgelt an Abenteurer – von denen es durch den Sternenregen und die Funde im Riedemoor reichlich gibt – verkauft. Ähnliches bietet sie für die Analyse von Artefakten an: Wer auf die gesiegelte Expertise eines Gildenmagiers verzichten kann, hat auch die Möglichkeit für ein vergleichsweise geringes Entgelt seine Fundstücke von einem Studiosus untersuchen zu lassen. Den meisten Abenteuern reicht das vollkommen, wollen sie doch nur wissen, ob das rostige Schwert aus dem Riedemoor magisch ist oder nicht.

Handwerksmagie

In den letzten Jahren wandten sich immer mehr Magier der alltäglichen Verwendung der Magie zu. Vor allem Abgänger aus Riva und Khunchom zeigten Möglichkeiten auf, die von eher theoretisch veranlagten Zaubern als unsägliche Profanisierung der Magie betrachtet werden. Einige neue gildenmagische Spezialisten seien hier kurz vorgestellt:

➤ **Zauberzeichner** erleichtern den Handel und das tägliche Leben: Mit dem *Hermetischen Siegel* ist es möglich, verderbliche Waren über große Distanzen zu befördern. Das *Leuchtende Zeichen* erhellt inzwischen eine ganze Reihe feuergefährdeter Räume. *Zeichen der elementaren Attraktion* bzw. *Bannung* können sehr vielseitig genutzt werden: Räume werden gekühlt oder trocken gehalten, Brunnen enthalten mehr Wasser, Schmiedefeuer brennen gleichmäßiger und heißer, stickige Räume werden durchlüftet und manche fragile Konstruktion erhält mehr Stabilität.

➤ **Magische Kammerjäger** sind bei reichen Kunden sehr begehrt. Wer lässt sich schon gern mit stinkender, ätzender Brühe zur Beseitigung von Ungeziefer übergießen, wenn er einen Magier beschäftigen kann, der einen *FULMINICTUS Welle der Reinigung* anwendet oder mittels *SAPEFACTA* alle Quälgeister vertreibt. Das *Seelander* in Gareth soll sogar einige Suiten teuer mit *Bannkreisen gegen Ungeziefer* ausgestattet haben, um flohfreie Betten zu garantieren.

➤ **Haarkünstler** sind Meister des *PECTETONDO*, die sich im Umfeld herrschaftlicher Höfe finden und die Haarpracht ihrer Kunden zu Kunstwerken gestalten: Heute kurz, morgen lang, knallige Farben, Turmfrisuren oder gar Haarskulpturen – der Anwendung sind kaum Grenzen gesetzt.

➤ **Zauberschneider** haben sich auf die Anwendung des *ACCURATUM* spezialisiert. Sie liefern perfekt sitzende Kleidung ohne lästiges Maßnehmen oder Anproben und das auch noch wesentlich kurzfristiger als jeder Schneider.

➤ **Magische Boten** sind seit dem Zusammenbruch vieler Botendienste gefragt. Mit dem *TRANSVERSALIS* können Botschaften in kurzer Zeit über große Distanzen befördert werden. Allerdings sind ihre Dienste sehr teuer, da jeder Sprung durch den Limbus das Risiko darstellt, nicht wieder aufzutauchen.

Viele magische Dienstleister haben nicht nur mit Anfeindungen durch ihre Magierkollegen zu kämpfen, sondern auch mit profanen Handwerkern und deren Zünften. Bisher konnten die Magier ihre Betätigung mit den Privilegien der Magiergilden rechtfertigen, doch je mehr Zauberer in das Geschäft der Zünfte drängen, ohne sich deren Ordnungen zu unterwerfen, desto energischer fordern diese eine Neuordnung des magischen Handwerks. Mancherorts engagieren Zunftmeister sogar Antimagier, um durch gezielte Entzauberung einen magischen Handwerker bloßzustellen – keine Edeldame mag es, wenn ihre aufsehenerregende Frisur während des Balls zum Wischmopp zusammensackt oder ihr neues Kleid in Stoffbahnen vom Körper fällt.



Das Stoerrebrandt-Kolleg in den Augen der/des ...

... **Weissen Gilde:** "Krämerseelen und Pfeffersäcke allesamt. Wir können nur hoffen, dass sie sich nicht an die falschen Mächte verkaufen!"

... **Schwarzen Gilde:** "Krämerseelen und Pfeffersäcke allesamt. Es ist traurig, wie sich arkan Begabte freiwillig derartig in die Abhängigkeit von ... *Profanen* ... begeben."

... **Drachenei-Akademie:** "Wir können nichts Verwerfliches daran erkennen, Magie für gutes Gold zu verkaufen – nur sollten wir nie vergessen, wer von Feqz zum Herrschen und wer zum Beherrschtwerden erkoren wurde!"

... **Volkes:** "Wir können froh sein, dass der alte Stoerrebrandt seine Schule hier aufgemacht hat – seitdem sind die Überfälle durch Orken und Thorwaler stark zurück gegangen."

Was man in der Halle der

Beispielakademien über die ... denkt.

... **Weisse Gilde:** "Ihre Disziplin und Ausbildung ist bewundernswert. Doch könnten sie uns ein wenig mehr Respekt entgegen bringen."

... **Schwarze Gilde:** "Der Ursprung vieler unserer Probleme – doch wenn es sie nicht gäbe, wären wir wohl auch überflüssig."

... **Die Hohe Akademie zu Punin:** "Sie sitzen in ihrem Studierstuben und verurteilen uns als Krämerseelen? Wenigstens sehen wir das Tageslicht ..."

Ein Rundgang durch das Stoerrebrandt-Kolleg

Etwa eine Meile nordöstlich Rivas steht der einstige Wehrhof, in dem die Akademie ihr Domizil bezogen hat. Errichtet auf uralten Ruinen, trotz er den Gefahren der Region mit dicken Mauern und Schießscharten im Erdgeschoss. Der Gebäudekomplex steht am Fuße eines ehemaligen Steinbruchs, der nur von den höchsten Türmen der Akademie überragt wird.

Die Häuser sind mit schiefergedeckten Spitzgiebeln versehen, um der Schneelast im Winter besser zu widerstehen.

Das Torhaus (I)

Das dreistöckige Torhaus dient der Akademie als Stall- und Wirtschaftsgebäude. Eine fünf Schritt breite **Durchfahrt** führt bis zum Innenhof. Auf ihrer linken Seite liegen die **Ställe** sowie die **Remise**. Hier sind die Reit- und Zugtiere, meist Svellttaler Kaltblüter und ein paar Ochsen untergebracht. In der Remise steht vom leichten Zweispänner bis hin zur 'Steppenschivone' alles, um die Scholaren im Umgang mit Wagen auszubilden. Über den Ställen befindet sich ein **Heuboden**, während darunter ein **Rübenkeller** die Versorgung der Tiere im Winter sicherstellt.

Auf der rechten Seite der Durchfahrt ist die **Wachstube** der zwei Dutzend Gardisten der Akademie untergebracht. Zwei Wächter nehmen hier Ankömmlinge in Augenschein und geben im Gefahrenfall Alarm. Im geräumigen Erdgeschoss liegen außerdem die **Küche**, **Wasch-** und **Futterküche**, **Werkstätten** sowie der **Speisesaal** der Akademie, letzterer hauptsächlich, um heiße Speisen nicht quer durch die Gebäude oder über den Innenhof befördern zu müssen. Ein Treppenhaus führt in den **Wirtschaftskeller**: In einem **Kaltraum** – durch Khunchomer Experten mit *Siegeln der Elementaren Attraktion Kälte* versehen – bewahrt man leicht verderbliche Speisen und Vorräte, während im **Trockenlager** – mit *Siegeln zur Bannung des Wassers* – Dauervorräte wie Räucherwaren, Eingewecktes, Mehl und Hülsenfrüchte lagern. Über eine Vorratsrutsche an der Hofseite kann man Fässer in den **Weinkeller** hinablassen. Neben trockenem svelltschen Apfelwein und Dünnbier lagern hier Weine aus dem Liebliehen Feld.

In den oberen Stockwerken befinden sich einfache **Gästekammern**, die **Unterkünfte des Majordomus**, der **Köchin** sowie die

Schlafsäle der Knechte und Mägde. Letzteren ist es strengstens untersagt, rahjagefällige Verbindungen zu pflegen. Sollte so etwas ruchbar werden, so verweist man die betreffenden Diener der Akademie, denn Familiengründungen unter dem Gesinde sind unerwünscht.

Der Innenhof

Auf dem Innenhof werden Waffen- und Körperübungen der Studiosi durchgeführt. An der Stallmauer sichern Eichenbohlen die Senkgrube der **Aborte**. Da sie im Sommer von starken Gerüchen und im Winter von beißender Kälte umgeben sind, hält sich nur selten jemand länger darin auf. Von einem **Balkon** über dem Eingang zum Haupthaus kann Spektabilität Stoerrebrandt-Borsow jederzeit Ansprachen an Scholaren und Bedienstete richten.

Das Haupthaus (II)

Im Haupthaus sind die Räume für den Lehr- und Akademiebetrieb untergebracht. Unter dem **Balkon** hindurch betritt man die große **Eingangshalle**. In dem zweistöckigen Saal mit Empore hängen die Gemälde der Magister und verdienter Akademieabgänger. Über einem Kamin prangt das überlebensgroße Bildnis Stover Stoerrebrandts. In kleinen Vitrinen sind verschiedene Fundstücke von Expeditionen und Reisen zu bewundern. Im rechten Teil im Erdgeschoss wurden die **Arbeitsräume** und **Schreibstuben der Magister** eingerichtet. Die Räume sind ganz auf die Bedürfnisse ihrer Benutzer abgestimmt: Während sich zum Beispiel *Magister Swintkoop* in einer staubigen Schreibstube zwischen Kontorbüchern, Warenlisten und Karten gern im sparsamen Licht einer Kerze sein Augenlicht verdirbt, arbeitet *Magistra Wiesling* selbst bei Tageslicht nur mit viel zusätzlicher Beleuchtung an der Restauration teurer Folianten. Häufig dient ihr Arbeitsraum auch als seelsorgerische Anlaufstelle der Schüler, die neben einem offenen Ohr auch Kostproben von Konfekt finden. Ganz für die Untersuchung von Artefakten ist *Magister Medellis'* Arbeitsraum eingerichtet: Schlichte Möbel und Konzentrationsmandalas sollen die Aufmerksamkeit schärfen und auf das zu untersuchende Objekt richten. In einer Koschbasaltschatulle



hält er einige Skrupel Bannstaub und einen Brocken Blaubalsalt bereit, um den Auswirkungen ungewollt ausgelöster Artefakte zu begegnen.

Am Ende der Osthälfte führen Türen in den **Grauen Stab (V)** und in den **Labortrakt (VI)**.

Der linke Teil des Gebäudes birgt den großen, zwei Stockwerke hohen **Hörsaal**, der jedoch nur selten genutzt wird, da es nur wenige Vorlesungen gibt, die für alle Scholaren gleichermaßen geeignet sind. Direkt daneben liegen die **Arbeits- und Empfangsräume der Spektabilität**. Von hier aus lenkt sie die Geschicke der Akademie, erstellt die Dienstpläne der Magister und erledigt andere Verwaltungsaufgaben. Der Raum ähnelt dabei nicht von ungefähr der Schreibstube eines Kontoristen, sollen die Studiosi, die hier mit einem Anliegen vorsprechen, doch gleich an die zukünftigen Gepflogenheiten ihrer Arbeitgeber gewöhnt werden.

Gleich nebenan ist die **Schreibstube der Akademie** untergebracht, wo alle Schreibaufgaben und die Buchhaltung von *Secretarius Westerling* erledigt werden.

Am Ende des Westteils führt ein mondsilberbeschlagenes Portal in den **Sternenturm (VIII)**.

Im Obergeschoss des Haupthauses besitzt jeder Jahrgang einen eigenen **Unterrichtsraum**. Hier folgen die Scholaren den Ausführungen der Magister von kleinen Schreibpulten aus. Die Räume sind voll mit Karten, ausgestopften Tieren, Gesteinen, Stoffproben und vielerlei Dingen mehr, um möglichst anschaulich die Unterrichtsthemen zu vermitteln.

Alchemistische Unterweisungen finden im **Lehrlabor** statt. Hier werden die einzelnen Arbeitsschritte demonstriert, um dann von den Scholaren wiederholt zu werden. Erst die höheren Jahrgänge, denen die Gerätschaften vertraut sind, brauen selbstständig Rezepturen nach.

WOHNTRAKT DER SCHOLAREN (III)

Der Westflügel des Gutshofs dient der Unterbringung der Scholaren. Auf zwei Stockwerken finden sich hier die **Schlafräume** mit bequemen Doppelstockbetten und Seekisten für persönliche Habe. Für den Aufenthalt sind die Räume nicht gedacht, daher findet man auch keine Tische. Um kein hinderliches Schamgefühl entstehen zu lassen, werden Jungen und Mädchen jahrgangsweise gemeinsam untergebracht, einzig der **Waschraum** wird getrennt genutzt. Hier stehen Waschgeschirr sowie svelttsche Kernseife bereit. Nur am Vorabend des Praiostags erhitzt man Wasser für die großen Holzzuber, in denen drei bis vier Schüler Platz haben.

Im **Schlafsaal** sind die Probanden untergebracht. Hier herrscht Gedränge, bis die Entscheidung fällt, welche Kinder aufgenommen werden.

Für betuchtere Scholaren gibt es **Kammern zur Miete**. Bei diesen ist es beliebt zur Aufbesserung des Taschengeldes die Kammern hin und wieder an andere Schüler – meist verliebte Pärchen – zu vermieten.

Unter dem Dach findet sich der **Große Aufenthaltsraum**. Hier ist all das untergebracht, was man zum Entspannen benötigt: Gemütliche Sitzgruppen laden zum angeregten Disput, dem Selbststudium einer gelehrsamten Schrift (oder eines zerlesenen horasischen Heller-Romans) oder einem Spiel ein. Häufig wird – von der Akademieleitung toleriert, da listenreiches Geben und Nehmen zu den 'Tugenden Phex' gehört – um Geld gespielt. Auf Betreiben von Magistra Wiesling wurde ein

großer Käfig mit einem guten Dutzend Rivaner Schweinchen als Maskottchen und Trostspender für die jüngeren Scholaren, aufgestellt. Allerdings bereitet die schwunghafte Vermehrung der Tierchen der Magistra immer wieder Sorgen, denn die überzähligen Tiere müssen heimlich verschwinden, um keine Tränen auszulösen. Früher oder später wird den meisten Schülern jedoch klar, dass die verschwundenen Spielgefährten in den Labors landen und zur Erprobung alchemistischer Gebräue dienen.

WOHNTRAKT DER MAGISTER (IV)

Zwar wird jedem Magister eine **kleine Wohnung** im zweistöckigen Ostflügel bereitgehalten, doch ziehen die meisten eine geräumigere Stadtwohnung in Riva vor. Häufig übernachten sie nur in der Akademie, wenn wichtige Arbeiten anstehen oder sie die nächtliche Aufsicht haben. Je nach Vorliebe sind die zweiräumigen Wohnungen darum eher als Empfangszimmer, Salon oder staubige Studierstube eingerichtet. Nur Magister Magnus Medellis und Magistra Wiesling nutzen die Räume als Wohnung. Häufig lädt die Magierin vielversprechende Studiosi, aber auch Sorgenkinder, hierher zu einer Tasse heißer Schokolade ein. Vor allem die Jüngeren folgen dem sehr gern, vermittelt die gemütliche gute Stube doch ein Gefühl von Geborgenheit.

Unter dem Dach liegen **gemütliche Kammern**, in denen bis zu sechs Gastdozenten wohnen können.

DER GRAUE STAB – ORDENSTURM DES ODL (V)

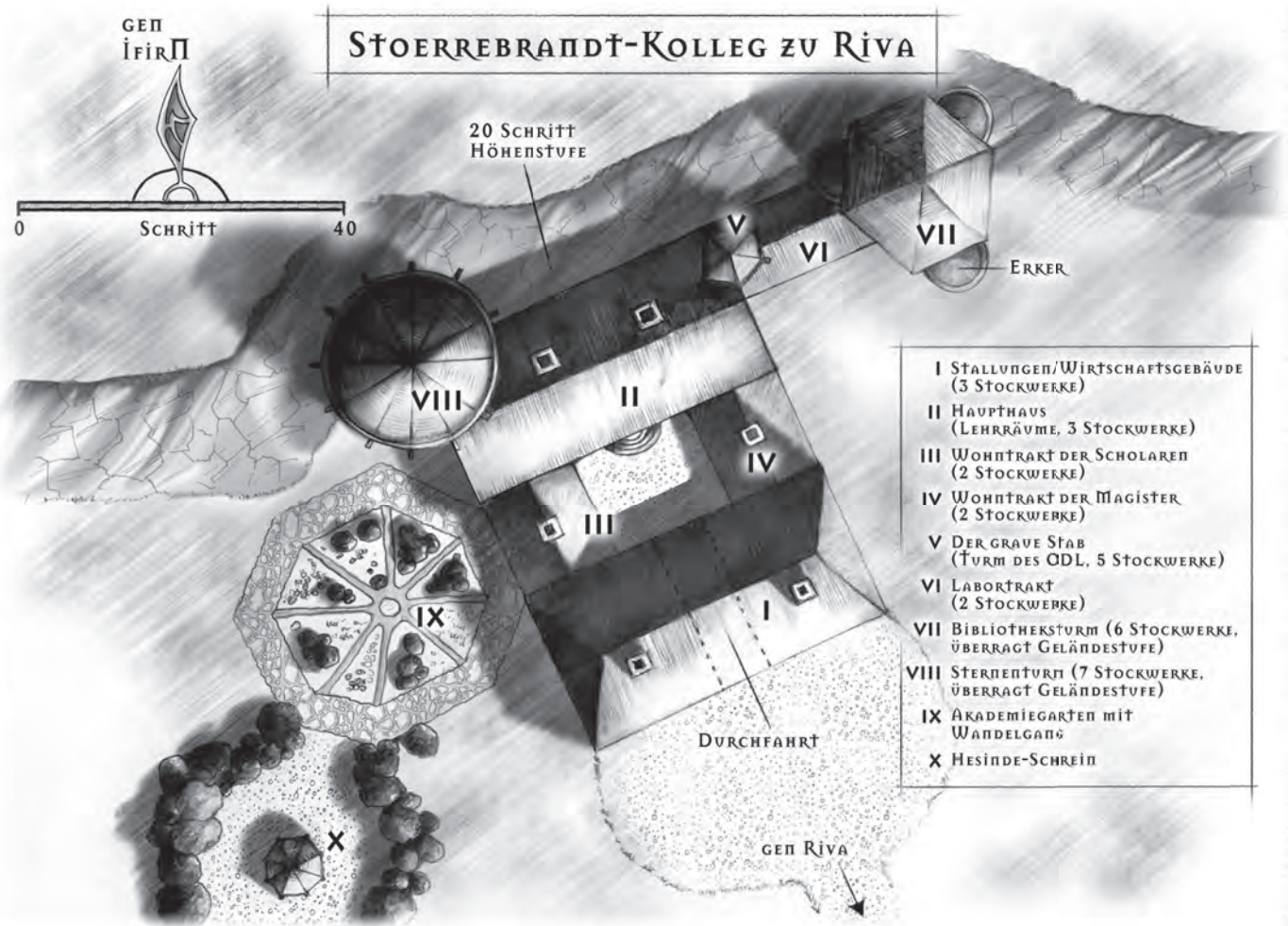
Der Zentralturm der Akademie wurde vor wenigen Jahren dem Ordo Defensores Lecturae überlassen. Schnell haben sich die vier Ordensmagier, die die Phänomene des Sternenregens und des Riedemoors untersuchen, in den Alltag des Kollegs eingefügt: Ab und an erteilen sie Lehrstunden in Kampf magie, erkennender Dämonologie oder Artefaktkunde. Darüber hinaus beteiligen sie sich an der Bewachung und Betreuung der Asservatenkammern, zu denen sie ungehinderten Zugang haben – vor allem da ihre Forschungen sie mit neuen Artefakten füllen.

Was die Grauen Räte in ihrem Turm treiben, sorgt immer wieder für Spekulationen und phexgefällige Unternehmungen der Studiosi. Schon mehr als ein Scholar wurde in den Kammern des Turms ertappt – doch selbst harte Strafen halten sie nur zeitweilig ab. Für wilde Gerüchte sorgt das **verschlossene dritte Stockwerk**. Unter der schweren Eichentür hindurch erleuchtet arkanes Flackern die kleine Wendeltreppe und unheimliche Geräusche – Schreie, Stöhnen und Grunzen – lassen Lauschern das Mark in den Knochen gefrieren.

Im überkragenden Dachgeschoss, das dem Turm das Aussehen eines Zauberstabs mit Knauf verleiht, ist ein **Observatorium** eingerichtet, in dem die Magier penibel die Bewegung verschiedener Sternbilder beobachten.

DER LABORTRAKT (VI)

Der Labortrakt beherbergt die **Labore** und **Zauberkammern** des Kollegs. Allerdings sind alle destruktiven Zaubere innerhalb des Gebäudes untersagt und müssen auch im Winter auf dem Hof geübt werden. Das dient der Abhärtung der Schüler, da sie später viel Zeit bei Wind und Wetter im Freien verbringen. Die Labore werden fast ausschließlich von den Magistern genutzt, doch kommt es vor, dass sich Studiosi hier einschleichen, um



die bessere Ausstattung und die reichlichen Zutaten für Streiche zu missbrauchen. Gefürchtet sind die Besuche *Meister Heckenschrecks*: Schon mehrmals hat der sture Angroscho den Trakt mit giftigen Gasen gefüllt, Retorten in die Luft gejagt oder die Höhlenspinne zur Maulwurfsjagd 'ausgeführt'. Da seine chaotischen Experimente und Mischungen jedoch schon manchen begehrten Dünger und Mittel zur Ungeziefervernichtung hervorgebracht haben, lässt man ihn hin und wieder gewähren.

Der Trakt besitzt einen eigenen **Keller**, in dem seltene und teure Ingredienzien wie Fässchen mit Trollspucke, Drachenschuppen oder Löwenblut lagern. Im **Bestiarium** harren Tiere wie Ikanariaschmetterlinge, Khoramswühler und sogar eine Höhlenspinne ihres Schicksals. Ein Nebenraum enthält Käfige mit Rivaner Schweinchen, die als Futter und als Versuchstiere dienen.

DER BIBLIOTHEKSTURM (VII)

Durch eine Eichentür betritt man den Bibliotheksturm, wo stets gelehrsame Stille herrscht. Das Erdgeschoss, in dem gewaltige Säulen die oberen Stockwerke tragen, wird komplett vom **Lesesaal** beansprucht. Hier kann man an Schreibpulten die Schriften des Kollegs studieren. Hinter einem Tresen residiert *Magistra Wiesling* und behält jeden im Auge, der Hand an ihre Lieblinge legt. Nur ausgewählten Personen gewährt sie den Aufstieg in die **Bibliothek**. Auf zwei Stockwerke verteilt, stehen zahlreiche Standardwerke und das eine oder andere seltene Stück – wie die *Magischen Schilde*, die *Racalla von Horsen-*

Rabenmunds persönlich dem Kolleg schenkte. Wehe dem, der es wagt, Unordnung oder gar Eselsohren zu hinterlassen, denn Ausreden über Bücherbolde und ähnlichen abergläubischen Unfug lässt die Bibliothecaria nicht gelten. Dafür betrachtet sie Ratten und Mäuse als Prüfung der Götter, denen sie unerbittlich zu Leibe rückt. Schon mancher Besucher beklagte blaue Finger, nachdem er in eine Falle griff. Vor einigen Jahren legte sich *Magistra Wiesling* sogar einige Rivaner Schweinchen für die Bibliothek zu, da es heißt, ihre Pfeiflaute würden Ratten vertreiben.

Im darüber liegenden **Scriptorium** vervielfältigen die Scholaren unter Aufsicht ihres Famulus Primus *Stipen Hullheimer* die Schriften. Für Hullheimer sind sämtliche Abenteuer – wozu er auch einen Großteil der Studiosi rechnet – zwielichtiges Gesindel, das nur auf eine Gelegenheit lauert, zu stehlen, was nicht angenagelt ist. So behält er die Scholaren an ihren Stehpulten in den lichtdurchfluteten Erkern des Turms stets genau im Auge.

Das höchste Stockwerk ist einem **Lager** vorbehalten. Hier sind alle Dinge, die für Abschrift und Reparatur der Bücher benötigt werden: Neben Büttenspapier, Pergament, etlichen Bögen Selemer Grün und Rindslederballen lagern Pigmente für Tuschen, Mondsilberstaub und Federn aus Amulettmetall. Über einen **Flaschenzug an der Außenseite** des Turms werden die Waren direkt nach oben befördert.

Der **Keller des Turms** reicht fünf Stockwerke in die Tiefe – gerüchteweise soll er sogar noch tiefer sein. Die Zellen im ersten Stockwerk dienen als **Karzer** für ungehorsame Studiosi.



In den tieferen Geschossen befinden sich die **Schatz- und Asservatenkammern**. In Tresorräumen lagern Finanzen, Artefakte und Geheimnisse. Die Wände sind mit Zwergenguss versiegelt, dessen bläuliche Einsprengsel auf einen hohen Anteil Koschbasalt hinweisen. Beim Ausbau der Kellergeschosse verschwanden sieben Bauarbeiter – unter ihnen ein Zwerg – spurlos. Sie tauchten Tage später, viele Meilen entfernt wieder auf. Wie die völlig entkräfteten Männer und Frauen dorthin gelangten, konnten sie nicht sagen, ihnen fehlte jede Erinnerung an die Zeit ihres Verschwindens. Seitdem halten sich hartnäckige Gerüchte über unbekannte Kellerebenen, den Zugang zu einem Höhlensystem aber auch (wenig glaubhaft) eine dunkle Pforte.

DER STERNENTURM (VIII)

Der etwa 40 Schritt hohe und 25 Schritt durchmessende Turm ist der höchste der Akademie und ähnelt einem Bergfried. Teile von ihm sind wesentlich älter als der Rest der Anlage. Vieles deutet darauf hin, dass er zu Zeiten des hjaldingschen Hjalmejsford errichtet wurde. Später wurde er überbaut und erhielt seine heutige Gestalt. Die untere, fensterlose Hälfte des Turms besteht aus geschwärzten Felsbrocken, auf die Fachwerk aus Ziegeln und Feldsteinen aufgesetzt wurde.

Das Erdgeschoss birgt den **Festsaal mit Empore**. Er bietet gut 150 Personen Platz und wird hauptsächlich für Festlichkeiten und große Lesungen der Gastdozenten genutzt. Die Bühne befindet sich in der Mitte, so dass man auch von der Empore einen guten Blick hat. Vier mächtige Steinsäulen umringen sie und tragen die oberen fünf Stockwerke sowie den imposanten Kronleuchter aus Messing. 729 Kerzen und unzählige geschliffene Kristallstücke verbreiten ein elfenhaftes Licht. Normalerweise ist der Saal jedoch nur von wenigen Laternen erhellt, die den Weg zur Treppe weisen.

Oberhalb des alten Steinbruchs ist der Sternenturm beständig dem beißenden Atem Firuns ausgesetzt und man meint, das Bauwerk würde schwanken. Neben einem verstaubenden **Elementarion** finden sich hier die **Meditationskammern** und das **Observatorium** der Akademie. An klaren Winternächten ist die Wahrscheinlichkeit groß, das beeindruckende Schauspiel des Nordlichtes zu beobachten.

DER GARTEN (IX)

Durch den Steinbruch und die Mauern der Akademie geschützt ist der **Garten der Akademie**. In ihm wachsen Kräuter, aber auch Zierpflanzen und Sträucher, die von *Meister Hecken-schreck* und den ihm zugeteilten Scholaren gepflegt werden. Rund um den Garten erstreckt sich ein **offener Wandelgang** an dessen Spalieren Heckenrosen, der ganze Stolz des Gärtnermeisters, wachsen. Der Duft der roten, gelben und weißen Blüten erfüllt im Sommer die Luft und hat schon manchen Gedanken beflügelt.

DER HESINDESCHREIN (X)

In einem Kreis aus zwölf Steineichen, von denen die Akademieschüler das Holz für ihre Zauberstäbe schneiden, steht eine einzelne Blutulme. Um den Stamm errichtete die Akademie einen Schrein der Hesinde. Bemerkenswert ist, dass es hier auch einen Altar der Mada gibt, der von einem seltenen Madamanten geschmückt wird.

PERSOGEN DES STÖERREBRANDT-KOLLEGS

NAJESCHA STÖERREBRANDT-BORSOW, SPEKATIBILITÄT, MAGISTRA ORDINARIA CLAROBSERVANTIA

Als im Jahre 1023 BF die Wahl auf die erst 33-jährige Najescha Stöerrebrandt-Borsow (*990 BF; hüftlanger, schwarzer Zopf; dunkle Augen; schmale Lippen; kurzsichtig; blinzelt häufig) als Nachfolgerin von Rhenaya Cerrillio fiel, war das Erstaunen groß. Als Großnichte Stöver Stöerrebrandts schoben viele ihre Ernennung auf ihre Verwandtschaft – doch fiel es ihr nicht schwer, sich zu behaupten. Eindrucksvoll machte sie ihre Stärken deutlich: Durchhaltevermögen, Geduld und ein gesundes Maß an Gelassenheit. Vor allem aber führt sie die Akademie im Sinne der Stöerrebrandts: Als magisches Unternehmen und Schmiede für Magier für das Handelsimperium. Najescha lebt mit ihrem Gemahl *Jastgor Borsow* (*987 BF; stämmig; braunes, schulterlanges Haar; Vollbart), in einem Nebengebäude der Akademie. Borsow, Sohn einer Uhdenberger Händlerin, ist ein gutmütiger und leutseliger Bursche, der nicht traurig ist, dass seine Ehe es ihm verwehrt, die Leitung des mütterlichen Geschäfts zu übernehmen und hat diese Pflicht gerne seiner jüngeren Schwester überlassen. Er kümmert sich um Sohn *Storvan* (*1026 BF), einen kleinen Tunichtgut, der das magische Talent seiner Mutter geerbt hat.

RHAYANO MEDELLIS, MAGISTER MAGNUS COMBATTIVUS ET TRANSFORMATIVUS

Die stellvertretende Spektabilität und Lehrmeister der Magica Combattiva und Transformativa, (*980 BF; silbergestrahntes, schwarzes Haar; gestutzter Vollbart; dunkelhäutig; streng) ist der Intimfeind Najeschas. Er kann die Ernennung der 'krämerischen Dilletantin' nicht verwinden. Es bereitet dem zur Grauen Gilde übergetretenen Seekriegsmagier aus Al'Anfa immer wieder große Freude, die fachliche Kompetenz seiner Vorgesetzten in Frage zu stellen und damit ihre Autorität an der Schule zu untergraben.

Insgeheim bedauert er es allerdings keineswegs, nicht zur Spektabilität ernannt worden zu sein, sieht er doch die Berge an Verwaltungsarbeit, die Najescha zu bewältigen hat – eine Arbeit, die eines Krämers aber nicht eines versierten Magus' würdig ist. Einzig das Prestige – nach Medellis' Meinung eine Anerkennung der magischen Leistungen – würde den unnahbaren Magister reizen.

WEITERE MAGISTER

☞ Magister ordinarius combattivus **Weishardt Vierlinden** (*984 BF; grauer Haarkranz; untersetzt; freundliches Lächeln; bei den Schülern beliebt) magische Begabung wurde von Stöver Stöerrebrandt entdeckt. Er finanzierte dem Greifenfurter das Studium in Andergast, ernannte ihn aber nicht zum neuen Leiter des Kollegs, was Vierlinden bis heute nicht verwunden hat. Der profunde Kenner der Schadensmagie intrigiert häufig gegen die Spektabilität, wozu er seine Beliebtheit bei den Schülern ausnutzt.

☞ Bibliothecaria **Titina Wiesling** (*979 BF; zwergenwüchsig; ergraute Haare; rundlich; immer gut gelaunt; Zwicker; piepsige Stimme) betreut die Bibliothek und die Asservatensammlung der Akademie. Wegen ihrer mütterlichen Art wird sie von den meisten Schülern sehr gemocht, hat aber deshalb



und aufgrund ihres Zwergenwuchses häufig mit der Ablehnung der Magister Medellis und Vierlinden zu kämpfen. Auch ihre Liebschaft mit Meister Heckenschreck trägt nicht zur Anerkennung der Magierin bei.

☛ **Kolja Swintkoop** (*969 BF; volles, weißes Haar; spitze Nase; lebhaft dunkle Augen; Fiselstimme) ist ein ehemaliger Kontorist Stoerrebrandts, der als Spezialist für Buchführung, Handel, Sprachen und Diplomatie gilt. Bei den Schülern ist sein trockener Unterricht wenig beliebt.

WEITERE ANGEHÖRIGE DER SCHULE

☛ Der Zwerg **Gerosch Sohn des Gorasch** (*912 BF; roter Bart; Glatze; Rosennarr) ist nur als **Meister Heckenschreck** bekannt. Mit seiner Lederschürze und einem Arsenal an Scheren, Messern, Pflanzhölzern und Hacken, ist er meist im Garten anzutreffen. Ungewöhnlich für einen Angroscho,

besitzt er ein hervorragendes Gespür für Pflanzen. Seine größten Feinde sind die Maulwürfe, die immer wieder den Garten heimsuchen. Für seinen 'Vernichtungsfeldzug' gegen die 'Winzlingswühlschrate' und 'Rosenvernichter' gewinnt er immer wieder Studiosi, deren arkane Kräfte er – nicht selten mit ungeahnten Nebeneffekten – einsetzt. Er ist bis über beide Ohren in Magistra Wiesling verliebt.

☛ **Stipen Hullheimer** (*996 BF; 1,88; schlaksig; nervös; hasst Rätsel und Abenteuer) machte 1015 BF am Stoerrebrandt-Kolleg seinen Abschluss. Ohne die Hilfe einiger Abenteuer, die ihm dafür einen wertvollen Wunderschild abnahmen, hätte er die Prüfung kaum bestanden. Hullheimer ist ein Misanthrop, der mit Gegenständen besser zurecht kommt, als mit Menschen. So wundert es kaum, dass er die Position als Famulus Primus von Magistra Wiesling annahm und es inzwischen bis zum Skriptenmeister der Schule gebracht hat.

DIE HELDEN AM STÖERREBRANDT-KOLLEG

Die Akademie dient als Anlaufstelle zur Analyse von Artefakten, der Anwerbung eines Lohnmagiers oder dem Erwerb von Alchimika. Vor allem Vorbereitungen zu Expeditionen in die Nivesenlande oder den Hohen Norden verschlagen viele Abenteuerer nach Riva und an das Stoerrebrandt-Kolleg. Erfahrene Helden, auch profane, können darüber hinaus das Angebot einer Gastdozentur erhalten.

Dienstleistungen

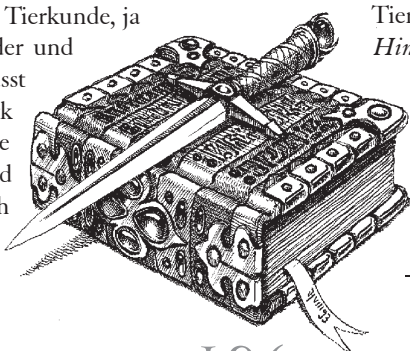
Die noch sehr junge Akademie bietet bisher keine besonderen Dienstleistungen an. Arbeiten von Studiosi sind bei den mit einem * markierten Dienstleistungen zwei Stufen schlechter und billiger als angegeben erhältlich, die Verfügbarkeit steigt um einen Punkt.

Als Leibwächter vermittelt die Akademie ehemalige Absolventen.

Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI)	4	8	6
Beratung in magischen Belangen	7	9	18
Entzauberung (bekannte Formeln)	4	6	8
Herstellung von Alchimika*	5	5	10
Magische Heilung (Wunden)	8	8	14
Magische Heilung (Gift)	4	6	9
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)*	8	9	16
Magische Hellsicht (sonstige)	9	10	14
Magischer Leibwächter	9	10	16
Prüfung des magischen Potentials	8	8	18
Sterndeutung und Horoskopstellung*	5	6	10
Verzauberung (bekannte Formeln)	5	7	8

Die Bibliothek

Die Bibliothek demonstriert gleichermaßen das geringe Alter wie auch die finanziellen Ressourcen des Kollegs. Innerhalb weniger Jahre wurde eine umfangreiche Sammlung vor allem an gedruckten Standardwerken zu allen profanen Themen angeschafft, die für die Ausbildung sinnvoll sind: Schriften zu Derographie, Rechen- und Handelskunst, Pflanzen- und Tierkunde, ja sogar das Vademecum der Adersin-Brüder und Nemrods *Vom Wesen des Staates*. Dafür lässt der Umfang an magischen Werken stark zu wünschen übrig. Zwar hat man einige Perlen wie die *Magischen Schilde*, doch sind das rühmliche Ausnahmen, aus denen sich nicht auf den sonstigen Bestand schließen lässt. Kopien seltener oder fachfremder Werke sucht man hier meist vergeblich.



Immens: –

Sehr groß: Handel, Staatskunst, Mathematik

Groß: Geographie, Rechtskunde, Sprachenkunde

Ansehnlich: Götter/Kulte, Heilkunde, Magica clarioobservantia, Magica combattiva, Magica contraria, Pflanzenkunde, Tierkunde

Hinlänglich: Magica curativa, Magica mutanda, Magica phantasmagorica, Magica transformativa, Magiekunde

Gering: diverse, darunter Magica invocatio elementarii

Minimal: diverse, darunter Magica invocatio, Magica theoretica



ZWEITSTUDIUM

Wer sich für ein Zweitstudium in Riva entscheidet, merkt schnell, dass man hier keine Stubenhocker ausbildet. Neben dem Unterricht in Zaubern und Wissenstalenten muss der Zweitstudierende an den Waffen- und Körperübungen teilnehmen. Ansonsten unterscheidet sich das Zweitstudium kaum vom üblichen Standard. Das Kolleg legt seinen eigenen Adepten nahe, ihr Zweitstudium am jeweils anderen Zweig der Akademie zu absolvieren, um eine vollständige Ausbildung als Handelsmagier zu erhalten.

ABENTEUER AM STÖERREBRANDT-KOLLEG

Das Kolleg eignet sich vor allem als Vermittler von Aufträgen. Magier, die sich nicht zu fein dafür sind, einen Handelszug als Geleitschutz zu begleiten, gelangen schnell an einen Auftraggeber. Außerdem sucht man stets nach Abenteurern, die den eigenen Zöglingen praxisnahe Lektionen erteilen können. Sie können gebeten werden, einige vielversprechende Studiosi auf Expeditionen ins Riedemoor oder in die Wälder der Salamandersteine zu begleiten. Auch die Gänge unter der Akademie sorgen für den Einsatz von Abenteurern – zum einen gibt es immer wieder Studiosi, die sich dort hinab schleichen und aufwändig gesucht werden müssen, zum anderen sollen die Gänge natürlich nach und nach erkundet, gesichert und für ihre Verwendung überprüft werden.

DIE ASSERVATENSAMMLUNG

Obwohl das Kolleg noch keine dreißig Jahre besteht, hat es eine recht beeindruckende Sammlung an seltsamen und gefährlichen Gegenständen zusammen getragen. Das liegt daran, dass ihre Abgänger ihre Schulden häufig mit Fundstücke aus Handelszügen und Expeditionen begleichen. Auch wurden etliche Stücke aus Forschungsreisen, die Stöerrebrandt einst finanzierte, an das Kolleg überführt, um hier studiert oder verwahrt zu werden.

Das Flammenschwert

Der Krummsäbel gelangte vor einigen Jahren aus Thalusion nach Riva und wurde auf die Zeit Sulman al'Nassoris datiert. Die bronzene Waffe ist reichhaltig mit goldenen Zaubersymbolen zur Anrufung des Feuers verziert. Warum sie gut weggeschlossen aufbewahrt wird, ahnt man dank der geschwärzten Handabdrücke am Griff. Im Kampf entflammt sie in elementarem Feuer, ähnlich einem BRENNENDE TOTER STOFF! und bindet ihren Träger an sich. Nach wenigen Hieben wird sie so heiß, dass der Träger zu verbrennen beginnt, bis er schließlich wie eine Fackel entflammt und vergeht. Ob es sich um ein misslungenes Artefakt handelt oder ob weitere Artefakte zu seiner Verwendung nötig waren, ist unbekannt. Es gibt die Theorie, dass man das Schwert unter dem Schutz eines LEIB DES FEUERS gefahrlos führen kann, doch hat das bisher niemand überprüfen können oder wollen.

Die Sense der Fäulnis

Die Sense wurde vom Zirkel der Schwarzen Kröte geschaffen, als dieser um 993 BF die Svelltlände terrorisierte. Wird sie geschwungen, überträgt sich ein mächtiger *Fluch der Kornfäule* auf die Felder der Umgebung und lässt das Korn innerhalb von Tagen verrotten. Das perfide an dem hexischen Fluchartefakt

ist, dass sich die Fäulnis anfangs nur langsam ausbreitet, so dass die Bauern animiert werden, ihre Ernte schnell einzubringen, um zu retten, was zu retten ist. Dadurch setzen sie die Sense immer wieder auf den Feldern ein und verseuchen das gesamte Getreide, das zum Entsetzen der Menschen auch in den Scheunen weiter verfault.

Weitere Asservaten

➤ Absonderlich und ekelhaft ist die **Sammlung thorswalscher Hautbilder**, die das Kolleg insgeheim angelegt hat, um so vielleicht Erkenntnisse über die Runenmagie der Olporter zu erlangen. Bisher erwarb man nur gegerbte Hautstücke von hingerichteten Piraten, doch Magister Medellis gelüstet es nach der Untersuchung am lebenden Objekt.

➤ In einer reifüberzogenen Bleikiste bewahrt man eine **Ab-schrift des Freien Schütz**, des unheiligen Buches Nagrachs, auf. Durch sein Studium erhofft man sich Erkenntnisse, wie man die dämonischen Freipfeile abwehren kann.

➤ Ein **Dreizack aus Krakensilber** stammt von Archomagus Rakorius Whajad-Expedition. Er wurde einem krakonischen Gal'k'zuul-Priester abgenommen, der seitdem nach seiner Ritualwaffe sucht.

➤ Eine **Phiole aus dickem Bergkristall** muss alle halbe Jahre ausgewechselt werden, da sich ihr Inhalt langsam hindurch frisst. Sie enthält ein wenig allzersetzendes Alkahest (siehe SRD), mit dem vor einigen Jahren ein Anschlag auf Stöver Stöerrebrandt verübt werden sollte.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

➤ Die ehemalige Spektabilität Rhenaya Cerrillio war eine Abgängerin der Bannakademie zu Fasar, deren Methoden und moralische Überzeugungen kaum denen Stöerrebrandts entsprachen. Ihre Herkunft verbarg sie mit dem gefälschten Siegel eines renommierten Puniner Privatgelehrten. Während ihrer Zeit als Spektabilität beschäftigte sie sich mit allerlei anrüchigen Forschungen und unterrichtete ausgewählte Schüler in Formeln, die keineswegs mit den Regularien des Codex Albyricus im Einklang standen. Durch Zufall entdeckte Najescha Stöerrebrandt-Borsow dieses Geheimnis und hält es seither eifrig unter Verschluss: Der Ansehensverlust der Akademie, die viel Wert auf ihre Untadeligkeit legt, wäre gewaltig.

➤ Was die Spektabilität nicht ahnt: Noch immer unterrichtet Magister Magnus Medellis einige handverlesene Scholaren in der Herstellung von Giften, willensverändernden Tränken, ja sogar in Zaubern wie dem TRANSMUTARE KÖRPERFORM. Diese Kenntnisse sind für einen Leibwächter zwar äußerst nützlich, aber auch streng verboten.

➤ In den hjaldingschen Grundmauern der Akademie existiert eine ganze Reihe von Runen, die für die Forschungen der Halle des Windes essentiell wären. Da die Beziehungen der Schulen aber bestenfalls als 'angespannt' zu bezeichnen sind, werden die schlummernden Erkenntnisse wohl noch für Jahre verborgen bleiben.

➤ Die Gewölbe unter der Akademie gehen ebenfalls auf die hjaldingsche Besiedlung zurück. Sie wurden von den Zwergen Tjormarschs angelegt und sollten als Fluchttunnel dienen. Als die Orks Hjalmefjord erstürmten, verschanzten sich die Hjalddinger in der Burg und hätten wohl dem Ansturm stand gehalten. Doch einer der zwergischen Baumeister – ein Nachfahre der Kinder Aboralms aus Umrazim, der seiner Goldgier verfiel

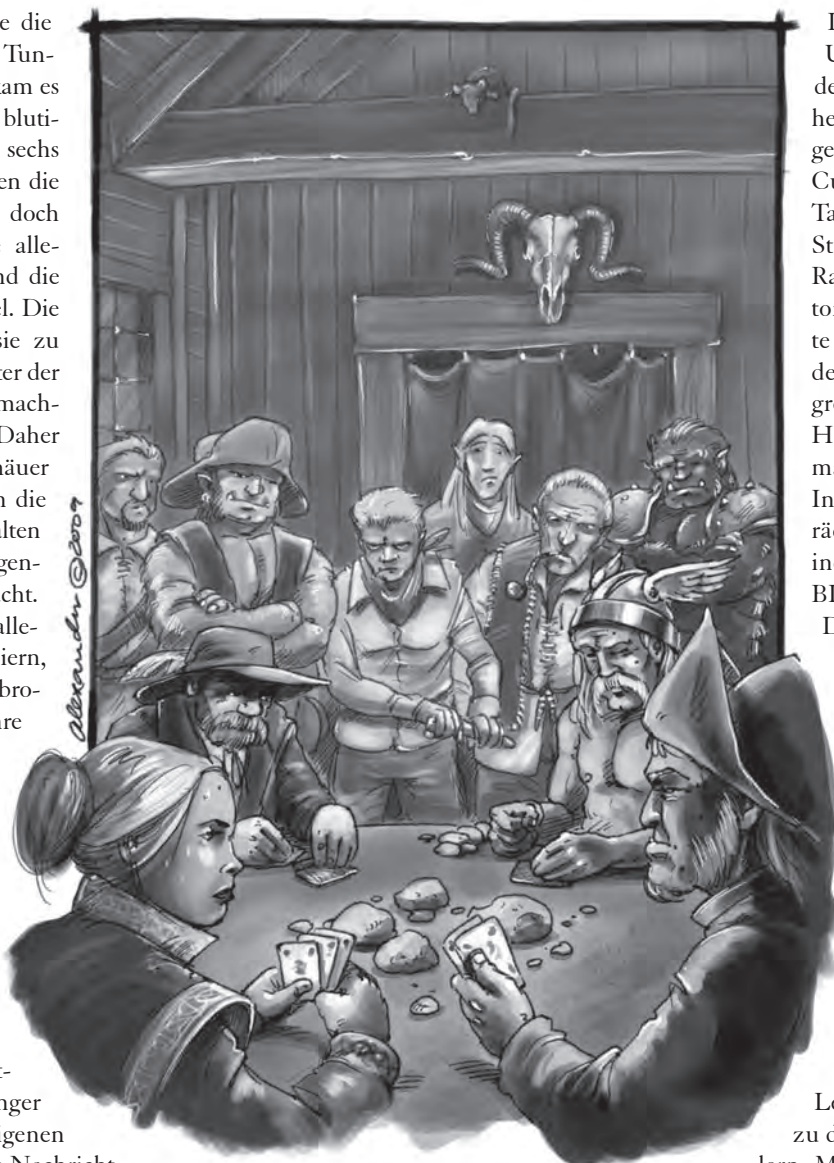


– verriet sie und führte die Schwarzpelze durch die Tunnel. In den Gewölben kam es zu einem langen und blutigen Kampf, als sich die sechs Brüder des Zwergs gegen die Eindringlinge stellten, doch schließlich wurden sie alle samt niedergemacht und die Burg der Hjaldinger fiel. Die Orks versuchten erst sie zu besetzen, doch die Geister der erschlagenen Zwerge machten dies unmöglich. Daher brannten sie das Gemäuer nieder und verschlossen die Gänge. Noch heute halten die Geister der Zwergenbrüder hier unten Wacht. Um den Frevel ihres gefallenen Bruders zu verschleiern, raubten sie den eingebrochenen Bauarbeitern ihre Erinnerungen, nachdem sie sie ans Tageslicht zurückgeführt hatten.

SZENARIOIDEE

Boltanspiel

Ein Handelshaus entsendet die Helden an das Stoorrebrandt-Kolleg: Nach jahrelanger Investition in einen eigenen Magier erhielten sie die Nachricht, dass ihr Protege *Justus Barnstedter* bei einem Unfall ums Leben kam. Das Handelshaus glaubt diese Geschichte nicht und beauftragt die Helden den Tod zu untersuchen. Die Akademie gibt sich abweisend, gestattet aber im Interesse der guten Beziehungen zum Handelshaus die Untersuchung. Die offizielle Todesursache ist ein Unfall mit einer Steppenschivone: Justus hat nachts im Schutze eines SILENTIUM allein und ohne Ausbildung versucht, eines der Gefährte zu lenken. Dabei stürzte er vom Bock, wurde überrollt und zerquetscht.



Doch niemand hat den Unfall beobachtet und den SILENTIUM beherrschte Justus nicht – er gehört nicht einmal zum Curriculum des Kollegs. Tatsächlich wurde der Studiosus Opfer eines Rachemords: Sein Tutor, *Frantico Fareze*, hatte Justus mehrfach vor den Augen seiner ersten großen Liebe, Gelda von Harben, lächerlich gemacht und gedemütigt. In einem Boltan-Turnier rächte sich Justus dafür, indem er ihm mittels BLICK IN DIE GEDANKEN in die Karten blickte und den bisher ungeschlagenen Boltan-Meister bis aufs Hemd ausnahm. Kenntnis von diesem Zauber hatte Justus durch seine Abschreibearbeiten für den Skriptenmeister Hullheimer – eine Abschrift der Thesis findet sich in Justus' Arbeitspult.

Leider gehört Frantico zu den persönlichen Schülern Magister Medellis – er flößte Gelda eine Portion Bannbal-Öl ein und erfuhr so, wie Justus ihn besiegen konnte und wann sie sich das nächste Mal mit ihm auf dem Heuboden treffen wollte. Rasend vor Zorn lauerte er Justus auf, erstach ihn und inszenierte dann den Unfall mit der Steppenschivone, um die Dolchwunde zu kaschieren. Der blutige Dolch entglitt Frantico allerdings und kann mit Geldas Hilfe, die sich die Schuld an Justus Tod gibt, auf dem Heuboden gefunden werden. Die Waffe ist als Besitz Franticos wohl bekannt.



DIE SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL

Vollständiger Name:

Magische Akademie der

Erforschung seherischer

Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjalldingard

Standort: Stadt Thorwal

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Analyse magischer Objekte und Phänomene sowie fremder Magietraditionen, Theorie der Clarobservantia (Merkmale *Hellsicht* und *Metamagie*)

Größe: klein

Spektabilität: Cellyana von Khunchom

Personen der Historie: Jaro Doresian, Akademiegründer und erste Spektabilität (511–588 BF); Yngvar Utlagsson, Neuordner der Akademie und thorwalscher 'Politiker' (926–988 BF)

Fachliche Reputation: selbst innerhalb der Grauen Gilde als freigeistig geltende Akademie, die philosophischen

und magietheoretischen Hintergrund auf der einen mit praktischer Umsetzung auf der anderen Seite zu vereinen sucht.

Einfluss: anscheinlich (auch andere lokale Zauberer und weltliche Herrscher, Nandus-Kirche, Satori bei Draconitern und Hesinde-Kirche; minimal bei anderen Zwölfgötter- und der neohjaldingschen Swafnir-Kirche)

Finanzkraft: gering

Ausstattung: hinlänglich

Bibliothekbestand: sehr groß



»Die thorwalsche Freigeisterei ist genauso eine Seuche wie die maraskanische Hirnpest! Fraternisieren immer noch mit den Olportern, klauen Thesen wie die Füchse, ergaunern sich Dispense mittels befreundeter Khunchomer Winkeladvokaten und Teppichhändler, beherbergen Feinde der Herrin in ihrem eigenen Monat ... Wenn ich die Thorwaler nur einmal wirklich festnageln kann, dann können die Khunchomerin und Ambareth bis an ihr Lebensende Folianten entstauben!«

—Sirdon Kosmaar, Spektabilität zu Punin, in einem Privatgespräch

Die vor fast 500 Jahren gegründete Akademie gehört – mit einigen Reibereien – der Grauen Gilde an und unterrichtet ihre Schüler in einer großen Zahl von Sprüchen mit dem Merkmal Hellsicht. Die Schule ist in einem dreistöckigen Natursteinbau am Nordtor der Stadt untergebracht und bietet Magistern und Eleven viel Platz. Man könnte sagen, dass die Schule überdimensioniert ist, was aber in erster Linie am chronischen Geldmangel liegt, der die Anwerbung neuer Lehrkräfte und die Erneuerung des Mobiliars verhindert.

Die Ausbildung in der Untersuchung magischer Objekte und Phänomene ist praxisorientiert und erfolgt im Sommer teilweise auch außerhalb der Stadtmauern, während im Winter große Mengen Lampenöl beim Bücherstudium und bei der Disputation magietheoretischer und philosophischer Fragen verbrannt werden. Der Stil der Schule – sowohl in baulicher, wie auch in pädagogischer Hinsicht – wird von Außenstehenden mitunter als 'mittelreichisch mit bastardisierten elfischen und thorwalschen Einflüssen' beschrieben.

Aventurienweite Bekanntheit erlangte die Schule durch die von der Elfenkennerin Spektabilität Cellyana vor mittlerweile gut 20 Jahren initiierten 'Hesindedispute', einem mehrwöchigen Treffen von Magiern und Gelehrten aus ganz Aventurien, bei dem während der langen Winternächte über die Götter, die Welt und den ganzen Rest debattiert wird. Spätestens seit dieser Zeit gilt Thorwal als eines der Zentren moderner Philosophie.

Die Akademie kann als Rückzugsort für allerlei Freigeister gewählt werden (gerade zu den Hesindedisputen sind die Hallen voll von ihnen) und birgt daher erstaunliches und überraschendes Wissen. Hinzu kommt, dass viele thorwalsche Kapitäninnen und Kapitane die okkulten Erlebnisse auf ihren Reisen hier niederschreiben lassen, was wiederum Skalden anzieht, die hier Hintergründe für ihre Sagas sammeln.

DIE GESCHICHTE DER SCHULE DER HELLSICHT

Mit knapp 500 Jahren zählt die thorwalsche Akademie nicht mehr zu den 'Traditionsakademien', sondern ist eine typische rohalszeitliche Stiftung. Jaro Doresian, ein Schüler Rohals, gründete die Schule im Jahre 569 BF, und die Charta der Akademie beinhaltet damit auch die typisch rohalschen Elemente wie Förderung des Verständnisses unterschiedlicher Spielarten der Magie, Zusammenarbeit mit anderen Magiewirkern (namentlich den Elfen) und Verbreitung eines friedfertigen Magieverständnisses.

Letzteres schienen sich die Nachfolger Doresians zu Herzen genommen zu haben, denn aus den Magierkriegen hielt sich die Akademie vollständig heraus. Beim orkischen Angriff auf Thorwal 601 zeigte sich allerdings, dass zur Abwehr äußerer Gefahren auch ein gewisses Maß an Magica combattiva vonnöten ist: Nach den Verlusten in den schweren Abwehrkämpfen und den folgenden Seuchenjahren ergänzte die Schule ihren Lehrplan und bezog wenige Jahre später das noch heute bestehende, wehrhafte Anwesen in der Thorwaler Fremdenstadt.

In den folgenden Jahrhunderten war die Akademie die einzige Stätte höherer Bildung am Golf von Prem, was zwar die Schule eng mit Hetleuten, Goden und Skalden verband, der eigentlichen gildenmagischen Forschung und Lehre aber wenig zuträglich war.

Unter der Herrschaft der Hetfrau Swafnild Thorfinnsdottir, in der Zeit der Spektabilität Yngvar Utlagsson (966–987 BF), legte auch die Akademie ihre Beziehungen zur Außenwelt neu



fest, verband sich wieder enger mit der Grauen Gilde und den anderen Akademien des Nordens – und galt eine Zeitlang regelrecht als ‘Hausakademie’ der Obersten Hetfrau. Nach deren blutigem Ende und der Wahl Garhelts verabschiedete sich Akademieleiterin *Brynna von Lowangen* (988–1005 BF) von der politischen Bühne Thorwals und ließ im Jahre 990 BF zur Sicherung der künftig zu wahrenen Neutralität sogar eine Ordensniederlassung des ODL in die Räumlichkeiten der Akademie einziehen.

Die 1005 BF zur Spektabilität bestellte Cellyana von Khunchom fühlt sich ebenfalls dieser Neutralität in politischen Fragen verpflichtet, weswegen die sich in den Auseinandersetzungen zwischen Thorwalern und Horasiern deutlich bedeckt hielt.

Die Akademie war im Jahr 1020 BF maßgeblich an der Entschlüsselung von Kern-Komponenten des *Steins des Weisen* und später an der Erkennung borbaradianischer Phänomene und von Limbus-Veränderungen beteiligt, und die damit verbundene Reputation hat der Schule auch wieder neue Schüler und Ressourcen eingebracht.

LEBEN AN DER AKADEMIE

Die Schule der Hellsicht wirkt in vielen Formalia zwar wie eine klassische Schule der Grauen Gilde, sitzt aber in der praktischen Ausführung zwischen allen Stühlen: Schule und Schüler sind zwar in

die Gesellschaft der Stadt eingebunden, aber doch keine einheimische Schwurgemeinschaft; gleichzeitig ist die Akademie zwar eine gildenmagische Lehranstalt, aber ohne das Ansehen, das eine solche Institution andernorts hätte.

Das schlägt sich auch im täglichen Leben nieder, wo häufiger einmal “Fünfe gerade gelassen werden”, speziell, was rechtliche und pädagogische Aspekte angeht. Aber auch, wenn die Schule eher ‘Dilettanten’ mit breitem Allgemeinwissen als wirkliche Spezialisten hervorbringt, sollte man als Schüler die Geduld der Magister nicht zu sehr strapazieren, denn wo über den ein oder anderen magischen Streich vielleicht hinweggesehen wird, ist mangelnde Lernbereitschaft durchaus ein Grund für eine Wiederholung eines Jahrgangs (speziell in den Novizenjahren) oder gar für einen Rauswurf. Abbrecher und endgültige Ausschlüsse kommen selten vor, wobei der weitere Lebensweg nach Möglichkeit von der Akademie überwacht wird.

AUSBILDUNGSZEIT, LEHRPLAN UND TAGESABLAUF

Die Lehrzeit an der Schule der Hellsicht beträgt mindestens neun Jahre, die früheste Aufnahme findet mit zehn, eher mit elf oder zwölf Jahren statt. Pro Jahrgang ist etwa die Hälfte der Adepten thorwalscher Herkunft, von denen wiederum gut

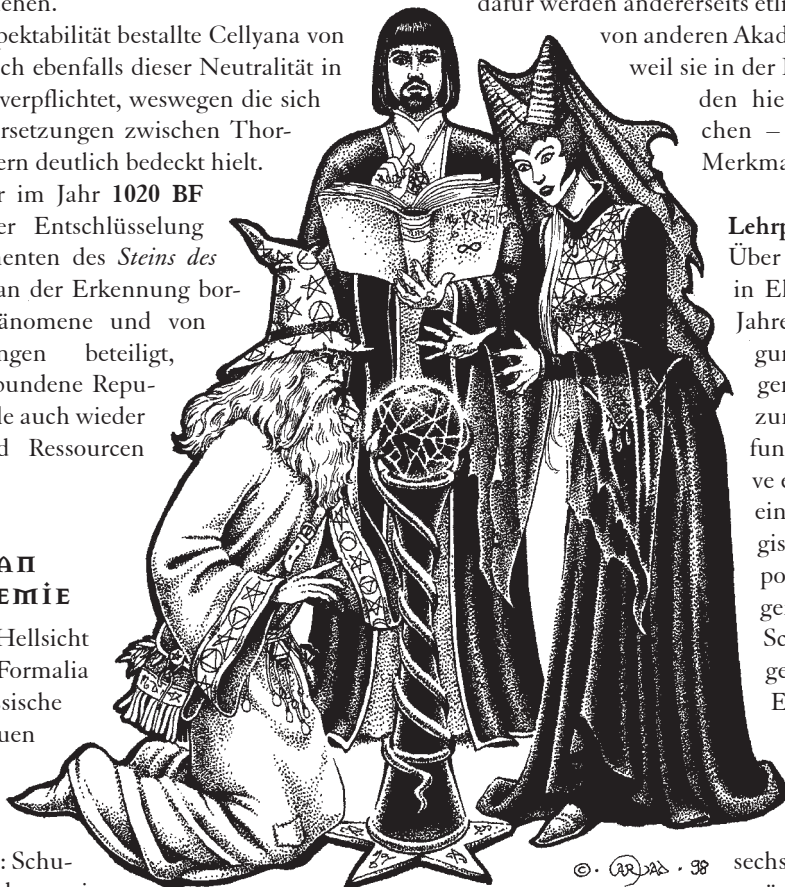
die Hälfte – also ein bis zwei Adepten – nach der Ausbildung zurück zu den heimischen Ottajaskos gehen. In diesem Sinne kann die Schule der Hellsicht durchaus als thorwalsche Institution bezeichnet werden.

Nur wenige Eleven werden nach den ersten drei Jahren wegen gänzlich anders gelagerter Begabungen an andere Akademien (Olport, Andergast und die Akademie der Verformungen zu Lowangen, seltener einmal Khunchom) weiter verwiesen, dafür werden andererseits etliche Schüler nach dem Elevium

von anderen Akademien nach Thorwal geschickt, weil sie in der Einschätzung ihrer Lehrer eher den hiesigen Anforderungen entsprechen – und Hellsicht als ‘einfaches’ Merkmal gilt.

Lehrplan

Über die grundsätzliche Einteilung in Eleven-, Novizen- und Studiosi-Jahre hinaus gibt es wenige Festlegungen, welche Themen wann genau gelehrt werden und welche zum Ablegen der (Zwischen-)Prüfungen erforderlich sind. Jeder Eleve erhält zu Beginn seiner Lehrzeit ein Vademecum, in das die Magister die Lernerfolge, aber auch positive oder negative Erfahrungen und besondere Momente im Schulleben des Schülers eintragen. Diese Bücher, in die auch die Eleven ihre Erkenntnisse eintragen sollen, werden einmal im Halbjahr von allen Magistern gelesen und dann der weitere Lernweg für die nächsten sechs Monate festgelegt. Dabei wird natürlich geschaut, welcher Magister gerade verfügbar ist und ob man genügend Schüler für einen Kurs zusammenfassen kann. Notfalls kommt aber auch Ein-



© ARDA · 98

Typische Unterrichtsthemen: Eleven: Rechnen; Runen zeichnen, malen und schreiben; Das ordentliche Alchimiellabor; Novizen: Ersetzungen in der Alchimie; Zauberkraft in der Umgebung fokussieren (erste FLIM FLAM-Übungen); Astrale Sicht I (Vorbereitungen für den ODEM); Studiosi: Phänomenologie der arkanen Matrizen in den grundlegenden Clarobservantien (Deutung der Bilder bei ODEM, ANALYS und OCULUS); Erkenntnisstrukturen der Magica Communicativa aus Sicht der Clarobservantia (Hellsicht-Aspekte verschiedener Verständigungszauber); Elfischer Einfluss auf Rechtssprechung und praktische Ethik in der Rohalszeit (Philosophie)

Höchstes Lob eines Magisters: “Gut beobachtet und gut um die Ecke gedacht, das wohl!”

Größte Furcht der Scholaren: “Oh, was für eine herrlich unkreative Lösung. Wenn du so gut auswendig lernen kannst, wie wäre es mit den Rohalsgesprächen, Band IX, Dialoge 31 bis 49? Bis übermorgen.”



zelunterricht vor, in weltlichen Fächern wird stattdessen auch häufiger das Tutoren-Prinzip verfolgt.

Die Novizen werden bei städtischen Handwerkern zur Unterweisung gegeben, damit sie auch die 'dingliche Basis' und die 'sympathetischen Komponenten' ihrer später zu untersuchenden Objekte verstehen lernen.

Es wird erwartet, dass ein frischgebackener Adeptus möglichst bald in die Welt hinaus zieht – zumindest für ein Vierteljahr, um dann im darauffolgenden Winter noch einmal als Aushilfslehrer zur Verfügung zu stehen.

Absolventen der Akademie – selten auch Scholaren der Studiosa Secunda – fahren bisweilen mit einer Otta aus, aber üblicherweise nur, wenn sie wissen, dass es sich um eine Handels- oder Entdeckungsfahrt handelt. An Bord sind sie eher Fremdkörper, auch wenn sie sich mit thorwalschen Sagen und Legenden auskennen und körperlich durchaus keine Stubenhocker sind.

Tagesablauf

Wirklich feste Tagespläne sind in Thorwal eher selten und stark von der Verfügbarkeit der jeweiligen Magister abhängig. Üblicherweise richtet man sich nach dem Sonnenlauf. Am Swafnirsdag (Praiostag) und am Nachmittag des Firundsdags (Markttag) ist unterrichtsfrei.

Exkursionen in die nähere Umgebung (zur Erkundung von Flora und Fauna) sind meist gemeinschaftliche Veranstaltungen mehrerer Jahrgänge und ziehen sich über den ganzen Tag hin. Dieser Exkursionen werden üblicherweise von ein oder zwei Rekkern, Jägern oder Söldnern begleitet.

Sonnenaufgang: Aufstehen, erstes Frühstück, danach körperliche Exerzitien und Konzentrationsübungen, an denen üblicherweise auch die meisten Lehrer teilnehmen.

Etwa zwei Stunden nach Sonnenaufgang: Waschen, zweites Frühstück, danach Veranstaltungen in den theoretischen Grundlagen (Sprachen, Arithmetik, Magietheorie, Historie etc.); Novizen sind während dieser Zeit an drei Tagen der Woche bei einem Handwerker in der Stadt untergebracht, um sich in den Grundlagen handwerklicher Betätigungen zu schulen.

Mittagsstunde: einfaches Mittagessen, eine halbe Stunde für Meditation oder Repetition

Nachmittag: magische Übungen, Unterweisungen in verschiedenen Merkmalen der Zauberei, für die Eleven erneute theoretische Unterweisungen und leichte Meditationsübungen

Abendessen: gemeinsame Besprechung der Ereignisse des Tages. Hier werden nicht nur Erfolge und Fehler beim Vorzaubern der Studiosi und Anekdoten aus den Theoriestunden oder aus der praktischen Arbeit besprochen, sondern auch thorwalsche Tagesereignisse, Gildenpolitik oder Berichte aus der 'weiten Welt'. Alle außer den Eleven sind angehalten, hier ihren Teil beizutragen, und auch wenn die Jüngsten viele Debattenbeiträge noch nicht verstehen, werden sie doch an viele Begriffe und Ideen herangeführt.

Nach dem Abendessen: teilweise vertiefender Einzelunterricht für Studiosi (und bisweilen Novizen); nicht beschäftigte Schüler widmen sich Wiederholungen und anderen Hausaufgaben; Magister beschäftigen sich mit Verwaltungsdingen oder ihrer eigenen Forschung.

Feste und Feiern im Jahreslauf

Madatag (1. Erdstag im Praios): am Vorabend Besinnung und Meditation, am Feiertag selbst öffentliche Freisprechung, Siegelverleihung (*Gandmerki* auf Thorwalsch) und Stableite der frischgebackenen Adepten, danach interne Feierlichkeiten und Beginn der Ferien für alle Scholaren

30. Efferd, Prüfungsfest: Besinnung und Meditation, am 1. Travia freier Zugang zur Akademie für das einfache Volk

2. Travia: Beginn des Schuljahrs

7. Hesinde, Rohals Verhüllung: Die Präsentationen für Rohals Verhüllungen geben schon den Eleven Gelegenheit zum Basteln von Papierlaternen oder dem Mischen bunt brennender Flüssigkeiten oder entsprechenden Kerzenwaxes. Beim Umzug durch die Stadt ist einer (oder auch eine, was immer für Erheiterung sorgt) der Studiosi als Rohal verkleidet und muss Sprüche des Meisters rezitieren; dafür darf er oder sie zum Abschluss auch mit einem AURIS NASUS-Spruchspeicher bunte Illusionen herbeirufen.

8. Hesinde, Hesindedispute: Die alljährlichen Hesinde-Dispute beginnen und ziehen sich meist bis Anfang Tsa.

30. Hesinde, Erleuchtungsfest: Besinnung und Meditation, am 1. Firun zuerst Beteiligung an Umzügen zum Winterbruch, anschließend hausinterne Feier

30. Phex, Versenkungsfest: Meditation und Besinnung

30. Rahja, Reinigungsfest: am Vorabend Besinnung und Meditation, am Feiertag selbst ritueller Hausputz und Inventur, abends Feierlichkeiten

Namenlose Tage: Während die Eleven in den Mauern der Akademie bleiben, sind Magister, Studiosi und die mutigsten Novizen in der Stadt und im Umland unterwegs, um zu erforschen, welche Phänomene in dieser 'verfluchten' Zeit auftreten – oder ob überhaupt eine Häufung solcher Absonderlichkeiten stattfindet. Am Abend des 5. Namenlosen wird dann der eigene Mut zünftig gefeiert.

LEHRKÖRPER UND FORSCHUNG

Das halbe Dutzend Lehrmeister hat alle Hände voll zu tun, die meist etwa 30 Schüler angemessen zu unterrichten. Wegen der Randlage und der chronischen Finanzknappheit der Akademie zeigen selten einmal mögliche Lehrmeister Interesse an einer dauerhaften Anstellung, andererseits wirkt der Ruf der Schule, auch solche Magier aufzunehmen, die andernorts wegen 'ungeeigneter Weltanschauung' ihren Dienst quittieren mussten, anziehend auf manche eher exzentrische Gemüter. Dass die Thorwaler jedoch bei aller Liberalität strenge Anforderungen an geistige Disziplin und moralische Festigkeit stellen, ist dabei den wenigsten 'Dunkelraummagiern' bewusst, und so ist der Lehrkörper über das letzte Dutzend Jahre fast unverändert geblieben. Neben den Ordinarii gibt es aber immer wieder einmal kurzfristige Gastprofessuren, etwa weil ein Teilnehmer an den Hesinde-Disputen sich entschließt, einige Zeit in Thorwal zu verweilen.

Gezielte Forschung findet in Thorwal nicht statt. Die Analyse magischer Artefakte und die gemeinsame Diskussion der gefundenen Matrizen lassen sich eher als 'Erkundung' beschreiben, auch wenn hierbei oft interessante und bislang in der gildenmagischen Gemeinschaft unbekannte Aspekte zu Tage treten. Die theoretischen Überlegungen und philosophischen Herleitungen sind dagegen auf hohem Niveau und werden auf den Hesindedisputen jährlich mit neuem Material versorgt.



Die guten hellseherischen Grundlagen an der Akademie erlauben eine fast originalgetreue Replikation von Zauberthesen, und laxer Umgang mit dem Skriptenrecht hat schon mehrfach zu Konflikten mit anderen Akademien und einzelnen Lohnmagiern geführt.

Ausrichtung und Philosophie

Obwohl man Hesinde, Phex, Nandus und Aves durchaus Wohlwollen entgegenbringt, sieht man die Magie nicht als Gabe der Götter an die Sterblichen, sondern als 'karmatische', 'nayrakische' oder schlicht von Schicksal und Natur gegebene Kraft, in der die Kundigen nach Perfektion streben sollen, um 'die Weltordnung zu mehrern' – sprich: Man akzeptiert zwar die Existenz und die Macht der Götter, lässt sich aber nicht durch ein Diktum der Kirchen vorschreiben, was in den Fragen des kosmischen Gleichgewichts getan werden darf. Dass dies von Hesindianern der Pastori-Rich-

tung, aber auch von fast allen anderen Geweihten als frevelhafter Übermut gesehen wird, macht es Abgängern aus Thorwal in den zwölfgöttlichen Landen nicht unbedingt einfacher.

Die oben genannten Ansichten stehen der Magierphilosophie recht nahe, was nicht verwundert, gilt Aleya Ambareth doch als einer ihrer herausragenden Exponenten, und diese, aber auch andere eher 'götterferne' philosophische Richtungen bilden meist die Grundlage der Debatten auf den Hesinde-Disputen. Die Magierphilosophie wird den Scholaren zwar nicht als Denkweise vorgeschrieben, aber da die Hälfte des Lehrkörpers diese Weltanschauung vertritt, zugleich jedoch kein Geweihter in der Nähe ist, um diesen Ansichten zu widersprechen, und es den meisten Bewohnern Thorwals herzlich egal ist, worüber sich die Zauberer die Köpfe zerbrechen, ist eine entsprechende Weltsicht auch bei den Abgängern weit verbreitet.

DIE HESINDE-DISPUTE

Weniger mit der Gottheit als vielmehr mit dem nach ihr benannten Monat verbunden, ist diese, im Jahre 1002 BF erstmals von der frisch gebackenen Spektabilität Cellyana ins Leben gerufene Veranstaltung eines der Hauptereignisse im Kalender der Magiergilden. Zu dem Treffen, das heutzutage üblicherweise nach den Feierlichkeiten zu Rohals Verhüllung am 7. Hesinde beginnt und mit offenem Ende meist bis Anfang Tsa andauert (je nach Eisgang auch länger), versammeln sich bis zu zwei Dutzend Philosophen, Gelehrte und Zauberer, um neueste philosophische Strömungen, Erkenntnisse der Magie und anderen Wissenschaften und deren Auswirkungen auf Moral und Ethik zu debattieren.

Dabei geht es bisweilen hoch her, vor allem, weil es keine Beschränkungen gibt, wer an den Disputen teilnehmen darf und bisweilen 'Überraschungsgäste' für zusätzliche Spannung sorgen. Besonders wenn Hesinde-Geweihte der Pastori-Richtung auf Fasarer Beherrschungsmagier treffen, kann es durchaus so laut wie bei einem Hjalding zugehen. Die – meist bereits für das Folgejahr vorgegebenen – Themen variieren dabei von naturphilosophischen Fragen wie der Gestalt Deres, der Bahn der Himmelskörper und der Natur der sechs oder sieben Elemente über metaphysische Themen wie der Debatte zwischen konstruktivistischer oder invokativer Dämonologie, der Reformierten Magierphilosophie und der Deutung der Prophezeiung des Lichtvogels bis hin zu praktischen Fragen wie Lehr- und Forschungsfreiheit oder dem Umgang mit dem Neo-Borbaradianismus. Wirklich neue Erkenntnisse werden auf den Disputen selbst eher selten gewonnen, aber als Forum, um die eigenen Theorien von einem kritischen und kompetenten Publikum überprüfen zu lassen, werden die Dispute nur von den Veranstaltungen auf dem Allaventurischen Magierkonvent übertroffen.

Zu den bekanntesten Gästen des Treffens zählten neben Spektabilitäten wie *Rakorium Muntagonus* und *Thomeg Atherion* auch der Weltreisende *Kara ben Yngerynn*, der Deograph *Guidobaldo Quintone* (Erfinder der Längengrad-

Berechnung), der damalige kaiserliche Hofmagus *G.C.E. Galotta* (heute *non grata*, aber ohnehin tot) sowie – in neuerer Zeit – die Astronomen aus den Goldfelsen unter *Praetor Borgard* (die leider wenig mitteilbar waren), der Fasarer Phex-Geweihte *Mharbal al Tosra* und die Nandus-Geweihte *Rumina von Bosparan*. Bei der Auswahl der Gäste wird eigentlich nur auf Referenten aus den Schwarzen Landen und gesuchte Verbrecher verzichtet – weniger wegen eventuell gewagter, götterlästerlicher Thesen, die sie verbreiten könnten, als wegen des Risikos für die Veranstaltung. (So muss sich der Disput mit neo-borbaradianischen Positionen auf den Briefwechsel zwischen *Aleya Ambareth* und *Azaril Scharlachkraut* beschränken.)

Die Gäste sind hauptsächlich im Nebengebäude, teilweise aber auch in der Stadt untergebracht, womit sich einige Debatten auch in die umliegenden Schänken verlagern. Die eigentlichen Vorträge und Streitgespräche werden im Hörsaal oder in der Halla geführt, wobei auch Akademiefremde als Zuhörer gerne gesehen sind (aber selten einmal kommen, worum wiederum die Akademiegardisten vom ODL sehr froh sind).

Die Veranstaltung ist in den Lehrplan der Schule der Hellsicht eingebunden und mit für die Kenntnisse der Abgänger in *Philosophie*, *Überzeugen* und *Magiekunde* verantwortlich. Zwar haben die Eleven kein Rederecht bei den Vorträgen und Diskussionen, aber schon ein Novize kann Fragen stellen, deren Beantwortung zwar bisweilen Heiterkeit hervorruft, oftmals aber rhetorisch weniger versierte Magister in Schwierigkeiten bringt. Auch außerhalb der offiziellen Vorträge sind die Gäste gehalten, die Fragen der Schüler zu beantworten, und die Schüler, diese Antworten festzuhalten, damit sie im Anschluss an die Dispute debattiert werden können. Dass die Thorwaler Magister dabei auch einiges mehr über die Beweggründe und Einstellungen ihrer Gäste erfahren, ist ein willkommener Nebeneffekt. Nur in sehr seltenen Fällen wird es einem Gast untersagt, mit den Schülern zu reden – und dann meist, weil es sich um einen mächtigen Einfluss- oder Herrschaftsmagier handelt.



Allem Freigeist zum Trotz steht man der Beschwörungsmagie ausgesprochen skeptisch gegenüber. Dies resultiert nicht nur aus der Magierphilosophie, die die Zauberei möglichst frei von allem überderischen Wirken halten will, sondern auch aus den Erfahrungen des Borbaradkriege.

Die Schule folgt der rohalschen Tradition, dass Forschung und Lehre unter keinen Umständen von weltlicher oder kirchlicher Gewalt eingeschränkt werden dürfen, sondern sich Beschränkungen allein aus der Gemeinschaft der Kundigen und aus den Erkenntnissen selbst ergeben. Im Gegenzug hat sich

die Schule zur Neutralität in weltlichen Angelegenheiten verpflichtet, d.h. dass die Schule als Organisation sich nicht in die Belange der thorwalschen (oder allgemein aventurischen) Politik einmischt. Diese Haltung hat den Hellschern während des thorwalsch-horasischen Krieges massive Kritik und auch Beschimpfungen als "Horasierfreunde" seitens vieler Thorwaler eingetragen. Andererseits war in Jurgas Delegation bei der Aushandlung des Friedensvertrags auch ein Hellscher zugegen, der darüber wachte, dass die horasische Seite keine Einfluss- oder Herrschaftszauberei anwandte.

Die Schule der Hellsicht in den Augen der/des ...

... **Weißer Gilde:** "Symptomatisch für den moralischen Verfall der Grauen Gilde."

... **Grauen Gilde:** "Eine Beschwerde über die Thorwaler? Ja, Collega, auf diesen Stapel."

... **Stoerrebrandt-Kollegs:** "Unzweifelhaft Praktiker. Aber das sind Söldner und Diebe auch."

... **Schwarzen Gilde:** "Die haben doch nur Angst, dass die abergläubischen Barbaren sie rauswerfen, ansonsten wären die schon längst bei der Bruderschaft."

... **Volkes:** "Wir hatten mal einen auf der Otta, wirklich kein geselliger Kerl. Hat sich aber die Hände schmutzig gemacht und kannte seine Sternkarten. Und seit Hjores Jüngste bei ihnen ist, ist sie auch viel ruhiger geworden."

Was man an der Schule

der Hellsicht über ... denkt.

die **Weißer Gilde:** "Einzelne Kollegen – gerade die Perri-cumer – sind wirklich patent, flexibel und praxisnah. Aber

sich, mit Verlaub, Collega, jeden Schiss vorschreiben zu lassen, ist doch dement!"

die **Graue Gilde:** "Eigentlich philosophisch genau richtig. Momentan aber nur das kleinere Übel. Wir sollten sehen, dass die Gilde schlagkräftiger wird und einige alte Zöpfe abschneidet."

die **Olporter Runajasko:** "Tadellos in ihrer Zusammenarbeit mit den Elfen. Kennen spannende Elementarzauber. Hätten beim Streit mit den Formalisten und Rivanern aber wirklich vorsichtiger auftreten müssen. Wir werden auf jeden Fall weiter mit ihnen reden – schon alleine, um ihre Runenzauberei analysieren und schlussendlich duplizieren zu können. Und ohne uns werden sie ohnehin nur sehr langsam weiterkommen."

die **Schwarze Gilde:** "Auf den zweiten Blick harmloser, als sie selbst erscheinen wollen. Eher ein Schwarzer Mann, um Eleven ist Bett zu scheuchen. Viele brillante Köpfe darunter, aber noch unorganisierter als wir. Und vor einigen von ihnen muss man sich wirklich in Acht nehmen."



Ein Rundgang durch die Schule der Hellsicht

Die Zauberschule ist am nördlichen Ende der sogenannten West- oder Fremdenstadt, gegenüber dem Fuhrhof und direkt am Nordtor Thorwals gelegen, in einem Viertel also, das sich durch eher mittelländische Baustile von den üblichen Langhäusern abhebt. Das Hauptgebäude stammt aus der Zeit kurz nach der großen Seuche und ist damit eines der älteren Gebäude Thorwals. Die Nebengebäude und die Umfriedung sind alle jüngeren Datums. Die Anlage ist auf eine größere Anzahl von Schülern und Lehrern ausgelegt, so dass heute Studiosi und Magister ausreichend Platz haben und zu den Hesinde-disputen auch genügend Gäste beherbergt werden können.

Eine drei Schritt hohe **Mauer (A)** mit hölzernen Wehrgängen umgibt das Gelände, der Zutritt ist nur durch ein Mannloch in dem massiven **Steineichentor (B)** möglich. Im Zuge des thorwalsch-horasischen Krieges wurde die Wehrhaftigkeit der Akademie durch bessere Fensterläden und einen gut 25 Schritt hohen hölzernen **Wachturm (C)** verstärkt. Diese Maßnahmen sollen zeigen, dass die Magier durchaus bereit sind, ihre Unabhängigkeit gegenüber jeglicher weltlichen Obrigkeit zu verteidigen.

Innerhalb der Umfriedung finden sich neben dem großen, dreigeschossigen **Hauptgebäude (D)** ein **Nebengebäude (E)** mit alchemistischen Labors, Vorzauber- und Seminarräumen, ein **Nutzvieh-Stall (F)** mit Scheune und Remise und ein Bau, der als Lager und als **Unterkunft für die Akademiegarde des ODL (G)** dient. Alle Gebäude sind aus massivem Naturstein und Eichenholz erbaut und mit dicken Schieferplatten gedeckt. Alle Gebäude sind untereinander mit hölzernen, überdachten 'Bürgersteigen' verbunden, so dass man auch bei dem nicht seltenen thorwalschen Regen trockenen Fußes vom Tor allen Räumlichkeiten gelangen kann.

Der Hof kann zu Vorträgen genutzt werden, und im Sommer ist es üblich, Bänke aus dem Lager herauszutragen und hier nicht nur zu lehren, sondern auch abends zu feiern.

Ebenfalls innerhalb der Mauern liegt ein **Kräutergarten (H)** mit hauptsächlich regionstypischen Heilkräutern. Die Akademie nennt auch noch einige Gärten und Weideflächen nördlich der Stadt sowie einen alten Hain ihr Eigen, wo die Bäume für die zukünftigen Zauberstäbe der hiesigen Abgänger – Steineiche und Blutulme – wachsen.



Hauptgebäude (D)

Der eigentliche, dreigeschossige Akademiebau ist aus massivem Naturstein errichtet. Zwei Türme mit quadratischem Grundriss überragen das Gebäude und betonen seinen wehrhaften Charakter, der sich auch in den schmalen Fenstern im Erdgeschoss zeigt. Echte Brustwehren oder Kampfplattformen sind jedoch nicht zu finden.

Von der vorderen, von hölzernen Säulen getragenen Veranda aus betritt man ein kleines **Foyer (E1)**, dessen Wände, Boden und Decke mit allerlei Augen-Symbolik, sowohl im thorwalischen als auch im tulamidischen Stil geschmückt sind; eine hohe Tür führt in die **Halla (E4)**.

Diese ganz im einheimischen Stil gehaltene Haupt- und Versammlungshalle ist das Herz der Akademie. Hier versammeln sich nicht nur Meister und Schüler zu den Mahlzeiten oder zu den allabendlichen Vorträgen, die **Halla** ist auch der Ort für Prüfungen, Feiern und die wichtigsten Rededuelle während der **Hesindedispute**. Die **Halla** ist mit allerlei Exotika (oft Geschenke Thorwaler Kapitäne) und Trophäen (orkische Knochenkeulen und Kupferscheiben, unterarm lange Seeschlangenzähne, auch Beute aus dem Borbaradkrieg) sowie den Stäben vergangener Magister geschmückt. Schwere Stoffbahnen, die entweder Zaubersprüche oder die Bildnisse berühmter Zauberer – oftmals beides – zeigen, können von der Decke entrollt werden, um den Raum zu unterteilen. An den beiden schmalen Enden der **Halla** finden sich auch Schreine von **Hesinde** (Sta. Canyzeth und Sta. Ancilla gewidmet), **Nandus** (St. Rohal) und **Aves**: gestiftete Triptychen in bosparanisierendem Stil, die üblicherweise nur zu – seltenen – religiösen Feierlichkeiten aufgeklappt werden.

Erstes Obergeschoss

Dies ist das 'Bibliotheksgeschoss' – im Raum über der **Halla** lagern auf bis zur Decke reichenden Regalen Hunderte von Folio-, Quarto- und Oktavbänden, vor allem aber Tausende von Skripten auf Papier und Pergament, die sowohl Forschungsergebnisse der Akademie oder ihrer Abgänger als auch Mitschriften von Debatten und Vorträgen während der **Hesindedispute** beinhalten. Die eigentliche **Bibliothek (O1)** ist durch die Verwendung von Steineichenholz und einige antielementare Zaubersprüche vor Feuer geschützt; trotzdem ist die Verwendung von offenem Licht hier verboten, der Kamin auf der den Regalen zugewandten Seite als Kachelofen ausgeführt. Im Osten und Westen schließen sich daher an die Regalreihen zwei leicht erhöhte **Lesegalerien (O2, O3)** mit großen Fenstern an, auf denen jeweils mehrere Tische mit

Stühlen beziehungsweise Lesepulte stehen, auf der Ost-Galerie auch der Tisch des Custos *Perainidan Crumold*.

Eine speziell gesicherte Kammer beherbergt den '**Giftschrank (O5)**', das Lager der zugangsbeschränkten Bücher sowie einige besonders wertvolle Stücke. Ebenfalls auf dieser Etage finden sich zwei Seminarräume, von denen der kleinere, das **Kartenzimmer (O4)** gerne auch für interne Besprechungen der Magister genutzt wird.

Im Magisterturm sind die **Räumlichkeiten von Magister Perainidan Crumold (O7, südliches Zimmer)** und von **Jalle Norrsfari (O7 im Norden)** zu finden, die beide für die Bibliothek zuständig sind; das mittlere der drei Zimmer kann von Gastdozenten genutzt werden.

Die **Elvenzimmer (O8)** sind jeweils mit einem Etagenbett, zwei kleinen Tischen und zwei Truhen für persönliche Habseligkeiten möbliert und sogar häufig noch nach persönlichem Geschmack dekoriert. Auf dieser Etage finden sich die Zimmer der jüngsten Elven.

Zweites Obergeschoss und Turmkammern

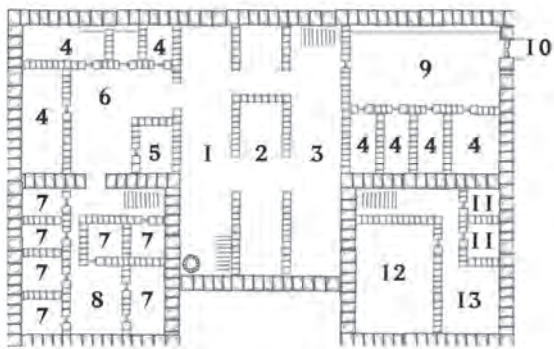
Der wichtigste Raum des Dachgeschosses (und auch nach oben offen bis zum Dachfirst) ist der **Beschwörungsraum (D1)**, in dem trotz seines Namens eher selten eine Wesenheit herbeigerufen wird. Vielmehr werden hier große UNITATIO-Übungen und -Rituale durchgeführt. Der Raum ist bis auf eine große Zahl Sitzkissen, Feuerschalen und auf den Boden gemalte magische Zeichen – Kundige erkennen einen doppelten Schutzkreis – völlig leer; Türen führen in alle vier Himmelsrichtungen auf den umlaufenden breiten **Gang (D2)**.

Von diesem wiederum führen Türen in zwei große **Seminarräume (D3, D4)**, die mit Schülerpulten und Katheder, Schiefer- und Schautafeln ausgestattet sind. Im nordwestlichen Raum ist eine Ecke des

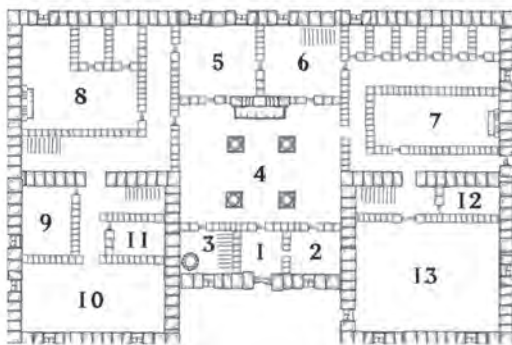
Bodens besonders geglättet, um leichter Bann- und Schutzkreise zu Übungszwecken zeichnen zu können.

Die **Zimmer der Lehrer (D5, T1)** im Magisterturm sind im Obergeschoss genauso angeordnet wie darunter, im Turmgeschoss (wo auch die Spektabilität residiert) leicht versetzt; alle Räume sind mit Bett, Schrank, Schreibpult oder -tisch, Sessel, Truhen und Sitzgelegenheiten für Schüler oder Gäste ausgestattet. Im Elventurm liegen im zweiten Obergeschoss weitere **Doppelzimmer (D6)**, im Turmgeschoss sieben **Einzelzimmer (T2)** für die ältesten Jahrgänge der Studiosi. Diese Etagen des Turms haben keinen Durchgang zum Haupttrakt.

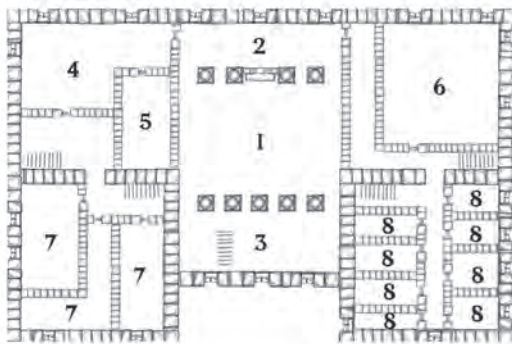




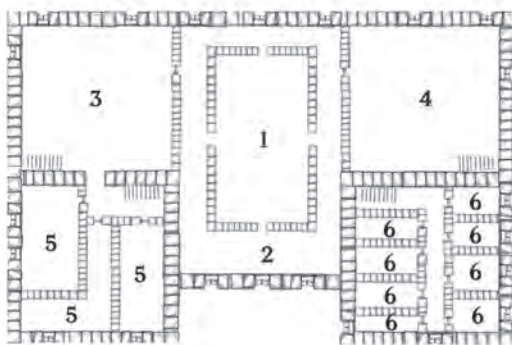
KELLER



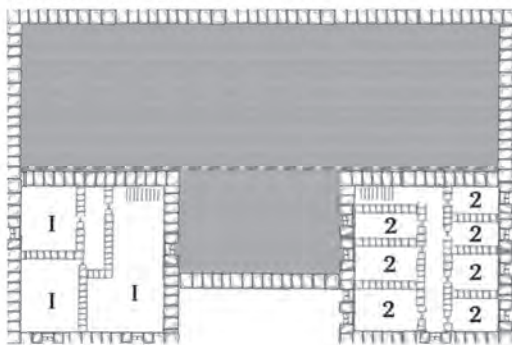
ERDGESCHOSS



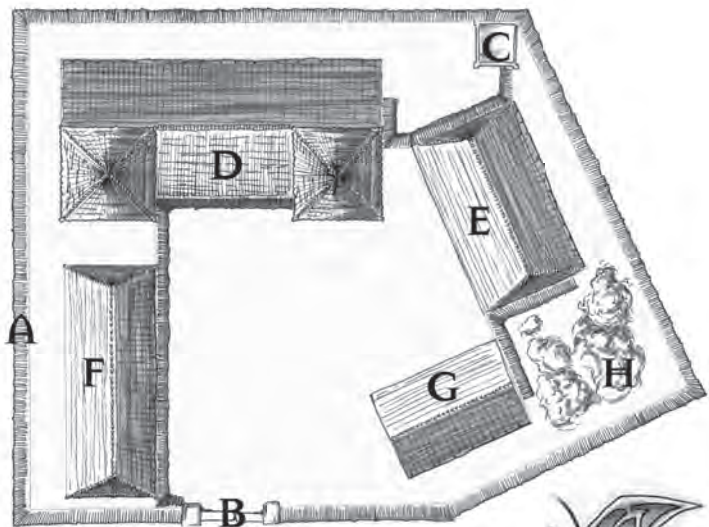
OBERGESCHOSS



DACHGESCHOSS



TURMGESCHOSS



DIE SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL



LEGENDE

- A MAUER
- B EINGANGSTOR
- C WACHTUM
- D HAUPTGEBÄUDE
- E LABORE UND LEHRRÄUME
- F STALL UND SCHEUNE
- G LAGER UND 'GARNISON'
- H KRÄUTERGARTEN

HAUPTGEBÄUDE (D)

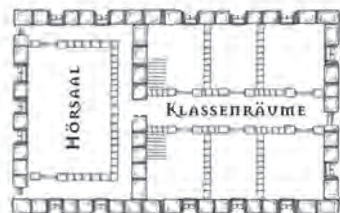
- E1 FOYER
- E2 PRÖKTIERLOGE/GARDEROBE
- E3 VORRÄTE/BRUNNEN
- E4 HALLA
- E5-6 KÜCHEN
- E7 BADESTUBE UND ABTRITT ELEVEN
- E8 BADESTUBE UND ABTRITT MAGISTER
- E9 SCHREIBSTUBE
- E10 COLLEGIUM
- E11-12 MEDITATIONSKAMMER
- E13 KLEINER SAAL/ÜBUNGSKAMMER FÜR LEIBESÜBUNGEN
- O1 BIBLIOTHEK
- O2-3 LESEGALERIE
- O4 KLEINER SEMINAR- UND BESPRECHUNGSRAUM
- O5 VERSCHLUSSKAMMER DER BIBLIOTHEK
- O6 SEMINARRAUM
- O7 ZIMMER DER MAGISTER
- O8 ZIMMER DER ELEVEN
- D1 BESCHWÖRUNGSRAUM
- D2 GANG
- D3-4 SEMINARRÄUME
- D5 ZIMMER DER MAGISTER (AMBARETH, HALLASON, GASTDOZENT)
- D6 ZIMMER DER NOVIZEN
- T1 ZIMMER DER MAGISTER (GESKJE, RYNASDOTTIR, VON KHVNCHOM)
- T2 ZIMMER DER STUDIOSI

- K1-3 VORRATSKELLER, IN K1 AUCH BRUNNEN
- K4 ARTEFAKT-/ALCHIMIKA-LAGER
- K5 BESONDERS GESICHERTER LAGERRAUM
- K6,8,9 MAGISCH PRÄPARIERTE GANGSTÜCKE (K9 EINE LIMBUSPORTE)
- K7 PRIVATE LAGERRÄUME DER MAGISTER
- K10 GANG ZU DEN ALCHIMISTISCHEN LABOREN
- K11 KÄRZERZELLEN
- K12-13 LAGERRÄUME FÜR DEN BEDARF DES ELEVENTURMS

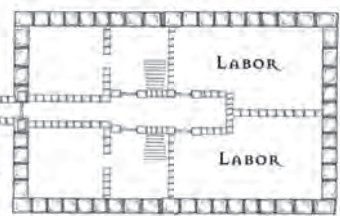
ПЕВЕНГЕБÄUDE E



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



KELLER

GANG ZUM HAUPTHAUS





Für sein Alter hat sich Ambareth gut gehalten, was seine Gegner auf sinistre Rituale zurückführen (was stimmt, wenn man den Menacor-Orden als 'sinister' auffasst); diverse Narben und anderthalb fehlende Finger künden von seiner bewegten Vergangenheit.

Als brillanter Hellscher, Limbologe und Philosoph, meisterlicher Lehrer, kompetenter Alchimist und Welt(en)reisender leistet er sich mittlerweile die ein oder andere Freiheit, die ihm angesammelte Schätze ermöglichen. Er hat bereits erklärt, dass er nicht für eine eventuelle Nachfolge auf dem Stuhl der Spektabilität bereitsteht, genau wie er sich auch der Basilius-Prüfung bislang verweigert hat, als man ihn zum Erzmagier-Kandidaten vorschlug. Er gilt als einer der letzten verbliebenen Kenner (nach einigen Spekulationen sogar als Schöpfer) des PLANASTRALE. Er hegt Vorurteile gegen die meisten Geweihten; gerüchteleweise ist er aber Akoluth der Nandus-Kirche.

WEITERE MAGISTRI ORDINARIJ UND GASTDOZENTEN

● **Perainidan Crumold**, *Magister ordinarius combattivus, Custos*, ist ein Alberrier von altem Adel (*991; rotblondes Haar, graugrüne Augen, sehnig und wettergegerbt), der von seiner Familie wegen seiner magischen Begabung zuerst an die andergastische Akademie abgeschoben wurde und sich dort nach der Ausbildung der kombattiven Alchimie widmete. Da er aber insgesamt die rechte patriotische Gesinnung vermissen ließ, ist mittlerweile seit einem guten Dutzend Jahren in Thorwal ansässig. Als Universalist lehrt er Basiszauber, Combattiva, Stockfechten, handwerkliche Grundlagen und natürlich Alchimie. Zudem ist er Custos der Bibliothek, deren "einfaches System" bislang nur er selbst durchschaut.

● **Ralliyon Hellason**, *Magister extraordinarius* (*987 BF, ausgebildet in Gerasim) ist ein aus Riva stammender Halbelf und Spezialist für verschiedene elfische Zauber. Er sorgt für die Vermittlung der elfischen Traditionen, auch wenn man dies bei dem bisweilen cholerischen Zwei-Schritt-'Schrack' mit den flammend roten Haaren kaum vermuten würde. Er vereint elfische und thorwalsche Geselligkeit, ist ein guter Kompromisstifter, Liebeleien nicht abgeneigt und so etwas wie die 'gute Seele' der Akademie.

● Die matronenhafte **Edwige Geeskje**, *Magistra ordinaria transformatorica*, (*972, enorme graue Turmfrisur, wasserblaue Augen) aus Festum ist nicht nur für Elementarismus

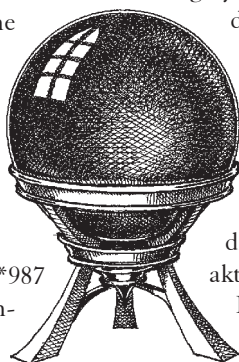
und Veränderungszauberei zuständig, sondern auch – den Traditionen des Hesindedorfs verpflichtet – eine vielfach gebildete Lehrerin in Wissensfertigkeiten. 'Mama Edwige' ist auch die gleichermaßen strenge wie mütterliche Ansprechpartnerin für die jungen Eleven, insbesondere die Mädchen. Ihrem Äußeren entsprechend, ist sie das konservativste Mitglied des Lehrkörpers.

● Die noch recht junge **Magistra ordinaria elementaria et curativa Bridgera Runasdottir** (*997, weißhaarig, hellblaue Augen, klein und drahtig) stammt aus Waskir und hat ihr Handwerk in Olport gelernt, als dort die Runenmagie wiederentdeckt wurde. Sie gehört zu den wenigen Runajaski, die sich für einen Verbleib in der Gilde entschieden haben, und so lehrt sie nun, nach einer Weiterbildung in Donnerbach in Thorwal Basiszauber, Elementarismus und Heilzauberei. Sie steht jedoch weiterhin mit ihren Olporter Kollegen in Kontakt und ist so etwas wie die 'Gesandte' der Runajasko in Thorwal.

NICHT- UND MINDERMAGISCHE LEHRER UND BEDIENTESTE

Der magiedilettantische Alchimist **Tsafried Gutacker** (*989, schütteres blondes Haar, kleines Bäuchlein, trinkfest und freudig) aus Thurani, der sein Handwerk einst bei Aluris Mengreyth in Winhall erlernte, steht auch Schnapsbrennern der Stadt mit Rat und Tat zur Seite. **Jalle Norrsfari** (*996, hochgeschossen, rothaarig, Sommersprossen, melancholisch) ist eine Skaldin von Gandar, die nach dem Verlust ihres linken Beins in Thorwal ein Auskommen als Lehrerin für thorwalsche Geschichte und Sagen, hjaldingsche Sprache und Schrift sowie Geographie gefunden hat. Sie erledigt auch alle Aufgaben in der Bibliothek, für die keine aktive Zauberei vonnöten sind.

Daneben sind noch ein halbes Dutzend Bedienstete (allesamt freie Thorwaler) in Küche, Gärten und Stallungen, als Alchimie- und Bibliotheksgehilfen angestellt, davon am längsten die 'Pfortnerin und Hausmeisterin' **Jandra Eilifsdottir** (*963 BF, laut und aufbrausend), eine ausgebildete Bootszimmerfrau, die mit ihrem Mann **Bjarne Borresson** (*966 BF, glatzköpfig, schwächlich) seit Jahren die Majordomus-Funktion an der Akademie ausübt. Auffällig ist noch der verwachsene **Trollske** (*1010 BF, gutmütig), der eine intuitive Begabung für die Gartenarbeit zu besitzen scheint, obwohl sich keinerlei Magiedilettantismus bei ihm nachweisen lässt.



DIE HELDEN AN DER SCHULE DER HELLSICHT

Die Schule liegt so abseits der häufig frequentierten Verkehrswege, dass man sich üblicherweise hier nur einfindet, wenn man wirklich spezielle Fragen hat, eine Expedition in den hohen Norden oder ins Orkland plant oder von einer solchen Reise mit interessanten Fundstücken zurückkehrt. Auch Abgänger der Akademie finden immer wieder zu Berichtszwecken den Weg zurück – eine Verpflichtung, die sie mit der Entgegennahme des Adeptentitels eingegangen sind.

Etwas anders sieht dies während der Hesinde-Dispute aus: Da man nie weiß, wie die Bedingungen auf See in den harschen Wintermonaten sind (und nur wenige Teilnehmer über alternative Anreisemöglichkeiten verfügen), ist die Akademie dann

zum Bersten gefüllt. Auch Helden, die Beiträge zu den Debatten liefern können, sind willkommen, vollkommen unabhängig von ihrer magischen Tradition.

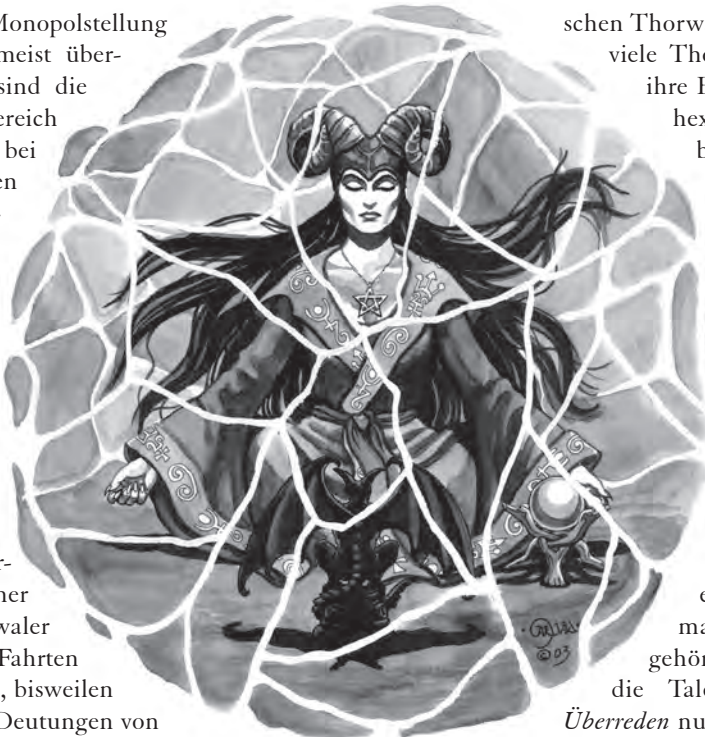
Die Akademie ist finanziell kaum in der Lage, eigene Expeditionen auszustatten, so dass sie als Auftraggeber für klassische reisende Heldengruppen eigentlich nicht in Frage kommt. Die Thorwaler sind aber durchaus bereit, für detaillierte Erlebnisberichte den ein oder anderen Dukaten springen zu lassen oder sich bevorzugt anderweitig erkenntlich zu zeigen. Besonders gerne sehen sie natürlich Skripten und Thesen zu bislang unbekannten oder wenig verbreiteten Formeln.



Dienstleistungen

Da sich die Akademie fast ausschließlich über magische Dienstleistungen finanziert und sie im thorwal-schen Raum quasi eine Monopolstellung innehat, sind die Preise meist überdurchschnittlich – dafür sind die Leistungen im Hellsichtsbereich außergewöhnlich. Gerade bei der Prüfung des magischen Potentials haben die Thorwaler eine enorm hohe Trefferquote (nicht immer zur Freude der Fragesteller, zumal man mit dem BLICK AUFS WESEN auch das Potential zur *Swafskari* erkennen kann).

Als typische Dienstleistung der Schule gilt das Analysieren magischer Artefakte oder altsprachlicher Schriftstücke, die Thorwaler Schiffsführer von ihren Fahrten mitgebracht haben. Andere, bisweilen nachgefragte Dienste sind Deutungen von



Träumen, Visionen und seltsamen Naturphänomenen oder Untersuchungen, ob jemand von einem Fluch befallen ist.

Ein solcher Verdacht ist im traditionell abergläubischen Thorwal nicht gerade selten, weshalb viele Thorwaler froh sind, wenn sich ihre Befürchtungen, „von Tula verhext“ oder „mit einem Orkfluch belegt“ zu sein, als falsch herausstellen.

Die Sterndeutung ist zwar grundsätzlich von guter Qualität, aber da die meisten Thorwaler Magier den Einfluss der Sterne auf alltägliche Verrichtungen oder gar zur Zukunftsdeutung nicht anerkennen (anders sieht es bei Vorhersagen oder Deutungen zu magischen Praktiken aus), ist dies eher eine lästige Pflicht, für die man die Sterngläubigen auch gehörig schröpft (und dafür eher die Talente *Menschenkenntnis* und *Überreden* nutzt).

Dienstleistung	Q	P	V
Artefaktherstellung (ARCANOVI, Hellsicht)	5	7	4
Beratung in magischen Belangen	7	5*	14
Entzauberung (verbreitete Formeln)	4	5	6
Herstellung von Alchimika	6	7	10
Magische Heilung (Wunden)	5	6	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	10	6	18
Magische Hellsicht (andere Formeln)	9	9	16
Prüfung des magischen Potentials	10	6	18
Verzauberung (verbreitete Formeln)	4	6	5
Sterndeutung und Horoskopstellung	7	10	10

*) P4 für Thorwaler

Die Bibliothek

Gesamtaventurisch gesehen ist die thorwalsche Bibliothek zwar solide – für die Verhältnisse im Nordwesten sogar gut –, aber nicht herausragend. Was sie besonders macht, ist die Unzahl an Erlebnisberichten zu magischen Phänomenen (leider nur mäßig sortiert), an Berichten magischer Analysen, Journalen ehemaliger Abgänger, Expeditionsberichten und an Protokollen der Hesindedispute, die nicht nur philosophische, sondern auch etliche magietheoretische Einsichten und revolutionäre Betrachtungsweisen versammeln (auch diese leider nicht thematisch sortiert). Die Magister und ausgewählte Studiosi haben auch Zugriff auf die Kartothek der Hetleute.

Von ganz wenigen Werken abgesehen, sind die Bücher allen Schülern und Lehrern frei zugänglich; Gäste benötigen eine Bewilligung von drei Lehrmeistern, um Zugriff auf die Bibliothek nehmen zu können, die aber üblicherweise rasch erteilt wird. Eigene Kopien können jederzeit für eine geringe Gebühr

angefertigt werden, Abschriften durch Schüler höherer Jahrgänge oder gar durch Lehrmeister sind sehr teuer.

Zu den bemerkenswerten Titeln der Bibliothek zählen zwei Tungbert-Ausgaben der *Sieben Wahrheiten des Menschlichen Geistes*, eine Erstabschrift der *Astralen Geheimnisse*, ein *Etherisches Geflüster*, ein Studienversion der *Essentia Obscura*, eine leicht gekürzte Ausgabe von *Hermetische und Occulte Verschluesze*, ein Exemplar der *Nichtwelt*, eine qualitativ hochwertige Abschrift der *Philosophia Magica*, eine fast vollständige Tulamidya-Ausgabe der *Systemata Magia*, eine Erstabschrift der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, natürlich alle Versionen des *Tractatus Sepelementaricum* und eine frühe Abschrift von *Zauberkräfte der Natur* sowie die unten im Giftschrank aufgeführten Werke.

Die Bibliothek und die Lesenischen sind im ersten Obergeschoss des Hauptgebäudes untergebracht, ebenso die Verschlusskammer. Einige Werke sind jedoch nur bei den Lehrmeistern persönlich einzusehen.



Immens: Analyseprotokolle von Artefakten und Zauberwirkungen, Erlebnisberichte zu magischen Phänomenen, Mitschriften philosophisch-magietheoretischer Debatten
Sehr groß: Magica clarioobservantia

Groß: Alchimie, Magica sphairologia, Magica theoretica, Magiekunde, Philosophie, Sternkunde, Geographie

Ansehnlich: Götter/Kulte, Magica communicatia, Magica transformatoria, Pflanzenkunde

Hinlänglich: Geschichtswissen (Magiehistorie), Magica invocatio elementarii, Gildenprotokolle, Handwerkswissen, Rechtskunde (Magierecht), Tierkunde,

Gering: andere Spezialgebiete der Zauberei

Minimal: diverse, darunter Magica invocatio, Unterhaltungsliteratur

ZWEITSTUDIUM

Die Thorwaler Akademie steht zum Zweitstudium lizenzierten Magiern aller drei Gilden und anerkannten Abgängern von Privatlehrern offen, wobei die Thorwaler üblicherweise eine Eingangsprüfung verlangen, die die geistigen Fähigkeiten des Kandidaten erprobt. Neben der Wiederholung und Vertiefung bekannter Hellsicht-Formeln werden besonders CRYPTOGRAPHO, OCULUS und XENOGRAPHUS gefördert, Einblicke in elfische Sinnessteigerungstechniken vermittelt, die Kugelverzauberung und die Merkmalskenntnis in *Metamagie* theoretisch vorbereitet.

Während des einjährigen Aufenthalts wird der Aspirant jeweils ein Vierteljahr von einem Lehrmeister dezidiert betreut. Seine eigenen Kenntnisse muss er in einem umfangreichen Papier niederlegen und auch einen Vortrag bei den Hesindedisputen eigenständig vorbereiten. Auch eine Beteiligung an den Lehrtätigkeiten wird gerne gesehen – und üblicherweise auch eingefordert, es sei denn, zu starke ‘philosophische Differenzen’ hindern den Bewerber daran. Von Seiten der Akademieleitung werden jedoch auch abweichende Lehrweisen und Auffassungen gerne gesehen, aber natürlich nur nach entsprechenden Vorwarnungen auf die höheren Studiosi-Jahrgänge ‘losgelassen’.

Es ist ungewöhnlich, dass sich mehr als ein Weiterbildungswilliger an der Akademie aufhält, eingeplant und möglich sind jedoch bis zu vieren.

АВЕНТЕУРАП DER SCHULE DER HELLSICHT

Das eigentliche Akademieleben in Thorwal ist erstaunlich wenig abenteuerträchtig, was vor allem an der weit von Intrigen und Kriegsschauplätzen entfernten Lage liegt. Zwar begeben sich Lehrkörper und Schüler bisweilen auf Exkursionen, aber außer für die jüngsten Eleven ist das nicht so recht unter den Begriff ‘Abenteuer’ zu fassen.

Stattdessen eignet sich die Akademie gut als Anlauf- und Ausgangspunkt für abenteuerliche Reisen, denn immer wieder sprechen hier thorwalsche Kapitäne vor, die nach dem ein oder anderen Erlebnis mit übernatürlichen Phänomenen für künftige Fahrten gewappnet sein wollen. Es kann gut sein, dass diese Kapitäne auch noch Begleiter suchen, die eben jene Phänomene aufklären, und die Akademie mal wieder Niemanden entbehren kann.

DER GIFTSCHRANK

Der eigentliche ‘Giftschrank’, das heißt: das Lager mit den zugangsbeschränkten Büchern, ist eine massive, mit Einlegearbeiten verzierte Eisentruhe mit Fachtrennern und einer inneren Hülle aus Koschbasalt, die im verschlossenen Raum O5 im Obergeschoss der Akademie in die Wand eingelassen ist. Die Einlegearbeiten wurden von einem Khunchomer Kollegen mit schützenden Zauberzeichen und Schutzformeln versehen, und ohne mehrere Schlüssel und ein geheimes Kennwort ist die Truhe kaum zu knacken, ohne die Sicherungen (Singende Zeichen, CUSTODOSIGIL) auszulösen. Hier finden sich:

☞ Einige umstrittene Thesepapiere aus den Hesindedisputen, die *Chroniken von Ilaris* (alle drei Bände sowie eine von Ambareth annotierte Gesamtabschrift neueren Datums), vor allem aber *Borbarads Testament* und die *Metaspekulative Dämonologie*; sie werden nur zu besonderen Lehrveranstaltungen hervorgeholt.

☞ Alles an der Akademie vorhandene zum Thema PLANASTRALE (insbesondere also die hier vorhandenen Ausgaben des *Codex Dimensionis* und der *Offenbarung des Nayrakis* sowie der Ursprungsfassungen des *Tractatus Septelementarium*). Die Version der *Porta Aithericca*, von der Exzerpte hier im Unterricht verwendet werden, befindet sich im Privatbesitz Aleya Ambareths, und nur durch persönliche Kontakte ist eine Einsicht möglich. In puncto Nicht-Weiterverbreitung des PLANASTRALE scheint die Akademie völlig mit der Grauen Gilde konform zu gehen.

Die magischen Artefakte (und gefährliche Alchimika) finden sich allesamt im Keller in den Räumen K4 und K5, auf jeden Fall in verschlossenen Schränken, bisweilen zusätzlich in separat verschlossenen Kästen und Truhen.

Es existieren jeweils zwei Schlüssel zu allen gesicherten Unterlagen und Artefakten, einer im Besitz der Spektabilität, ein weiterer in der Obhut von Wenzeslaus Wadmir.

☞ Unter den eingelagerten, potentiell gefährlichen Artefakten ist eines der berühmt-berüchtigten *Rohalschen Gefäße* (WdZ 411) zu finden, ein ‘Stiftungsgeschenk’ des Weisen an Gründungs-Spektabilität Jaro Doresian. Die Sphärenbeben der vergangenen Jahre sind auch an den magischen Wehren nicht spurlos vorbeigegangen, und so kann es sein, dass der hier gefesselte *Na’Chai*, ein zu keiner bekannten Domäne gehöriger Dämon in Form eines Tausendfüßlers, der gleichartige Insekten kontrollieren kann, ausbricht und gebannt werden muss.

☞ Eine verzierte ur-tulamidische Vase könnte einen gehörnten Lolgramoth- oder gar Amazeroth-Dämonen beherbergen. Zwietracht in der Akademie oder schwer zu durchschauende Blendung und Illusion sind in einer Hellsichtschule ein interessantes, aber lösbares Problem – und keine solche Katastrophe wie andernorts.

☞ Auch wenn die Akademie es nicht gerne zugibt: Einige der hier verwahrten Artefakte sind bestenfalls oberflächlich analysiert. Zwar holt man diese immer mal wieder hervor, um vielleicht einen intuitiven Glückstreffer bei der Betrachtung des Zaubergewebes zu landen, aber dennoch könnten hier sowohl der Schlüssel zu einem neuen magischen Forschungsgebiet (*nicht* die Runenmagie – *danach* hat man die Asservatenkammer in den letzten Jahren bereits mehrfach durchforscht) oder einem zerstörerischen Geheimnis verbergen. Gerade die in der Halla ausgestellten Trophäen aus dem



Orkland sind möglicherweise zu eng mit der orkischen Totenwelt verknüpft (und als schamanistische Artefakte schwer zu entschlüsseln).

☛ Ebenfalls unter Verschluss befinden sich "vermutlich dämonische" Artefakte aus dem Borbaradkrieg (Rüstungsteile, seltsame Brillen, Haut mit Zhayad-ähnlichen Glyphen-Tätowierungen) und einige Stücke fremdartiger Machart, die den Vermerk "nicht derischer Herkunft" tragen und von Magister Ambareths Limbusreisen stammen (ein Feenschwert aus schwarzem Kristall, ein Helm, der offensichtlich auf einen übergroßen Rattenkopf passt, ein leuchtender Trapezoeder und dergleichen).

WEITERE GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

☛ Der Flucht-PLANASTRALE im Keller ist keine Dunkle Pforte, die sich andernorts in Aventurien auftut, sondern sie führt zu einer Limbus-Zitadelle der Menacoriten in Form eines Pentagondodekaeders, die momentan von Aleya Ambareth als 'Zweitwohnsitz' genutzt wird. Die Aktivierung des Zaubers ist nicht wirklich schwierig, und so könnte sich eine einbrechende Heldengruppe (die vielleicht ein Artefakt aus dem Keller stehlen soll) plötzlich im Limbus wiederfinden – Auge in Auge mit einigen gepanzerten Wach-Chimären.

☛ Überhaupt scheint sich die Akademie auf eine Flucht mit Sack und Pack vorbereitet zu haben. Die Pläne hierfür ("Fünf der Kraft") könnten Helden in der Schreibstube finden, kaum gesichert und in Klartext. Was sich dort nicht findet, ist ein Grund, *warum* solche Pläne entwickelt wurden. Wissen die Thorwaler von einer kommenden Katastrophe, sind dies nur Überlegungen aus der Zeit des thorwalsch-horasischen Kriegs oder stecken sinistre Überlegungen dahinter?

SZENARIOIDEEN

Handfeste Dispute

Die Hesinde-Dispute bieten natürlich einen idealen Hintergrund für Krimi-Szenarien im Magier-Bereich: eine begrenzte, aber nicht kleine Anzahl von Protagonisten, alle mit eigener Agenda und entsprechenden Rivalitäten, die immer zweifelhafte Möglichkeit, mittels Gedankenlesen Motive oder Alibis festzustellen, die Abgeschlossenheit des Ortes und das potentielle Interesse Außenstehender an den Vorgängen. Dabei muss noch nicht einmal ein Mord geschehen – schon der Diebstahl einer Thesis oder eines Forschungsergebnisses oder der Versuch eines Rufmords reichen vollkommen aus.

Je nachdem, wie hoch sie die Bedrohung ansetzen wollen, kann es sich um eine persönliche Auseinandersetzung zwischen Beteiligten (wegen einzelner Skripten, um Fragen des Rufs oder auch in Herzensangelegenheiten), einen Streit zwischen zwei

Akademien (die jeweils eine Anzahl von Unterstützern vor Ort haben) oder um eine versuchte Einflussnahme nicht selbst anwesender Mächte (Tula von Skerdu, Schwarze Lande, Kult des Namenlosen) handeln.

Wichtig hierbei ist ein Diagramm, das die Beziehungen der wichtigsten Beteiligten untereinander festhält, dazu ein Ablaufplan, was passiert, wenn die Helden – als Gäste auf dem Konvent oder gar als Beteiligte – nicht eingreifen. Eine Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen sollte als Kurzreferenz vorliegen – detaillierte Werte benötigen Sie nur für eventuelle magische, weltliche oder rhetorische Duelle.

Es wäre z.B. möglich, dass die Thorwaler selbst nicht für die Öffentlichkeit bestimmte Akten anderer Forscher (z.B. des Observatoriums in den Goldfelsen) allgemein herausposaunen und so nicht nur die Göttlichkeit der Wandelsterne in Frage stellen, sondern auch anwesende Draconiter zu unüberlegten Handlungen treiben.



Grolmengier

Unabhängig davon, was sonst noch in den Verschlusskammern der Akademie liegt, ist eine Gruppen von Grolmen aus Gh'Orrgelmur (siehe die Spielhilfe **Reich des Roten Mondes** 48) brennend daran interessiert, ein Artefakt zurückzubekommen, das ein Glücksritter vor wenigen Monaten aus dem Orkland mitgebracht hat. Die Grolme behaupten, der Glücksritter habe sich widerrechtlich in den Besitz des Artefakts gebracht (sie verwenden nie den Begriff "gestohlen"), die Thorwaler halten dagegen, dass sie die Preziose ordentlich – und teuer – erworben haben. Die

Magier wollen das Artefakt zumindest analysieren und eine ordentliche Kompensation für die Rückgabe, um ihren Etat zu sanieren; die Grolme wollen eine Entschlüsselung ihrer 'Betriebsgeheimnisse' verhindern und möglichst nichts zahlen ... Grundsätzlich sind die Feilscher eher an einer – für sie vorteilhaften – Verhandlungslösung interessiert, aber auch bereit, das Artefakt anderweitig an sich zu bringen. Sie verfügen nicht über Einfluss- oder Herrschaftszauberei, sind aber durchaus in der Lage, in Thorwal menschliche oder orkische Mietlinge anzuwerben, die versuchen könnten, in die Akademie einzudringen.

Die Helden könnten als Gäste der Akademie ins Spiel kommen, als ebenfalls interessierte Wissenschaftler oder weil die Grolme versucht haben, sie für einen Diebstahl anzuwerben. Um was es sich bei dem Artefakt genau handelt, ist weniger wichtig. Es könnte ein Meisterstück grolmischer Handwerkszauberei sein, das Rückschlüsse auf die Magie der Zehnteler zulässt, oder ein uraltes Werkstück der G'Rolmur aus ihren frühesten Tagen in Aventurien, noch bevor die Verbindung nach Myranor abgerissen ist.

Mehr zu Grolmen finden Sie in der Spielhilfe **Reich des Roten Mondes** ab Seite 128.



DIE SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN

Vollständiger Name: siehe oben

Standort: Zorgan, Aranien

Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Ausbildung von Illusionisten unter dem Deckmantel einer profanen Gauklerschule (Merkmal *Illusion*)

Größe: mittel (Magier) / groß (Gaukler, Scharlatane)

Spektabilität: Methessa ya Comari

Personen der Historie: Lygdoron von Maziroc, Spektabilität, Erzmagier (949–1021 BF)

Bedeutende Abgänger: Der Große Theatrilo, brillanter Scharlatan (*974 BF); Jikhbar al Kharechem, Spektabilität zu Grangor (*959 BF); Melwyn Stoerrebrandt, er-

ster Hofmagier Kaiserin Rohajas von Gareth (*968 BF); Rohaldor von Mersin, abtrünniger Adept (*1003 BF)

Fachliche Reputation: oft als 'Gauklerschule' belächelt und nicht ernst genommen, ist allerdings weit besser als ihr Ruf

Einfluss: ansehnlich (über die Akademieleitung Beziehungen zum aranischen Adel)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausstattung: hinlänglich

Bibliotheksbestand: hinlänglich



Die Schule des Seienden Scheins zu Zorgan hat sich auf die *Magica phantasmagorica* spezialisiert. Dank der finanziellen Unterstützung der aranischen Krone gelang es der Akademie immer wieder, die berühmtesten Illusionisten der Gegenwart in das schmucke Gebäude am Rande der Altstadt zu locken. Lehrmeister können hier unter besten Bedingungen forschen und so wurden auch mehrere verschollen geglaubte Illusionsprüche neu entdeckt. Exemplarisch hierfür steht die langjährige Lehrmeisterin und heutige Spektabilität *Methessa ya Comari*.

Die einzige Akademie Araniens wird in Magierkreisen als 'Gauklerschule' belächelt, da sie auch nicht oder minder arkan Begabte ausbildet. Die weit über hundert Zöglinge aus ganz Aventurien können hier die 'Zaubertricks' geübter Taschenspieler erlernen. Wer einen magischen Funken aufweist, erhält die weitergehende Ausbildung zum Scharlatan und nur diejenigen, die außerdem noch weitere Begabung mitbringen, können an den Lehrgängen in Magiekunde und Sphärologie, sowie den verschiedensten Zauberlektionen teilnehmen und sich so zum Gildenmagier ausbilden lassen. Zeit ihres Lebens bleiben die Magier jedoch mit dem lockeren Gauklerleben verbunden und sind nur sehr selten so theoriefest wie ihre Collegae. Die Abgänger der Schule sind als Hofzauberer und Gaukelspieler in vielen Palästen vor allem Südaventuriens sehr beliebt.

DIE GESCHICHTE DER SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS

Dem Zusammenschluss einiger Kophtanim im 7. Jahrhundert v.BF, die sich der Illusionsmagie verschrieben hatten, kann heute mittels des Zaubers BLICK IN DIE VERGANGENHEIT nachgespürt werden. Erste Berichte über die Akademieaktivitäten existieren aus der Zeit rund um **Bosparans Fall**. Damals zeichnete sich die Schule vor allem für die magische Unterhaltung des legendenumwobenen Hofes von Zorgan verantwortlich. Seit 255 BF hält das aranische Herrscherhaus seine schützende Hand über die Akademie. Die Regierungszeit der *Priesterkaiser* (335–465 BF) führte zu einem Rückzug

der Akademie aus dem öffentlichen Leben und Bewusstsein. Unter *Rohals Regentschaft* (466– 489 BF) zog es viele seiner Jünger nach Zorgan, die hier mithilfe von Rauschkräutern und farbenprächtigen Illusionen ihren Wahrnehmungshorizont erweiterten. Der nach den *Magierkriegen* (590–595 BF) verhängte Bann gegen die Gildenmagierschaft Araniens führte zum *Aranischen Exodus*: Die Akademien in Zorgan, Elburum und Baburin wurden aufgelöst, und mehr als zweihundert Gildenmagier mussten das Land verlassen. Die Schule des Seienden Scheins entging dieser Welle der Magierfeindlichkeit nur, in dem sie sich offiziell von der Zauberei abwandte und fortan als einfache Gauklerschule auftrat. Doch hinter der Fassade der Gauklerschule wurden in den nächsten Jahrhunderten auch weiterhin vereinzelt Gildenmagier ausgebildet. Allerdings wandelte sich aufgrund der Tarnung mit der Zeit die Herangehensweise an die Zauberei und so entsprangen der 'magischen Gauklerschule' wenige Jahrzehnte nach dem Aranischen Exodus die ersten Scharlatane.

Als 915 BF das *Phantasmagorische Institut zu Neetha* seine Tore schloss (angeblich aufgrund Mitglieder mangels), verschlug es einige Lehrmeister nach Zorgan. Ihr Zuzug und der Ausbruch der Zorgan-Pocken 923 BF weckten den gildenmagischen Akademiezweig aus seiner Starre. Fortan wurde wieder reger Kontakt zu anderen Gildenakademien gesucht, die gildenmagische Ausbildung wieder breiter angelegt und die über Jahrhunderte aufrecht erhaltene Tarnung langsam aber sicher abgelegt. Gleichzeitig konnten auch die neuen, von *Fürstin Sulamin* an altem Ort gestifteten Akademieräumlichkeiten bezogen werden.

Als erste seit langem öffentliche Spektabilität trat Erzmagus *Lygdoron von Maziroc* auf. Ihm folgte 1021 BF die zierliche *Khorena saba Merisa* nach, eine vorzügliche Magietheoretikerin und gute Organisatorin. Während die Heptarchie Oron Bestand hatte, beteiligte sich die Akademie an ihrer Bekämpfung, indem sie Spione ins Feindesland schickte oder Beutegut von dort auf dämonische Einflüsse untersuchte. Als am 1. **Hesinde** 1022 BF der Bann des Aranischen Exodus endlich aufgehoben wurde, organisierte die Akademie spontan ein rauschendes



Fest, das ganz Zorgan während zweier Wochen fest im Griff hielt.

Anfang **Travia 1028 BF** übernahm die berühmte Illusionsmagierin *Methelessa ya Comari* die Spektabilitätenwürde, nach einem gewonnen und mit fast allen Mitteln geführten Konkurrenzkampf gegen *Perishan Yezeminsunyara al-Jhalafai*, der Hofmaga des aranischen Königshofes. **1029 BF** floh der vielversprechende Adept Rohaldor von Mersin von der Akademie, nachdem er des Betrugs überführt worden war. Seine Flucht kostete fünf Magiern des ODL das Leben und ein ganzes Dorf wurde ausgelöscht.

LEBEN AN DER AKADEMIE

AUSBILDUNG

Die Akademie ist in drei Fakultäten unterteilt: Der *Königlich Aranischen Akrobaten-, Schauspiel- und Possenreißer-Schule* obliegt die Schulung der Gaukler, während die Scharlatane im *Spiegelkabinett der unterhaltenden Künste* aufgenommen werden und die Gildenmagier ihre Ausbildung am *Arkanen Institut der Phantasmagorica* absolvieren. Im Bereich der Ausbildung arbeiten die drei Fakultäten aber zusammen: So bringt man etwa allen Zöglingen das Jonglieren und Feuerschlucken bei. Doch während die angehenden Gaukler dies daraufhin bis zur Perfektion üben, verabschieden sich die zukünftigen Scharlatane und Magier in den gemeinsamen FAVILLUDO-Kurs. Und während die Scharlatane danach den Alchimie-Kurs besuchen, gilt es für die Scholaren, sich das Rüstzeug eines Gildenmagiers anzueignen: magiekundliche Grundlagenfächer, Stabfechten und Meditationstechniken stehen auf dem Programm.

In Zorgan gilt es als eine der wichtigsten Aufgaben, die Phantasie der Scholaren anzuregen, denn Phantasie ist das 'Arbeitsmaterial' eines guten Illusionisten. Darstellungen exotischer Orte und Wesenheiten aus der Sammlung der Akademie, Exkursionen in die aranische Steppe und die feste Einbindung in das festliche Leben der Stadt sollen Inspirationen liefern. Die starke und rahjagefällige Hinwendung zum Weltlichen führt aber auch dazu, dass Zorganer Magier mit zu den unbewandertesten Gildenmagiern in den theoretischen Bereichen der Magie gehören. Die Kosten für die vielen Feierlichkeiten und die aufwändige Gewandung, die es dafür braucht, führt dazu, dass sich die Scholaren während ihrer Ausbildung oftmals hoch bei der Akademie verschulden. Nur wenige Vorschriften regeln den Alltag, und das hartnäckige Schülergerücht, dass bestimmte Lehrmeister einem mittels IGNORANTIA über die Schultern schauen, wenn man gerade Unfug treiben will, sorgt für mehr Disziplin als alle Verbote.

Prüfungen werden häufig im Rahmen eines rauschenden Festes abgelegt, bei dem die Scholaren nicht nur ihre magischen und schauspielerischen Fertigkeiten unter Beweis stellen, sondern auch ihr Lampenfieber beherrschen und ihr korrektes Auftreten proben müssen.

Die unorthodoxe Ausbildung darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass Zorgan hervorragende Illusionsmagier hervorbringt. Dabei kristallisieren sich in der Lehre zwei Tendenzen heraus: Die einen verstehen die Illusionszauberei als Krönung der Unterhaltung, während die anderen sich auf einen alten, mystischen Hintergrund der Illusionszauberei berufen, als diese Art von Zauberei noch als mächtiges Mittel galt, neue

Realitäten zu erschaffen. Diese unterschiedlichen Ansichten schlagen sich auch auf die Ausbildung nieder, in dem der Unterricht je nach Lehrmeister eher an ein Theaterspektakel oder an ein mystifiziertes Ritual erinnert.

Die *Examinatio* zieht sich fast über zwölf Monde hin, so dass sie praktisch ein neuntes Studienjahr darstellt, und endet in einer großen Vorführung, zu der alle Bewohner Zorgans eingeladen sind. Diese lange Prüfungszeit soll nach der lockeren Ausbildungszeit die Qualität der zukünftigen Adepten sichern, führt aber zu einer hohen Zahl von Abbrechern, die sich diese Plackerei nicht antun und lieber als Scharlatane durch Aventuriere reisen wollen. Die Abgänger aus Zorgan sind als hervorragende Illusions- und Unterhaltungsmagier an vielen fürstlichen Höfen Südaventuriens sehr beliebt.

Typische Unterrichtsstunden: Vortrag: WEIHRAUCH-WOLKE als Dienst an der Gesellschaft; Übung: Der große Auftritt und seine Inszenierung; Colloquium: Grenzen und Gefahren des AURIS; Übung: Schauspielkunst als Katalysator; Selbststudium: Liber Methellessae

Höchstes Lob eines Magisters: "Das hätte selbst die junge Methellessa nicht besser", *sieht sich um*, "ich meine natürlich: fast nicht besser gekonnt."

Größte Furcht der Scholaren: "Welch blamables Schauspiel, welch kümmerlicher Auftritt, welch einschläfernder Monolog, welch fantasielose Einfälle. Studiosus, selbst ein blökendes tobrisches Schaf hätte das Publikum stärker mitgerissen."

DIE SCHOLAREN

In Aranien, wo der Hexenstand hoch angesehen ist, schlägt es nur relativ selten weibliche Magiebegabte an die Zorganer Schule. Gut zwei Drittel der Scholaren sind männlich, der überwiegende Teil stammt aus dem tulamidischen Kulturraum oder mittelländischen Städten. Die Aufnahmebedingungen sind sehr locker, da jeder Aufgenommene die Schule früher oder später gut ausgebildet verlassen wird. Fragt sich nur, ob als Gaukler, Scharlatan oder Gildenmagier.

Die Schüler der verschiedenen Zweige verstehen sich untereinander sehr gut und sind für Außenstehende aufgrund der bunten Kleidung kaum voneinander zu unterscheiden. Auftretende Spannungen rühren meist von enttäuschten Scharlatanen her, denen aus unterschiedlichsten Gründen die (weitere) Ausbildung zum Gildenmagier verwehrt wurde. Die Gaukler-schüler feixen oftmals über die gut 40 Scholaren des Arkanen Instituts, wenn diese sich während des Bauchreden-Unterrichts über das Zwiebelmodell der Sphären unterhalten.

Schwatzende Scholaren werden gerne einmal mit einem VOGELZWITSCHERN abgestraft, während es den zukünftigen Magiern den größten Spaß bereitet, einen anderen mit verbundenen und geschlossenen Augen Naschwerk verzehren zu lassen, in Wahrheit etwas durch einen DELICIOSO getarntes Ekelhaftes. Selbst vielen Besuchern fällt auf, dass Scholaren kaum Dünkel gegenüber ihren nichtmagischen Mitschülern und Kollegen kennen und umgekehrt die letzteren es meist an dem unterwürfigen Respekt fehlen lassen, den manch ein studierter Akademiker von einem 'einfachen Gaukler' glaubt, erwarten zu können.



Es lässt sich schnell erkennen, woher der Ruf der Zorganer Schüler als müßiger Bummelstudent stammt, wenn man sieht, wie locker und entspannt sie sich unter ihre Gaukler- und Schaustellerfreunde mischen und die Zeit lieber bei einem Gespräch, einem Pfeifchen oder mit romantischen Annäherungsversuchen verbringen als auf alte Pergamente zu starren.

LEHRMEISTER

Die meisten Magister haben schon ihre eigene Ausbildung in Zorgan absolviert. Die weitreichende Lehrfreiheit, die zur Verfügung gestellten Forschungsmittel und das hohe Ansehen macht Zorgan für Illusionisten außerordentlich attraktiv. Allerdings sind die Lehrmeister oftmals sehr von sich eingenommen, so dass sie ihren Collegae nichts gönnen. Zwischen den Magistern tobt ein heftiger Konkurrenzkampf um die Ausrichtung der Lehre und den persönlichen Ehrgeiz, der oft auch auf Scholaren abfährt, da jeder Magister einen kleinen Kreis Bevorzugter um sich schart. Einzig Spektabilität ya Comari wagt



man nicht in diese Streitigkeiten mit hineinzuziehen, wird ihre Überlegenheit doch von allen anerkannt. Diese gesteigerte Selbstverliebtheit führt auch dazu, dass Wechsel im Zorganer Lehrkörper sehr häufig sind – irgendwann kommt fast jeder Lehrmeister zum Schluss, dass ihn anderswo eine größere Bühne mit einem dankbareren Publikum erwartet und ihm Methessa immer vor der Sonne stehen wird.

Wer in Zorgan zum Ordinarius berufen wird, muss jedoch nicht nur die Illusionistik beherrschen, sondern auch in anderen magischen Gebieten sattelfest sein – Methessa wählt ihre Magister persönlich aus und versichert sich nur der Dienste von Persönlichkeiten, die der Akademie einen Mehrwert bringen, ohne den eigenen Ruhm der Spektabilität zu gefährden.

MAGIER UND SCHARLATANE

Nirgendwo sonst sind die Zaubertemperaturen der Gildenmagier und der Scharlatane so eng miteinander verwoben, wie in Zorgan. Das führte sogar dazu, dass die Magierakademie von vielen gar nicht als arkane Bildungs- und Forschungsanstalt wahrgenommen wird, sondern als große Gauklerschule. Fehlende Begabung, ein Mangel an Durchhaltewillen oder analytischem Verstand sowie eine abgebrochene Magierausbildung oder der exzessive Genuss rahjagefälliger Freuden sind die Hauptgründe, weshalb jemand in Zorgan «nur» zum Scharlatan ausgebildet wird. Insbesondere *Hofscharlatane* und *Theaterzauberer* verlassen das Spiegelkabinett, darunter die erfolgreichsten Aventuriens. Einige Abgänger beschreiten aber auch den klassischen Weg des *Jahrmärktzaubers* oder des *scharlatanischen Sehers*.

Durch diesen engen Kontakt mit der anderen Zaubertemperatur, der sich unter anderen in den vielen gemeinsamen Unterrichtsstunden zeigt, teilen nur die wenigsten Zorganer die ansonsten in ihrer jeweiligen Zunft vorherrschenden Vorurteile und Abneigungen gegenüber den anderen Zauberkünstlern.

Auf dem Gebiet der *Magica phantasmagorica* herrscht eine gesunde Rivalität. Während sich die Scharlatane nur wenig für die dahinter liegenden Theorien der astralen Geflechte ihrer Kunst interessieren sondern einen ungezwungen und sehr praktischen Bezug zu Illusionen pflegen, gehört die intensive Beschäftigung mit den Fragen, was denn nun eine Illusion genau ist und was das geschaffene Bild über deren Erschaffer aussagt, zum festen Ausbildungsprogramm der Gildenmagier. Wer die Dienstleistung eines Illusionisten in Anspruch nehmen will, ist häufig mit der Frage konfrontiert, ob er dafür auf einen Scharlatan oder doch lieber auf einen Gildenmagier zurückgreift. Ein Gildenmagier ist zwar bedeutend teurer, sein seriöser und wissenschaftlicher Ruf macht ihn aber in den aventurischen Oberschichten beliebter. Im Gegensatz dazu haftet den Scharlatanen oftmals etwas Zwielfichtiges an, und die Gerüchte wollen nicht verstummen, dass sie mit ihren Zauberkniffen vor allem ihren Auftraggeber hintergehen wollen. Nichtsdestotrotz sind sie gerade beim einfachen Volk sehr beliebt, weil sie erschwinglicher und stets darauf bedacht sind, einen großartigen Auftritt zu bieten.

DIE SPITZE DER ILLUSIONSMAGIE

Zorgan ist das aventurische Zentrum der *Magica phantasmagorica* – die vor knapp hundert Jahren gegründete Akademie zu Grangor vermag Zorgan noch lange nicht das Wasser zu reichen. Wenn an einer aventurischen Akademie alle bekannten uralten und brandneuen Illusionssprüche zu finden sein sollten, dann in Zorgan. Die Schule des Seienden Scheins konzentriert sich hauptsächlich auf das hauseigene Spezialgebiet, weswegen hier auch andernorts kaum bekannte Zauberei (wie etwa *HARMLOSE GESTALT* oder *PROJEKTIMAGO* in gildenmagischer Repräsentation), vor allem aber vielfältige Zaubertechniken gelehrt werden, bei denen unterschiedliche Illusionen aneinander gereiht werden und sich ergänzen.

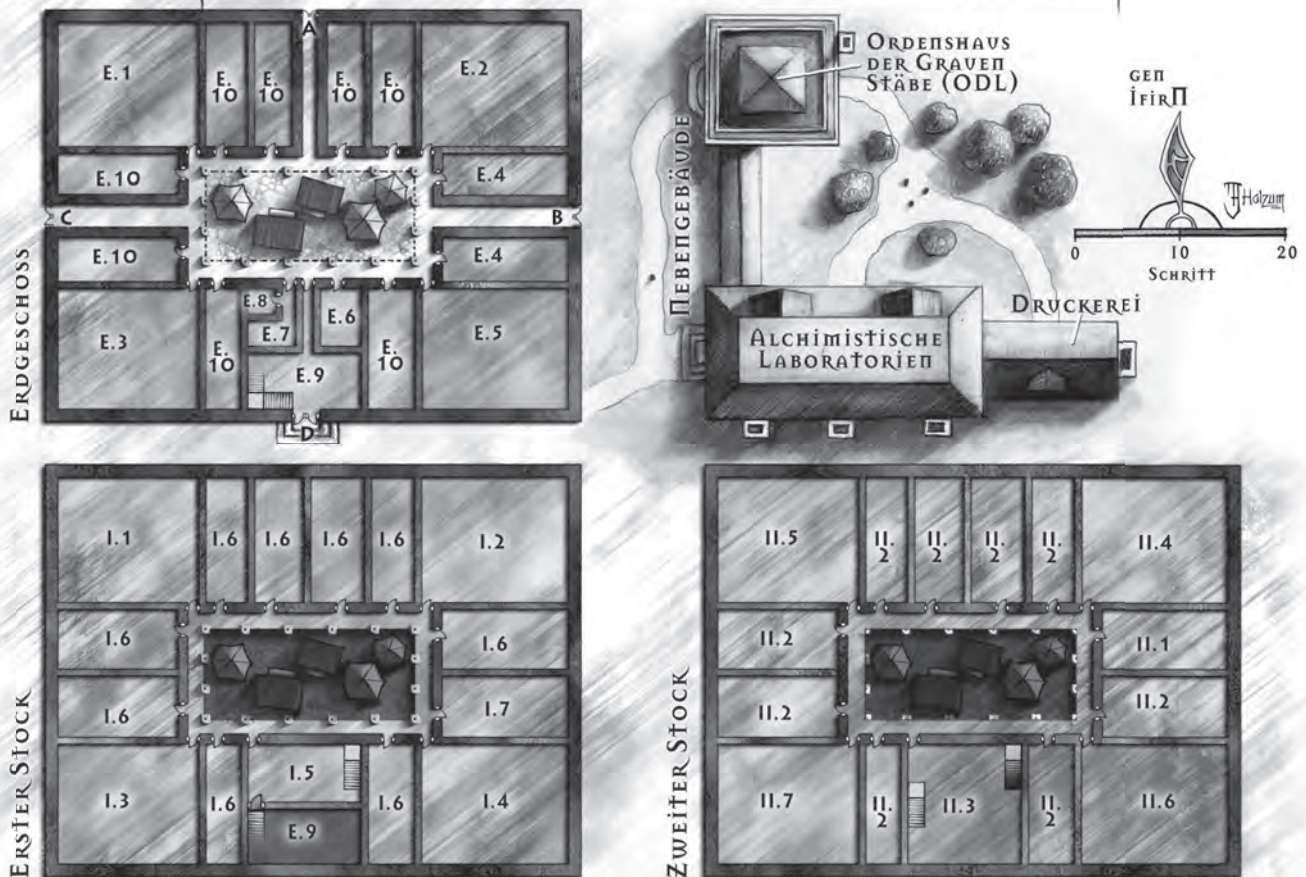


LEGENDA

EIN RUNDGANG DURCH DIE SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS



SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN



LEGENDE

- A Mitternachtstor
B Rahjator
C Efferdior
D Mittagstor

ERDGESCHOSS

- E.1 Schlafsaal
E.2 Schlafsaal
E.3 Großküche
E.4 Stallungen

- E.5 Waschküche
E.6 Sekretariat
E.7 Wachstube
E.8 Karzer
E.9 Eingangshalle
E.10 Gemächer der Gaukelmeister

ERSTER STOCK

- I.1 Schlafsaal
I.2 Schlafsaal
I.3 Konventssaal
I.4 Bühnensaal

- I.5 Empfangssaal

- I.6 Gemächer der Scharlatanermeister
I.7 Gästesaal

ZWEITER STOCK

- II.1 Saal für Ehrengäste
II.2 Gemächer der Magister
II.3 Gemächer der Spektabilität
II.4 Gartensaal
II.5 Saal der Stille
II.6 Studiensaal
II.7 Bibliothek

den Künstler gut anstehen: Bei einem Lehrmeister kann man die Reitkunst lernen, bei einem anderen lehrreiche und spannende Erzählungen aus fernen Epochen und fremden Ländern hören, eine weitere Meisterin unterrichtet Akrobatik, eine andere die sonst so exklusive Kunst des Tanzes der Mada – und auch das Stockfechten kommt hier nicht zu kurz. Daher kann man in diesen weiten Räumen spätere Gaukler Seite an Seite mit zukünftigen Akademikern zuhören oder schwitzen sehen. In zwei **Schlafsälen** (E.1 und E.2) in der nordöstlichen und nordwestlichen Ecke sind die Gaukelschüler und die Eleven untergebracht, wobei hier keinerlei Trennung nach zukünftiger Profession oder Geschlecht vorgenommen wird. Der **Karzer** (E.8) dient als Arrestzelle für unbotmäßige Scholaren, die zu sehr über die Stränge geschlagen haben. Da diese Züchtigung jedoch eher einem Stubenarrest ähnelt, bei dem sich die Schüler nur zur Abendzeit melden müssen (und oft sogar während der 'Haft' Besuch empfangen dürfen), ist der

Aufenthalt hier eher eine weitere Reifezeremonie als eine gefürchtete Strafe.

Dem Brauch vieler Akademien entsprechend zieren allegorische Darstellungen und Schaukästen mit diversen Erinnerungstücken und Trophäen der Schule des Seienden Scheins die **Eingangshalle** (E.9), deren Bodenmosaik jedoch bereits wieder aus dem Rahmen fällt: Die ungezählten bunten (illusionären) Glas- und Keramiksteinchen verändern im Lauf mehrerer Tage langsam ihre Anordnung und Farbe und zeigen mal das riesenhaft vergrößerte Akademiesiegel, mal die Gestalt eines (auf den ersten Blick) täuschend echten, mit Seerosen überwucherten kreisrunden Wasserbeckens, mal ein Ornament aus kalligraphisch verschlungenen Ur-Tulamidy-Glyphen. Eine Treppe führt zu den Empfangsräumen der Spektabilität.

Als weitere Räume sind die **Gemächer der Lehrmeister** (E.10, I.6, II.2) zu nennen, in tulamidischer Weise kombinierte



Schlaf-, Wohn- und Studienbereiche, die auch für den Unterricht genutzt werden. Ein durchschnittlicher Raum (oder eher Saal) misst etwa 12 mal 4 Schritt und ist durch eine Vielzahl bemalter bestickter oder lackierter faltbarer Wandschirme (sogenannter *Aranischer Wände*) in einzelne Abschnitte geteilt. Viele Lehrmeister mit größeren Sälen haben ihre Familien samt den kleinen Kindern hier untergebracht. Für die Körperpflege ist es üblich, das im Stadtviertel Sulaminiah gelegene *Hammam Sultani* als luxuriöses Badehaus aufzusuchen, da es in der ganzen Akademie keine echten Waschräume und Aborte, sondern nur Schüssel und Eimer hinter aufgestellten Wänden gibt.

Vor allem aber finden in den Sälen auch der Unterricht statt: Bei theoretischen Stunden mit Vorträgen und Disputationen scharft die Lehrmeisterin einfach ihre Scholaren um sich, während sich im Hintergrund ihr Mann um die Kinder bemüht oder ein, zwei Bedienstete einen anderen Teil der 'Wohnung' saubermachen. Der Unterricht ist dadurch oft recht familiär und viele betrachten die Lautstärke als Mittel zur Abhärtung – denn wie will man eine guter Gaukler, Jahrmarktszauberer oder auch Illusionist werden, wenn man sich bei der Arbeit durch Geschrei und Musik ablenken und aus der Konzentration reißen lässt?

ERSTER STOCK

Auf dieser Etage werden vor allem die Künste der Illusionistik studiert und vermittelt. Zusätzlich sind hier die **Schlafsäle (I.1 und I.2)** zu finden, in denen sowohl spätere Scharlatane wie auch die Novizen als etwas erfahrenere Schüler der Akademie nächtigen.

Im Südwesten ist der **Konventsaal (I.3)** zu finden, der in der Regenzeit als Speisesaal der Lehrerschaft dient und wo sich die Lehrmeister des Abends bei Rotwein, Tee und Zuckerwerk zusammensetzen, über Akademie-Interna beraten oder auch Klatsch und Anekdoten austauschen können. Hier hängt zu fast allen Zeiten der schwere, süßliche Duft von Ilmenblatt in der Luft, und der Wasserpfeife wird sehr freimütig zugesprochen.

Die südöstliche Seite wiederum wird vom **Bühnensaal (I.4)** eingenommen, wo Vorträge für die ganze Schülerschaft gehalten werden und mitunter Theatervorführungen im horasischen oder alananischen Stil stattfinden. Dabei spielen Novizen die meisten Rollen und sorgen Studiosi für die nötigen Bühnenbilder und Effekte in illusionärer Form; daher erscheinen durchaus auch einmal optisch korrekte Shruufya oder Purpurwürmer in einem Drama um Liebe und Verrat. Auf der Südseite liegt auch der üppig ausgestattete **Empfangssaal (I.5)** der Akademieleiterin. Spektabilität Methellessa ya Comari hat die thronsaalähnliche Einrichtung ihrer Vorgängerin, der Prinzessin von Elburum, nicht nur übernommen, sondern die tulamidische Dekoration noch durch einige kostbare liebeheldische und alananische Schaustücke weltgewandter gemacht. Hier werden für Besucher kissenbedeckte Diwane und Polstersessel bereit gehalten, während die Akademieleiterin auf einem zwei Stufen erhöhten Sitz thront, der mit der hohen Lehne und dem eingearbeiteten Akademiesiegel an den Thron einer Herrscherin erinnert. Sowohl Böden wie Wände sind fast flächendeckend mit kostbaren Aranierteppichen bedeckt, und Duftlampen verbreiten Wohlgerüche des Landes.

ZWEITER STOCK

Noch weiter oben ist die Etage zu finden, die der Hohen Magie zugewiesen wurde. Hier sind die akademischen Magister und ihre Studiosi unter sich und letztere bewohnen auch keinen Schlafsaal, sondern eigene Schlafkammern unter dem Dach. Ansonsten gibt es hier einen großen **Saal für Ehrengäste (II.1)**, in dem mehrere farbenfrohe mehrkammrige Turnierzelte und Pavillons errichtet wurden.

Schließlich sind als Wohnraum noch die **Gemächer der Spektabilität (II.3)** zu nennen, ein Saal, der in viele einzelne Teilbereiche getrennt werden kann und theoretisch von Methellessa ya Comari bewohnt wird; allerdings zieht sie es oft vor, in ihrer privaten Villa in der Stadt zu leben.

Im Nordosten der Anlage ist der **Gartensaal (II.4)** zu finden, der mit einem beeindruckenden Labyrinth aus Hecken, Bäumen und Sträuchern in großen Tontöpfen ausgefüllt ist und wo tatsächlich Singvögel, aber auch kleine halbzahme Äffchen herumhüpfen. Mehrere Bänke und Diwane laden zum Verweilen ein und einige flache, metallene Wasserbecken vermitteln den Eindruck von Weihern. Es ist an der Akademie üblich, bei hochrangigen Besuchern der Erscheinung mit einige Illusionen nachzuhelfen, so dass es wirkt, als wüchse ein gepflegter Irrgarten direkt aus dem mit Blumenwiesen und Wasserläufen bedeckten Boden. Der **Saal der Stille (II.5)** im Nordwesten der Schule dient angesichts des ganzen Lärms als der einzige Ort, an den man sich zurückziehen kann, um ohne Ablenkungen seinen Studien nachzugehen. Zu diesem Zweck sind die Wände und der Boden dicht mit Teppichen gepolstert, und wenn das einmal nicht genügt, so stehen vier Matrixgeber-Artefakte bereit, um mittels eines SILENTIUM den Raum mit völliger Stille zu erfüllen. Wenn ein Magier zu Prahlerei aufgelegt ist, verständigt er sich auch schon einmal mittels MENETEKEL mit seinen Mitmenschen. Im Saal der Stille sind auch einige Meditationplätze für die astrale Meditation und Regeneration eingerichtet.

Die südöstliche Ecke birgt der **Studiensaal (II.6)**, wo die Studiosi ihre Seminaraufgaben erledigen oder gemeinsam studie-

Kraftlinien in Zorgan

Der Saal der Stille liegt ungefähr an der selben Stelle wie eine angeblich alte Turmkammer mächtiger Kophtanim, in denen der Sage nach manches Ritual durchgeführt wurde. Die Illusionisten haben beim Neubau ihres Gebäudes mehr aus Freude an dieser Allegorie den Meditationssaal auch dort angelegt, dabei aber unwissentlich tatsächlich einen mächtigen Ort gewählt: Hier verläuft *Bymazars Spiegelpfad*, eine von Fasar aus über Zorgan nach Elburum führende Kraftlinie, die besonders der Illusionsmagie affin ist. Die Linie trifft in einem Nodix auf das *Leidensband*, eine kontinentale Linie von Altoum über die Gor und den Warunker Molchenberg bis in die Rote Sichel. War der Treffpunkt der Linien durch die starke Präsenz des Omegatherions in Warunk bis vor kurzem noch astral blockiert, entfaltet sich neuerdings wieder seine ganze Macht. Seitdem kommt es im Saal der Stille immer wieder zu spontanen Astraleruptionen, für die bisher noch keine Erklärung gefunden werden konnte.



ren können, ohne jederzeit von fliegenden Jonglierkeulen und aufgeregten Gaukleräffchen behelligt zu werden. Das zweite Obergeschoss beherbergt außerdem in der südwestlichen Ecke die relativ kleine **Bibliothek (II.7)**, die jedoch mit nahezu allem ausgestattet ist, was das Herz eines Illusionisten begehren mag. Räumlich besteht die Bibliothek aus drei durch Aranische Wände abgetrennten Bereichen: Dem *Büchermagazin*, dem *Lesesaal* und dem *Scriptorium*, wo Bücher für den Eigengebrauch oder als Dienst für die Akademie oder einzelne Lehrmeister kopiert werden.

DACH

Unter dem Dach finden sich vor allem Speicher- und Stauräume, aber auch die **Schlafkammern der Studiosi**, wo sie den Sternen besonders nahe sind und daher nach traditioneller Überzeugung noch besser ihre astrale Kraft regenerieren können. Es gibt keine Aufsicht, denn man erwartet, dass die Schüler nach sechs Jahren Ausbildung reif genug sind, sich nicht dauernd gegenseitig zu improvisierten Feiern zu besuchen und um den wertvollen Schlaf zu bringen. Ebenfalls hier oben ist naheliegenderweise die **Sternwarte** zu finden.

NEBENGEBÄUDE

Direkt östlich der Akademie liegen die Nebengebäude, deren größeres die **Druckerei** beherbergt, die 999 BF hier vom Vorgänger der Spektabilität, *Lygdoron von Maziroc*, eingerichtet wurde. Die Druckerei wird vor allem genutzt, um gelegentlich ein- oder sogar mehrfarbige Bilderbögen mit Unterrichtsmaterial oder auch bilderreiche Handzettel für die Ankündigung von Gaukel- und Illusionsspektakeln zu erstellen. Als das wohl bekannteste Erzeugnis der hiesigen Druckerei kann aber das (natürlich lokal veränderte) Werk *Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten* gelten.

Nördlich des Laboratoriums und mit diesem durch einen überdachten Gang verbunden liegt die **Niederlassung der Grauen Stäbe**, die mitunter hochtrabend 'Ordenshaus' bezeichnet wird. In dem zweistöckigen Gebäude leben die fünf Grauen Gardisten unter der Führung von Adeptus *Myrsinion Kohlköchel* sowie ein Schreiber und eine Handvoll Dienstboten und

Stallknechte. Der Keller des Hauses birgt drei Arrestzellen für die wirklich schweren Fälle, die der Gildengerichtsbarkeit übergeben werden müssen; und anders als der schuleigene Karzer sind sie von keinen romantischen oder aufsässigen Geschichten umrankt.

PERSOPEP DER AKADEMIE

METHELESSA YA COMARI, SPEKTABILITÄT, MAGISTRA MAGNA RHAPTASMAGORICA



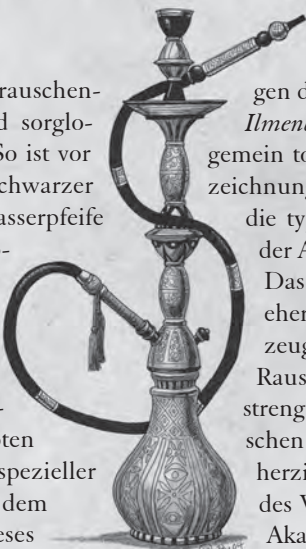
Die aus einem horasischen Patriziergeschlecht stammende Methelessa (*966 BF, alternde Diva und vollendete Illusionistin, meisterliche Artefakterschafferin, Trägerin des Schwarzen Auges von Khunchom) war so talentiert, dass man ihr an der Akademie der Erscheinung zu Grangor bereits mit 15 Jahren nichts mehr beibringen konnte. Man schickte

sie nach Zorgan, wo sie die nächsten 20 Götterläufe studierte, lehrte und zur größten Illusionistin unserer Zeit heran reifte. In dieser Zeit entwickelte oder rekonstruierte sie zahlreiche Illusionszauber, was ihren Status als lebende Legende zementierte; viele Gildenmagier sind der Meinung, dass Methelessa die Illusion erst zur Wissenschaft gemacht hat. Ihr 1002 BF veröffentlichtes Werk *Liber Methellessae* galt kurze Zeit später bereits als Standardwerk der Trugbildnerie.

Die folgenden Jahre verbrachte sie als Magistra in Punin, Grangor, Methumis und Al'Anfa (wo sie insgeheim den SINESIGIL für die Akademie entwickelte) sowie als teuerste aller privaten

RAUSCHMITTEL AN DER SCHULE DES SEIPEPEN SCHEIPS

Im tulamidischen Kulturraum werden berauschende Mittel weitaus selbstverständlicher und sorgloser konsumiert als bei den Mittelländern. So ist vor allem das einheimische *Zithabar* (oder 'Schwarzer Pfeffer') sehr verbreitet. Es wird in der Wasserpfeife geraucht und entfaltet seine Wirkung angeblich nur beim Klang der Kabasflöte, dann aber beschert es farbenprächtige Visionen und Trugbilder, die als Inspirationsquelle hochgeschätzt werden. Nach alter Sitte beschäftigt die Akademie sogar einen *Pfeifenmeister*, der für die Pflege der Kabasflöten und Wasserpfeifen und die Herstellung spezieller Krautmischungen verantwortlich ist. Ab dem siebten Lehrjahr werden die Studiosi an dieses



Rauschmittel herangeführt, auch wenn sie möglicherweise schon früher ihre Erfahrungen damit gemacht haben.

Ilmenblatt oder *Alphana* aus dem Süden wird allgemein toleriert – schon weil es nach schuleigener Bezeichnung gern als 'Rohalskraut' bezeichnet wird – und die typische süße Geruchswolke liegt oftmals über der Akademie.

Das von den Novadis stammende *Cheriacha* ist eher verpönt, schon wegen seiner Lethargie erzeugenden Nebenwirkung, und die gefährlichen Rauschmittel wie *Boronwein* und *Samthauch* sind strengstens verboten. Gerade der Konsum der oronischen Drogen wie *Schwarzem Wein* wurde unbarmherzig verfolgt, und die weniger Schüler, die trotz des Verbotes mit *Traumsteinen* erlappt wurden, der Akademie verwiesen.



Lehrmeister, ehe sie (Gerüchten zufolge gegen einen veritablen Drachenhort an Gold und Geschmeide) nach Zorgan zurückkehrte und 1028 BF die Leitung der Akademie übernahm. Die weltgewandte und weitgereiste Spektabilität wünscht wie eine Prinzessin hofiert zu werden und lässt sich ihre Dienste teuer bezahlen. Die eitle Wissenschaftlerin ist sehr darauf bedacht, dass ihr Können angemessen gewürdigt wird. Sie duldet nur die begabtesten und diszipliniertesten Scholaren in ihrem Unterricht und kümmert sich nur wenig um den eher mauen Ruf ihrer Akademie – zumindest solange, wie darunter nicht ihr eigener Ruf oder das effektive hohe Ausbildungsniveau der Abgänger leidet.

PERISHAN YEZEMINSUNYARA AL'JHALAFAI, VIZE-SPEKTABILITÄT,

MAGISTRA MAGNA PHANTASMAGORICA, HOFMAGA

Perishan (*978 BF, wilde und ungezähmte Haarmähne, intrigante Hofzauberin) erlernte ihr Handwerk bei einem privaten Lehrmeister und reiste als Schaustellerin durch halb Aventurien, ehe sie in Zorgan eine Anstellung als Magistra fand. Ihr steiler Aufstieg zur Vize-Spektabilität und Hofmaga des aranischen Hofes verdankte sie weniger ihren (nichtsdetotrotz soliden) Zauberkünsten, sondern vielmehr ihrer Neigung für Politik und Intrigen. Die begnadete Künstlerin und Unterhalterin versteht es wie kein anderer Lehrmeister, ihre magische Begabung für weltliche Vorteile einzusetzen.

Seit sie bei der Wahl zur neuen Akademiespektabilität übergangen und von ya Comari überflügelt wurde, verbindet ein tiefer Zwist die beiden Zauberinnen. Dabei intrigiert Perishan mit allen Mitteln gegen ihre Rivalin, um eines Tages doch noch Spektabilität zu werden. Ihre Lehrstunden sind stets gut besucht, lockert sie diese doch immer wieder mit unterhaltsamen Anekdoten über Missgeschicke ihrer Lehrmeistercollegae auf. Dass diese darüber alles andere als erfreut sind, kümmert sie nicht.

WEITERE LEHRMEISTER

☛ Nur wenigen ist die Existenz von **Arraxamianov** bekannt. Der Kobold war einst durch einen Pakt mit der Akademie verbunden, die ihm das Wissen um den SCHELMENMASKE verdankt. Doch da er zuviel Unheil anrichtete, löste die Akademie diesen Pakt kurze Zeit später wieder auf. Nichtsdetotrotz gelang es nicht, Arraxamianov aus 'seinen' Akademiegemäuern zu vertreiben, und noch heute soll er vereinzelt in seinen

Augen vielversprechende Scholaren unterrichten. Für seine Koboldsspäße sucht er sich am liebsten Studiosi aus, was viele bei ihren aufwendigen Vorbereitungen für die Examinatio aus der Bahn wirft.

☛ Magistra minor **Lailalinde Geppertsunya** (*1002 BF, betörend schön, verschmitztes Lächeln) ist eine scharfsinnige Gesprächspartnerin, die jedoch schon manches Mal ob ihrer die Zuschauer vertreibenden Reden von der Spektabilität ermahnt wurde. Denn die Anhängerin der Ilaristen-Lehren betrachtet Illusionen als den Schlüssel zur Welterkenntnis und die Welt als nahezu perfekte, von Göttern geschaffene Illusion. Daher verstummen die Gerüchte auch nicht, sie sei Mitglied zahlreicher mehr oder weniger geheimer Qabalyim.

☛ Ihr Zweitstudium an der Al'Achami zu Fasar hat Magistra ordinaria controllaria **Tsabine Azizel von Zorgan** (*991 BF, pompöse Kleidung, herrisches Gebaren), die sich selbst als *Koptha al-Zorrigan* betitelt, stark geprägt. Ihr Ziel ist es, Illusionen, dem altulamidischen und hexischen Vorbild gemäß, stärker mit dem Merkmal *Einfluss* zu verknüpfen und auf diesem Weg jedem Illusionisten die Möglichkeit zu geben, tatsächlich eigene Realitäten zu erschaffen.

☛ **Der schillernde Spectaculo** (*987 BF, glutäugig, lange Haarmähne) leitet das Spiegelkabinett erst seit knapp zwei Götterläufen. Man sagt sich, er hätte seinen (spurlos verschwundenen) Vorgänger in ein illusionäres Gefängnis in seiner Kristallkugel gebannt und würde sich einen Spaß daraus machen, seinen Gefangenen zu quälen. Es ist unklar, wo er seine Ausbildung genossen hat, doch soll der weit gereiste Zahori Methessa mit seinen magischen, aber vor allem alchimistischen Fertigkeiten so sehr beeindruckt haben, dass sie seinen Aufstieg an die Spitze der Scharlatanengemeinschaft von Zorgan entscheidend förderte.

☛ Für einen Gaukler hat **Rizwan ibn Gaftar** (*1000 BF, groß gewachsen, wirkt ruhelos) erstaunlich wenig von der Welt gesehen: Bis auf ein paar Auftritte in ganz Aranien hat ihn kaum etwas aus Zorgan gelockt. Der Verantwortliche der Gauklerschule verdankt seinen Posten der schützenden Hand von Königin Eleonora, die den begnadeten Schlangenbeschwörer und charismatischen Eunuchen mehr als einmal für Privatauftritte in ihr Gemach gebeten hat. Da er sich am liebsten mit seiner eigenen Kunst und seinen unzähligen giftigen Schlangen beschäftigt, genießen die anderen Lehrmeister der Gauklerschule ihre Freiheit in vollen Zügen.

DIE HELDEN AN DER SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS

Als Hort der Illusionsmagie ist Zorgan der erste Anlaufpunkt für Helden wenn es darum geht, eine Illusion zu erkennen, zu beenden oder mehr über Illusionsmagie in Erfahrungen zu bringen. Als einzige aranische Magierakademie ist die Institution für Helden in der Region von Belang, wenn sie eine gildenmagische Einschätzung der Sachlage benötigen. Egal ob Magier oder Nichtmagier, ob Weiß- oder Schwarzmagier oder ob Elf oder Thorwaler: Solange Gäste nichts Böses im Schilde führen, sind sie an der Akademie willkommen. Exoten bietet man um eine Darbietung ihrer Kunst und Kultur, und wer immer besondere Tricks und Kniffe kennt, wird gleich in den Ausbildungsbetrieb mit einbezogen und darum gebeten, den Schülern der drei Fakultäten etwas beizubringen.

Dienstleistungen

Bittsteller aus ganz Aventurien klopfen in Zorgan an die Tür, um einen besonderen Anlass mit einem magischen Spektakel zu garnieren. Diese Dienstleistung ist die mit Abstand gefragteste und lukrativste. Nur selten verirrt sich ein Aranier an die Schule des Seienden Scheins, um eine andere magische Dienstleistung in Anspruch zu nehmen, da sie dafür lieber eine der zahlreichen aranischen Hexen um Hilfe fragen.

Einen kompletten Auftritt eines Illusionisten in Zorgan zu ordern kostet entsprechend mehrfach die Dienstleistung *Verzauberung (Illusion)*, sowie eventuell ein Aufschlag für Anreise oder lange Dauer der Vorstellung.



Dienstleistung	Q	P	V
Artefakterstellung (ARCANOVI, Illusionen)	4	8	10
Beratung in magischen Belangen	3	4	8
Entzauberung (Illusionen)	10	10	18
Entzauberung (andere verbreitete)	3	6	4
Magische Heilung	6	8	10
Magische Hellsicht (erkennen und analysieren)	4	8	8
Herstellung von Alchimika	3	6	6
Prüfung des magischen Potentials	4	6	12
Sterndeutung und Erstellung von Horoskopen	6	6	10
Verzauberung (Illusion)	10	10	18
Verzauberung (andere verbreitete)	3	5	6

DIE BIBLIOTHEK

Der Bücherbestand Zorgans ist im Vergleich zu vielen anderen Akademien geradezu kümmerlich. Der überwiegende Teil der Schriften behandelt, was kaum erstaunt, Illusionsmagie in all ihren Facetten. Die Standardliteratur der Gildenmagie ist in einem schlechten Zustand und oftmals zerfleddert und vergilbt. Ein Kernproblem in Zorgan stellt die Selbstverständlichkeit dar, mit der ranghohe Magister einzelne Werke für ihr privates Studium ausleihen und dann mitunter monate- oder jahrelang zurückzugeben 'vergessen'. In der Bibliothek wird zwar durchaus notiert, wer welchen Titel in seine Gemächer mitgenommen hat, doch das hilft dem Studiosus nicht viel: Unter Kollegen reicht meist eine freundliche Bitte aus, um das fragliche Buch ausgehändigt zu bekommen; ein Scholar oder Gast hingegen kann nur schicksalsergeben warten – oder versuchen, sich bei dem letzten bekannten Entleiher des benötigten Werkes Liebkind zu machen, um Einblick gewährt zu bekommen. Da Spektabilität Methellessa niemals Probleme damit hat, einen gewünschten Titel überreicht zu bekommen, und auch die anderen Magister gut mit dem herrschenden Zustand leben können, wird sich daran vermutlich so bald nichts ändern.

Zu den bemerkenswertesten Werken gehören:

☞ ein Original des *Liber Methellessae* (während sich das private Exemplar der Autorin technisch gesehen auch in Zorgan befindet, bleibt es für Scholaren und die meisten Magister doch unzugänglich). Daneben noch unzählige Kopien; das Buch ist das Standardlehrwerk der Akademie.

☞ drei hochwertige Versionen von *Die Macht der Elemente* des Pherodonios Melenaar, direkt vom Original im Zorganer He-sindetempel kopiert.

Immens: Magica phantasmagorica

Sehr groß: –

Groß: –

Ansehnlich: Sagen/Legenden

Hinlänglich: Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magica clarobservantia, Magica controllaria, Magica curativa, Magiekunde, Sternkunde

Gering: Alchimie, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Tierkunde

Minimal: diverse



☞ drei originalgetreue Abschriften der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, eine darunter von Serafin von Punin handsigniert.

☞ eine leider unvollständige Abschrift der Urfassung des *Al-Raschida nurayan schah Tulachim (Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes)*, die sich auf die Illusion und den Sinnentrug zu Lasten der Beherrschungsmagie konzentriert; dazu mehrere Übersetzungen ins Tulamidya und Garethi.

ZWEITSTUDIUM

Entgegen landläufiger Meinung ist die Hürde für Zweitstudenten in Zorgan relativ hoch. Die Akademie prüft vorab die Ernsthaftigkeit des Vorhabens; vergangene, schlechte Erfahrungen, bei denen Zweitstudenten ihre Zeit in Zorgan hauptsächlich für den Müßiggang nutzten, will man vermeiden. Dazu gesellen sich die strengen wissenschaftlichen Maßstäbe, die Methellessa für Zweitstudenten festsetzt. Am Ende seines Zweitstudiums muss der Student vor dem versammelten Lehrkörper die Ergebnisse seiner Forschungen und sein neu erworbenes Wissen präsentieren. Durch die feste Einbindung in den Lehrbetrieb während seines Studiums – Zweitstudenten obliegt regelmäßig die Lehre in den klassischen Magierfächern – kommt er aber auch genügend in den Genuss der Annehmlichkeiten und Festlichkeiten der Magierakademie.

ABENTEUER AN DER SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS

Zorgan eignet sich hervorragend für verworrene, mit magischen Spiegeltricks geführte Intrigen, wovon unter anderem der Zwist zwischen der Hofmaga und der Spektabilität zeugen. Anders als bei klassischen politischen Intrigen geht es bei den Zorganer Intrigenspielen weniger um weltliche Macht, als um magische Hinterlassenschaften und philosophische Weltbilder.

Daneben bietet sich Zorgan auch als Schauplatz für ein Szenario im Rahmen eines rauschenden Festes an, an dem sich feuerspuckende Gaukler, pompös auftretende Scharlatane und mystifizierte Illusionisten mit ihren Darbietungen gegenseitig zu übertreffen suchen. Ob es den Helden wohl gelingt, inmitten des Trubels dem Mörder einer Schaustellerin auf die Spur zu kommen?



DER GIFTSCHRAPIK

Nur einigen Lehrmeistern ist die Lage der Asservatenkammer bekannt (sie befindet sich in der Druckerei), deren Zugang durch einen hochpotenten WIDERWILLE geschützt ist. Hier lagern unter anderem unzählige Splitter von *Narrenglas*. Es ist unbekannt, wie die Akademie in den Besitz des dem Erzdämonen Amazeroth zugeschriebenen Unmetalls kam. Einige behaupten, die Magister der Akademie hätten es geschaffen und würden die Rezeptur ebenfalls irgendwo aufbewahren. Anderen sind davon überzeugt, dass der Dämon selbst es der Akademie zum Geschenk gab, um ihre Abgänger zu verführen. Methellessa hat sich nie wirklich um die Herkunft des Narrenglases gekümmert und ist schlichtweg froh, dass die Vorräte daran nie zu versiegen scheinen. Andere Magister könnten allerdings skeptischer sein und auswärtige Glücksritter anheuern, um das Geheimnis um die Herkunft des Narrenglases an der Akademie zu lüften.

Das Unmetall wird hauptsächlich für den Unterricht des ILLUSIONEN AUFLÖSEN verwendet, womit die Scholaren auch lernen sollen, dämonische Illusionen zu erkennen und zu zerschlagen. Gerüchte machen die Runde, dass vor einigen Jahren ein Magister Zorgan mit einer blutigen Mordserie heimsuchte, nachdem er sich irrtümlicherweise eine Sehhilfe aus Narrenglas schuf. Das Unmetall trog seinen Blick und trieb ihn in den Wahnsinn. Die *Brille Meister Saadors* wurde nie gefunden.

Die Akademie hütet eines der wenigen vollständigen und unversehrten Originale der *Chroniken von Ilaris*. Lehrmeistern ist das Buch frei zugänglich und selbst ausgewählte Studiosi dürfen manchmal darin für einige Stunden blättern. Wie es die Akademie geschafft hat, das Buch immer wieder dem Zugriff der Qabalyia der *Ilaristen* (**Erste Sonne 178**) und anderer Diebe zu entziehen, bleibt wohl ihr Geheimnis. Dass einige Lehrmeister selbst Ilaristen sein sollen und die Qabalya so schon lange ohne größere Probleme darauf zurückgreifen kann, ist die verbreitetste Erklärung. Einige vermuten jedoch, dass bisher gar niemand die echte Original zu Gesicht bekam, sondern jeweils nur eine meisterhafte Illusion, die in den Händen eines Diebes nach wenigen Tagen wieder verpufft.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

Wie es sich für eine aranische Zauberschule gehört, existieren an der Schule des Seienden Scheins auch einzelne *Qabalyim*, magische Geheimgesellschaften. Eine Handvoll Schüler haben sich zum *Zirkel der Schleiereulen* zusammengeschlossen. Sie verehren Magistra Lailalinde und haben es sich zum Ziel gemacht, diese ohne ihr Wissen vor Feindseligkeiten zu schützen. Denn es existieren tatsächlich andere Qabalyim, denen die umstrittene Magistra ein Dorn im Auge ist und die sie gerne beseitigt sehen möchten. Der plötzliche Tod eines Scholars kann die Helden nach Zorgan locken und auf die Spur anderer aranischer Qabalyim führen.

Eine weitere Qabalya, *Feqzens Sterne*, vereinigt Scharlatane und Gildenmagier. In sternenklaren Nächten, wenn sich der Rest der Akademie in Borons Armen wiegt, versammeln sich die Mitglieder, um sich gegenseitig phexgefällige Anwendungen von Zaubersprüchen beizubringen. Als magische Trickbetrüger reisen sie nach ihrer Ausbildungszeit durch Aventurien, um unbedachte Opfer um viele Dukaten zu erleichtern.

Auch der *Große Theatralo*, der wohl beliebteste und berühmteste Scharlatan Aventuriens, lernte einst sein Handwerk in Zorgan. Nach mehr als drei Jahrzehnten in Al'Anfa überlegt er sich mittlerweile ernsthaft, wieder an seine Ausbildungsstätte zurück zu kehren. Denn ihm fehlt allmählich die Inspiration, neue, den hohen Ansprüchen der Granden entsprechende illusionäre Werke zu erschaffen. Von der Rückkehr zu seinen Wurzeln erhofft er sich eben jene neue Inspiration. Doch Methellessa hat ihm nie verziehen, dass er bei ihrem Aufenthalt in der Perle des Südens keine Gelegenheit ausließ, seine Konkurrentin bei den Mächtigen auszustechen. Und weder die Bonareths, noch die Karinors oder die Zornbrechts sind gewillt, ihren Lieblingsillusionisten einfach ohne weiteres ziehen zu lassen. Alleine, um sich einige Wochen in Zorgan aufhalten zu können, ist der *Große Theatralo* auf tatkräftige Heldenhilfe angewiesen.

Einmal im Jahr vollführt jede Fakultät ein großes Spektakel und versucht, die anderen mit extravaganten Darbietungen zu übertrumpfen und den Zuschauer zu beeindrucken. Es heißt sogar, die Akademie würde bereits seit Jahrzehnten an einem großen Bühnenspektakel arbeiten, das den Einsatz sämtlicher Akademiebewohner und einiger bemerkenswerten Abgänger benötigen würde.

Seit einigen Jahren findet sich die Schule als Zankapfel verschiedener Interessen im Mittelpunkt zahlreicher aranischer Intrigen wieder, die sich hauptsächlich um die Frage der Ausrichtung der Akademie drehen. Spektabilität *Methellessa* nutzt das Lehrinstitut vor allem für ihre eigenen Forschungen. Sie ist sehr auf Wissenschaftlichkeit bedacht und will die Schule mit allen Mitteln aus philosophischen und politischen Streitigkeiten heraushalten. Sie will, dass sich die Akademie ausschließlich auf die Forschung und die Ausbildung konzentriert, um so die idealen Rahmenbedingungen für ihre eigenen Forschungen (und somit ihren eigenen Ruhm) zu schaffen.

Ganz anders sieht das die aranische Hofmaga und Vize-Spektabilität *Perishan*. In ihren Augen sollte die Akademie vermehrt ihr Gewicht in die politische Waagschale werfen, sei dies in der eigenen Gilde oder im Königreich. Magistra *Lailalinde* wiederum wünscht sich, dass die Akademie die Erkenntnis darüber verbreitet, dass die Welt ein illusionäres Gefängnis ist, und nach Mitteln und Wegen sucht, dieses Gefängnis zu durchbrechen. Magistra *Tsabine* hingegen drängt immer wieder darauf, dass sich Zorgan seines Kophtanim-Erbes erinnert und verstärkt die Zusammenarbeit mit Hexenzirkeln und der Al'Achami-Akademie zu Fasar sucht.

Rizwan ibn Gaftar gehört einem oronischen Zirkel an, dem er als akrobatischer Meuchler immer wieder zu Diensten ist. Seine Verwicklung in die oronische Verschwörung riskiert jedoch aufzufliegen, als die Tochter eines früheren Opfers an der Akademie aufgenommen und zur neuen Lieblingsschülerin Methellessas wird. Um sich der Augenzeugin zu entledigen, versucht er, das unschuldige Mädchen ins Zentrum der Intrigen zwischen der Spektabilität und der Hofmaga zu rücken.

SZENARIOIDEEN

Auf der Suche nach der perfekten Illusion

Spektabilität Methellessa ya Comari hat schon fast alles erreicht, was mit dem heutigen Stand der aventurischen Wissenschaft auf dem Gebiet der Illusionsmagie möglich ist. Doch ihr per-



sönlicher Ehrgeiz und ihr Streben nach Perfektion und Anerkennung lassen es nicht zu, dass sie es sich auf ihren Lorbeeren ausruht. Bereits seit einigen Jahren versucht sie, eine perfekte Illusion zu erschaffen, ein Trugbild, das alle Sinne zu täuschen vermag und durch nichts mehr von einer realen Gegebenheit unterscheiden lässt. Dies soll ihr Meisterwerk werden, der krönende Abschluss einer Magierkarriere sondergleichen.

☞ Dieses Forschungsvorhaben ist so groß und so umfassend, dass es viele Jahre in Anspruch nehmen wird. Dies ist sich die alternde Diva durchaus bewusst, weswegen sie für Teilbereiche immer wieder vielversprechende Zauberer ihrer Akademie beauftragt (um nicht zu sagen, benutzt), um ihr Forschungsvorhaben voranzutreiben. So geschehen etwa mit dem aufstrebenden Adepten *Rohaldor von Mersin*, der für eine permanente Verbindung des AURARCANIA DELEATUR mit dem AURIS NASUS OCULUS verantwortlich war. Wie so viele vor ihm (und wohl auch nach ihm) zerbrach er an dem enormen Druck der Spektabilität und erlag den Verführungen des Vielfachen Blenders. Andere Gehilfen Methessas mögen mit der Bitte an die Helden herantreten, ihnen bei ihren Arbeiten zu helfen. Sei es, um selbst ihre magischen oder wissenschaftlichen Kenntnisse einfließen zu lassen, sei es, um fehlende Ingredienzien aufzuspüren oder Geleitschutz bei einer riskanten Forschungsreise zu geben.

☞ Methessa kann höchstpersönlich geeignete Helden mit einem Teilbereich ihrer Forschung beauftragen. Das mag die Helden inkognito in das Herzen eines aranischen Hexenzirkels führen oder in eine wundersame Feenwelt.

☞ Irgendwann sickert die Information über das Forschungsvorhaben in die magischen Fachkreise durch. Nicht nur Illusionisten und Scharlatane neiden der Spektabilität und versuchen zu verhindern, dass sie sich mit diesem großartigen Forschungsvorhaben für immer in die Annalen der magischen Geschichte einschreibt. Auch andere ehrgeizige Gildenmagier und einige Vertreter der Hesinde-Kirche sehen in der Forschung Methessas eine Gefahr für ihre eigenen Projekte oder für das Seelenheil der daran Beteiligten. Es obliegt den Helden, ob sie sich auf die Seite der Gegner schlagen und helfen, die Bemühungen Methessas zu sabotieren oder ob sie im Gegenteil dafür Sorge tragen, dass die bisher erzielten Ergebnisse an einem sicheren Ort niedergeschrieben und untergebracht werden.

☞ Je tiefer sich Methessa mit dieser Forschung auseinandersetzt, desto mehr reift in ihr die Überzeugung, dass diese perfekte Illusion vielleicht ein neuer Weg zur Unsterblichkeit bieten könnte: Das perfekte äußerliche Abbild seiner selbst zu schaffen, in das nur noch der eigene Geist transferiert werden müsste. Um diese gewagte Theorie zu überprüfen und nach möglichen Wegen zu suchen, schickt Methessa die Helden nach Selem. Wo, wenn nicht an der Mündung des Szinto ließen sich alte Aufzeichnungen und mögliche Parallelen zum echsischen Häutungsritus finden?

Das Neethaner Erbe

Als einige Neethaner Illusionisten nach der Schließung ihrer Akademie 915 BF nach Zorgan abwanderten, brachten sie nicht nur ihr magisches Wissen mit, sondern auch eine bizarre, einäugige und dreizüngige Spiegelmaske. Dank der darin gebundenen Essenz *Mhek'Thagors*, dem Auge und der dritten Zunge Amazeroths, verfügten die Neethaner Illusionisten über verbotenes Wissen zu ihrer Zauberkunst. In Zorgan war man nicht gewillt, das Artefakt aufzunehmen, und so verbargen es die Neethaner im Zorganer Umland, während dem sie über die ganze Akademie verteilt ver-

schiedenste Hinweise (nur zu gewissen Tageszeiten aufflackernde Illusionen, verschlüsselte Inschriften oder kryptische Mosaikbildnisse) verstreuten, damit auch noch ihre Nachfolger auf das verbotene Wissen zurückgreifen könnten.

Über vielfach gewundene Pfade erfuhr Der Schillernde Spectaculo von diesen Gegebenheiten. Seine freie Zeit an der Akademie verbringt der Scharlatan hauptsächlich mit der Jagd nach und der Entschlüsselung dieser hinterlassenen Hinweise, in der Hoffnung, den Aufenthaltsort *Mhek'Thagors* in Erfahrung zu bringen und von ihm unterrichtet zu werden.

☞ Wie weit Spectaculo bei seiner Suche bereit zu gehen ist, ist noch nicht absehbar. Sollten ihm Helden dabei in die Quere kommen, egal ob absichtlich oder aus Versehen, wird er sie erst zu umgarnen und auf seine Seite zu ziehen versuchen, allerdings nur um sie zu einem geeigneten Zeitpunkt zu hintergehen. Falls sich die Helden nicht überreden lassen, greift Spectaculo zu handfesteren Mitteln, um sie aus dem Weg zu schaffen.

☞ Die entscheidenden Hinweise können nur mithilfe der *Brille Meister Saadors* wahrgenommen und entschlüsselt werden. Doch diese ist nicht nur seit mehreren Jahren verschollen, sondern auch ihre Benutzung ist sehr gefährlich. Entscheiden Sie selbst, ob die Narrenglasbrille seit mehreren Götterläufen einem wirren Zorganer Greis oder einem grausamen Serienmörder als Schhilfe dient – entsprechend unterschiedlich wird sich die Inbesitznahme des Artefakts ausgestalten.

☞ Ein Grangorer Illusionist, der sich intensiv mit der Vergangenheit der Neethaner Illusionistenschule auseinandergesetzt hat, kann als Verbündeter oder Gegenspieler der Helden auftreten. Im Gegensatz zu Spectaculo will er den Dämonen jedoch austreiben und jegliche Hinweise auf eine dämonische Beeinflussung der untergegangenen Magierakademie ausmerzen. Der Urenkel der letzten Neethaner Spektabilität will den tadellosen Ruf des Instituts und seiner Lehrmeister schützen; da kann es schnell passieren, dass auch die Helden als Mitwisser zur Zielscheibe werden.





GLOSSAR

Zur Benutzung des Glossars.

Im Folgenden werden einige in diesem Buch häufig benutzte Begriffe erläutert, um so einen schnellen Lesefluss zu gewährleisten. Bei einigen Begriffen steht dabei auch eine tulamidische Bezeichnung am Ende des Eintrags. Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wurde im Band durchgehend auf die

Nutzung entsprechender Begriffe verzichtet. Das heißt natürlich nicht, dass ein Magister magnus aus Fasar sich auch selbst zwingend als Magister magnus bezeichnet, also einen bosparanischen Titel nutzt. Ob Sie durch die Nutzung verschiedensprachiger Fachbegriffe eine weitere Ebene in Ihr Spiel einbringen möchten, ist Ihnen überlassen.

Adeptus: akademischer Titel für Magier. Der Titel des **Adeptus (minor)** wird bei bestandener *Examinatio* verliehen. Um zum **Adeptus maior** zu werden, muss man einige Jahre Erfahrung vorweisen und eine weitere Prüfung ablegen. Ein **Adeptus primus** hingegen ist lediglich der direkte Assistent eines *Magisters*. Im Tulamidischen werden sowohl ein Adeptus minor als auch ein Adeptus maior als 'Dāneshdjū' bezeichnet.

Akquisitor: Amt an Magierakademien; verantwortlich für die Suche nach neuen *Probanden*.

Alchemicus: akademischer Titel für Alchimisten; höchster zu erlangender Grad. Im tulamidischen Raum als 'Al'Chimid' bezeichnet.

Allaventurischer Konvent: alle sieben Jahre stattfindende Versammlung aller *Magiergilden*

Arkanatio: Prüfung am Ende der *Prima Novizia*, die bestanden werden muss, um das *Studium* beginnen zu dürfen

Armatus: Bezeichnung für einen Akademiegardisten. Der Anführer der Gardisten wird meist **Armatus maximus** genannt. Im tulamidischen Raum als 'Baloth al'Chamib' bezeichnet.

Asservat: gefährliches oder verbotenes Objekt an einer Magierakademie, das nicht jedem zugänglich gemacht werden darf und damit in der *Asservatenkammer* oder einem ähnlichen Ort aufbewahrt wird

Asservatenkammer: Aufbewahrungsort für die Asservaten einer Akademie, meist besonders gesichert.

Basilus-Prüfung: mystische Prüfung zur Erlangung der *Erzmagier*-Würde

Bibliothecarius: Amt an einer Magierakademie; verantwortlich für die Pflege der Bibliothek. Im tulamidischen Raum als 'Sahib al'Kutub' bezeichnet.

Bleikammer: umgangssprachlicher Name für die *Asservatenkammer*; an manchen Akademien tatsächlich vorhanden und dann meist besonders gesicherter Teil derselben

Bruderschaft der Wissenden: eine *Magiergilde*, folgt dem 'Weg der linken Hand'; auch als **Schwarze Gilde** bekannt. Im tulamidischen Raum mitunter schlicht als 'al'Jasar' ("linke Hand") bezeichnet.

Bund des Weißen Pentagramms: eine *Magiergilde*, folgt dem 'Weg der rechten Hand'; auch als **Weiße Gilde** bekannt. Im tulamidischen Raum mitunter schlicht als 'al'Jamin' ("rechte Hand") bezeichnet.

Candidatus: *Scholar* im letzten Abschnitt seines *Studiums*, der *Examinatio*. Wer die Prüfung mehrfach nicht besteht wird oft scherzhaft 'Candidatus ad infinitum' (bosp.: auf ewig) genannt.

Celebrans: Amt an einer Magierakademie; verantwortlich für zeremonielle Handlungen; oft an den dienstältesten *Magister* vergeben. Im tulamidischen Raum als 'Sahib al'Taqlid' bezeichnet.

Circuli Prudentiae: Zirkel von Absolventen von Magierakademien; Mitglieder rekrutieren sich oft nach Ausbildungsort oder nach Spezialgebiet.

Codex Albyricus: Gesetzeswerk der *Magiergilden*.

Collega: respektvolle Bezeichnung von Magiern untereinander

Collegium Canonicum: Gildenrat des *Bundes des Weißen Pentagramms*.

Custos: anderer Name für das Amt des *Bibliothecarius*

Daimonaion: spezialisierter Raum zur Beschwörung von Dämonen

Demonstratio: zweiter Teil der *Examinatio*; Prüfung der praktischen Zauberkennnisse des *Candidatus*.

Disputatio: erster Teil der *Examinatio*; Prüfung der theoretischen Kennnisse des *Candidatus*

Dunkle Pforte: durch den Limbus meist entlang von Kraftlinien führendes Portal zwischen weit entfernten Orten

Elementarion: spezialisierter Raum zur Beschwörung von Elementaren

Eleve: *Scholar* im ersten Lehrabschnitt (gewöhnlich 1.–3. Lehrjahr), dem *Elevium*

Elevia: Gesamtheit der *Eleven*. Wird je nach Jahrgang unterteilt in Tertia Elevia, Secunda Elevia und Prima Elevia.

Elevium: erster Lehrabschnitt für *Scholaren* an der Magierakademie, normalerweise vom ersten bis zum dritten Lehrjahr

emeritus: Zusatz für *Magister* oder *Spektabilitäten* im Ruhestand

Ephorus magicae: Amt an einer Akademie; verantwortlich für die Verbrauchsgüter einer Akademie. Im tulamidischen Raum als 'Hares al'Jirim' bezeichnet.

Erzmagier: höchster Ehrentitel für Gildenmagier; kann nur durch die *Basilus-Prüfung* erlangt werden.

Examinatio: letzte, längste und wichtigste Prüfung im Lebens eines *Scholaren*. Unterteilt in *Disputatio* und *Demonstratio*. Wer die *Examinatio* gerade ablegt, wird als *Candidatus* bezeichnet.

Examinatorius: Amt an einer Akademie; einer der Hauptprüfer einer Akademie, der für die konkrete Durchführung von Prüfungen verantwortlich ist. Im tulamidischen Raum als 'Ebtalad' bezeichnet.

Exvocation: Magie zur Entschwörung magisch gerufener Wesenheiten

Famulus: Amt an einer Akademie; Gehilfe des *Bibliothecarius*. Der oberste der Famuli wird als **Famulus Primus** bezeichnet.

Giftschrank: umgangssprachlicher Name für die *Asservatenkammer*, besonders den Teil mit verbotenen und gefährlichen Büchern

Gremium honoris: Gremium, das für Ansetzung und Zulassung zur *Basilus-Prüfung* verantwortlich ist



Große Graue Gilde des Geistes: eine *Magiergilde*, folgt keinem speziellen philosophischen Weg; auch als **Graue Gilde** bekannt. Im tulamidischen Raum mitunter schlicht als 'al'Wasath' ("beide Hände") bezeichnet.

honoris causa: Zusatz für akademischen Titel, bei Trägern "ehrenhalber", also ohne vorangegangene Prüfung

in specialite modi: Zusatz für akademische Titel für Personen "zur besonderen Verwendung"

Inquisitorius: Amt an einer Akademie; einer der Hauptprüfer einer Akademie, der dafür verantwortlich ist, dass die Prüfungen den Regeln entsprechen. Im tulamidischen Raum als 'Eshkalad' bezeichnet.

Invocatio: jegliche Beschwörungs- und Herbeirufungsmagie, gleich ob zum Rufen von Elementaren, Dämonen oder Geistern; häufig besonders für Dämonenbeschwörungen genutzt.

Legat: Amt an einer Akademie; Verbindungsmann der Magiergilden an ihren Mitgliedsakademien. Im tulamidischen Raum als 'Mandub' bezeichnet.

Litentiatus alchimicae: Amt an einer Magierakademie; verantwortlich für die Leitung der alchemistischen Laboratorien (tul.: 'Sâl al'Chimid). Im tulamidischen Raum als 'Sahib al'Chimia' bezeichnet.

Litentiatus iuri magicae: Amt an einer Magierakademie; Berater in rechtlichen Belangen. Im tulamidischen Raum als 'Kadi' oder 'Mawdli al'Asht' bezeichnet.

Lizentiat: akademischer Grad für Alchimisten

Magica clarebervantia: bosparanischer Fachbegriff für Helllichtsmagie. Auf Tulamidya als 'al'ushûn magachim' bezeichnet.

Magica combattiva: bosparanischer Fachbegriff für Kampfmagie; wird gelegentlich nicht nur auf das Merkmal Schaden beschränkt. Auf Tulamidya als 'magia al'mubaraza' bezeichnet.

Magica communicatia: bosparanischer Fachbegriff für Verständigungsmagie. Auf Tulamidya als 'zabâyineh' bezeichnet.

Magica contraria: bosparanischer Fachbegriff für Antimagie. Auf Tulamidya als 'al'sefmagia' bezeichnet.

Magica controllaria: bosparanischer Fachbegriff für Einfluss- und Herrschaftsmagie. Auf Tulamidya als 'magia ul sahibir' bezeichnet.

Magica curativa: bosparanischer Fachbegriff für Heilmagie. Auf Tulamidya als 'ayurva' bezeichnet.

Magica exvocatia: bosparanischer Fachbegriff für spezialisierte Entschwörungsmagie; wenig geläufig.

Magica invocatio: bosparanischer Fachbegriff für dämonische Magie und Geisterbeschwörung. Sehr selten auch generell für Beschwörungsmagie genutzt. Auf Tulamidya als 'tariqa al'nusirr' (für Geisterbeschwörungen) oder 'ifriqiya' (für Dämonenbeschwörungen) bezeichnet.

Magica invocatio elementarii: bosparanischer Fachbegriff für elementare Magie; gelegentlich auch nur **Magica elementaria** genannt. Auf Tulamidya als 'tariqa el'khadiyarim' bezeichnet.

Magica moventia: bosparanischer Fachbegriff für Bewegungsmagie; heutzutage meist nur auf das Merkmal Telekinese beschränkt. Auf Tulamidya als 'tariqa al'hawadjinn' bezeichnet.

Magica mutanda: bosparanischer Fachbegriff für auf Personen wirkende Verwandlungsmagie; heutzutage auf die Merkmale Eigenschaften und Form angewandt. Auf Tulamidya als 'hirey al'zaghîr' bezeichnet.

Magica necromantia: bosparanischer Fachbegriff für spezialisierte Magie zur Erhebung von Untoten; wenig geläufig.

Magica phantasmagorica: bosparanischer Fachbegriff für Illusionsmagie. Auf Tulamidya als 'magia al'sarab' bezeichnet.

Magica sphairologia: bosparanischer Fachbegriff für Limbusmagie. Auf Tulamidya als 'magia al'ethrastan' bezeichnet.

Magica thaumaturgia: bosparanischer Fachbegriff für spezialisierte Magie zur Verzauberung von Gegenständen; wenig geläufig.

Magica theoretica: bosparanischer Fachbegriff für Metamagie. Auf Tulamidya als 'al'sathmagia' bezeichnet.

Magica transformatoria: bosparanischer Fachbegriff für auf Unbelebtes wirkende Verwandlungs- und Veränderungsmagie; heutzutage auf die Merkmale Objekt und Umwelt angewandt. Auf Tulamidya als 'hirey al'kebîr' bezeichnet.

Magiergilde: Zusammenschluss von Magiern mit gemeinsamer Gesinnung. Derzeit existieren der *Bund des Weißen Pentagramms*, die *Große Graue Gilde des Geistes* und die *Bruderschaft der Wissenden*.

Magister: Bezeichnung der Lehrer an einer Magierakademie. Ein **Magister minor** ist ein Hilfslehrer, der meist einem **Magister ordinarius**, einem der Hauptlehrer, zur Hand geht. Ein **Magister extraordinarius** lehrt nur zeitweise und ohne langfristigen Lehrauftrag als Gast an der Akademie. Ein **Magister magnus** ist meist Vorsteher eines besonders wichtigen Lehrstuhls. Im tulamidischen Raum wird ein Magister als 'Mudarris' bezeichnet, ein Magister magnus als 'Mudarris al'mhanach'.

Magus: akademischer Titel für bewährte und langjährige Magier. Im tulamidischen Raum als Mursched bezeichnet.

Novize: *Scholar* im zweiten Lehrabschnitt (gewöhnlich 4.–6. Lehrjahr), dem *Novizium*

Novizia: Gesamtheit der *Novizen*; je nach Jahrgang unterteilt in Tertia Novizia, Secunda Novizia und Prima Novizia

Novizium: zweiter Lehrabschnitt für *Scholaren* an der Magierakademie, normalerweise vom vierten bis zum sechsten Lehrjahr

Patron: Amt an einer Akademie; verantwortlich für die Betreuung der *Candidati*

Pfeile des Lichts: ein Orden des *Bundes des Weißen Pentagramms*; fanatische Verfolger jeglicher verbotener Magie.

Proband: potentieller Schüler an einer Magierakademie während der Feststellung seiner Eignung, der *Probatio*

Probatio: Eignungs- und Aufnahmeprüfung an der Magierakademie; nimmt höchst unterschiedliche Formen an.

Regens: Amt an einer Akademie; Aufseher über die Scholaren. Im tulamidischen Raum als 'Sahib al'Sâlim' bezeichnet.

Reichsakademie: Spezieller Status von weißmagischen Magierakademien im Mittelreich. Der Titel ist mit besonderen Rechten und Pflichten verbunden, derzeit gehören die Akademie Schwert und Stab zu Gareth, die Akademie der Herrschaft zu Elenvina, das Informations-Institut zu Rommilys und die Schule der Austreibung zu Perricum zum Kreis der Reichsakademien.

Sacerdos: Amt an einer Akademie; Akademiegeweihter und Berater in religiösen Belangen. Im tulamidischen Raum als 'Abd' bezeichnet.

Scholar: Schüler einer Magierakademie; unterteilt sich weiter in *Eleven*, *Novizen* und *Studiosi*. Im tulamidischen Raum als 'Sâl' bezeichnet.



Scriptorius: Amt an einer Akademie; einer der Hauptprüfer einer Akademie, der für die Protokollierung von Prüfungen verantwortlich ist. Im tulamidischen Raum als 'Katabad' bezeichnet.

Spectatio: Prüfung am Ende der *Prima Elevia*, die bestanden werden muss, um das *Novizium* beginnen zu dürfen.

Spektabilität: Amt an einer Magierakademie; Vorsteher der gesamten Akademie. Legitimation und Befugnisse unterscheiden sich je nach Akademie. Im tulamidischen Raum als 'Amûzgâr' bezeichnet.

Studiosa: Gesamtheit der *Studiosi*; je nach Jahrgang unterteilt in Tertia Studiosa, Secunda Studiosa und Prima Studiosa

Studiosus: Scholar im dritten und letzten Lehrabschnitt (gewöhnlich 7.–9. Lehrjahr), dem *Studium*

Studium: Dritter und letzter Lehrabschnitt für *Scholaren* an einer Magierakademie, meist vom siebten bis zum neunten Lehrjahr

Tanz der Mada: meditativer Schreittanz, der unter Magiern zur Förderung von Koordination und Ausgeglichenheit beliebt ist

Thaumaturgie: jegliche Verzauberung von Objekten, sei es per Artefakterschaffung, Zauberzeichen oder direkten Sprüchen mit entsprechenden Merkmalen

Tutor: Ehrenamt für *Scholaren*, die sich um jüngere Mitschüler kümmern

viatoris: Zusatz zu akademischen Titeln für reisende Magier mit einer Festanstellung an einer Akademie, beispielsweise 'Magister viatoris Brabakiensis'

Visitator: Amt in den *Magiergilden*; verantwortlich für die Überprüfung der Magierakademien bezüglich der Einhaltung von Gildenregularien.



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

HALLEN ARKANER MACHT

DIE MAGIERAKADEMIEN AVENTURIENS, BAND I

REDAKTION: ULI LINDNER

Mächtige Zauberei, große Geheimnisse und unvorstellbare Relikte der Vergan-
genheit – all dies verbindet der Aventurier mit dem Begriff *Magierakademie*.
Über ganz Aventurien verstreut liegen diese Stätten der Ausbildung arkan begabter Zög-
linge, die Stoff für Legenden und Geschichten sind. Aber was geht wirklich hinter den
Mauern der Magierakademien vor? Hallen arkaner Macht widmet sich dieser Frage und
stellt neben den vielen Mysterien der Akademien ausführlich dar, wie die Ausbildung
der Scholaren abläuft, wie man Zugang zu den umfangreichen Bibliotheken erhält, welche
Dienstleistungen man für welchen Preis erhalten kann und was tatsächlich im Giftschrank
einer Akademie lagert. Neben der Bereicherung des Hintergrundes von Helden-Magiern ist
das Ziel dabei vor allem die Aufbereitung der Akademien als Schauplätze für Abenteuer.

Der vorliegende Band enthält neben einem allgemeinen Teil zum Leben an den aventu-
rischen Akademien ausführliche Beschreibungen einzelner Lehranstalten. Die einzelnen
hierbei behandelten Akademien sind: Belhanka, Brabak, Donnerbach, Fasar (Al'Achami),
Festum, beide Garethr Akademien, Lowangen (Akademie der Verformungen), Kuslik
(Halle der Metamorphosen), Methumis, Mherwed, Pericum, Riva, Thorwal und Zorgan.
Jede Beschreibung wird um Bodenpläne und weitere Karten ergänzt.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu den aventurischen Magierakademien für Spieler und Spielleiter.
Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln und die Geographia Aventurica
benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere Wege der Helden und Wege der Zauberei, ist
hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

**HALLEN
ARKANER MACHT**

**VOM SPIEL AN DEN
MAGIERAKADEMIEN
AVENTURIENS**

**FÜR MEISTER UND
INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN**

