

DER ALLAVENTURISCHE КОПВЕПТ

ЕІПЕ ІПОФІЗІЕЛЛЕ СРІЕЛHІЛЛЕ ЗУ ГІЛДЕПМАГІСЧЕН ЗУСАММЕНКӨПТЕП

FANPRODUKT

DER ALLAVENTURISCHE KONVENT

INOFFIZIELLE SPIELHILFE ÜBER DIE ABHANDLUNG UND AUSGESTALTUNG
EINER GILDENMAGISCHEN VOLLVERSAMMLUNG

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler)

hoch/mittel

ERFAHRUNG

(Held)

Stufe 5-10

ORT UND ZEIT

Großfürstentum Khunchom

ING 1012 BF

AUTOR

FLORIAN SCHREIER

LAYOUT & LEKTORAT

DANIEL BRUXMEIER

COVERBILD

JENNIFER S. LANGE

INNEILLUSTRATIONEN

AURIBIEL, CARYAD, TRISTAN DEPECKE,

JENNIFER S. LANGE, ANDRÉ MOERSCH,

DIANA RANFORTH, VERENA SCHNEIDER,

THE THAN, YOUNG WANG

MIT BESONDEREM DANK AN DIE AUTOREN DER ORIGINALVORTRÄGE

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses
Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne Vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses
Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt
sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender
Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und
zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

INHALTSVERZEICHNIS

DER ALLAVENTURISCHE	
KONVENT DER MAGIE	4
Bedeutung und Vorbereitung	4
Die Drachenei-Akademie als Gastgeber	4
Zeitlicher Ablauf und Nebenhandlung	5
DIE ERÖFFNUNG DES KONVENTS	6
Ankunft der Teilnehmer	6
Begrüßung durch den Convocatus Altissimus	8
Die Wahl der Gildenvorsteher	8
Vorträge am ersten Tag	10
Orana Kellwig – Tulamidische Gildenmagie	10
Hilbert von Puspereiken – Über Achaz	10
Thomeg Atherion –	
Imperavi Handlungszwang	10
Abendgestaltung und Magierbosparano	13
DER HAUPTTAG DES KONVENTS	14
Vorträge am zweiten Tag	14
Karjunon Silberbraue –	
Tharsonius von Bethana	14
Majarna Virah – Die Magie der Elfen	14
Mherech ben Tuleyman –	
Die elementare Verständigung	15
Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion –	
Blick in die Vergangenheit	16
Maggûs Achatmaladannbambir –	
Die Phileasson-Saga	16
Abstimmung und Ratifikation der Akademien	18
Die Zauberschule des Kalifen (Mherwed)	18
Die Halle der Erleuchtung (Al'Anfa)	19
Versammlungen der Magierorden	20
Die Pfeile des Lichts	20
Die Grauen Stäbe	20
Die Rohalswächter	21
Die Anconiten	21
Der Orden der Schlange der Erkenntnis	21
EXKURSIONEN UND ABSCHLUSS	
DES KONVENTS	22
Vorträge am dritten Tag	22
Prishya von Garlischgrötz zu Grangor –	
Von der arkanen Analyse	22
Igor Rastinger – Natürliche Heilverfahren	23
Cendera ai Refieriel –	
Gestaltung einer Zaubermatrix	25
Brigon von Erkenstein – Der Codex Albyricus	26
Rhayano Medellis –	
Nahkampf mit dem Zauberstab	26
Verabschiedung durch den Convocatus Altissimus ...	27
MEISTERTIPPS	28
Abenteuerpunkte und Erfahrung	28
Einbindung der Spieler	28
Dramaturgische Ausgestaltung	29
Übertragung auf andere Konvente	29
DRAMATIS PERSONAE	30
Personal der Drachenei-Akademie	30
Große Graue Gilde des Geistes	31
Bund des weißen Pentagramms	34
Bruderschaft der Wissenden	35
Geistliche Teilnehmer	37
Sonstige Teilnehmer	37
Ordensvertretungen	38
WEITERFÜHRENDE LITERATUR UND	
UNTERSTÜTZENDES MATERIAL	39



DER ALLAVENTURISCHE KONVENT DER MAGIE

BEDEUTUNG UND VORBEREITUNG

Ein Allaventurischer Konvent ist eine Versammlung der in Gilden organisierten Zauberkundigen Aventuriers. Diese Vereinigung findet turnusmäßig alle sieben Jahre statt, kann jedoch auf Grund bestimmter Ereignisse früher oder auch später einberufen werden. Die maßgeblichen Parteien sind die drei Magiergilden: der *Bund des weißen Pentagramms* (BdwP), die *Große Graue Gilde des Geistes* (GGGdG) und die *Bruderschaft der Wissenden* (BdW). Da die Gilden untereinander sonst eigentlich kaum miteinander korrespondieren und es auch in Lehre und Forschung zum Teil erhebliche Unterschiede gibt, stellt der Magierkonvent einen besonderen Anreiz dar. Hier prallen Welten aufeinander, es werden Schnittmengen gesucht (jedoch kaum gefunden), alte Freund- oder Feindschaften neu belebt oder auch nur einfach über Politik und die „guten alten Zeiten“ gesprochen.

Auf einem solchen Konvent werden üblicherweise Forschungsergebnisse vorgestellt und diskutiert, Gildenvertreter gewählt, Akademien ratifiziert und vieles mehr. Bisweilen finden auch sogenannte *Basilius-Prüfungen* zur Erlangung der Erzmagierwürde an einem solchen Konvent statt, diese sollen jedoch auf Grund ihrer Komplexität hier nicht behandelt werden. Außerdem ist davon auszugehen, dass der „einfache“ Spielermagier davon nur am Rande erfährt, wahrscheinlich aber gar nicht betroffen ist. Wer sich den-

noch speziell für diese Thematik interessiert, dem sei das Abenteuer **Im Schatten des Elfenbeinturms** ans Herz gelegt.

Berühmte und wichtige Konvente wären etwa der 590 BF stattfindende Konvent in Punin, zu zweifelhafter Berühmtheit durch *Das Desaster von Punin* gelangt, wobei ein Großteil der Teilnehmer auf Grund einer Überschreitung der „kritischen Essenz“ an Astralenergie sein Leben ließ. Ebenso große Bedeutung kommt dem Konvent im Jahre 1020 BF (ebenda) zu, bei dem die Gefahr und das Vorgehen des zurückgekehrten Dämonenmeisters *Borbarad* diskutiert werden.

Eine solche Großveranstaltung ist für die gastgebende Akademie natürlich nicht nur eine Ehre und Möglichkeit zur Darstellung, sondern auch eine logistische und organisatorische Herausforderung. Kaum eine der aventurischen Magierakademien beherbergt üblicherweise mehr als 120 Studiosi und 25 Magister, sodass schon allein die Räumlichkeiten für einen solchen Konvent nur bei den (zahlen- und flächenmäßig) größten Akademien vorhanden sind. Da es über den gesamten Kontinent verteilt insgesamt in etwa 6.000 Gildenmagier gibt, von denen je nach politischen Umständen bis zu 1.000 Vertreter auf einen solchen Konvent strömen, müssen entsprechende Kapazitäten geschaffen werden.

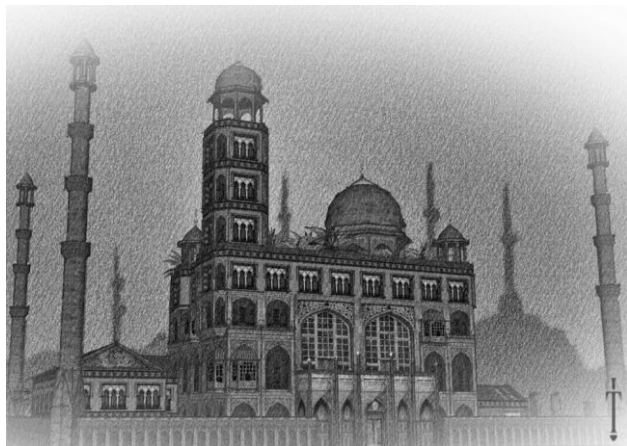
DIE DRACHENEI-AKADEMIE ALS GASTGEBER

Im Folgenden werden die Vorbereitungen, die die *Drachenei-Akademie* zu *Khunchom* im Speziellen getroffen hat, genauer erläutert. Ähnliches kann allerdings auch für andere ausrichtende Akademien und Städte gelten (siehe dazu auch der Abschnitt „Übertragung auf andere Konvente“, S. 29 f.).

Zum Allaventurischen Konvent 1012 BF werden von Spektabilität *Khadil Okharim* und seinen organisierenden Magistern in etwa 500 Teilnehmer erwartet. Dies dürfte ein eher mäßiges Ergebnis darstellen. Es bleibt jedoch zu beachten, dass der *Orkensturm* (1011 bis 1013 BF) im Norden vielen der Weißmagier die Anreise unmöglich macht und auch der eben beendete *Khôm-Krieg* (1009 bis 1011 BF) manche Zauberkundige abschreckt. Nichtsdestotrotz hat Khadil Okharim mit vielen der örtlichen Einrichtungen und

Institutionen (Gasthäuser, Hesindetempel, Großfürst) Abmachungen getroffen und Zimmer reserviert, sodass es für „herkömmliche“ Reisende sehr schwer werden dürfte, sich während des Konvents in der Stadt einzuquartieren. Es ist auch anzunehmen, dass zumindest an die höchsten Gildenvertreter (*Convocatus Primus*) und Würdenträger (*Erzmagier*, Akademievorstände) persönliche Einladungen per *Beilunker Reiter* oder *Blaue Pfeile* ergangen sind. Auch an bedeutende Vertreter spezieller Forschungszweige, sowie an die Vorsteher der Magierorden sollten Ankündigungen ausgesendet werden, sodass zumindest (fast) jeder Gildenmagier weiß, dass es einen Konvent gibt. Es stehen Ihnen als Meister also viele Wege offen, Ihre Spielermagier einzuladen. Scheuen Sie sich nicht, erfahreneren Vertretern ihrer Zunft (oder „Kindern“

der Akademie) auch ein persönliches Einladungsschreiben zukommen zu lassen, und falls der Held sogar bereits relevante arkane Forschungen betrieben hat, können Sie ihn gern mit einem eigenen Vortrag belohnen (siehe dazu auch Abschnitt „Die Phileasson Saga“, S. 26).



Außenansicht der Drachenei-Akademie (© by Thethan)

Auch in der Akademie vor Ort wird sich reichlich auf das Großereignis vorbereitet, sodass sowohl die Wachen (*Ritter des immerwährenden Kampfes*) verstärkt als auch die Gebäude „auf Vordermann“ gebracht werden. Dies geschieht in Khunchom vorzüglich mit Hilfe von *Dschinnen*, die der früh eintreffende Spielerheld eventuell bei ihrer Arbeit beobachten kann. Während der Konventstage hat die Spektabilität eine „SAPEFACTA-Anordnung“ erlassen, auf Grund derer sich jeder Magister und Abgänger der Akademie entsprechend zu kleiden hat. Grundsätzlich gilt für alle Magister aus Khunchom das „Fest- und Konventionsgewand in Rot“ für offizielle Anlässe: eine stechend rote Robe mit silbernem Gürtel. Darunter wurde eine weiße Hose mit kniehoch gebundenen Sandalen verordnet. Auffallend hierbei ist, dass keinerlei Kopfbekleidung getragen wird. Khadil Okharim ist ein flammender Vertreter alttulamidischer Zauberei und möchte dies seinen Gästen auch möglichst eindrucksvoll darstellen.

Die Vorlesungshalle für zentrale Veranstaltungen wurde eigens um einige Sitzplätze (von 120 auf 150) erweitert und auch im Nebengebäude wurden einige Räumlichkeiten neu bestuhlt, sodass für einen Teil der

ZEITLICHER ABLAUF UND BEBEHANDLUNG

Dieser Abschnitt soll Ihnen als Meister zur Einteilung und Ausgestaltung der einzelnen Lehrveranstaltungen dienen. Es empfiehlt sich auch, den zeitlichen Plan

Magier auch Essens- und zum Teil sogar Übernachtungsmöglichkeiten auf dem Akademiegelände selbst bestehen. Letzteres Privileg sollten Sie Ihren Spielermagiern aber nur in Ausnahmefällen (körperliche Behinderung, SO >12, Verbindungen) zugestehen, da dies ansonsten den Würdenträgern und Gildenvorständen vorbehalten ist.

Darüber hinaus erfüllt die Alchimistische Fakultät, genannt *Chamib Al'Chimie*, auch einen pekuniären Zweck: Vielen der anreisenden Magier ist die Drachenei-Akademie vor allem aufgrund der hier hergestellten Artefakte und alchimistischen Substanzen bekannt, sodass der geschäftstüchtige Okharim es sich nicht entgehen lässt, einige der genannten Zauberdinge an den Mann zu bringen. Die Fakultät gleicht also während der Konventszeit eher einer Ausstellung mit Basar als einer Forschungseinrichtung mit Labor. Dies stellt auch eine gute Möglichkeit dar, dem erfahreneren Helden etwas „Geld aus der Tasche zu ziehen“, denn sicherlich halten nicht alle Artefakte das, was der Verkäufer verspricht und bei Unkenntnis des ARCANOVI bzw. APPLICATUS ist es nicht einmal einfach, dies zu erkennen.

Es gilt allgemein zu beachten, dass das Zauberschiff *Sulman al-Nassori*, wie es in den Spielhilfen und auch Regelwerken beschrieben wird, im Jahre 1012 BF weder existiert noch sich in Planung befindet. Auch die Magister der *Drachenei-Akademie* sind zum Teil andere als 1033 BF, eine Liste finden Sie im Abschnitt „Dramatis Personae“ (S. 30 ff.).

Zur weiteren Ausgestaltung einzelner Programmpunkte sowie zur Hintergrundinformation über das Großfürstentum Khunchom, die Drachenei-Akademie, oder aventurische Gildenmagie im Allgemeinen beachten Sie bitte die Lektüre und Ausarbeitungshilfen in Abschnitt „Weiterführende Literatur und unterstützendes Material“ (S. 39).



am Anfang des Konvents an die Spieler auszuhändigen (siehe separates Dokument), ansonsten geht ein großer Reiz verloren.

Im Grundsatz wurde versucht, den Spielern ein möglichst breites Spektrum an Vorträgen, über die drei Gilden verteilt, anzubieten. Diesbezüglich stellt der Konvent in Khunchom eine besondere Gelegenheit dar, da bei weißmagischen Konventen mit einer weit weniger toleranten und forschungsoffenen Bandbreite der Dozenten zu rechnen ist. Scheuen Sie sich nicht, einzelne Lehrveranstaltungen zu revidieren, falls Sie sie für unangebracht oder überflüssig halten. Bevor Sie dies tun, sollten Sie allerdings die entsprechenden Abschnitte in den Kapiteln „Die Eröffnung des Konvents“ bis „Exkursionen und Abschluss des Konvents“ lesen.

Es steht Ihnen als Meister selbstverständlich offen, Nebenhandlungen und Szenarien zu entwickeln, die Ihren Spielern zusätzliche Reize bieten können (siehe dazu auch Abschnitt „Dramaturgische Ausgestaltung“, S. 29). In der Spielhilfe wird deshalb relativ wenig darauf eingegangen, weil dies meist spielerbezogen und damit individuell ausgearbeitet werden sollte, um eine Bereicherung darzustellen. Allerdings sollte auch das Ausspielen eines solchen Konvents an sich schon ein „kleines Abenteuer“ für die Helden darstellen, für das Sie je nach Beteiligung des Helden durchaus auch Abenteuerpunkte verteilen dürfen (siehe dazu auch Abschnitt „Abenteuerpunkte und Erfahrung“, S. 28). Ganz wesentlich beim Ablauf ist, dass der Aspekt des „Zusammentreffens“ nicht unterschätzt werden darf.

Neben der rein linearen Vortragsreihe sollten immer wieder streitende Würdenträger (z.B. *Saldor Foslarin* mit *Thomeg Atherion*) oder sich wiedertreffende Freunde (verschiedenste Erzmagier) eingebunden werden. Wahrscheinlich überwiegen sogar solche Treffen, sodass immer wieder spontane Versammlungen stattfinden, um über die neuesten politischen und arkanen Ereignisse zu diskutieren. Dabei sollten Sie auch hier und da neue Gerüchte über den *Orkensturm* oder das Ende des *Khôm-Krieges* einflechten, um den Spielern auch die Welt außerhalb der Akademie nahezubringen. Auch ein Treffen verschiedener „Geheimbünde“, das der Held durch Zufall mitbekommt oder Verschwörungen von Schwarzmagiern sind denkbar. Alles in allem ist es wichtig, dem Spielermagier, der sich sonst in der Heldengruppe oft dem Urteil der Gruppe beugen muss, hier eine Gemeinschaft zur Verfügung zu stellen, in der sich sein Held „wie zu Hause“ fühlt und seinen intellektuellen Ergüssen freien Lauf lassen kann. Frei nach dem Motto: „*Hier bin ich Magier, hier darf ich's sein!*“



DIE ERÖFFNUNG DES KONVENTS



ANKUNFT DER TEILNEHMER

Die Ankunft der Helden können Sie je nach Abenteuernde entweder schon weit im Voraus oder aber „auf den letzten Drücker“ inszenieren, wobei sich bei letzterer Variante durchaus einige Probleme bei der Einquartierung in der Stadt (siehe auch Abschnitt „Die Drachenei-Akademie als Gastgeber“, S. 4 f.) ergeben sollten. Dies ist auch eine gute Gelegenheit, die Helden nach bestandenen Abenteuern wieder auf den „Boden der Tatsachen“ zurück zu holen, denn ein Adeptus minor/maior mag im Weidener Hinterland zwar wie der größte Zauberer aller Zeiten wirken, auf einem Magierkonvent in der „Wiege der Gildenmagie“ ist er doch nur ein kleines Licht.

Letztendlich haben sich dennoch etwas weniger Magier eingefunden als erwartet, was sich jedoch

keiner der Veranstalter anmerken lässt. Die Verteilung der Gäste auf die Verschiedenen Institutionen sieht wie folgt aus:

Bund des Weißen Pentagramms	ca. 50 Magier
Große Graue Gilde des Geistes	ca. 250 Magier
Bruderschaft der Wissenden	ca. 100 Magier
Hesinde-Kirche	ca. 20 Geweihte
Sonstige	ca. 50 Personen

Die wichtigsten anwesenden Personen und Vertreter der Gilden entnehmen Sie bitte der *Dramatis Personae* (S. 28 ff.).

Die geringe Anzahl der Weißmagier erklärt sich, wie bereits erwähnt, aus den Wirren des *Orkkrieges*, welcher während des Konvents die nördlichen Provinzen des Mittelreiches heimsucht. Die dennoch

anwesenden Weißmagier werden von der übergeordneten Führung angewiesen, sich des *Codex Albyricus*, der „Kleidungsordnung für Gildenmagier“, gemäß zu kleiden, sodass Vertreter des *BdWP* am sogenannten „Fest- und Konventionsgewand in Blau“ zu erkennen sind: blaue Seide über einer weißen Hose. Das Schuhwerk sind Stiefel bzw. Sandalen aus Ochsenleder, sorgfältig bis unters Knie geschnürt. Der Erkennbarkeit halber tragen die meisten von ihnen einen weißen Hut mit breitem Band als Kopfbedeckung (siehe Bild von *Saldor Foslarin*, S. 11). Der größte Teil der Anwesenden ist selbstverständlich der *Großen Grauen Gilde des Geistes* zugehörig, was zum Einen daran liegt, dass die gastgebende Akademie dieser Gilde angehört, zum Anderen aber auch schlicht an der großen Zahl der Graumagier (ca. 3.000) in Aventurien generell. Die Tracht dieser Gruppe ist bei Weitem nicht so einheitlich wie die der Weißmagier: Die Magier der *Zauberschule des Kalifen zu Mherwed* tragen, ebenso wie manch andere tulamidische Elementaristen aus Rashdul, das weiße Beschwörergewand ohne Schuhe und Hut, um tulamidisches Traditionsbewusstsein auszudrücken. Der Rest der Graumagier trägt entweder ebenso ein *Fest- und Konventionsgewand* (rote oder blaue Seide, siehe oben), mancher aber sicher auch ein schlichtes Reisegewand in Grau (mit Hut und beliebigen Schuhen) oder aber eine völlig eigene Kreation.

Die Schwarzmagier sind auf diesem Konvent außerordentlich gut vertreten. Dies ist damit zu begründen, dass sowohl die Ratifikation einer neuen Akademie ansteht (was in der *BdW* äußerst selten geschieht), sowie auch viele der schwarzmagischen Universitäten und Akademien in Südaventurien liegen (Fasar, Brabak, Mirham, Al'Anfa). Die *Bruderschaft der Wissenden* hält sich nicht an den *Codex Albyricus* und wäre auch gar nicht in der Lage, ihren Mitgliedern einheitliche Gewänder vorzuschreiben. Es dürften verhältnismäßig viele (ca. 20) Vertreter und Abgänger der *Akademie der geistigen Kraft zu Fasar* anwesend sein, die sich in der Regel in schwarze Gewänder mit gleichfarbigen Handschuhen kleiden. Der Zuordnung und Übersicht zuliebe können Sie auch den Rest der Vertreter der *Bruderschaft der Wissenden* in Schwarz auftreten lassen, betonen Sie jedoch die Individualität (gerne auch mit magischen Verbrennungen, fehlenden Fingern oder sonstigen Stigmata) und außergewöhnliche Kleidungsstile der einzelnen Mitglieder.

Besonders hervorheben sollten Sie auf jeden Fall aber *Thomeg Atherion* (falls die Helden ihn zu Gesicht

bekommen) und *Salpikon Savertin* (siehe auch Bilder S. 13 bzw. S. 9).

Auch aus der *Hesinde-Kirche*, die naturgemäß der Zauberei sehr nahe steht, haben sich einige Vertreter eingefunden. Die prominenteste Vertreterin der Götterdiener ist zweifelsohne Erzmagierin Magister der Magister *Haldana von Ilmenstein*, die Vorsteherin der *Hallen der Weisheit zu Kuslik*. Die Hälfte der Geweihten (ca. 10), die üblicherweise in grüne Gewänder mit gelben oder goldenen Verzierungen gehüllt sind, stammt aus dem örtlichen *Tempel der magischen Schlange*. Bei der anderen Hälfte handelt es sich um Abordnungen zu je zwei Geweihten aus den umliegenden Großstädten (Rashdul, Fasar, Punin, Zorgan und Baburin).

Die restliche Gesandtschaft wurde unter „Sonstige“ zusammengefasst und generiert sich aus Mitarbeitern der Akademie (Bibliothekare, Bedienstete, etc.), Ordensmitgliedern, einzelnen Geweihten, privaten Lehrmeistern, Alchimisten, Gelehrten und wenn Sie möchten sogar vereinzelt anderen Zauberkundigen (Elfen, Druiden, vielleicht sogar eine Hexe).

Die Bestimmung einer einheitlichen Tracht oder besonderen Merkmalen ist hier selbstverständlich nicht möglich.



Magierin im Konvents-gewand (© Verena Schneider)

BEGRÜßUNG DURCH DEN CONVOCATUS ALTISSIMUS

Der Allaventurische Konvent der Magie wird von dem sogenannten *Convocatus Altissimus* geleitet. Dieses Amt wird für die Dauer des Konvents in der Regel von der Spektabilität der ausrichtenden Akademie bekleidet. Dies ist ein rein formaler Rang und ordnet den Inhaber auch nicht über Gildenvorstände oder Erzmagier; es ist jedoch selbstverständlich, dass bei aufkommenden Fragen oder Anträgen der *Convocatus Altissimus* konsultiert oder zumindest benachrichtigt wird.

Die Begrüßung der Teilnehmer findet entweder in der Vorlesungshalle im Hauptgebäude oder (wegen Platzmangels) auf dem *Drachenei-Platz* vor der Akademie statt. Sollten Sie sich für letzteres entscheiden, wird es sich Okharim nicht nehmen lassen, sich von einem der akademieeigenen Luftdschinne öffentlichkeitswirksam auf die Dachterrasse transportieren zu lassen, um sich so Gehör zu verschaffen (was ihm damit auch gelingen sollte).

Der beliebte, um die 50 Sommer zählende Artefaktmagier ist wahrlich stolz, so viele wichtige Personen an seiner Lehranstalt begrüßen zu dürfen. Beachten Sie, dass Khadil Okharim 1012 BF nicht der Mann ist, den er 1033 BF darstellt. Er ist in der Magierwelt höchstens aufgrund der von ihm eingeführten *Okharim-Skala* zur Messung von Astralintensität (siehe dazu auch Abschnitt „Bedeutung und Vorbereitung“, S. 4) bekannt. Ansonsten hat er aber noch keine seiner Werke aus der *7-Gezeichneten-Kampagne* oder der *Drachenchronik* vollbracht. Dies ist folglich das erste Mal, dass er einer breiten Magierschaft seine Fähigkeiten beweisen muss und er wird alles daran setzen, sich und seine geliebte Akademie dabei nicht zu blamieren. Seine Rede wird er kurz und informativ halten. Dies liegt zum einen daran, dass er die Geduld mancher Würdenträger nicht strapazieren will, zum Anderen aber auch an der schlichten Tatsache, dass es ihm unangenehm ist, sich in der simplen und langsamen Sprache der Mittelländer über einen längeren Zeitraum auszudrücken. Khadil Okharims Dialekt mag manch mittelländischen Magiern durchaus lustig erscheinen, am besten können Sie dies Ihren Spielern durch einen (dezenten) türkischen

Akzent in der Aussprache der Wörter verdeutlichen.

Zu Beginn weist er darauf hin, dass die „Amtssprache“ auch auf diesem Konvent *Garethi*, die Schriftsprache *Bosparano* ist, und bei Vorträgen und Versammlungen in Absprache mit den Gildenvorstehern keine weiteren Ausnahmen geduldet werden (dies sollten Sie vor allem von Fasarer, Rashduler und Mherweder Magiern mit Missmut kommentieren lassen). Eine diese Regel bestätigende Ausnahme stellt der Vortrag von *Tuleyman ben Hashabnah* dar, der des *Garethi* nur sehr eingeschränkt mächtig ist und seinen Vortrag deshalb nur in seiner Muttersprache (*Tulamidya*) halten kann. Besonders am Herzen liegt dem khunchomer Akademieleiter, auf das *Desaster von Punin* (siehe Abschnitt „Bedeutung und Vorbereitung“, S. 4) hinzuweisen, wobei er noch einmal wiederholt, dass sämtliche Artefakte ab der Astralintensität *Smaragd* auf der nach ihm benannten Skala (siehe dazu auch **Wege der Alchimie**, S. 209) beim *Convocatus Altissimus* angemeldet werden müssen, da aufgrund der hohen Artefakt-dichte in und um die Akademie ein erhöhtes Risiko besteht. Ein erhöhtes Risiko besteht wegen der geringen Zahl der Teilnehmer selbstverständlich in Wahrheit nicht, jedoch erhofft sich Okharim aus diesen „Anmeldungen“ persönliche und eventuell auch phexgefällige Kontakte zu hochrangigen und finanzkräftigen Magiern (denn nur solche besitzen Artefakte dieser Intensität). Auch diese Bemerkung können Sie aus den Reihen der Schwarzmagier mit lautem Lachen (oder auch einem plötzlichen TRANSVERSALIS?) belohnen.

Zum Schluss folgt der Hinweis auf die verteilten Ablaufpläne des Konvents sowie die Bitte, sich bei etwaigen Fragen jederzeit an das Personal der Akademie oder an ihn selbst zu wenden. Daraufhin erklärt er den „Allaventurischen Konvent der Magie am *Magischen Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie* offiziell als eröffnet.“ Diesen Satz können Sie gerne von einem Feuerregen und Explosionen von alchimistischen Substanzen begleiten lassen, um eine kleine Eröffnungszeremonie zu ergänzen.

DIE WAHL DER GILDENVORSTEHER

Wie bereits erwähnt wird jede der drei Magiergilden von einem Gildenvorsteher, dem *Convocatus Primus*, angeführt. Die Behandlung des Themas in

verschiedenen Publikationen legt nahe, dass die Wahl in der Regel auf Lebenszeit geschieht, explizit erwähnt wird dies jedoch nirgends. Deshalb wird in der Folge

davon ausgegangen, dass die Gildenvorsteher auf jedem Allaventurischen Konvent aufs Neue „gewählt“ bzw. „bestätigt“ werden. Es ist hierbei durchaus denkbar, dass nur nach dem Tod oder Abtritt des vorhergehenden *Convocatus Primus* mehrere Kandidaten zur Auswahl stehen und ansonsten aus Respekt niemand als Gegenkandidat vorstellig wird und somit der Amtsinhaber nur noch bestätigt wird. Die „Zwischeninstanz“ der Gildenräte wird in dieser Spielhilfe bewusst übergangen, da diese Institutionen bisher nur sehr spärlich beschrieben wurden und das daraus resultierende Wahlverfahren ebenso schwer realisierbar wie fehlerhaft und undurchsichtig ist. Außerdem wird Ihnen mit der „direkten“ Wahl der Gildenvorsteher durch die jeweiligen Gildenmitglieder ein Mittel an die Hand gegeben, die Spieler (eventuell sogar zum ersten Mal) aktiv an der Gildenpolitik teilhaben zu lassen. Dies geschieht zwar 1012 BF nur als Bestätigung der bisherigen Kandidaten, aber dennoch hat der Held eine Stimme und ist somit Teil einer Gemeinschaft von (hoffentlich) Gleichgesinnten. In der weißen Gilde kandidiert nur der seit 989 BF gewählte *Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin*. Wie am Namen bereits zu erkennen ist, handelt es sich hierbei um einen Zwerg. *Saldor Foslarin* ist Veteran der *Ogerschlacht* 1003 BF und als Spektabilität der *Akademie Schwert und Stab zu Beilunk* ausgebildeter Kampfmagier. Die Weißmagier wählen einstimmig, Enthaltungen oder Gegenstimmen sollten nur aus gutem Grund eingestreut werden und sind selbstverständlich Gegenstand weiterer Untersuchungen des *BdwP*. Seine Wiederwahl nimmt *Saldor Foslarin* kommentarlos hin, ist doch soeben nichts geschehen, was irgendeinen Magier überrascht hätte. Auf Grund der geringen Anzahl der zu erwartenden Weißmagier wurde die Versammlung in den Konferenzraum im 3. Stock (Fassungsvermögen: ca. 70 Personen) verlegt, hier finden normalerweise Versammlungen des Lehrerkollegiums statt.

Für die graue Gilde kandidiert wie immer *Prishya von Garlichgrötz zu Grangor*. Die strenge 60-Jährige mit langem, grauem Haupthaar leitet die *Akademie der Hohen Magie zu Punin* und genießt sehr großen Respekt unter allen Graumagiern und Gelehrten. Bei dieser Wahl gibt es einige Enthaltungen, Gegenkandidaten sind jedoch auch hier nicht aufgetreten. Diese Wahl hat Okharim folgerichtig in die Vorlesungshalle gelegt, in der bei der Wahl ca. 200 Graumagier versammelt sind (einige müssen stehen). Die Gildenvorsteherin tritt nach der Wahl in die Mitte

der Versammelten und gelobt feierlich, die bisherige Gildenpolitik der Grauen Gilde weiter voranzutreiben und der Forschung und Lehre auch in Zukunft alle ihr gebührenden Freiräume einzugestehen.



Convocatus Primus Salpikon Savartin (© Tristan Denecke)

Bei den Schwarzmagiern läuft die Wahl deutlich ungesitteter ab. Convocatus Primus *Salpikon Savartins* Haltung (Annäherung an die Graue Gilde) wird zu dieser Zeit in der Bruderschaft der Wissenden höchst kontrovers betrachtet und dies sollte durch Zwischenrufe („Wo ist dein weißer Hut, Salpikon?“) oder ähnliche Störungen zum Ausdruck kommen. *Thomeg Atherion* boykottiert diese Veranstaltung zusammen mit seinen Fasarer Magistern, da sich die Magierphilosophen keiner übergeordneten Instanz verpflichtet fühlen. Wenn Sie möchten, können Sie gerne einen oder mehrere Gegenkandidaten (vielleicht auch völlig unbekannte, verschrobene Limbusforscher) installieren, der Wahlausgang sollte jedoch identisch sein. *Salpikon Savartin* wird schlussendlich wiedergewählt, dabei sollte den Helden auffallen, dass neben den Vertretern der *Akademie der vier Türme* (Salpikons Akademie) auch alle Kollegen aus Al'Anfa geschlossen für den fast 60-Jährigen votieren. Auch er nimmt das Ergebnis kommentarlos hin, bleibt ihm doch auf Grund des bereits unmittelbar nach der Wahl

verlassenen Raums kaum eine Möglichkeit zur Kommunikation.

Die Wahl der Schwarzmagier findet im Obergeschoss des Nebengebäudes statt, auch um keine Reibungspunkte mit den Weißmagiern zu generieren. Hier wurden mehrere Hörsäle vergrößert (vielleicht sogar

mit Hilfe eines Erz-Dschinns?) und bestuhlt, um der unerwartet großen Zahl an Magiern der linken Hand Herr zu werden.



VORTRÄGE AM ERSTEN TAG

Orana Kellwig – Tulamidische Gildenmagie

Magistra *Orana Kellwig* ist, wie Sie dem Ablaufplan im Anhang entnehmen können, ausgebildete Kampfmagierin. Sie unterrichtet an der *Drachenei-Akademie zu Khunchom* sowohl Geschichte als auch magische Grundlagen. Orana ist sehr kompetent, was die Magie im Land der Ersten Sonne angeht, weshalb Okharim sie für die Auftaktvorlesung ausgewählt hat. Deshalb und weil sie mit ihrer mittelländischen Art (sie stammt aus Tobrien) und ihrer Fachkenntnis sowohl Mittelländer als auch Tulamiden anspricht. Sie zählt mittlerweile 40 Sommer und trägt ein Monokel über dem einen und eine Augenklappe über dem anderen Auge. Den Wortlaut ihres Vortrages können Sie der Wolkenturm-Spielhilfe über tulamidische Magie entnehmen. Neben Khadil Okharim sind auch Erzmagier Dschelef ibn Jassafer, Spektabilität Mherech ibn Tuleyman sowie einige andere interessierte Spektabilitäten aus der weißen und grauen Gilde anwesend. Ganz besonders freut sich Orana Kellwig über die Teilnahme der obersten Hesinde-Geweihten Haldana von Ilmenstein, welche sie auch explizit begrüßt. Die aufmerksame Verfolgung der Vorlesung sollte Ihnen auf jeden Fall eine *spezielle Erfahrung* in mindestens einem der Talente *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* oder auch *Etikette* wert sein.

Sollte einer Ihrer Spielerhelden aus diversen Gründen nicht daran teilnehmen wollen, können Sie ihn entweder durch die große Teilnehmerzahl noch umzustimmen versuchen oder aber an einer Führung durch die Akademie teilhaben lassen. Sollten Sie sogar einen Khunchomer Artefaktmagier in der Heldengruppe haben, so kann er selbst auf Geheiß der Organisatoren einige Interessierte durch die Einrichtungen der Akademie und durch die Alchemistische Fakultät führen (siehe dazu auch Abschnitt „Die Drachenei-Akademie als Gastgeber“, S. 4 f.) und dabei gleich Werbung für seinen eigenen Vortrag am Folgetag machen (näheres dazu im Abschnitt „Die Phileasson-Saga“, S. 16).

Hilbert von Puspereiken – Über Achaz

Den Vortrag über die Echsenwesen (eine Vorlage finden Sie beim Sphärenwanderer) hält der junge Adept *Hilbert von Puspereiken* (22) im Auftrag seines Meisters, dem Erzmagier *Rakorium Muntagonus*. Hilbert hat mehr Ahnung über Achaz als er sich selbst zugesteht und wird mit zunehmender Füllung des Saales immer unsicherer. Von Puspereiken nahm bereits als 17-Jähriger an einer gefährlichen Expedition ins unwirtliche Maraskan teil und wird später bedeutender Saurologe und Echsenforscher sowie Magister ordinarius an der *Halle des Quecksilbers in Festum*. Eigentlich wollte Khadil Okharim diesen Vortrag erst gar nicht zulassen, jedoch konnte er die Bitten seines Freundes Muntagonus nicht mehr ausschlagen und ließ sich schlussendlich sogar den Konferenzraum für diese Veranstaltung abtrotzen. Hilbert stottert bisweilen ein wenig und hat wallendes, blondes Haar. Er trägt das *Fest- und Konventionsgewand* (siehe auch Abschnitt „Ankunft der Teilnehmer“, S. 6) mit einem blauen Hut. Der Konferenzraum ist zu Beginn mit etwa 30 Zuhörern mäßig gefüllt, die Zahl erhöht sich jedoch gegen Ende der Vorlesung auf bis zu 60 (auch Khadil Okharim ist auf Bitten des Erzmagus einige Minuten anwesend). Der Besuch dieser Vorlesung sollte regeltechnisch eine *Spezielle Erfahrung* im Bereich *Götter und Kulte* zur Folge haben.

Thomeg Atherion – IMPERAVI HANDLUNGSZWANG

Der Erzmagier der *Fasarer Herrschafts-Akademie* selbst hat sich bei Khadil Okharim für einen Praxiskurs angemeldet, den ihm dieser natürlich nicht ausschlagen konnte. Warum er dafür lediglich das kleine, bestuhlte Lehlabor (ca. 35-40 Plätze) frei machen sollte, erschloss sich dem *Convocatus Altissimus* jedoch nicht. So gut wie keiner der Spielermagier (sofern er nicht weiß ist, und vielleicht sogar dann) wird sich dieses Spektakel eines der größten Magier der Zeit entgehen lassen wollen. Das kleine Lehlabor ist schon weit vor Beginn überfüllt, stellenweise drängen bis zu

100 Magiekundige ins Labor. Sollte einer ihrer Helden so umsichtig gewesen sein, sich frühzeitig einen Platz zu reservieren (und nebenbei auch noch Schwarzmagier sein) so gönnen Sie ihm ruhig diese besondere Einlage.

Selbstverständlich kommt Thomeg Atherion nicht pünktlich, sondern lässt die Menge eine gestandene halbe Stunde auf ihn warten, was jedoch nicht zu einer Abnahme der Zuschauer führt. Natürlich zwingt sich der Erzmagier dann nicht durch die (sicherlich weichende) Menge, sondern wird per TRANSVERSALIS (oder zumindest durch eine Hintertür) ans Pult treten, woraufhin sämtlicher Lärm der Anwesenden augenblicklich verstummt. Der Großteil der Zuhörer besteht aus Schwarzmagiern, jedoch auch einige Graumagier haben sich unter die Menge gemischt und sogar ein Weißmagier ist anwesend – *Saldor Foslarin*. Dieser sitzt mit verschränkten Armen in der zweiten Reihe und blickt den exzentrischen Tulamiden aus steinerner Miene an. Gleich zu Beginn wird Atherion „jeden, der keine schwarze Robe trägt“ dazu auffordern, den Lehrsaal zu verlassen. Die meisten der Graumagier erheben sich nun von ihren Plätzen und verlassen kopfschüttelnd den Raum, während die schwarzmagischen Kollegen dies grinsend kommentieren. Thomeg Atherion wirft daraufhin einen weiteren Blick in die Runde und fragt: „Sind manche von Ihnen ernsthaft der Meinung, dass ich diese Aufforderung wiederhole? Oder möchten Sie sich als Freiwillige für die folgenden Studien melden?“ Spätestens jetzt ist der Zeitpunkt für Ihre grau- und weißmagischen Spielerhelden gekommen, das Labor zu verlassen, nicht jedoch für *Saldor Foslarin*. Der Zwerg sitzt weiter regungslos auf seinem Platz und starrt nach vorn. Thomeg Atherion nimmt dies zur Kenntnis, geht einige Schritte auf Foslarin zu und sagt dann: „Meine Damen und Herren, bitte begrüßt mit mir den Ehrengast meiner heutigen Demonstration: *Saldor Foslarin* – den kürzesten und schlechtesten Witz Aventuriens!“ Die Menge lacht. „Wie sicherlich jeder von Euch klar und deutlich gehört hat, hat er sich darüber hinaus auch noch spontan dafür bereit erklärt, als Forschungsobjekt für das Exercitium zu dienen!“ Dabei hebt er seinen Zauberstab, während die Schwarzmagier dies gröhlend und klatschend kommentieren. In diesem Moment erhebt sich der Zwerg und murmelt Parolen wie: „Das wirst du noch bereuen, Atherion! Ich hetze dir die Inquisition...“ oder „Man sieht sich immer zwei Mal du

selbstgefälliger...“. Mit „einen Applaus für unseren zwergischen Mitbürger“ verabschiedet der Dozent den immer noch fluchenden Weißmagier. Neben Thomeg befinden sich zwei weitere Akademieleiter im Plenum: Convocatus Primus *Salpikon Savertin* und Spektabilität *Demelioë Nandoniella Terbysios* aus Brabak.



Convocatus Primus Saldor Foslarin (© Caryad)

Direkt danach verfinstert sich die Miene des Tulamiden wieder, denn seine Wertschätzung für die Anwesenden ist nur geringfügig größer als die für den Beilunker Kampfmagier. Auf dem Tisch stehen drei Phiolen: zwei *Astraltränke* (Qualität C; **Wege der Alchimie**, S. 74), sowie ein *Willenstrunk* (Qualität D, **Wege der Alchimie**, S. 43/44).

Thomeg Atherion hält seinen Vortrag selbstverständlich in *Tulamidya*, der Spielerheld sollte mindestens einen TaW von 8 in dieser Sprache aufweisen um seinen Ausführungen größtenteils folgen zu können. Der Schwarzmagier geht davon aus, dass jeder der Anwesenden den behandelten Spruch mindestens ausreichend (ZfW 9) beherrscht und wird folglich unmittelbar ins Thema einsteigen. Nachdem er die Tür mit einem MOTORICUS (ohne Zauberformel und Geste) geschlossen hat, wirkt er einen TRANSVERSALIS, kurz darauf taucht er mit einem Ork (den er von Lowanger Kollegen zuvor fangen und in die Stadt schaffen ließ) wieder auf. Er

blickt dem Ork daraufhin in die Augen und spricht leise die Worte „BAND UND FESSEL“ (Variante *Bannen durch einen Blick*), woraufhin der Ork sich nicht mehr bewegt. Ohne dies zu kommentieren, fragt er ins Plenum, ob ihm jemand die Nachteile des IMPERAVI nennen könne. Sollte sich ein Held darunter befinden, können Sie ihn ruhig befragen, stammt er gar aus Thomegs Akademie, wird er sicher gefragt – und zurechtgewiesen, falls er keine Antwort kennt. Es sollten allmählich folgende Punkte zusammengetragen werden:

1. Der Befehl muss unmittelbar nach dem Zauber gesprochen werden.
2. Es ist lediglich ein Befehl möglich.
3. Das Opfer behält seinen Selbsterhaltungstrieb (kein Mord bzw. Selbstmord).

Atherion wird diese Einwürfe jeweils nickend zu Kenntnis nehmen. Danach animiert er alle, die ihm auf astraler Ebene folgen möchten, den OCULUS ASTRALIS, ODEM ARCANUM oder ANALYS ARCANSTRUKTUR zu wirken. Beschreiben Sie den Helden die arkane Aura des Thomeg Atherion als ungewöhnlich stark und fast als reine Astralkraft ohne klar erkennbare Flussrichtung. Die Flussrichtung manifestiert sich immer erst unmittelbar vor Lösung des Cantus. Ein bewanderter Held (*Magiekunde* 12+) kann mutmaßen, dass dies eine von Thomeg selbst bewusst beeinflusste und konstruierte Aura ist.

Für alle, die die Variante *Auslöser* des IMPERAVI bisher nicht oder kaum angewendet haben, demonstriert er dies an dem Ork, indem er ihn auf das zweifache Händeklatschen eines im Plenum stehenden Magiers den *Willenstrunk* trinken lässt. Hierzu fixiert Atherion sein Opfer und flüstert die Zauberformel. Damit egalisiert er den unter 1. aufgeführten Nachteil, was von den anwesenden Magistern nickend, von den Adepten staunend zur Kenntnis genommen wird.

Direkt danach beginnt er einige Minuten in schnellstem, aber sauberem Tulamidya, die Modifikationen in der Zauberthesis sowie die astralen Modifikationen, die dafür nötig sind, zu erläutern. Kaum einem im Plenum gelingt die Niederschrift aller Details.

Den unter 2. aufgeführten Punkt entkräftet er im Anschluss anhand der von ihm eigens innerhalb des letzten Jahres erforschten Variante *Dauerhafter Diener*. Für diese benötigt der Beherrscher den direkten Kontakt mit seinem Opfer über mehrere Minuten, sodass

er sich bis einen Schritt vor den Ork begibt und ihm dann an die Schulter fasst. Beschreiben Sie die Manipulation des Zaubers ruhig als kompliziert, jedoch auch als überaus beeindruckend, sodass nun auch die anwesenden Magister reihenweise ins Staunen geraten. Daraufhin gibt Thomeg Atherion seinem Opfer sechs einfache Befehle, die es auch ausführt, was ab dem dritten Befehl zum Teil mit Applaus aus dem Plenum kommentiert wird. Hier können Sie die Exzentrizität des Erzmagiers ruhig einmal zur Geltung kommen lassen, indem er das klatschende Publikum harsch anfaucht; denn er ist kein Raubtierdompteur, Scharlatan oder Gaukler, sondern Erzmagier und Forscher und duldet es nicht, dass ihm für sein Tagwerk applaudiert wird.

Es folgt eine längere Abhandlung über seine Forschungen an der gezeigten Variante, wobei ein tulamidischer Held nur mit Mühe folgen kann und jemand, der die Sprache nur „gelernt“ hat, schon nach wenigen Minuten vollkommen den Anschluss verliert.

Der ein oder andere Held (und auch Magister) ahnt schon, was nun folgt: Thomeg Atherion wird auch den dritten Nachteil egalisieren. Der Satz „Wir kommen nun zu Nachteil Nummer 3.“, wird von einigen Anwesenden mit einem gut hörbaren Schlucken zur Kenntnis genommen. Einige jüngere Adepten verlassen den Raum. Auch Thomeg Atherion verfügt nicht über unendliche Mengen an Astralkraft und nun hat er bereits zwei Drittel selbiger verbraucht (ca. 80 AsP), sodass er nun zu einem der zwei *Astraltränke* greift und diesen trinkt (er regeneriert dadurch 15 AsP).

Nun tritt er mit versteinelter Miene auf sein Opfer zu und spricht nun mit deutlicher, fester Stimme: „IMPERAVI HANDLUNGSZWANG!“. Kurz darauf beginnt der Ork, sich selbst mit beiden Händen an den Hals zu fassen und sich zu würgen. Dieses makabre und elende Schauspiel des zu Grunde gehenden Orks ist nichts für schwache Nerven. Einige der Anwesenden wenden sich ab, einer der Magier übergibt sich. Auch für die Helden sollte dies zumindest eine erschwerte *Selbstbeherrschungs-Probe* zur Folge haben, wenn sie nicht ohnehin wegsehen. Nach wenigen, endlos langen Minuten liegt das Opfer am Boden und rührt sich nicht mehr. Während der gesamten Prozedur fixiert Atherion sein Opfer und verzicht keine Miene. Danach wendet sich der Erzmagier an das erschütterte Plenum und spricht: „Ich stehe Ihnen nun noch für die Dauer von exakt einem Astraltrank für Rückfragen zur Verfügung.“

Dabei greift er zu der letzten Phiole auf dem Tisch. Nach den Rückfragen einiger Magister verschwindet Atherion wieder mit einem TRANSVERSALIS, die Leiche des Orks wird von einem verhüllten Kollegen durch die Hintertür gezogen.

Sollten die Helden das Bedürfnis haben, das weitere Schicksal des Orks zu ergründen, so können sie von dem Magister erfahren, dass sich Convocatus Primus Salpikon Savertin erbeten hat, die Leiche für Studienzwecke zur Verfügung gestellt zu bekommen.

Diese Demonstration des Erzmagiers führt dazu, dass der Held eine *Spezielle Erfahrung* im Cantus IMPERAVI HANDLUNGSZWANG gemacht hat. Darüber hinaus steht eventuell eine *Spezielle Erfahrung* der Sprache Tulamidya zu Buche. Wenn ein Held bis zum Ende die Augen auf dem Ork fixiert hatte, wird diese einmalige Erfahrung im Leben eines Magiers von einer *Speziellen Erfahrung* des Talents *Selbstbeherrschung* gekrönt. Sollte einer ihrer Helden über den *Nachteil Totenangst* verfügen, kann er ihn in Folge dieser Vorstellung ebenfalls leichter abbauen.



Erzmagus Thomeg Atherion (© Caryad)

ABENDGESTALTUNG UND MAGIERBOSPARANO

Falls Ihr Held nicht das Vergnügen hat, *Thomeg Atherions* Ausführungen lauschen zu können, so wird er sich auf andere Weise den Abend vertreiben müssen. Viele der Magister aus Khunchom haben sich am Abend mit ihren Rashduler und Mherweder Kollegen auf eine Wasserpfeife auf der Dachterrasse oder in einem der Ruheräume in den oberen Stockwerken niedergelassen. Okharim lässt es sich mit anderen Würdenträgern in dem CALDOFRIGO-Dampfbad gutgehen, während die meisten der Schwarzmagier in den Abendstunden nicht mehr zu sehen sind. Hier bietet sich eine willkommene Gelegenheit, Kontakte zu knüpfen, Artefakte anzupreisen und die Helden von ihren jüngsten Abenteuern berichten zu lassen. Natürlich werden die Erzmagier und auch manche der Spektabilitäten zu beschäftigt sein, um sich in längere Gespräche mit Adepten zu vertiefen, aber der ein oder andere Magister ist sicherlich zu einem Plausch bereit. Hier können auch eventuell Zweitstudien verabredet oder zumindest die Grundlage dafür geschaffen werden. Auch die Stadt Khunchom selbst bietet in den Abendstunden am Mhanadi-Ufer große Reize, die mit Hilfe des Regionalbandes **Land der Ersten Sonne** angemessen transportiert werden können. Vielleicht zieht sich der

Held aber auch auf sein Quartier zurück und bereitet noch einmal letzte Details für seinen Vortrag am morgigen Tag (siehe auch Abschnitt „Die Phileasson-Saga“, S. 16) vor. Denkbar wäre auch ein AUREOLUS oder FAVILLUDO auf das Gewand, das am nächsten Tag getragen wird. Falls Sie mehr als einen Spieler auf den Konvent begleiten, ist es auch durchaus möglich, dass die beiden über das Geschehene ins Gespräch kommen oder dass allerlei Gerüchte über die Vorstellung des Erzmagiers Atherion in Umlauf geraten sind. Der Abend sollte aber von Ihnen auch vor allem dazu genutzt werden, die Helden zu bestimmten Vorlesungen zu lenken, die Ihnen und Ihren Spielern besonders am Herzen liegen. Lassen Sie Magister oder alte Freunde und Bekannte auf die Helden zugehen und laden Sie sie zu den Vorträgen ein. Auch im Vorbeigehen aufgeschnappte Gespräche („Hast du gehört, morgen spricht der alte Silberbraue über den Dämonenmeister?“ – „Ich glaube kaum, dass Foslarin das zulässt!“) sind hierbei sicherlich zielführend. Als besonderen Höhepunkt des Abends hat Okharim für alle verbliebenen Magier zur Mitternachtsstunde eine waschechte tulamidische Zaubertänzerin (*Sharisad*) bestellt, die auf der Dachterrasse für seine Gäste tanzen wird. Ein solches Spektakel ist für jeden

auswärtigen Besucher ein einmaliges Erlebnis, zumal dem Zaubertanz der jungen Khunchomerin eine betörende und zugleich hypnotisierende Wirkung

innewohnt. Der vorgeführte Tanz ist der seltene *Tanz ohne Ende*, aus dessen Trance die Zuschauer erst nach etwa 3 Stunden wieder erwachen.

DER HAUPTTAG DES KONVENTS

VORTRÄGE AM ZWEITEN TAG

Karjunon Silberbraue – Tharsonius von Bethana

Dieser Vortrag behandelt ein Thema, das zu diesem Zeitpunkt weit weniger bekannt ist, als es Ihrem Spieler vorkommen mag. Magister *Karjunon Silberbraue*, der ursprünglich Weißmagier war, lehrt nun an der *Schule der variablen Form zu Mirham* (*Bruderschaft der Wissenden*). Seine aktuellen Forschungen drehen sich rund um den Schwarzmagier *Tharsonius von Bethana*, besser bekannt als *Borbarad*. Dessen letztes Wirken auf Dere liegt jedoch bereits 500 Götterläufe zurück, sodass Sie auch hier sämtliches Zusatz- und Vorwissen der 7-Gezeichneten-Kampagne ausblenden müssen. Seine Ausführungen können perfekt als „Grundlage“ für die 1015 BF beginnende G7-Kampagne genutzt werden. Er ist ein wahrer Experte auf seinem Gebiet und es wird ihm im Laufe der Forschungen sogar gelingen, einige Formeln zu „deborbaradianisieren“. Der alte Mann, der sich in ein langes *rotes Konventionsgewand* gehüllt hat, muss bereits von einer Adeptin gestützt werden. Er wird diesen Vortrag erneut auf dem Konvent von Punin 1020 BF halten, wo ihm deutlich mehr Gehör geschenkt wird als auf diesem. Der Konferenzraum ist mit nur etwa 25 Zauberkundigen, vor allem Schwarzmagiern, gefüllt – aber auch einige Graumagier sind darunter. Die Weißmagierschaft rund um *Saldor Foslarin* boykottiert den Vortrag vollkommen. Unter Umständen kann man auch den Zwerg in einem lautstarken Streitgespräch mit Khadil Okharim beobachten, bei dem er darauf insistiert, dass dieser „Frevel“ augenblicklich unterbunden werden soll. Seine Bemühungen sind letztlich jedoch nicht von Erfolg gekrönt.

Karjunon spricht langsam und bedacht, dadurch sind seine Forschungen und Ergebnisse auch für den Laien leicht nachvollziehbar. Sie können hierfür die Spielhilfe *„Borbaradianische Philosophie“* vom *Borbarad-Projekt* direkt übernehmen.

Sollte einer der Spielerhelden den Ausführungen des *Magister magnus* vollständig folgen, ist hier eine *Spe-*

zielle Erfahrung in *Magiekunde* (*Magiegeschichte*) oder in *Geschichtswissen* bzw. *Sagen/Legenden* angebracht.

Majarna Virah – Die Magie der Elfen

Mit der Leiterin des Verständigungszeuges des *Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach* ist dem Convocatus Altissimus ein wahrhafter Glücksgriff gelungen. Es gibt in der aventurischen Gildenmagie niemanden, der sich mit der Magietheorie des fey'schen Volkes besser auskennt als die 28-jährige (Geburtsdatum 10 Jahre vorverlegt, urspr. 994 BF) Nordaventurierin. Sie ist selber keine Elfe, beschäftigt sich aber seit ihrem zehnten Lebensjahr intensiv mit der elfischen Repräsentation. Ihre Magierausbildung hat sie im *Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen* genossen. Daraufhin lebte sie zwei Jahre bei verschiedenen Elfensippen, um zu guter Letzt im *Seminar der elfischen Verständigung in Donnerbach* Fuß zu fassen. Dort wurden ihre herausragenden Fähigkeiten früh erkannt, sodass sie binnen kürzester Zeit zur Magistra magna aufsteigen konnte. Dies wurde sicherlich auch dadurch begünstigt, dass sie als gildenlose Magierin nicht an etwaige Aufstiegs- und Beförderungszeiten gebunden ist. Auch ihr Äußeres entspricht nicht den gildenmagischen Standards, sie trägt eine einfache graue Reiserobe (und besitzt auch gar keine andere), darunter ein graues Hemd und eine braune Hose mit braunen Lederstiefeln. Auf eine Bedeckung ihrer schulterlangen blonden Locken verzichtet sie. Trotz ihrer elfischen Prägung ist es ihr keineswegs egal, was die Gildenmagier über sie denken, denn seitdem sie den letzten Konvent bei ihrem Zweitstudium in Thorwal besucht hat und zutiefst beeindruckt von der Forscherwelt war, schreibt sie an einem Standardwerk über elfische Magie, aus dem sie heute einige Seiten exklusiv vortragen wird. Okharim hat ihr für diesen (überaus bedeutenden) Moment die Vorlesungshalle reserviert und alle Bediensteten, Magister und Abgänger der Drachenei-Akademie dazu angewiesen, ihren Aus-führungen

aufmerksam zu folgen. So besteht die mit 100 Personen gut gefüllte Halle zu fast einem Drittel aus rot gewandeten Khunchomer Magiern, jedoch haben sich hier auch viele andere Graumagier, einige Weißmagier und sogar vereinzelt Schwarzmagier eingefunden, um der jungen Dozentin zu lauschen. Gönnen Sie der Elfenforscherin zum Ende ihres Vortrags eine volle Halle und tosenden Applaus.

Sie sollten die Geduld ihrer Spielerhelden nicht zu sehr strapazieren, indem Sie den gesamten Text (*„Feyamandra“* aus dem Wolkenturm) verlesen, vielmehr sollte vorher eine Auswahl getroffen werden an Themen, die für Ihre Spieler besonders interessant sein könnten. Die Vorlesung betritt in der Forschung absolutes Neuland und auch die Ausdrucksweise und Darstellungskünste der jungen Magierin haben eine *spezielle Erfahrung in Magiekunde, und Sprache kennen: Isdira.*



Majarna Virah (© Auribiel)

Mherech ben Tuleyman – Die elementare Verständigung

Direkt im Anschluss an die Aufnahme seiner Akademie (siehe unten, S. 18) in die *Große Graue Gilde des Geistes* hat Okharim dem Akademieleiter ein eigenes Symposium in der Vorlesungshalle eingeräumt. Auf Grund von Tuleymans extrem unverständlichem tulamidischem Akzent darf er seinen Vortrag entgegen der Vorschriften auf *Tulamidya* halten. Da allerdings die Vorlesungshalle fast ausschließlich mit Beschwörern der *Pentagramm-Akademie zu Rashdul* (weißes bzw. schwarzes Beschwörergewand) und Mherwed (weißes Beschwörergewand), sowie Thaumatürgen aus Khunchom (rotes Festgewand) und traditionsbewussten Tulamiden gefüllt ist, gibt es aus dem Plenum kaum Widersprüche. Neben oben genannten Teilnehmern finden sich außerdem noch zwei Thorwaler Magister aus der

Halle des Windes zu Olport, die den weiten Weg aus dem fernen Thorwal angetreten haben, sowie neben vereinzelt Schwarzmagiern (Dämonologen und Nekromanten, die sich fortbilden wollen) noch eine Gruppe von Abgängern der *Halle des Quecksilbers zu Festum* die sich auf die Elementarbeschwörung spezialisiert haben. An „prominenten“ Personen sind der Convocatus Altissimus Khadil Okharim, sowie zeitweise auch Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* (*Schule der Austreibung zu Perricum*) und Erzmagus *Dschelef ibn Jassafer* (Rashdul) anwesend. Insgesamt ist die Halle etwa halb gefüllt (~80 Personen).

Sollte sich einer der Spielerhelden hier einfinden, so sind zur Nachvollziehbarkeit der Ausführungen der frischgebackenen Spektabilität ausreichende *Tulamidya*-Kenntnisse (TaW 6) erforderlich.

In seiner Muttersprache fällt es dem Abgänger der Rashduler Akademie schon deutlich leichter, sich sicher auszudrücken. Dennoch bekräftigt er manche Forschungsergebnisse mit einem „bei Rastullahs Weisheit“ oder „so Rastullah will“, was bei sehr (Hesinde- oder Phex-) gläubigen Magiern durchaus zu Verstimmungen führen kann. Der kurze Vortrag ([hier zu finden](#)) soll in einer offenen Diskussion enden, an der Sie Ihre Helden gerne beteiligen können. Lassen Sie auch hier kritische Stimmen zu, indem zum Beispiel ein bewandeter Magister auf die Unvereinbarkeit von Magie mit den 99 *Gesetzen Rastullahs* hinweist. Sobald die Diskussion ins Stocken kommt (und das kann schon nach einigen Minuten sein) hat sich der ehemalige *Mawdli* (Rastullah-Priester) vorgenommen, „doch nun jemanden zu befragen, der sich mit dem Thema wohl am besten auskennt“. Der Novadi wird sich nun darin versuchen, einen Luftdschinn herbeizurufen, er gilt jedoch weithin nicht als überragender Magier (DSCHINNENRUF ZfW 14, Eigenschaftswerte: 13/14/15, 62 AsP), was auch viele der anwesenden Rashduler Kollegen wissen. So ist er beim ersten Versuch sehr aufgeregt und versucht unter den drohenden Blicken der anwesenden Würdenträger auch noch, die 30-minütige Zauberdauer abzukürzen (Modifikation *Zauberdauer halbieren*, 3 ZfP). Lassen Sie ihn beim ersten Versuch ruhig scheitern, um den Helden zu demonstrieren, dass auch anderen Magiern einmal ein Spruch danebengeht. Nach einigen Minuten weht nur ein laues Lüftchen durch die Halle.

Der zweite Versuch sollte aber letztlich glücken, weil er hier neben der verkürzten Zauberdauer auch noch die Modifikation *Erzwingen* (16 AsP zusätzlich) an-

wendet, was ihn fast den gesamten Rest seiner Astralkraft kostet. Tuleyman zeichnet dafür ein Hexagramm und einen Bannkreis auf den Boden, tritt ins Hexagramm, konzentriert sich eine Weile und spricht dann mit geschlossenen Augen die Worte: „Ya Emir Djinnim ay hawa, Amchallah!“ („Oh Fürst der Geister aus Luft, ich erbitte eine Gunst!“).

Der (oder besser die) nun erscheinende Dschinni ist fast durchsichtig, trägt einen weiblichen Menschenkopf und ist nicht in bester Laune. Je nachdem, wie ihre Spieler reagieren, können Sie nun nach Belieben einige Fragen beantworten lassen, ehe sich der Elementar unter die Eingangstür hindurch verflüchtigt.

Für die Helden, die sich rege an dem Symposium beteiligt haben, steht eine *Spezielle Erfahrung* in einem Herbeirufungszauber Ihrer Wahl zu buche. In den Talenten *Rechtskunde* oder *Magiekunde* kann eine weitere *Spezielle Erfahrung* vergeben werden.



Ein weiblicher Luftschinn (© Young Wang)

Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion – BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Auch nach der Aufnahme der al'anfanischen Akademie in die *Bruderschaft der Wissenden* steht ein Vortrag der zugehörigen Spektabilität auf dem Programm. Wie bereits am Ende der Abstimmung erwähnt (siehe dazu S. 19), verlassen fast alle Schwarzmagier nach ihrem Votum die Dachterrasse, sodass sich dort nun nur noch insgesamt 10 Personen befinden: Die Lehrkräfte der *Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa*. Das unsympathische Auftreten des Dozenten sowie die Missgunst der Gildenmitglieder gegenüber den „Neuen“ führen zu einer Boykottierung der Veranstaltung. Beschreiben Sie ihrem Helden die fast schon bemitleidenswerte Szenerie, bei der die Spektabilität ihren Vortrag schon nach wenigen Sätzen

abbricht, um sich zu seinen Kollegen zu setzen. Neben der Tatsache, dass sich der Leiter der al'anfanischen Akademie durch sein überhebliches Auftreten kurz zuvor nicht besonders beliebt gemacht hat, hat das Fernbleiben der Magier diverse weitere Gründe. Zum einen strömen mehrere der Brabaker Nekromanten so wie andere in Herbeirufungen bewanderte Schwarzmagier zur zeitgleich stattfindenden Dschinnen-Diskussion, zum Anderen ist der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT nur für (Magie-)Historiker relevant und interessiert deshalb die wenigsten der Anwesenden (außer eventuell Karjunon Silberbraue). Sollte Ihr Held dennoch auf Zornbrecht-Lomarion zugehen, so teilt dieser ihm bereitwillig die Eigenarten und Besonderheiten des Zaubers mit und freut sich über das Interesse. Sollte der Held ihm darüber hinaus noch etwas schmeicheln (und der *Bruderschaft der Wissenden* angehören), kann dies sogar durchaus zu einer Einladung zu einem Zweitstudium nach Al'Anfa an „seine“ Magierakademie führen.

Die „persönliche“ Lehrstunde des Magister magnus thaumaturgicus ist eine *Spezielle Erfahrung* im BLICK IN DIE VERGANGENHEIT wert.

Maggûs Achatmaladannbambir – Die Phileasson-Saga

Nachdem sich die Magierschaft zur Abendstunde verköstigt hat, sei es in der Kantine der Akademie oder in Khunchom selbst, ist es Zeit für den Abendvortrag. Da bereits oft auf diesen Abschnitt verwiesen wurde, soll das genaue Konzept nun hier vorgestellt werden:

Dieser Programmpunkt ist dafür ausgelegt, einem Ihrer Spielermagier (oder auch mehreren in einem Gemeinschaftsvortrag) einen persönlichen Glücksmoment zu gönnen. Wie schon die vorgeschlagene Stufe der Helden (5-10) verrät, sollte es sich bei Besuchern des Konvents nicht um blutiges Frischfleisch (d.h. gerade ausgebildete Adepten), sondern um junge Magier mit einem gewissen Erfahrungsschatz handeln. Ein Held im Rang eines Adeptus minor muss schon sehr Großes vollbracht haben (und vor allem Andere davon überzeugen), damit ihm auf dem Magierkonvent ein eigener Vortrag zugesprochen wird. Bei Rängen ab Adeptus maior ist schon eine gewisse Zeit seit dem Abschluss an der Akademie vergangen, sodass die Vermittlung von Wissen und der Bekanntheitsgrad (SO >8) nun auch eine gewisse Erfahrung widerspiegeln. Genau daraus soll nun geschöpft werden, indem Sie Ihre Spieler (nach

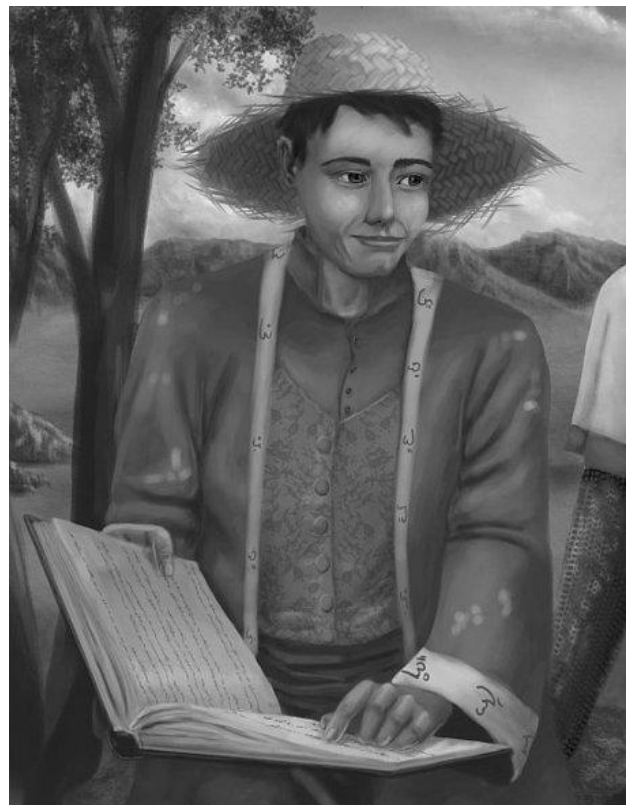
Möglichkeit schon vor dem Ausspielen des Konvents) dazu animieren, einen eigenen Vortrag zu halten. Dies kann vor allem durch vorherige schriftliche Einladung (siehe dazu auch Abschnitt „Die Drachenei-Akademie als Gastgeber“, S. 4 f.) oder durch Vermittlung durch einen höhergestellten Bekannten (Spektabilität der Heimatakademie) schon im Vorfeld ausgemacht worden sein, zur Not aber auch noch in den Tagen vor Beginn des Konvents (falls der Held frühzeitig angereist ist) vom Convocatus Altissimus selbst vorgeschlagen werden. Aufgrund der zeitlichen Datierung des Konvents ist ein Vortrag natürlich nur über Abenteuer und Ereignisse möglich, die inneraventurisch vor dem Jahr 1012 BF spielen. Im Folgenden werden dafür einige Vorschläge gemacht:

1. [Name des Spielerhelden] – *Der Teclador-Effekt: Magische Analyse und ihre Risiken* (aus dem Abenteuer *Staub und Sterne*, 1009 BF)
2. [Name des Spielerhelden] – *Einen Oger zu töten – Cantus contra Monstrum* (aus dem Abenteuer *Mehr als 1000 Oger*, 1003 BF)
3. [Name des Spielerhelden] – *Der Schatz der Eilif 'Donnerfaust' Sigríðsdóttir* (aus dem Abenteuer *Eilifs Schatz*, 1009 BF)
4. [Name des Spielerhelden] – *Die 12 Questen des Asleif 'Foggwulf' Phileasson – Artefakte, Entdeckungen, Erlebnisse* (aus dem Kampagnenband *Die Phileasson-Saga*, 1007 bis 1009 BF)

Letzterer Vorschlag soll hier als Beispiel dienen. Der Spielermagier ist ein Artefaktmagier aus der gastgebenden Akademie, der *Drachenei-Akademie zu Khunchom*. Es wurde bereits im Vorfeld von Khadil Okharim angeregt, dass die Ergebnisse, die der Held im Zuge seiner Forschungen an der Drachenei-Akademie erzielt hat, auf dem Konvent vorgestellt werden sollen. Gegenstand dieses Vortrags sollen zum einen die Gefahren einer solchen Wettfahrt, zum Anderen aber auch die hochelfischen Artefakte (*Purpurwasser*, *Selflanatil*, *Largala'hen*) und Entdeckungen (*Himmelsturm*, *Tie'Shianna*, *Inseln im Nebel*) sein. Da dies natürlich einige erhebliche Neuerungen in der Magierwelt Aventuriens mit sich bringt (bis hin zu Hinweisen auf die bis dato noch vergessenen Kraftlinien), wird dem Helden dadurch einiger Ruhm zuteil.

In weiser Voraussicht wurde deshalb, und aufgrund seiner Mitgliedschaft in der *Großen Grauen Gilde des Geistes*, die Vorlesungshalle als Platz gewählt.

Aber auch weniger aufregende Abenteuer mit arkanen Aspekten (Beispiele siehe oben) können durchaus eine größere Zuhörerschaft anlocken. Es gilt dennoch zu beachten, dass die Reputation der Abschlussakademie, die Gildenmitgliedschaft und der *Sozialstatus* sowie die bisherigen Leistungen eine erhebliche Rolle spielen. Einen schwarzmagischen Helden wird der Convocatus Altissimus kurzerhand in den kleineren Konferenzraum verlegen, schon allein um weitere Reibungen mit Convocatus Primus *Saldor Foslarin* zu vermeiden. Sie sollten Ihren Helden ruhig dazu animieren, seinen ausformulierten Vortrag zu halten, sich dabei als Meister einmal entspannt zurücklehnen (oder vielleicht Notizen machen und die Magister bei Unklarheiten nachfragen lassen) und dem Helden lediglich die Szenerie und das Plenum beschreiben.



Maggûs Achatmaladannbambir (© Jennifer S. Lange)

Je nach Reputation des Magiers ist die Halle zu Anfang noch schlecht gefüllt, nicht einmal der Convocatus Altissimus lässt sich blicken. Beschreiben Sie jedoch mit andauerndem Vortrag, wie das Plenum sichtlich anwächst, um ihren vielleicht enttäuschten Helden wieder zu motivieren. Je nachdem, wie viel Mühe sich Ihr Spielerheld gegeben hat, füllt sich die Halle bis zum Ende seiner Schilderungen fast vollständig und neben einigen Spektabilitäten ist sogar ein Convocatus Primus (oder sogar Erzmagier?) zeitweise anwesend. Beschreiben Sie das Glücks-

gefühl, das den Spielerhelden beschleicht, wenn am Ende seiner Vorlesung der Applaus anschwillt und sich sogar einige Adepten und Magister von ihren Plätzen erheben. Gerne können Sie nun auch einige Fragen aus dem Plenum zulassen, die die Erinnerung des Helden an die vergangenen Abenteuer noch einmal prüfen. Mit Sicherheit aber wird danach noch der ein oder andere Collega auf den Helden zukommen und ihn beglückwünschen, ihm offen gebliebene Fragen stellen, ihn zu einem Gespräch einladen oder sogar dazu animieren, als Magister extraordinarius einige Gastvorlesungen an seiner Akademie zu halten. In obigem Beispiel wäre dies vor allem *Majarna Virah aus den Salamandersteinen*, die den Helden mit Fragen löchert und ihn einlädt, „unbedingt einmal nach Donnerbach zu reisen, und noch einmal ausführlich über alle seine Forschungen zu berichten“.

Nach diesem Höhepunkt des Konvents hat sich der

Held eine kleine Verschnaufpause verdient (falls die umstehenden Magister dies zulassen) und darüber hinaus noch einige, im wahrsten Sinne des Wortes, *Spezielle Erfahrungen* gemacht. Zum einen ist bei einer solchen Rede natürlich das Talent *Überzeugen* von großer Bedeutung. Sollte sich der Held große Mühe dabei gegeben haben, seinen Zuhörern Vorgänge zu erklären und anschaulich darzustellen (eventuell sogar mit Thesenpapier?), dann sei ihm auch eine Steigerungserleichterung in *Lehren* gegönnt. Durch die reichliche Zuhörerschaft und die hoffentlich positive Rückmeldung der Magier erhöht sich der *Sozialstatus* dauerhaft um 1, alternativ kann auch der Vorteil *Guter Ruf* vergeben werden. Sollte sich der Held gar derart außergewöhnlich bemüht haben, dass sogar Sie als Meister beeindruckt sind, so hat er sich darüber hinaus noch eine *Spezielle Erfahrung Charisma* verdient.

ABSTIMMUNG UND RATIFIKATION DER AKADEMIEEN

Auch in dieser Hinsicht stellt der Konvent 1012 BF in Khunchom eine Ausnahme dar, denn es steht die Aufnahme gleich zweier Akademien in die Graue bzw. Schwarze Gilde an. Da auch dies einer Abstimmung bedarf, ist auch der Allaventurische Konvent eine passende Gelegenheit (siehe auch Abschnitt „Bedeutung und Vorbereitung“, S. 4). Zur Ratifikation bzw. Akkreditierung einer Magierakademie in eine der Gilden bedarf es der Zustimmung der jeweiligen Gildenmitglieder, sodass auch hier die Spielerhelden, wenn Sie mögen, wieder durch ihre Stimme mitentscheiden können. Es haben sich 2 Akademien um den Eintritt in die Gilde beworben:

1. *Die Schule der rastullahgefälligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Mherwed (GGGdG)*

Die Zauberschule des Kalifen (Mherwed)

Die Veranstaltung beginnt mit einer kurzen Ansprache des Convocatus Altissimus, in der er seinen Freund und ehemaligen Hofmagier des Kalifen „Magister ordinarius elementarius *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah*“ ankündigt. Dieser betritt alsdann die Bühne, gewandet in die knielange, weiße Beschwörer-Tunika für elementare Herbereirufungen. Er trägt

2. *Die Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der großalanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus (BdW)*

Das ist deshalb bemerkenswert, weil dies die Magierakademien der beiden Parteien sind, die noch vor einem Jahr im Khôm-Krieg gegeneinander kämpften. Es ist also davon auszugehen, dass beide Machthaber (Patriarch *Amir Honak* in Al' Anfa, Kalif *Malqillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi* im Kalifat) mit der Aufnahme in eine Gilde Stärke zeigen wollen. Die Wahlvorgänge werden im Folgenden beschrieben.



dazu einen silbernen Brokatgürtel.

In seiner kurzen Rede, in nur schwer verständlichem tulamidischen Akzent, fasst der Elementarist die Eckpunkte der geplanten Akademie zusammen:

Als Standort wird Mherwed präsentiert und auf Nachfrage einiger geographisch weniger bewanderter Magier erklärt, dass sich die Stadt freilich nicht in der Khôm-Wüste, sondern nahe der Stadt Rashdul am Ufer des Mhanadi befindet. Als Merkmale und damit

zentrale Forschungs- und Ausbildungsinhalte werden vor allem die Elementar- und Dschinnenbeschwörung sowie die Objektmagie genannt. Die Tatsache, dass an der geplanten Akademie im Erststudium nur Männer und Eingott-Gläubige zugelassen werden, sollte vom Plenum (vor allem Frauen und *Hesinde-Geweihten*) mit lautem Protest beantwortet werden. Daraufhin wird der Elementarist jedoch alle Magiekundigen herzlich zu einem Zweitstudium an seiner Akademie einladen, was Manche zumindest etwas milder stimmen sollte. Während der gesamten Rede, die übrigens in der großen Vorlesungshalle stattfindet, weicht Khadil Okharim nicht von seiner Seite und auch *Prishya von Garlischgrötz zu Grangor* ist als formal Vorsitzende dauerhaft anwesend.

Daraufhin folgt die Wahl der etwa 150 anwesenden Gildenmitglieder.



Spektabilität Mherech ben Tuleyman (© Tristan Denecke)

Der Vorsitzende der Gastgeber-Akademie hat die Graumagier aus Khunchom bereits einige Zeit vor dem Konvent versammelt und klar zum Ausdruck gebracht, dass es sehr im Sinne des Großfürsten der Stadt (und damit auch in seinem eigenen) wäre, wenn die *Zauberschule des Khalifen* akkreditiert würde. Es ist also davon auszugehen, dass die Khunchomer (ca. 50 Magier und weitere 15 Alchimisten) geschlossen für die Mherweder Elementaristen stimmen werden.

Ebenso natürlich die Lehrmeister der neuen Akademie, die Großteils in der Grauen Gilde ihre Ausbildung genossen haben und damit ebenfalls eine Stimme abgeben dürfen (ca. 12 Personen). Der Rest der benötigten Stimmen sind vereinzelt Handzeichen aus dem Plenum, sodass am Ende eine knappe Entscheidung für die Aufnahme der Akademie steht (in etwa 80/70).

Im Anschluss wird von der Convocata Prima feierlich das Gildensiegel übergeben, zusammen mit einer Urkunde und einer Einladung an die Wählerschaft, dem nach einer kurzen Pause folgenden Symposium „Ihrer Spektabilität *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah* von der Zauberschule des Khalifen zu Mherwed“ beizuwohnen.

Die Halle der Erleuchtung (Al'Anfa)

Zeitgleich zu der eben beschriebenen Veranstaltung der *Großen Grauen Gilde des Geistes* läuft auf der Dachterrasse der Akademie das Verfahren über die Aufnahme der Konkurrenz aus Al'Anfa in die Bruderschaft der Wissenden ab. Auch hier, wie bei der Wahl des Gildenvorstehers, werden die Schwarzmagier aus Fasar vergeblich gesucht (siehe auch Abschnitt „Die Wahl der Gildenvorsteher“, S. 8 ff.), sodass insgesamt in etwa 50 bis 60 Personen auf der bestuhnten Dachterrasse Platz genommen haben. Die Abstimmung wird vom eben wiedergewählten Convocatus Primus *Salpiķon Savertin* (Bild auf S. 8) geleitet, der ebenso wie Khadil Okharim bei der Grauen Gilde, das Wort an seinen „hochgeschätzten Collega“ Magister magnus thaumaturgicus *Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion* übergibt.

Der gebürtige Brabaker und einflussreiche Schwarzmagier gibt sich keinerlei Mühe, um Stimmen der Schwarzmagier zu werben, sondern erläutert nur kurz die Grundsätze der al'anfanischen Akademie in einem ungewöhnlichen Brabaker Dialekt, der aber dennoch gut verständlich ist. Für diesen Festakt hat sich der wohlbeleibte Thaumaturg in ein langes, dunkelblaues Festgewand mit dazu passendem Hut gekleidet.

Im Vorfeld des heutigen Wahlvorganges sind einige bemerkenswerte Voraussetzungen für das folgende Wahlergebnis geschaffen worden, sodass hier kurz darauf eingegangen werden soll:

Zornbrecht-Lomarion ist schon seit längerem Mitglied des Gildenrates der Schwarzmagier, dem sogenannten *Consilium Sinistrae*, und verfügt daher über erheblichen Einfluss auf die Gildenpolitik. Als Abgänger der *Halle der Geister zu Brabak* hält er gute Kontakte zu

Spektabilität *Demelioë Nandoniella Terbysios* und so war es ihm ein leichtes, sie mit Hilfe einiger Goldstücke aus der Staatskasse von einem Votum für die Al'Anfaner zu überzeugen. Ebenso verfuhr der Geschäftsmann mit Convocatus Primus *Salpiķon Savertin*, der für einige persönliche Gefälligkeiten und eine großzügige Spende an die Akademie in Mirham ebenfalls seine Stimme zusagte. Es handelt sich folglich um eine gekaufte Wahl, was auf Grund der starken Konkurrenz innerhalb der *Bruderschaft der Wissenden* wohl auch den einzig erfolgversprechenden

VERSAMMLUNGEN DER MAGIERORDEN

Diese Unterpunkte sind ein rein formaler Programmpunkt, der von Ihnen nicht ausgespielt werden muss. Er sollte lediglich deshalb berücksichtigt werden, um dem Spielerhelden die Existenz solcher Orden zu verdeutlichen und ihm eventuell die Eigenheiten und Abgrenzung der verschiedenen Philosophien zu erleichtern. Des Weiteren bietet ein Allaventurischer Konvent natürlich auch ein Forum zur Präsentation und zur Anwerbung neuer Mitglieder für die zum Teil relativ kleinen und finanzschwachen Orden. Vielleicht gelingt es ja sogar dem einen oder anderen Ordensvorstand, einen der Helden von einem Beitritt zu überzeugen. Die Versammlungen der Orden sollten nur ausgespielt werden, wenn die Helden explizit darum bitten, daran teilnehmen zu dürfen oder bereits Mitglied in einem der Orden sind. Ansonsten bietet sich wieder eine individuelle Abendgestaltung an (siehe dazu auch Abschnitt „Abendgestaltung und Magierbosparano“, S. 13).

Die Pfeile des Lichts

Der traditionell weißmagische Orden der Pfeile des Lichts ist für magische Strafverfolgung innerhalb der weißen Gilde zuständig. Die Angehörigen dieser Inquisition sind ohne Ausnahme dem *Bund des weißen Pentagramms* zugehörig und praiosgläubig ausgerichtet. Die Versammlung dieses Ordens dürfte auf dem Konvent 1012 BF äußerst schlecht besucht sein, da die sich die Zahl der Mitglieder auf insgesamt etwa 25 Magier bemsist, von denen viele in *Answinkrise* und *Orkensturm* unabhkömmlich sind. So sollten von den 50 anwesenden Weißmagiern nur etwa 2 bis maximal 5 Mitglieder der Pfeile des Lichts sein, deren Versammlung im Nebengebäude der Khunchomer Akademie damit recht bescheiden ausfällt. Hauptthema der Veranstaltung, die von der athletischen Hauptfrau *Lanzelind von Heilenhorst*

Weg zu einer Akkreditierung darstellt.

Bei der Abstimmung werden also neben den al'anfaner Magistern auch die meisten Nekromanten aus Brabak sowie die Anhänger des Convocatus Primus für die Aufnahme stimmen, sodass die Wahl knapp zugunsten der Halle der Erleuchtung ausgeht. Nach dem formalen Akt, der von Savertin vollzogen wird, verlassen die Anwesenden die Dachterrasse, ohne dem Aufruf, dem Vortrag der Spektabilität von Al'Anfa beizuwohnen, Folge zu leisten.

geleitet wird, dürfte zu dieser Zeit weiterhin die Auffindung und Verurteilung des ehemaligen Weißmagiers *Gaius Cordovan Eslam Galotta* sein, der bis vor einem Jahrzehnt noch Hofmagier des Kaisers *Hal I. von Gareth* war. Weitere Erkenntnisse dazu gibt es jedoch kaum zu berichten. Zur Zeit der Versammlung hat *Saldor Foslarin* den Konvent bereits verlassen, um sich in die nördlichen Provinzen zu begeben.

Die Grauen Stäbe

Die Versammlung dieses, wie der Name bereits verrät, graumagischen Ordens leitet Großmeister *Tarlisin von Borbra*, der seine Ausbildung an einer schwarzmagischen Akademie genoss, aber durch ein Wunder der Göttin *Tsa* bekehrt wurde und nun seit wenigen Monden den Grauen Stäben vorsteht. Nomineller Ordensvorstand ist *Rohal der Weise*, dieser ist jedoch vor mehreren hundert Jahren entrückt worden und deshalb nicht zugegen. Der *Ordo Defensoris Lecturia* dient der grauen Gilde in ähnlicher Weise, wie die Pfeile des Lichts der weißen. Die Hauptaufgaben bestehen also darin, Mitgliedern der grauen Gilde als Leibgarde oder Schutz auf gefährlichen Expeditionen zu dienen, sowie abtrünnige oder verurteilte Magier der Gilde aufzusuchen und gefangen zu nehmen. Die Grauen Stäbe sind mit ungefähr 800 Mitgliedern der größte aventurische Magierorden, deshalb ist davon auszugehen, dass die Veranstaltung mit 40 bis 50 Graumagiern gut besucht ist. Auch für die (grauen) Spielermagier ist es durchaus möglich, auf dem Konvent dem Orden beizutreten, dazu muss der Kandidat allerdings vorher von den vier Großmeistern auf seine Eignung geprüft und von *Tarlisin von Borbra* selbst in einer kleinen Zeremonie in den Orden aufgenommen werden. Voraussetzungen dafür sind

grundlegende Kenntnisse in den Merkmalen *Antimagie* und *Eigenschaften*, jedoch sind auch alchemistische Fähigkeiten und begabte Illusionisten gerne gesehen.

Der gildenmagische Rang des Helden sollte dabei mindestens dem eines Adeptus maior entsprechen. Die Aufnahme findet voraussichtlich in eben dieser Versammlung der Grauen Stäbe statt. Themen auf dem Konvent können ganz unterschiedlicher Natur sein, sicher wird aber der Fund des Zweihänders *Famerlîn*, dem Ordensschwert des Großmeisters, ausführlich besprochen. Vielleicht folgt auch eine Analyse mittels ODEM ARCANUM oder ANALYS ARCANSTRUKTUR.



Rohal der Weise, nomineller Führer des ODL (© Caryad)

Die Rohalswächter

Beim *Ordo Custodum in nomine Rohale* handelt es sich um einen weißmagischen Orden, der sich dem Kampf gegen sämtliche schwarze Zauberei verschrieben hat. Die Mitglieder sind bisweilen fanatisch und werden deshalb vor allem von der Grauen Gilde, natürlich von der Schwarzen Gilde, aber zum Teil sogar von einigen Mitgliedern des *Bundes des weißen Pentagramms* sehr kritisch betrachtet und gemieden. Die Veranstaltung findet ebenso im Nebengebäude statt, geleitet wird sie vom Hochmeister des Ordens, *Nostrianus Eisenkober*.

Mit ca. zehn anwesenden Magiern ist auch diese Versammlung nur spärlich besucht, die vorherrschenden Themen sollten ebenfalls *Galotta*, aber auch die Akademie Al'Anfas sowie die weitere Verfolgung des *Schreckens der Tobimora* in Weiden sein. Nicht weißmagische Helden haben keine Möglichkeit, dieser Veranstaltung beizuwohnen.

Die Anconiten

Ein weiterer weißmagischer Orden, die *Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*, hält ebenfalls eine Versammlung auf dem diesjährigen Konvent ab. Der Orden ist rein formal zwar der weißen Gilde zugehörig, nimmt aber auch Laien und Graumagier auf. Sollte sich einer Ihrer Helden für einen Beitritt interessieren, so sind kompetente Kenntnisse in der Heilzauberei (z. B. BALSAM, KLARUM PURUM, RUHE KÖRPER) oder eine Ausbildung als Medicus angeraten. Auch als Alchemist mit Fachgebiet *Spagyrik* oder *Venenik* sind ihm gute Aufnahmechancen gewiss. Der Anconitenorden hat eine Ordensstärke von insgesamt 150 Personen, das Hauptaugenmerk liegt dabei auf Nordaventurien. Dies und auch die Gefahren des Orkensturms führen dazu, dass die Versammlung mit nur 20 Teilnehmern schlecht besucht ist. Dem Orden stehen vier Großmeister vor, deren Namen nicht näher bestimmt sind. Es sind jedoch nur die Großmeister der Niederlassungen Albenhus und Baburin anwesend, die anderen beiden sind in den Wirren des Orkkrieges um die Schlachtfelder verteilt und kümmern sich um kranke und verletzte Bauern und Soldaten. Vorherrschende Inhalte sollten Fortschritte in der Heilzauberei sowie eine Diskussion über elfische und hexische Heilmethoden sein. Des Weiteren planen die Großmeister eine Kooperation mit der örtlichen *Chamib Al'Chimie* im Hinblick auf alchemistische Heilverfahren. Ob ihnen diese gelingt, liegt in Ihrer Hand.

Der Orden der Schlange der Erkenntnis

Diese 100 Mitglieder zählende Vereinigung von Weißmagiern hat sich auf die Ansammlung von Wissen in bestimmten Spezialgebieten verschworen. Neben einer Ausbildung an einer Akademie des *Bundes des weißen Pentagramms* ist allen Ordensbrüdern ein tiefer Glaube an die Göttin Hesinde gemein. Spezialisten in den Talenten *Götter/Kulte*, *Philosophie*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, aber auch *Magiekunde* sind in diesem Orden keine Ausnahme.

Oftmals treten auch vom Gildentribunal verurteilte Magier der weißen Gilde für eine Bußqueste in den Orden ein. Er wird von der Hochmeisterin *Pernizia von Methumis* geleitet, die bis dato einen sehr guten Ruf genießt und in einigen Jahren sogar die *Basilius-Prüfung* (siehe dazu auch Abschnitt „Bedeutung und Vorbereitung“, S. 3) ablegen wird. Einem Beitritt in die *Societas Hesindiarum Intelligentiae* (SHI) dürfte ein ähnliches Aufnahmeverfahren wie bei den Grauen Stäben (siehe dazu auch Abschnitt „Die Grauen Stäbe“, S. 30) vorausgehen. Es sind ca. zehn Mitglieder anwesend.



Ordensmagierin des SHI (© Caryad)

EXKURSIONEN UND ABSCHLUSS DES KONVENTS

VORTRÄGE AM DRITTEN TAG

Prishya von Garlichgrötz zu Grangor

– Von der arkanen Analyse

Der dritte und damit letzte Tag des Konvents beginnt ebenfalls mit einem Glanzlicht, denn auch die Convocata Prima der *Großen Grauen Gilde des Geistes* hat Spektabilität *Khadil Okharim* darum gebeten, für ihre neuesten Forschungsergebnisse zum Thema *Magica Clarobservantia* ein Lehrlabor zur Verfügung gestellt zu bekommen. Der Vortrag findet im Hauptlabor statt. Hier hat Okharim für etwa 60 Magier Sitzmöglichkeiten bereitgestellt, weitere 10 bis 20 finden im hinteren Teil des Raumes Stehplätze. Es

ist davon auszugehen, dass sehr viele Graumagier an den Ausführungen ihres Gildenvorstandes interessiert sind und auch einige Weißmagier der 57-Jährigen den Respekt erweisen. Auch hier findet ebenso wie bei *Thomeg Atherion* (siehe dazu auch Abschnitt „IMPERAVI HANDLUNGSSZWANG“, S. 10 ff.) ein regelrechtes „Gerangel“ um die verbliebenen Plätze statt. Sollten Ihre Helden daran teilnehmen wollen, so sollten Sie ihnen vorher von einem befreundeten Magier den Hinweis zukommen lassen, dass Sie sich frühzeitig Plätze reservieren müssen, um dabei sein zu können. Prishya von Garlichgrötz, die auf dem

Konvent schon des Öfteren von den Helden beobachtet wurde, wird weder weiß- noch schwarzmagische Zuhörer des Raumes verweisen, letztere aber zumindest mit einem vorwurfsvollen Blick bedenken. Den genauen Wortlaut ihrer Rede entnehmen Sie bitte der Spielhilfe *„De Clarobservantia vom Wolkenturm“*. Das Thema, dem sich die Wissenschaftlerin zuwendet, ist sehr komplex, weshalb ein *Magiekunde* TaW >14, sowie gute Kenntnisse der Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARCAN-STRUKTUR (min. ZfW 9) sowie der Sprache *Garethi* (TaW >10) als Grundlage angesehen werden. Sollte der Held über einzelne (oder mehrere) dieser Kompetenzen nicht verfügen, so sollten Sie ihm beschreiben, dass er das Gefühl hat, das Niveau, auf dem die Convocata Prima referiert, übersteige das seinige zum Teil etwas (oder erheblich).

Prishya von Garlischgrötz zu Grangor spricht sehr sauberes, klar verständliches Hochgarethi, neigt jedoch dazu, schnell zu sprechen. Nach ihrer Einleitung demonstriert sie ihre Forschungsergebnisse in *Punkt 2. Analys – Die Analyse von Wesenheiten* anhand von Beispielen. Dabei lädt sie die Anwesenden ein, den ANALYS zu aktivieren, was die meisten auch tun. Zuerst wird sie sich selbst als „Analysesubjekt“ zur Verfügung stellen und darauf hinweisen, dass auf Grund ihrer vertieften Fertigkeiten in der *Magica Clarobservantia* bei ihr eine Konzentration der Astralkraft in der Kopfgegend mit nach außen gerichteten Strahlen erkennbar sein sollte. Allgemein ist Prishya von Garlischgrötz' astrale Aura eine sehr geordnete, starke Präsenz von Kraftfäden. Diese Unterschiede fallen einem Laien überhaupt nicht auf und können selbst bei versierten Vertretern nur schwer erkannt werden.

Diese Erkenntnis wird auch den Helden zuteil und von den Anwesenden mit nickender oder murmelnder Zustimmung bedacht. Auch einen weiteren Zweig, den sie in ihrem Skript darstellt, wird sie am praktischen Beispiel verdeutlichen. Hier können Sie entweder einen beliebigen Magier aus dem Publikum (z.B. *Rhayano Medellis* als Magus Combattivus) auswählen oder auch die Spielermagier mit einbeziehen, indem die Convocata Prima zufällig einen von ihnen auswählt. Sollte sich ein zwergischer, elfischer, druidischer oder satuarischer Zauberkundiger unter den Anwesenden befinden, wird die eifrige Graumagierin darauf bestehen, auch diese untersuchen zu dürfen. Die klare Abgrenzung verschiedener Matrizenmuster je nach Ausbildungs-

zweig sind zum Großteil neue Erkenntnisse der Gildenmagie und sollten durch große Anerkennung der Zuschauer gewürdigt werden.

Vor allem im nun folgenden Teil des Exercitiums sind die Kenntnisse in *Garethi* und *Magiekunde* unentbehrlich. Die Gildenvorsteherin setzt viele Fachbegriffe als Grundwissen voraus, was sicherlich den Horizont einiger junger Adepten übersteigen mag. Am Ende der Vorstellung steht jedenfalls das gesamte Plenum auf und applaudiert der Magierin.

Ein Vortrag der Convocata Prima ist in jedem Fall eine weitere besondere Erfahrung im Heldenleben eines Magiers, sodass am Ende der Vorlesung sowohl der ODEM ARCANUM als auch der ANALYS ARCAN-STRUKTUR um eine Spalte leichter zu steigern ist. Wenn Sie möchten, steht ebenfalls eine *Spezielle Erfahrung* in *Magiekunde* zu buche.

Igor Rastinger – Natürliche Heilverfahren

Igor Rastinger ist wahrscheinlich der einzige nicht-magiekundige Redner des Konvents. Dies ist einerseits eine Ehrung für seine Kompetenzen, andererseits soll es die Offenheit und Weitsicht der Organisatoren zeigen. Der junge Peraine-Geweihte versieht seinen Göttinnendienst normalerweise im Peraine-Tempel in Festum, wurde jedoch vor drei Sommern von seinen Vorgesetzten nach Kannemünde ausgesandt, um sich um die Verletzten und Verwundeten nach der *Seeschlacht in der Tränenbucht* zu kümmern. Nachdem er dort fast zwei Sommer lang half, Felder zu bestellen und die Ernährungslage der Bevölkerung nach der al'anfanischen Belagerung wieder zu verbessern, wurde er vor wenigen Götternamen wieder zurück in die Hauptstadt des Bornlandes beordert. Bei seiner Heimreise machte er Zwischenstation in der *Gesandtschaft des Bornlandes in Khunchom*, wo ihn vor wenigen Wochen ein beliebter Mann mittleren Alters aufsuchte. Der *Meister der Ernte* hat sich den heilenden Aspekten seiner Göttin zugewandt und will in seinem Vortrag auch den Magiern einige einfache Verfahren der Heilkunde näherbringen, da sich diese oft nur auf ihre Astralkraft und den BALSAM SALABUNDE verlassen. Deshalb hat er seinen Exkurs auch unter das Motto „Es muss nicht immer BALSAM sein – Vorteile natürlicher Heilverfahren bei niedriger Astralenergie“ gestellt. Der Konferenzraum ist mit 60 Personen gut gefüllt, wobei sich das Plenum aus 25 Weißmagiern und Vertretern aller möglichen Zweige (Grau- und Schwarzmagier, Ordensmitglieder, Alchimisten, Hesinde-Geweihte,

Bedienstete) zusammensetzt. An Prominenz ist hier Erzmagierin *Haldana von Ilmenstein* sowie ihre Kollegin Spektabilität *Racalla von Hosen-Rabenmund* (*Akademie der magischen Rüstung zu Gareth*) zugegen. Auf dem Tisch vor dem Geweihten liegen allerlei Werkzeug zur Erstversorgung von Wunden (Nähzeug, Verbandszeug, *Einbeere*, *Wirselskraut*), sowie zur Behandlung von Giften (Röhrchen zum Aussaugen, Skalpelle) und Krankheiten (Salben, Tinkturen, Blutegel, Tücher mit Symbolen der Elemente). Darüber hinaus stehen vier Phiolen auf dem Tisch, sie enthalten allesamt spagyrische Mittel (*Heiltrank* Qualität C, *Antidot* Qualität D, *Kukris* Qualität D, *Restorarium* Qualität C; siehe dazu auch **Wege der Alchimie**, S. 55-58) aus der *Chamib Al'Chimie*, was der Dozent auf Wunsch von Khadil Okharim auch betonen wird. Diese Tränke werden gegen Ende von Rastingers Kurs von Magister magnus alchemicus *Haschan ibn Dunchaban* (Leiter der *Chamib Al'Chimie*) genauer vorgestellt.

Rastinger wird seinen Vortrag in einem leichten bornländischen Dialekt halten, der aber für alle gut verständlich sein sollte. Zu Beginn wird er die Notwendigkeit seiner Ausführungen anhand des Vortragstitels unterstreichen: „Vor allem auf Schlachtfeldern oder in sonstiger Bedrängnis kann die verbleibende Astralkraft für einen Magier überlebenswichtig sein. Daher ist es wichtig zu wissen, welche Alternativen zur Heilung mit Astralenergie bestehen und wann diese sinnvoll sind.“ Zuerst wird er die einfachste und schnellste Methode vorstellen, Wunden und Verletzungen aller Art zu heilen: den Heiltrank. Für die Anwesenden wird er hier explizit die Rezeptur eines Heiltrankes (siehe dazu auch **Wege der Alchimie**, S. 56) vorstellen und die genaue Wirkung erläutern. Darüber hinaus stellt er zur Wundversorgung das *Wirselskraut*, die *vierblättrige Einbeere* sowie diverse Verbandstechniken vor.

Danach geht er dazu über, Vergiftungen und ihre Vorbeugung zu besprechen, jedoch wird er hier zu dem Ergebnis kommen, dass zum schlichten Erbrechen der Substanz (mittels *Stinkröpfchen*, bei ihm für 3 *Silbertaler* pro Schank zu erwerben; siehe dazu auch **Wege der Alchimie**, S. 38), sowie dem Aussaugen mit einem Röhrchen (siehe oben) keine wirkliche Alternative besteht. „Es sei denn, man hat entweder zuvor *Kukris* eingenommen oder *Antidot* zur Hand. Diese stellen jedoch eine gelungene Alternative zum oft kraftraubenden KLARUM PURUM dar, dessen Wirkung bei falscher Einschätzung des Giftes schlicht

verpufft.“

Bevor er zur Heilung von Krankheiten voranschreitet, betritt der Leiter der *Alchimistischen Fakultät der Drachenei-Akademie* das Podest, um den anwesenden Magiern den Inhalt der drei restlichen Phiolen vorzustellen. Hierbei wird er sich selbstverständlich hüten, das Rezept der Tränke preiszugeben, ihre Vorteile aber umso deutlicher hervorheben:

1. *Antidot* (Qualität D): Dieses Mittel wirkt gegen die meisten Gifte Aventuriens und stoppt deren Wirkung auf der Stelle. Es ist in der *Chamib Al'Chimie* zu einem Preis von 80 *Dukaten* zu erwerben. Auf Nachfrage wird der grauhaarige Alchimist bestätigen, dass auch zwei *Antidot* vorrätig sind, die garantiert gegen sämtliche Gifte, sogar *Purpurblitz*, wirken. Diese kosten 160 *Dukaten* pro Exemplar.

2. *Kukris* (Qualität D): Dies ist ein vorbeugendes Mittel, welches die Wirkung eingenommener Gifte abschwächt. Auf Grund seines durchaus erschwinglichen Preises (es ist für 50 *Dukaten* erhältlich) interessieren sich unter Anderem auch einige Schwarzmagier dafür, die auf Grund diverser Unannehmlichkeiten des Öfteren mit einem Anschlag rechnen müssen.

3. *Restorarium* (Qualität C): Dieses hoch wirksame Heilmittel heilt auch größere Wunden auf der Stelle und ist in ganz Aventurien nur wenigen Alchimisten bekannt. Auf Grund der geringen Verbreitung, der Rarität und der bestätigten Qualität verlangt der Magister hierfür 150 *Dukaten* pro Exemplar (er hat insgesamt fünf vorrätig). Das Exemplar, das auf dem Tisch steht, wird auch umgehend an einen älteren weißmagischen Kampfmagier verkauft, der schon zu viele Kriege und verkrüppelte Kameraden gesehen hat, um unter Inkaufnahme einer Behinderung seinen Geldbeutel zu schonen.

Der uralte Alchimist, der auch in der Alchimisten-tracht (Schürze, Lederstiefel, Lederhose) auftritt, kann sämtliche Fragen zu den oben genannten Mitteln ohne zu zögern beantworten, denn er ist einer der führenden Alchimisten des Kontinents. Die Rezepte wird er allerdings selbst gegen Geld nicht preisgeben, da dies mit Khadil Okharim so abgesprochen wurde. Allerdings hat sich der phexgläubige Akademieleiter eine weitere Verkaufsstrategie ausgedacht und deshalb seinen Magister angewiesen, im Zuge des Vortrages auch den sogenannten *Schlaftrunk* vorzustellen, welchen dieser nun auch aus der Tasche zieht:

4. *Schlaftrunk* (Qualität E): Dieses Mittel, welches im Vorfeld des Konvents schon fast „am Fließband“ produziert wurde, führt dazu, dass über Nacht sowohl die dreifache Anzahl an Lebensenergie und vor allem Astralenergie zurückgewonnen wird. Vor allem, als der alte Mann letzteres erwähnt, wird kaum einer der anwesenden Magier auf seinem Stuhl sitzen bleiben. Es ist in der *Drachenei-Akademie* für 30 Dukaten zu erwerben und *Haschan ibn Dunchaban* hat bis zu 50 Phiolen davon vorrätig (darunter auch einige der Qualitäten D und C).

Lassen Sie die Situation zu einer Art Verkaufsgespräch mit Basar ausarten, an dessen Ende der alte Magister auf weitere Verkaufsbestände im Nebengebäude der

Cendera ai Refieriel – Gestaltung einer Zaubermatrix



Magistra Cendera ai Refieriel (© Diana Rahfoth)

Dieser Vortrag, den die Organisatoren nur widerwillig zugelassen haben, ist doch an der *Drachenei-Akademie Phex* noch vor *Hesinde* als Gott der Magier angesehen, beschäftigt sich mit der Gestaltung einer Zaubermatrix. Für diese Veranstaltung wurde bewusst Cendera ai Refieriel ausgewählt, da sie sich als Mitglied des arkanen Zweiges der *Draconiter* gut dafür eignet, den *Sacer Ordo Draconis* vorzustellen. Dieser Orden stellt die Exekutive der *Hesinde-Kirche* dar und wurde erst im Jahre 1011 BF von *Erynnion*

Alchimistischen Fakultät verweist, woraufhin viele der Zauberkundigen unter den enttäuschten Blicken von Igor Rastinger den Konferenzraum verlassen. Sollten die Helden nicht ebenfalls aufspringen, so wird der junge Geweihte zum Schluss einige Heilverfahren gegen bekannte Krankheiten wie *Zorgan-Pocken* (*Xordai-Tinktur*) und *Sumpffieber* (Kauen von *Donfstengeln*) erläutern und sich zum Schluss bei allen Gebliebenen für die Aufmerksamkeit bedanken.

Als Resultat aus den Erklärungen und Darstellungen des Geweihten stehen *Spezielle Erfahrungen* bis zu einem TaW von maximal 9 in *Heilkunde Wunden*, *Heilkunde Krankheiten*, *Heilkunde Gift* und *Alchimie*.

Quendan Eternenwacht gegründet, weshalb der Bekanntheitsgrad noch relativ gering ist. Momentan ringt der Orden um die kirchliche Anerkennung, und durch die starke Präsenz an *Hesinde-Geweihten* auf dem Konvent ist dies ein wichtiger Schritt für die Mitglieder. Gerade deswegen hat sich die aus dem Lieblichen Feld stammende, 30-jährige Magierin besonders viel Mühe gegeben und sogar ein Beiblatt mit Zeichnungen zu ihrem Vortrag verteilen lassen (die Vorlage hierzu finden Sie wieder im *Wolkenturm*). Dieses hat sie vorher für eine beträchtliche Menge an Dukaten in dem *Puniner Druckhaus Sfantini Erben & Cie.* vervielfältigen lassen, sodass nun für fast alle Anwesenden (in etwa 40 Magier, 15 Geweihte und andere Besucher) ein Exemplar vorhanden ist. Auch eventuell anwesende Helden sollten ein Exemplar erhalten.

Der Vortrag der in einem blauen *Fest- und Konventionsgewand* gekleideten *Horasierin* tulamidi-scher Abstammung ist sehr gut ausgearbeitet und richtet sich bewusst an weniger erfahrene Magier (*Adeptus minor/maior*) und vor allem auch Nichtmagier. Dies hat die dunkelhaarige Schönheit absichtlich so gewählt, da sie sich auf diese Art und Weise erhofft, eventuell auch unter jungen Magiekundigen neue Mitglieder für den Orden werben zu können. Sie spricht aufgrund ihrer Ausbildung an der *Akademie der Hohen Magie zu Punin* hervorragend *Garethi* und auch ihr Sprechstil ist angenehm fließend. Ihre Ergebnisse wird sie am Ende des Vortrages gerne anhand eines *FLIM FLAM* demonstrieren. Als Farbe für ihre Lichtkugel wählt die *Draconiterin* ein sattes Blau, passend zu ihrem Gewand. Beschreiben Sie den Helden (falls sie *ANALYS* oder *OCULUS* aktiviert haben) die Nach-

vollziehbarkeit von Cenderas Darstellungen mit Hilfe ihrer verteilten Zeichnungen. Ihren Vortrag beendet sie mit einem Ausdrucksstarken „Soli Dea Gloria!“, was ein Kenner des *Bosparano* mit „Einzig zur Ehre der Götter!“ übersetzen kann.

Dieser recht simple Vortrag wirkt sich im Regelwerk mit einer *Speziellen Erfahrung* bis zu einem TaW/ZfW von maximal 9 in *Magiekunde*, *Lehren* und FLIM FLAM aus.

Brigon von Erkenstein – Der Codex Albyricus

Brigon von Erkenstein hat das Amt des *Licentiatius Iuri Magicae* an der Akademie *Schwert und Stab zu Beilunk* inne. Das bedeutet, er ist ein hoch angesehener Rechtsgelehrter auf dem Gebiet des Gilden- und Magierechts in ganz Aventurien. Sein Akademieleiter *Saldor Foslarin* hat seine Beziehungen geltend gemacht, um dem vielen „Schwarzmagier-Gewäsch“ auch einen waschechten Rechtsvortrag entgegen zu setzen. Der dynamische Magier mittleren Alters mit langem braunem Haar ist natürlich streng nach dem *Codex Albyricus* gekleidet und trägt deshalb das *Fest- und Konventionsgewand* in Blau, dazu einen weißen Hut mit breitem Band. Im fast vollbesetzten Konferenzraum finden sich hauptsächlich Weiß- und Graumagier. Die Schwarzmagier ziehen es vor, sich diesen „Formal-Schwachsinn“ nicht anzuhören und befinden sich entweder in der zeitgleich stattfindenden Vorlesung über die Zaubermatrix (siehe dazu auch Abschnitt „Gestaltung einer Zaubermatrix“, S. 25), in der *Chamib al'Achimie* oder gar nicht auf dem Akademiegelände. Von Erkenstein ist redlich bemüht, seine Ausführung ansprechend zu gestalten, bei einem derart trockenen Thema gelingt es ihm jedoch nicht wirklich. Immerhin ist sein *Garethi* trotz leichten almadanischen Dialekts gut verständlich und jeder Zuhörer, der dabei nicht einschläft, kann ihm problemlos folgen. Sollten ihre Spielerhelden tatsächlich diese Vorlesung besuchen wollen (siehe dazu die umfangreiche Zitatesammlung zum *Codex Albyricus* in der ‚semioffiziellen‘ Spielhilfe *Die Magische Bibliothek nach DSA4*), können sie sich eine *Spezielle Erfahrung* in den Bereichen *Rechtswissen* und *Geschichtswissen* eintragen.

Rhayano Medellis – Nahkampf mit dem Zauberstab

Das *Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva* ist erst seit etwa drei Sommern Mitglied in der *Großen Grauen Gilde des Geistes* und gerade deswegen ist es dem Stifter und

reichsten Mann Aventuriens, *Stover R. Stoerrebrandt*, ein großes Anliegen, die Reputation der „hauseigenen“ Akademie auch in den Kreisen der Gelehrten zu verbessern. Gegen eine beträchtliche Summe hat er sich bei Khadil Okharim das Recht erkaufte, den letzten Programmpunkt des Konvents mit einem Magier aus Riva zu besetzen. Dafür hat er einen seiner besten Männer ausgewählt: den Kampfmagier Rhayano Medellis. Mit seinen 32 Jahren ist er noch recht jung für einen Magister magnus, dennoch hat ihn Stoerrebrandt selbst, sobald Medellis mit 30 Jahren in den Rang eines Magus erhoben wurde, zum Leiter der kampfmagischen Fakultät gemacht. Seine Ausbildung hat er in Al'Anfa genossen (damals noch gildenlos), dennoch hört man bei ihm keinerlei Dialekt in seiner Aussprache.



Magister magnus Rhayano Medellis (© Tristan Denecke)

Gekleidet ist er in ein grünes Reisegewand mit grünem Hut, darunter bequemes graues Leinen und feste Stiefel. Der junge Lehrstuhlinhaber ist dafür bekannt, sich nicht ausschließlich auf seine Astralkraft zu berufen, sondern seine Schüler regelmäßig in harten Einheiten im Nahkampf mit dem Stab auszubilden. Selbiges Thema hat er auch für den

letzten Programmpunkt des *Allaventurischen Konvents in Khunchom* vorbereitet, wobei er ein Feld betritt, das in vielen Magierakademien des Kontinents stark vernachlässigt wird. Vielleicht ist auch dies ein Grund dafür, weshalb auf dem *Drachenei-Platz* vor der Akademie mit über 150 Interessierten schon weit vor Beginn der Veranstaltung reges Treiben herrscht. Die Teilnehmer sind bunt gemischt, neben vielen Weiß- und Schwarzmagiern finden sich auch einige Graumagier auf dem Platz ein. An bekannteren Persönlichkeiten haben sich neben *Hilbert von Puspereiken*, *Nostrianus Eisenkober*, *Pernizia von Methumis* und *Tarlisin von Borbra* auch die schöne *Cendera ai Refieriel* und sogar die Ermagierin *Racalla von Horses-Rabenmund* mit ihren Kollegen *Carolan Schlangenstab* und *Robak von Punin* unter die Menge gemischt.

Zu Beginn wird Medellis die Anwesenden freundlich begrüßen und sich für die rege Teilnahme bedanken. Danach achtet er darauf, dass jeder der Magier genügend Platz für die folgenden Übungen hat. Nach einer kurzen Einleitung, in der er die Wichtigkeit des Stabkampfes noch einmal betont und hin und wieder auch nachfragt, in welchen Akademien wie oft der Nahkampf auf dem Programm steht, bittet er jeden der Magier, seinen Zauberstab hervorzuholen. Er beginnt damit, die Anwesenden einige einfache Übungen ausführen zu lassen und steigert dann langsam das Niveau. Schildern Sie den anwesenden Spielermagiern, wie einige altgediente Collegae durchaus Probleme haben, die von Rhayano vorgeführten Übungen nachzuahmen. Während die

Teilnehmer die Übungen ausführen, geht der Kampfmagier durch die Reihen und scheut sich nicht, auch vermeintlich höher gestellte Magier zu verbessern und zu kritisieren. Er spricht dabei stets mit einer lauten, festen Stimme, lässt jedoch im Gegensatz zu seinem Unterricht in Riva auch immer mal wieder ein Lächeln oder ein Lob verlauten. Rhayano selbst lässt es sich nicht nehmen, begabte Stabkämpfer immer wieder einzeln zu fordern, hierbei sollte auch einer der Helden (falls sie nicht augenscheinlich unfähig sind) zum Zuge kommen. Die genauen Kampfwerte von Magister Medellis entnehmen Sie bitte den *Dramatis Personae* (siehe dazu auch Abschnitt „Dramatis Personae“, S. 30 ff., dort S. 33 f.).

Beschreiben Sie den Spielermagiern, wie die mehrstündige Veranstaltung nach einiger Zeit fast jedem der übenden Zauberkundigen körperlich schwer zu schaffen macht, während Medellis immer wieder neue Übungen fordert. Zu guter Letzt steht ein Übungskampf mit einem frei wählbaren Partner auf dem Programm, dabei können bei mehr als einem Spielermagier die beiden Helden gegeneinander antreten. Es empfiehlt sich aber auch, Kontakte zu knüpfen, die Sie als Meister vielleicht für ein anschließendes Abenteuer nutzen können. Lassen Sie einen Magier Ihrer Wahl einfach auf den Helden zukommen und ihn herausfordern. Die Werte müssten hierbei allerdings im Vorfeld von Ihnen erstellt werden.

Bei teilnehmenden Helden steht eine *Spezielle Erfahrung in Körperbeherrschung* und *Stübe* zu buche.

VERABSCHIEDUNG DURCH DEN CONVOCATUS ALTÍSSIMUS

Nachdem die Demonstration des Kampfmagiers aus Riva fast die gesamten Abendstunden in Anspruch genommen hat, fällt die Verabschiedung durch Spektabilität Khadil Okharim bereits in die Dämmerung. Der Artefaktmagier hält seine Rede gewohnt kurz und bedankt sich für das rege Interesse am Konvent. Neben einigen Würdenträgern wird er auch noch einmal den Geweihten und Alchimisten für die Teilnahme danken und dann die Abschiedszeremonie einleiten. Mit den Worten „Drakor Amchallah!“ öffnen sich die Tore der Akademie und ein rot glühender Drache fliegt durch den Akademieeingang auf die Gäste zu, setzt sich im Anschluss neben Khadil Okharim auf das Podest und spuckt (kaltes) Feuer quer über die anwesenden Magier. Danach verabschiedet er sich unter großem

Applaus und mit einem tiefen Grollen durch die Hallendecke im zweiten Stock. Es handelt sich hierbei um ein eigens für den Konvent hergestelltes Artefakt mit einer Ladung AURIS NASUS OCULUS (Variante: *Bewegtes Bild*). Danach findet unter den Magistern und Bediensteten der Drachenei-Akademie in den oberen Stockwerken des Hauptgebäudes eine große Feier statt, zu der jedoch nur Tulamiden und Freunde des Lehrpersonals zugelassen sind. Im Anschluss an die Verabschiedung machen sich viele Magier auf den Heimweg, einige wenige haben ihre Abreise auf den morgigen Tag verschoben und sind noch für einen kurzen Plausch zu haben, ehe sie sich in ihre Quartiere in der Khunchomer Innenstadt zurückziehen.

MEISTERTIPPS

ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Da der Konvent für die meisten der Spielermagier der erste Konvent ihrer Magierlaufbahn sein wird und viele Ihrer Helden nicht die Möglichkeit haben werden, sich abseits ihres Heldenlebens um akademische Belange zu kümmern, haben sich alle Teilnehmer 200 *Abenteuerepunkte* verdient. Weitere 50 bis 75 Punkte gibt es für die Ausgestaltung eines eigenen Vortrages und für rege Beteiligung und eventuelle Disputationen mit anderen (oder höherrangigen) Magiekundigen bis zu weitere 25. So stehen am Ende für dieses einmalige Abenteuer maximal 300 AP zur Verfügung, die bei den zahlreichen *Speziellen Erfahrungen* und Eindrücken sicherlich schnell verbraucht sein werden.

Es empfiehlt sich, die besuchten Veranstaltungen zu vermerken und die Resultate, die sich regeltechnisch auswirken, den Spielern erst am Ende mitzuteilen.

EINBINDUNG DER SPIELER

Auf dieses Thema wird bereits während der einzelnen Veranstaltungen immer wieder sporadisch eingegangen. Zuerst sollten Sie sich für das Ausspielen des Konvents natürlich nur die „zugelassenen“ Helden ihrer ursprünglichen Heldengruppe einladen. Selbst wenn sich der Rest gerade in Khunchom befindet (oder sich dorthin locken lässt), sollte die Spielsession auf dem Konvent ausschließlich mit den Spielern der Magier bestritten werden, da die Ausführungen der Dozenten oft lange dauern und es nur sehr erfahrenen Meistern gelingen wird, zwei separate Gruppen gleichzeitig zu unterhalten.

Wichtig ist, dass Sie Ihre Helden nicht dauerhaft zu Zuschauern degradieren. In den meisten herkömmlichen Abenteuern stehen die Zauberer schon allein ihrer Fähigkeiten wegen im Mittelpunkt. Dies ist hier nicht der Fall und kann bei geltungsbedürftigen Charakteren schnell zu Frustration oder Desinteresse führen. Das kann vermieden werden, indem den Magiern immer wieder die Möglichkeit eingeräumt wird, von ihren bisherigen Erlebnissen zu berichten, eigene Forschungsergebnisse zu diskutieren oder auch durch bewusste Werbung von einem der Magierorden

Dadurch wird vorgebeugt, dass Ihre Helden ab dem zweiten Tag schlicht alle Vorlesungen besuchen, um eventuelle *Spezielle Erfahrungen* oder Steigerungen „abzugrasen“. Sollte einer der Helden mehrere Steigerungserleichterungen in demselben Talent oder Zauber erhalten haben, so sind diese nicht kumulativ, es können jedoch mehrere Punkte erleichtert gesteigert werden.

Alle Erfahrungen, die der Held darüber hinaus sammelt, liegen in der Hand des Spielers. So ist, wie bereits erwähnt, das Knüpfen von Kontakten mit anderen Magiern wohl in dieser Dichte nur auf dem Magierkonvent möglich und auch zukünftige Ausbildungsstätten, Forschungsreisen und Fortbildungen nehmen ihren Ursprung nicht selten auf einer solchen Versammlung, sodass hier auch entsprechende *Verbindungen* entstehen können.

(siehe dazu auch Abschnitt „Versammlung der Magierorden“, S. 20). Ein wichtiger Bestandteil ist zweifelsohne der Vortrag, den die Helden selbst ausgestalten sollen. Versuchen Sie Ihre Spieler, auch wenn sie zu Beginn skeptisch sein mögen, dazu zu motivieren, sich selbst einzubringen und etwas beizutragen. Ein jeder Held hat irgendetwas Interessantes zu berichten, sonst hat er diese Bezeichnung nicht verdient. Nach dem Heldenvortrag sollte es kein Problem mehr darstellen, die Helden als Teil einer Gemeinschaft zu präsentieren, die sie fortan zumindest akzeptiert oder sogar als Kollegen schätzt. Auch ehemalige Lehrmeister können für die Helden eine große Motivation sein, wenn diese auf sie zukommen und ihnen eine große Leistung attestieren und sie beglückwünschen.

Sollten Sie dennoch das Gefühl haben, ihre kampf- und abenteuerlustigen Helden würden sich langweilen und bräuchten etwas mehr „Action“, so soll Ihnen der folgende Abschnitt zur weiteren Ausgestaltung eigener Ideen und Plot-Stränge rund um den Allaventurischen Konvent dienen.

DRAMATURGISCHE AUSGESTALTUNG

Als möglicher Aufhänger wäre der bereits erwähnte Geheimbund diverser Schwarzmagier denkbar, deren Besprechung der Held durch Zufall mitbekommt. Am Ende dieser Treffen steht der (versuchte) Diebstahl des Dracheneis aus den Katakomben der Akademie. Lassen Sie Ihre Helden bei den *Rittern des immerwährenden Kampfes* vorerst auf taube Ohren stoßen und die Spielermagier selbst ins Visier nehmen. In den unterirdischen Katakomben der Drachenei-Akademie lagern einige Artefakte, deren Wirkung längst vergessen ist, sodass Sie hier ein spannendes Finale mit vielen Explosionen, Illusionen und Effekten im Halbdunkel inszenieren können, das die Helden so schnell sicher nicht vergessen werden.

Des Weiteren bietet die besondere Spannung zwischen den Vertretern der Mherweder Zauberschule des Khalifen sowie der Al'Anfanischen Halle der Erleuchtung besonders hohes Konfliktpotenzial. Hier können Sie als Meister handfeste Streitigkeiten bis hin zu einem letztendlich stattfindenden Magierduell inszenieren. An den Helden ist es nun, je nach kulturellem Hintergrund, zu vermitteln und einen Kleinkrieg der Magister der Akademien zu verhindern. Machen Sie es Ihren Spielern jedoch nicht zu einfach, viele der Anwesenden haben die Schrecken des Khôm-

Krieges noch gut im Gedächtnis und bevor eine Annäherung möglich ist, will zuerst mit dem ein oder anderen Vorurteil aufgeräumt werden.

Selbstverständlich eignen sich auch die Szenarien *Der Mann mit dem feuerroten Turban*, *Die Frau mit der rußschwarzen Rüstung* und *Die Mumie mit der Bronzetafel* aus dem Quellenband **Horte magischen Wissens** perfekt für zusätzliche, spannende Elemente während des Konvents, da sie speziell für die Drachenei-Akademie in Khunchom entworfen wurden.

Von den eher allgemein gehaltenen Abenteuerideen in **Hallen arkaner Macht** bietet sich auf Grund der hohen Artefaktdichte in Khunchom vor allem ein sogenannter „Astralsturm“ an, wie er im Szenario *Kontrollverlust* beschrieben wird. Hier besteht die besondere Brisanz darin, den Ablauf auf Wunsch der Spektabilität so wenig wie möglich zu gefährden, um eine Panik und vor allem schlechte Reputation für die Akademie nach Kräften zu vermeiden.

Neben diesen Beispielen speziell für Khunchom sind auch manch andere in **Hallen arkaner Macht** und **Horte magischen Wissens** beschriebenen Szenarioideen auf Magierakademien zugeschnitten und deshalb für den Konvent ebenfalls gut geeignet.

ÜBERTRAGUNG AUF ANDERE KONVENTE

Grundsätzlich gilt, dass alle Vorträge, Reden und Veranstaltungen, die hier vorgestellt wurden, auf alle anderen Magierkonvente übertragbar sind. Ausnahme von dieser Regel bildet lediglich die Ratifikation und Aufnahme der Akademien in die jeweiligen Gilden (siehe dazu auch Abschnitt „Abstimmung und Ratifikation der Akademien“, S. 22). Dieser Abschnitt kann und sollte auf anderen Veranstaltungen dennoch aktuelle gildenpolitische Ereignisse abdecken: Beispielsweise den Ausschluss des ehemaligen Hofmagiers *Gaius Cordovan Eslam Galotta* aus dem *Bund des weißen Pentagramms* (Thorwal 1005/06 BF) oder die endgültige Auflösung der *Illusions-Akademie zu Mendena* (Festum 998 BF).

Zu Beachten gilt bei dieser Thematik, dass die Konvente 1019 BF (Punin; nachzuspielen im Abenteuer **Rohals Versprechen**) und 1027 BF (Gareth; nachzuspielen im inoffiziellen Abenteuer **Fesseln der Angst**) Sonderfälle darstellen, deren Ablauf maßgeblich von der Zeitgeschichte geprägt ist und deshalb nur bedingt mit dem hier Beleuchteten vergleichbar sind. Sicherlich sind aber auch bei den

eben genannten Konventen viele Vorträge zeitgemäß und können bedenkenlos angewendet werden. Die *Dramatis Personae* (siehe gleichnamiger Abschnitt auf S. 30 ff.) muss natürlich ebenso individuell angepasst werden wie die Vorbereitungen auf den Konvent (siehe dazu auch die Abschnitte „Bedeutung und Vorbereitung“, S. 4 bis „Zeitlicher Ablauf und Nebenhandlung“, S. 5 f.). Auch Ämter wie das des Convocatus Primus können unter Umständen von anderen Personen besetzt sein, sodass Sie sich auch hier noch vertieft informieren müssen, welche Würdenträger zugegen sein können und welche (noch) nicht.

Auch die Besucherzahlen variieren von Konvent zu Konvent erheblich, sodass anzunehmen ist, dass die starke Präsenz von Schwarzmagiern auf der Khunchomer Veranstaltung sicherlich einmalig ist und auch zum großen Teil geographisch begründet ist. Auch die Gildenzugehörigkeit der ausrichtenden Akademie spielt eine erhebliche Rolle, sodass die ausrichtende Gilde stets bemüht ist, Stärke zu zeigen und somit darauf zielt, möglichst viele ihrer Mitglieder auf den Konvent zu locken.

Folgende Tabelle soll hier zur Orientierung dienen und Ihnen bei der Ausarbeitung eines eigenen Konvents – zu anderer Zeit an anderem Ort – behilflich sein:

Konvent	Teilnehmer	Themen
Khunchom, 989 BF	etwa 800	Eroberung Maraskans, Bekämpfung der Zorgan-Pocken
Festum, 998 BF	etwa 800	Auflösung der Illusions-Akademie, Vorgehen gegen <i>Zurbaran von Frigorn</i>
Thorwal, 1005 BF	etwa 1200	Galotta und der Ogerzug, Zweitstudienkonkordanz & IAA Kuslik
Khunchom, 1012 BF	etwa 500	Aufnahme der Akademien Al'Anfa & Mherwed
Punin, 1020 BF	etwa 1200	Borbaradianische Invasion
Gareth, 1027 BF	etwa 1000	Endloser Heerwurm, Schattenlande
Kuslik, 1034 BF	etwa 1000	???

Sollten Sie Ihre Helden im aktuellen Aventurien der Jahre 1033/34 BF führen, so sei Ihnen hiermit auch ausdrücklich die Übertragung auf den turnusmäßig 1034 BF stattfindenden Konvent empfohlen. Der Ort des Konvents wurde bisher noch nicht bekannt

gegeben, sodass auch hier spezifische Vorbereitungen nötig sind, aber gerade angesichts der sich „entspannenden“ Weltpolitik Aventuriens um 1030 BF ist es durchaus denkbar, dass eine Übertragung hier besonders gut möglich ist.

DRAMATIS PERSONAE

In diesem Abschnitt sollen alle für Sie als Meister eventuell relevanten Teilnehmer des Konvents vorgestellt werden. Sollten einzelne Würdenträger nicht in Ihr Konzept passen, steht es Ihnen natürlich frei, diese außen vor zu lassen. Es folgt jeweils eine kurze Beleuchtung der Charaktere mit ihren heraus-

ragenden Eigenschaften sowie einigen ausgewählten Talentwerten und etwaigen Zaubern. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sollten Sie also einen Ihrer Meinung nach sicher anwesenden Magiekundigen vermissen, kann dieser selbstverständlich hinzugefügt werden.

PERSONAL DER DRACHENEI-AKADEMIE

Neben den hier vorgestellten Lehrstuhlinhabern sind bis zu weitere 20 Magier und Bedienstete der Drachenei-Akademie an der Organisation und Durchführung des Konvents beteiligt. Die Fakultätsleiter sind in der Regel nur bei Vorträgen zugegen, die ihr persönliches Fachgebiet betreffen oder aber wenn die Spektabilität dies angeordnet hat. Das Personal ist vom

Convocatus Altissimus angehalten, alle Fragen und Wünsche sämtlicher akademischer Ränge zu beantworten und zu berücksichtigen. Ob die zum Teil sehr selbstbewussten Lehrstuhlinhaber dieser Anforderung auch bei Anfrage durch Adepten (oder Helden?) Folge leisten, liegt in der Hand des Meisters.

Khadil Okharim

Geb.: 962 BF

Rang: Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Erscheinung: rotes Fest- und Konventionsgewand mit teuerstem Brokatbesatz

Kurzcharakteristik: phexgefälliger Akademieleiter, meisterlicher Thaumaturg

Herausragende Eigenschaften: KL

18, CH 16

Herausragende Talente/Zauber:

Überreden 17, Alchimie 16, Lehren 15; ARCANOVI 21, APPLICATUS 19

Funktion auf dem Konvent:

Convocatus Altissimus

Orana Kellwig

Geb.: 970 BF

Rang: Magistra ordinaria combattiva

Erscheinung: schlichtes Fest- und Konventionsgewand in Rot; Monokel, Augenklappe

Kurzcharakteristik: ehem. Kampfmagierin, Kennerin der Tulamidenlande

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15

Herausragende Talente/Zauber:

Magiekunde (Tulamidenlande) 16, Geschichtsw. 13; IGNIFAXIUS 14

Funktion auf dem Konvent: Leiterin der kampfmagischen Fakultät der Drachenei-Akademie

Ephersis von den Zinnen

Geb.: 942 BF

Rang: Magister magnus transformatoricus

Erscheinung: Fest- und Konventionsgewand in Rot, langer grauer Zopf

Kurzcharakteristik: weitgereister

Mann, toleranter Magier, Philosoph

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 16

Herausragende Talente/Zauber:

Philosophie 14; ANALYS 17,

ODEM 16, OCCULUS 14

Funktion auf dem Konvent: Leiter der analytischen Fakultät der Drachenei-Akademie

Omar ibn Hayduk

Geb.: 969 BF

Rang: Magister magnus theoreticus, Celebrans

Erscheinung: goldverziertes Fest- und Konventionsgewand in Rot, stark verzierter rötlicher Hut

Kurzcharakteristik: reicher Familienpatriarch, stolzer Tulamide und Magier

Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 15

Herausragende Talente/Zauber:

sehr viele Sprachen & Schriften vollendet; ARCANOVI 17, APPLICATUS 15

Funktion auf dem Konvent: Leiter der theoretischen Fakultät der Drachenei-Akademie

Haschan ibn Dunchaban

Geb.: 943 BF

Rang: Magister magnus alchemicus

Erscheinung: graue Haare, buschige Augenbrauen, Alchimistenschürze, darunter Festgewand in Rot

Kurzcharakteristik: brillanter

Alchimist, Spitzname „Rohal“

Herausragende Eigenschaften: FF 18, KL 16, IN 16

Herausragende Talente/Zauber:

Alchimie (Laborpraxis) 20; ANALYS 16

Funktion auf dem Konvent: Leiter der alchimistischen Fakultät der Drachenei-Akademie

Temudjin al'Mhanach

Geb.: 951 BF

Rang: Bibliothecarius

Erscheinung: geht gebückt, lange rote Robe, buschige graue Augenbrauen

Kurzcharakteristik: betagter Bibliothekar, kennt alle Geheimnisse der Khunchomer Schriften

Herausragende Eigenschaften: IN 15, KL 15, FF 14

Herausragende Talente:

Kryptographie 17, Sprachenkunde 16, Lesen/Schreiben [Chuchas] 16

Funktion auf dem Konvent:

Bibliothekar der Drachenei-Akademie. Temudjin ist schwer-

hörig und fast blind, hat jedoch die Hoheit über die Bibliothek. Falls die Helden sich Zugang verschaffen wollen, wird er dies mit Okharim absprechen. Sobald er erkennt, dass die Bittsteller in der Gunst des „Meis-ters“ stehen, lässt er ihnen sämtliche Hilfe zukommen, die sie benötigen. Er kann sehr viele alte Schriften lesen und entziffern und ist einer der wenigen lebenden Experten für die Schriftzeichen Yash'Hualays.

Dhamara Al'Fahd

Geb.: 987 BF

Rang: Neunter Streich (Ritter des immerwährenden Kampfes)

Erscheinung: hager und muskulös, kahler Kopf, schwarzer Spiegelpanzer mit rotem Umhang, Korpispiß

Kurzcharakteristik: junge

Söldnerführerin und Kor-Geweihte

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16

Herausragende Talente/Zauber:

Zweihand-Hiebaffen (Korspiß) 17, Selbstbeherrschung 15

Funktion auf dem Konvent:

Oberhaupt der Ritter des immerwährenden Kampfes (Akademiegarde)



GROSSE GRAVE GILDE DES GEISTES

Aufgrund des Orkriege in Nordaventurien und anderen Gründen haben folgende Akademieleiter die Reise nach Khunchom nicht angetreten, einige von ihnen haben Vertretung entsandt (Thorwal, Riva), aus manchen Schulen ist jedoch niemand anwesend (Drakonia, Andergast, Lowangen):

Erzmagus Elcarne Erillion von Hohenstein

Akademie der Verformungen zu Lowangen

Spektabilität Asmodeus von Andergast

Kampfseminar Andergast

Spektabilität Cellyana von Khunchom

Schule der Hellsicht zu Thorwal

Spektabilität Rhenaya Cerrillio

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

Rectrix Magica Bascanai von Andima

Anatomisches Institut zu Vinsalt

Spektabilitäten Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld

Schule des direkten Weges zu Gerasim

Spektabilitäten Pyriander D'Ariarchos

Ulmjescha Luminoff,

Reto Sandström

Rovena von Shamaham

Emmeran von den Nordmarken

Thorhalla Wengenholmer

Konzil der Elemente zu Drakonia

Prishya von Garlichgrötz zu Grangor

Geb.: 955 BF

Rang: Convocata Prima

Erscheinung: groß, silbergraues Haar, verziertes Fest- und Konventionsgewand in Blau

Kurzcharakteristik: brillante Metamagierin, Rednerin und Lehrerin der magischen Künste

Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 16

Herausragende Talente/Zauber:

Lehren (Magie) 18, Magiekunde 18; ANALYS 20, REVERSALIS 15

Funktion auf dem Konvent: Neben den vielen formalen Auftritten, die die Gildenführerin absolvieren muss, hält sie auch einen eigenen Vortrag am Anfang des letzten Tages. Ansonsten ist sie zu beschäftigt, um sich zu unterhalten, und deshalb kaum auf den Gängen der Akademie anzutreffen.

Thalion von Rommilys

Geb.: unbekannt, ca. 950 BF

Rang: Spektabilität (Akademie der Hohen Magie zu Punin)

Erscheinung: kurzes, graubraunes Haar, schlichtes aber kostbares Fest- und Konventionsgewand in Blau

Kurzcharakteristik: brillanter Metamagier, großer Forscher

Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 17

Herausragende Talente/Zauber:

Magiekunde 20; OCULUS 19, REVERSALIS 18

Funktion auf dem Konvent:

Thalion von Rommilys ist ein exzellenter Metamagier und steht auch Helden mit geringerer Reputation bei magischen Fragen zur Verfügung. Er wird sich einen Großteil der Vorträge anhören.

Dschelef ibn Jassafer

Geb.: 957 BF

Rang: Erzmagus, Spektabilität (Pentagramm-Akademie zu Rashdul)

Erscheinung: dunkelhäutig,

graubärtig, glatzköpfig, reich verziertes goldbraunes Gewand

Kurzcharakteristik: mysteriöser Erzmagier, spricht wenig, brillanter Elementarist

Herausragende Eigenschaften: CH 19, MU 17

Herausragende Talente/Zauber:

Magiekunde (Elementarismus) 19; ELEMENTARER DIENER 18, DSCHINNENRUF 18, MEISTER DER ELEMENTE 15

Funktion auf dem Konvent:

Dschelef ibn Jassafer ist nur sporadisch anwesend, hauptsächlich um sich über seine neuen „Nachbarn“ aus Mherwed zu informieren. Vielleicht kann ihn der Held in einem Gespräch mit Khadil Okharim oder Thomeg Atherion beobachten, bei dem er immer wieder auf eine „elementare Katastrophe“ hinweist.

Robak von Punin

Geb.: 951 BF

Rang: Erzmagus, Spektabilität (Institut der arkanen Analysen zu Kuslik)

Erscheinung: unauffällig, graue Haare und Zottelbart, Zauberstab mit silberner Bergkristallkugel

Kurzcharakteristik: exzellenter Theoretiker, Metamagier und Magiehistoriker, weltfremder Gelehrter

Herausragende Eigenschaften: KL 20, IN 18, CH 17

Herausragende Talente/Zauber:

Geschichtswissen (Magie) 20, Magiekunde 19; REVERSALIS 19, ANALYS 19

Funktion auf dem Konvent: Robak von Punin ist Träger des Schwarzen Auges von Khunchom und einer der bekanntesten Magier seiner Zeit. Man wird ihn des Öfteren in ausschweifenden Disputen mit Spektabilitäten und anderen Erzmagiern antreffen, für die Helden ist er jedoch „eine Klasse zu hoch“.

Lygdoron von Maziroc

Geb.: 949 BF

Rang: Erzmagus, Spektabilität (Schule des Seienden Scheins zu Zorgan)

Erscheinung: groß gewachsen, vielfarbiges Gewand, Zauberstab mit Kristallkugel

Kurzcharakteristik: großer Illusionist, einer der weniger bekannten Erzmagier der Zeit

Herausragende Eigenschaften: IN 19, KL 18, CH 17

Herausragende Talente/Zauber:

Menschenkenntnis 16; AURIS NASUS 21, PROJEKTIMAGO 19

Funktion auf dem Konvent:

Lygdoron wird von vielen anderen Magiern unterschätzt, dabei ist er in der Forschung einer der produktivsten der Grauen Gilde überhaupt. Seine Akademie hat einen schlechten Ruf, Lygdoron beweist jedoch seit seiner Basilius-Prüfung vor zehn Jahren regelmäßig, dass diese Gerüchte unbegründet sind.

Rakorium Muntagonus

Geb.: 943 BF

Rang: Erzmagier, Spektabilität (Halle des Quecksilbers zu Festum)

Erscheinung: trägt ein langes blaues Festgewand, weißer Bart, wahnsinniger Blick

Kurzcharakteristik: exzellenter Saurologe, besessener Verschwörungstheoretiker

Herausragende Eigenschaften: KL 17, MU 16

Herausragende Talente/Zauber:

Geschichtswissen (Achaz) 18, Sagen/Legenden (Echsenvölker) 20, Sternkunde 17; DESINTEGRATUS 16

Funktion auf dem Konvent:

Muntagonus verwendet den Konvent darauf, auf „die Gefahr durch die Echsenwesen“ hinzuweisen und hat seinem Schüler Hilbert von Puspereiken aufgetragen, die Anwesenden über die Achaz aufzuklären. Für gildenpolitische Belange ist er nicht zu haben, den Helden wird er sich nur offenbaren, wenn diese im Austausch Wissen über

Maraskan und die echsische Magie anzubieten haben.

Yehodan Gilindor

Geb.: 959 BF

Rang: Spektabilität (Akademie der Erscheinungen zu Grangor)

Erscheinung: hält sich genau an den Codex Albyricus, daher unauffällig

Kurzcharakteristik: berühmter Illusionist, will seinem „Fach“ mehr Geltung verschaffen

Herausragende Eigenschaften: IN 17, KL 16

Herausragende Talente/Zauber: AURIS NASUS 20, DUPLICATUS 18, WIDERWILLE 18

Funktion auf dem Konvent: Wenn die Helden nicht ausdrücklich nach ihm fragen, wird er ihnen nicht auffallen. In Sachen Illusionsmagie zusammen mit Lygdoron von Maziroc einer der führenden Magier Aventuriens.

Kiamu Vennerim

Geb.: 970 BF

Rang: Spektabilität (Akademie der Geistreisen zu Belhanka)

Erscheinung: weitgereister Nivese, langes rotbraunes Haar, schlichtes braunes Gewand

Kurzcharakteristik: kumpelhaftes Auftreten, weltoffener Akademieleiter

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 16

Herausragende Talente/Zauber: Menschenkenntnis 16; TRANSVERSALIS 20, ATTRIBUTO 16, OBJECTOVOCO 15

Funktion auf dem Konvent: Die Spektabilität ist sehr weltoffen und nach einem angenehmen Plausch durchaus bereit, den ein oder anderen Helden zu einem Zweitstudium in Belhanka zu überreden. Zu erkennen ist er an seinem „exotischen“ Aussehen: Er ist Nivese.

Larissa Uchakbar

Geb.: 973 BF

Rang: Spektabilität (Halle der

Antimagie zu Kuslik)

Erscheinung: dunkelhäutig, langes schwarzes Haar

Kurzcharakteristik: sehr junge Spektabilität, kompetente Antimagierin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16, CH 16

Herausragende Talente/Zauber:

Betören 13; DESTRUCTIBO 16, GARDIANUM 16, PENTAGRAMMA 13

Funktion auf dem Konvent: Die aktuell jüngste Akademieleiterin der Grauen Gilde will Präsenz zeigen und das sollte ihr durch einen weiten Ausschnitt und ausführliche Diskussionen mit anderen Magiern (vielleicht sogar Helden) auch gelingen. Sie kennt dank ihres Vaters sämtliche Details über den Khôm-Krieg und hält ihre Magister an, für die Aufnahme Mherweds in die Gilde zu stimmen.

Harsen von Flarngau

Geb.: 965 BF

Rang: Rector Mundanus

(Anatomische Akademie zu Vinsalt)

Erscheinung: großer, durchtrainierter Horasier, trägt das Fest- und Konventionsgewand in Blau

Kurzcharakteristik: herausragender Anatom und Heilkundiger

Herausragende Eigenschaften: FF 17, KO 15

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 20, Anatomie 19, Lehren (Handwerk) 14

Funktion auf dem Konvent: Harsen vertritt das Anatomische Institut in Vertretung der Rectrix Magica Bascana von Andima. Er ist in der Vorstellung des Peraine-Geweihten anzutreffen, darüber hinaus befindet er sich des Öfteren in der Chamib Al'Chimie. Bei den Weißmagiern hat er auf Grund seiner Anatomie-Kenntnisse kein hohes Ansehen.

Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah

Geb.: 980 BF

Rang: Spektabilität (Zauberschule des Kalifen zu Mherwed)

Erscheinung: kleiner, junger Novadi, trägt das Beschwörungsgewand für Elementare

Kurzcharakteristik: ehemaliger Rastullah-Priester, durchschnittlicher Zauberer

Herausragende Eigenschaften: CH 15, MU 14, FF 14

Herausragende Talente/Zauber: Überzeugen 16; Lehren 14; DSCHINNENRUF 14, MANIFESTO 14

Funktion auf dem Konvent: Spricht nicht mit Ungläubigen, außer wenn diese konkrete Fragen zu seiner Akademie haben. Neben seinem Auftritt bei der Ratifikation der Zauberschule des Kalifen ist er häufig im Gespräch mit Rashduler Magistern oder sonstigen Elementaristen anzutreffen.

Rhayano Medellis

Geb.: 980 BF

Rang: Magister magnus combattivus (Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva)

Erscheinung: durchtrainiert, grünes Reisegewand mit Hut

Kurzcharakteristik: ehrgeizig, begabter Kampfmagier

Herausragende Eigenschaften: KK 16, KO 16

Herausragende Talente/Zauber: Stäbe (Magierstab) 17, Lehren 15; FULMINICTUS 16, IGNISPHAERO 15

Funktion auf dem Konvent:

Rhayano wurde von Spektabilität Rhenaya Cerrillis aus Riva geschickt, um das „junge“ Kolleg angemessen zu repräsentieren. Auf Grund von finanziellen Beihilfen Stoerrebrandts an die Drachenei-Akademie bekommt der junge Kampfmagier die Möglichkeit, einen Cursus im Stabkampf auf dem Drachenei-Platz abzuhalten. Ansonsten verfolgt er viele Vorträge aufmerksam, wirkt jedoch im Zwiegespräch mit den Helden leicht

arrogant und abwesend.

Hilbert von Puspereiken

Geb.: 990 BF

Rang: Adeptus maior (Halle des Quecksilbers zu Festum)

Erscheinung: Fest und Konventionsgewand in Blau mit Hut, blondes langes Haupthaar

Kurzcharakteristik:

Verschörungstheoretiker, „rechte Hand“ von Rakorium Muntagonus

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, KO 14

Herausragende Talente/Zauber:

Wildnisleben 13, Götter/Kulte (echsich) 14; PENETRIZZEL 13, ANALYS 12

Funktion auf dem Konvent: Er hält

stellvertretend für seinen Meister Rakorium Muntagonus einen Vortrag über Echsenwesen. Die Helden können ihm jederzeit auf den Gängen der Akademie begegnen, wo er ihnen gerne Auskunft über seine Forschungen und Expeditionen gibt. Einfluss innerhalb der Gilde hat Hilbert jedoch kaum.

Maggus Achatmaladannbambir

Geb.: 985 BF

Rang: Adeptus maior (Drachenei-Akademie zu Khunchom)

Erscheinung: zwergenhafter Magier in blauem Fest- und Konventionsgewand, alter Strohhut

Kurzcharakteristik: erfahrener Seefahrer (Phileasson-Saga), kompetenter Objektmagier

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 14

Herausragende Talente/Zauber: Seefahrt 13, Boote Fahren 11; MOTORICUS 16, HORRIPHOBUS 15

Funktion auf dem Konvent: Der junge Adept hält eine Rede über seine Erlebnisse während der Phileasson-Fahrt und ist daher ein kompetenter Kenner des elfischen Volkes sowie echsischer Mächte.

BUND DES WEIßEN PENTAGRAMMS

Da viele der Magister und Adepten der weißen Gilde den Reichsbehüter im Kampf gegen die Schwarzpelze unterstützen, sind insgesamt nur sehr wenige Weißmagier zugegen. Dennoch haben sich die meisten Spektabilitäten eingefunden. Die der nördlichen Provinzen befinden sich jedoch aller Wahrscheinlichkeit nach im Kampfeinsatz, weshalb sich folgende Persönlichkeiten entschuldigen lassen:

Spektabilität Torben Griebbeck

Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Spektabilität Maschdawa Petriloff

Halle des Lebens zu Norburg

Spek. Praiodane Almira Werckenfels

Informations-Institut zu Rommily

Aus diesen Instituten sind auch sonst keine Magier oder Magister anwesend.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin

Geb.: 952 BF

Rang: Convocatus Primus, Spektabilität (Akademie Schwert und Stab zu Beilunk)

Erscheinung: seidenes Fest- und Konventionsgewand in Blau, langer gepflegter Bart

Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier, Feind der Schwarzmagie

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, KK 15

Herausragende Talente/Zauber:

Stäbe (Magierstab) 14, Lehren 13; IGNISPHAERO 18, DESINTEGRATUS 16

Funktion auf dem Konvent: Als Convocatus Primus führt er die Weißmagier auf dem Konvent. Aufgrund der Krise in den nördlichen Provinzen wird er nach

Abhandlung seiner Amtsgeschäfte am Mittag des zweiten Tages wieder abreisen, um die Verteidigung gegen die Orken zu unterstützen. Er tritt hauptsächlich als Gegner der Schwarzmagie auf und wird für einen Plausch viel zu geschäftig sein, hat er doch wahrlich andere Probleme als „theoretisches Geschwätz“.

Racalla von Horsen-Rabemund

Geb.: 968 BF

Rang: Erzmaga, Spektabilität (Akademie der magischen Rüstung zu Gareth)

Erscheinung: kostbares Festgewand, herrischer Blick, Bannschwert

Kurzcharakteristik: ehemals fürstliche Hofmagierin, Stellvertreterin Saldor Foslarins

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 17, KO 17

Herausragende Talente/Zauber:

Selbstbeherrschung 16; FORTIFEX 18, GARDIANUM 18, EXPOSAMI 18

Funktion auf dem Konvent: Die Erzmagierin ist dauerhafte Stellvertreterin von Convocatus Primus Saldor Foslarin und vertritt ihn ab dem zweiten Konventstag. Sie ist Expertin in Bezug auf magische Verteidigung und sehr misstrauisch, was schwarze Magie betrifft. Des Öfteren belegt sie Räume mit dem EXPOSAMI, um Dämonen zu identifizieren. Mit den Helden wird sie nur sprechen, wenn diese Weißmagier sind oder sich um das Reich verdient gemacht haben.

Carolán Schlangentab

Geb.: 940 BF

Rang: Erzmaga, Spektabilität (Halle der Metamorphosen zu

Kuslik)

Erscheinung: langer weißer Bart, klein, gebeugt, würdevoll

Kurzcharakteristik: vorbildlicher, hesindetreuer Gildenmagier, Führer des legendären Schlangenstabes

Herausragende Eigenschaften: KL 20, IN 18

Herausragende Talente/Zauber:

Götter/Kulte 16, KLARUM PURUM 19, ATTRIBUTO 19, SALANDER 17

Funktion auf dem Konvent: Weiser und würdevoller Erzmagier, der sich immer mal wieder in einigen Vorträgen blicken lässt, um kurze Zeit später wieder zu verschwinden. Er ist das klassische Beispiel eines Erzmagiers, alt und würdevoll. Carolan Schlangenstab wird sich auch gerne mit den Helden unterhalten, jedoch spricht er nur Bosparano und erwartet selbiges auch von seinem Gegenüber (*Sprachen kennen (Bosparano) >12*).

Jorgen Raul Vittelbeck

Geb.: 941 BF

Rang: Spektabilität (Akademie der Herrschaft zu Elenvina)

Erscheinung: schlichte, dem CA entsprechende Robe, kurzer Zauberstab

Kurzcharakteristik: alter Mann, kompetenter Beherrscher, Feind von Erzmagus Puschinske

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 16

Herausragende Talente/Zauber: Philosophie 15, Überzeugen 15; BEHERRSCH. BRECHEN 16

Funktion auf dem Konvent: Lässt sich nur selten auf den Veranstaltungen blicken. Wenn dann wirbt er

beim Gildenvorstand um Geldmittel für seine ausblutende Akademie.

Hesindiane Gilindor

Geb.: 962 BF

Rang: Spektabilität (Akademie des magischen Wissens zu Methumis)

Erscheinung: mittelgroße mütterliche Frau, mit Schlangen verzierter Zauberstab, Brille

Kurzcharakteristik: „gütige“ Mutter, die ihr Leben ihrer Akademie widmet

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 16, KL 16

Herausragende Talente/Zauber:

Überreden 15, Magiekunde 15; BLICK IN DIE GEDANKEN 16

Funktion auf dem Konvent: Die jüngere Schwester des Graumagiers Yehodan Gelindor ist üblicherweise mit ihrem Bruder unterwegs und unterhält sich mit ihm über sämtliche Ereignisse Aventuriens sowie ihrer beider Akademien. Auch für die Helden ist sie eine durchaus denkbare Ansprechpartnerin und bei Eignung wird sie sie eventuell auch ermutigen, an ihrer Akademie ein Gaststudium zu absolvieren.

Landor Gerrano

Geb.: 956

Rang: Spektabilität (Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana)

Erscheinung: gepflegter, kurzer Bart; unauffällige Statur, Topfschnitt

Kurzcharakteristik: mehr Philosoph als Magier, tritt gerne in den Hintergrund und beobachtet

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15

Herausragende Talente/Zauber: Stäbe (Magierstab) 15, Philosophie

15; IGNISPHAERO 13, IGNI-FAXIUS 13

Funktion auf dem Konvent:

Unauffälliger Beobachter. Wenn die Helden ihn nicht kennen, werden sie ihn nicht als Spektabilität einer Akademie ausmachen können. Er ist hauptsächlich gekommen, um sich vor einem Kampfeinsatz gegen die Orks zu drücken.

Olorand von Gareth-Rothenfels

Geb.: 955

Rang: Spektabilität (Schule der Austreibung zu Perricum)

Erscheinung: langer buschiger Bart, weißes Haupthaar, prächtiges Bannschwert („Granatlöwin“)

Kurzcharakteristik: Sohn Kaiser Bardos, grandioser Seelenheiler

Herausragende Eigenschaften: IN 17, KL 16, MU 16

Herausragende Talente/Zauber:

Heilkunde Seele 19; GEISTERBANN 18, PENTAGRAMMA 16

Funktion auf dem Konvent:

Olorand ist unter den Weißmagiern hoch angesehen, weshalb er auch vor einem Jahr die Leitung seiner Akademie übertragen bekommen hat. Die Helden können ihn ansprechen, wenn sie Fragen zu Dämonen und Seelenheil haben. Olorand wird sich nur die wenigsten Vorträge anhören, sondern vielmehr über sein erstes Jahr als Akademieleiter berichten (z.B. an Saldor Foslarin oder Racalla von Horsen-Rabenmund).

BRÜDERSCHAFT DER WISSENDEN

Die Schwarze Gilde ist auf Grund ihrer hohen Präsenz in Südaventurien auf diesem Konvent außerordentlich gut vertreten. Lediglich aus Lowangen erreichte Convocatus Primus *Salpikon Savertin* die Nachricht, dass der Akademieleiter aufgrund der andauernden Bedrohung durch die

orkischen Besatzer unabkömmlich ist. Folgende Persönlichkeiten lassen sich also entschuldigen:

Spektabilität Erzmagus Oswyn Puschinske

Halle der Macht zu Lowangen

Magister magnus necromanticus Pölberra

Dunkle Halle der Geister zu Brabak

Der Lowanger Akademieleiter lässt sich von zwei orkische „Versuchskaninchen“ des Atherion-Vortrags Magistern vertreten, die unter anderem auch für das verantwortlich sind.

Salpikon Savertin

Geb.: 944 BF

Rang: Convocatus Primus, Spektabilität (Schule der variablen Form zu Mirham)

Erscheinung: regenbogenfarbene Haare, lange schwarze Robe

Kurzcharakteristik: begnadeter Redner, skrupelloser Forscher und Anatom

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15, FF 15

Herausragende Talente/Zauber:

Anatomie 20, Überzeugen (Festrede) 18; GRANIT UND MARMOR 14

Funktion auf dem Konvent: Als Gildenvorsteher der Bruderschaft der Wissenden tritt er vor allem bei der Ratifizierung der Al'Anfaner Akademie auf. Ansonsten ist er nur in schwarzmagischen Vorträgen (z.B. Tharsonius von Bethana, IMPERAVI) anwesend. Auf die Helden wird er nur eingehen, wenn sie mindestens den Rang eines Magus der Bruderschaft der Wissenden innehaben und sich mit Anatomie auskennen.

Thomeg Atherion

Geb.: unbekannt, Erscheinungsbild eines 45-Jährigen

Rang: Erzmagus, Spektabilität (Akademie der geistigen Kraft zu Fasar)

Erscheinung: Turban, hochwertige tulamidische Kleidung (braun/weiß)

Kurzcharakteristik: brillanter Universalmagier, arroganter Exzentriker

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17

Herausragende Talente/Zauber:

Magiekunde (Zauberpraxis) 21, Klettern (Bergsteigen) 19; IMPE-RAVI 21

Funktion auf dem Konvent: Der Erzmagier Atherion ist einzig und

allein für seinen Vortrag anwesend. Er nimmt sonst an keiner Veranstaltung teil, trifft nur unmittelbar vorher ein und verschwindet direkt im Anschluss wieder. Außer mit Informationen über Liscom von Fasar (Staub und Sterne) können die Helden ihn unmöglich zu einem Gespräch verleiten.

Demelioë Nandoniella Terbysios

Geb.: 965 BF

Rang: Spektabilität (Dunkle Halle der Geister zu Brabak)

Erscheinung: blonde Haare, dürr, eingefallene Wangen, immer lächelnd

Kurzcharakteristik: meisterliche Nekromantin, egoistische Akademieleiterin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 16

Herausragende Talente/Zauber:

Selbstbeherrschung 13; TOTES HANDLE 17, INVOCATIO MINOR 15

Funktion auf dem Konvent: Die eigenwillige 47-Jährige intrigiert gerne, während sie sich selbst nur äußerst ungern in die Karten schauen lässt. Sie ist viel zu arrogant, um sich mit den restlichen Konventteilnehmern zu beschäftigen. Unter Umständen wird sie sich die Dschinnenbeschwörung Haschabnabs ansehen.

Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion

Geb.: 981 BF

Rang: Spektabilität (Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa)

Erscheinung: wohlbeleibt, auf Äußerlichkeiten bedacht

Kurzcharakteristik: meisterlicher Diplomat und Lügner

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15

Herausragende Talente/Zauber:

Überreden (Lügen) 18, Handel

(Diplomatie) 16; BLICK IN DIE VERGANGENHEIT 15

Funktion auf dem Konvent: Bei der Ratifikation seiner Akademie kann er sich bereits im Vorfeld recht sicher sein. Ansonsten ist er nicht weiter daran interessiert, Werbung für selbige zu machen, da diese von Amir Honak finanziert wird und auch er selbst über ein beträchtliches Vermögen verfügt. Die Helden können den Lebemann nach der Ratifikation der Akademie öfter zusammen mit Salpikon Savertin sehen.

Karjunon Silberbraue

Geb.: 946 BF

Rang: Magister magnus theoreticus (Schule der Variablen Form zu Mirham)

Erscheinung: alt und gebeugt, einziger Schwarzmagier, der sich an den Codex Albyricus hält

Kurzcharakteristik: meisterlicher Theoretiker, ehemaliger Weißmagier

Herausragende Eigenschaften: KL 17, MU 16

Herausragende Talente/Zauber:

Magiekunde (Borbaradianismus) 18; BRENNE 14, HÖLLENPEIN 14

Funktion auf dem Konvent: Der alte Magier ist auf den Konvent gekommen, um etwas Werbung in eigener Sache zu machen. Durch seine Forschung am Dämonenmeister wurde er vor einigen Jahren aus der Weißen Gilde ausgeschlossen und arbeitet daran, die borbaradianischen Zauber zu entschlüsseln. Den Helden gegenüber verhält er sich aber äußerst kulant.



GEISTLICHE TEILNEHMER

Kirchenvertreter sind vergleichsweise wenige anwesend. Dennoch hat es sich die Erhabene der Hesinde-Kirche nicht nehmen lassen, sich unter die Konventteilnehmer zu mischen und auch das (inoffizielle) Oberhaupt der Nandus-Kirche hat sich eingefunden. Neben den hier Aufgeführten sind noch einzelne Delegationen der umliegenden Hesinde-Kirchen vor Ort. Von den anderen Kirchen haben sich keinerlei prominente Vertreter eingefunden.

Haldana von Ilmenstein

Geb.: 945 BF

Rang: Magisterin der Magister, Erzмага

Erscheinung: blondgrau, Gewand der Hohepriesterin der Hesinde-kirche (gold/grün)

Kurzcharakteristik: herausragende Objekt- und Umweltmagierin, mächtiges Kirchenoberhaupt

Herausragende Eigenschaften: KL 20, IN 17

Herausragende Talente/Zauber:

Überzeugen (Predigt) 18; NIHILOGRAVO 20, CALDO-FRIGO 20

Funktion auf dem Konvent: Die Magisterin der Magister ist wohl die prominenteste Besucherin des Konvents. Als Erhabene bewegt sie sich permanent von einer göttlichen Aura umgeben (SF Aura der *Heiligkeit*) von Vorstellung zu Vorstellung und wird auch den Helden gegenüber mit sanfter Stimme ihr immenses Wissen teilen, wenn diese denn „erleuchtet“ werden möchten.

Igor Rastinger

Geb.: 985 BF

Rang: Meister der Ernte (Peraine-Tempel zu Festum)

Erscheinung: junger Geweihter im Kirchenornat, kurze braune Haare

Kurzcharakteristik: fähiger Heilkundiger, gutmütiger und geduldiger Lehrer

SONSTIGE TEILNEHMER

Majarnah Virah

Geb.: 984 BF

Rang: Magistra magna communica (Seminar der elfischen Verständigung zu Donnerbach)

Herausragende Eigenschaften: FF 16, CH 15

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 14, Heilkunde Gifte 12, Heilkunde Krankheiten 12

Funktion auf dem Konvent: Igor Rastinger ist auf dem „Heimweg“ von Kannemünde nach Festum. Auf diesem Rückweg macht er Zwischenstation in der Gesandtschaft des Bornlandes in Khunchom, wo ihn auch Khadil Okharim aufgesucht hat und ihn zu seinem Vortrag über natürliche Heilverfahren überreden konnte. Von den sonstigen Veranstaltungen besucht er nur solche, die auch für Nicht-Magiebegabte geeignet sind.

Tajka von Eichenstetten

Geb.: 959 BF

Rang: Erzwissensbewahrerin Tulamidenlande (Tempel der magischen Schlange zu Khunchom)

Erscheinung: wenig imposante Hesinde-Geweihte, wirkt leicht abwesend

Kurzcharakteristik: Alkoholikerin, sehnt sich nach ihrer Heimat Albernia

Herausragende Eigenschaften: IN 16, KL 14

Herausragende Talente: Götter/Kulte 15

Funktion auf dem Konvent: Sie vertritt den Tempel der magischen Schlange in Khunchom. Da sie sich

schon seit längerem dem Kaktusschnaps hingegeben hat, hat ihr Einfluss in und um Khunchom erheblich gelitten.

Rumina von Vinsalt

Geb.: 958 BF

Rang: 8. Grad der Erleuchtung (Oberhaupt der Nandus-Kirche)

Erscheinung: gepflegte Reisekleidung, braune Locken

Kurzcharakteristik: Universalgelehrte, unauffällig und weise

Herausragende Eigenschaften: KL 18

Herausragende Talente/Zauber:

Geographie 16, Sternkunde 16, Kryptographie 16, Philosophie 16

Funktion auf dem Konvent: Die Oberste Nandus-Geweihte sieht sich selbst nicht als Oberhaupt der Kirche und ist nicht in dieser Funktion anwesend. Sie ist lediglich gekommen, um ihr Wissen zu erweitern, und da bietet sich in Magierkonvent nun einmal an. Besonders im Vortrag von Karjunon Silberbraue stellt sie oftmals sehr interessierte und tiefgründige Fragen über den Alveraniar des Verbotenen Wissens. Die Helden werden sie wohl kaum als Nandus-Geweihte erkennen.



Erscheinung: elfische Fortbewegungsweise, rückenlanges blondes Haar

Kurzcharakteristik: hervorragende Elfenkundlerin, ehrgeizige Forsche-

rin

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 16

Herausragende Talente/Zauber:

Musizieren 15, Singen 14; GE-

DANKENBILDER 16, UNITATIO 16

Funktion auf dem Konvent:

Majarna Virahs Forschungsgebiet ist seit jeher die Elfenmagie. Auf diesem Konvent hält sie auch einen Vortrag über ihre bisherigen Er-

kenntnisse. In der Welt der Gildenmagier fühlt sich die Nordaventurierin wohler, als sie es sich selbst eingestehen möchte. Auch deshalb schreibt sie bereits seit mehreren Jahren an ihrem Werk „De Natura Magiculturae“, aus dem sie nun

erstmalig lesen wird. Sollten die Helden Interessantes über Elfen oder Elfensippen zu berichten haben, können sie die junge Magierin durchaus für ein Gespräch gewinnen, eventuell sogar für ein Gaststudium in Donnerbach.

ORDENSVERTRETUNGEN

Cendera ai Refieriel

Geb.: 982 BF

Rang: Magistra (Sacer Ordo Draconis)

Erscheinung: dunkle Hautfarbe, athletische Figur, weite Kleidung

Kurzcharakteristik: kompetente Analysemagierin, aufreizende Persönlichkeit

Herausragende Eigenschaften: CH 17, KL 15

Herausragende Talente/Zauber:

Betören 15, Lehren 15; ANALYS 14, FLIM FLAM 14

Funktion auf dem Konvent: Sie vertritt den Sacer Ordo Draconis auf dem Konvent und hat den Auftrag, die kirchlichen Funktionäre von einer offiziellen Anerkennung zu überzeugen und neue Mitglieder anzuwerben. Im persönlichen Gespräch wirkt die junge Tulamidin leicht arrogant. Eventuellen Annäherungsversuchen der Helden begegnet sie abweisend, es sei denn

sie kämen von (hübschen) Frauen.

Nostrianus Eisenkober

Geb.: 956 BF

Rang: Hochmeister (Rohalswächter)

Erscheinung: groß gewachsen, kurzes blondes Haar, ernster Gesichtsausdruck

Funktion auf dem Konvent: Vorsteher des Ordo Custodum in nomine Rohale und Leiter der Ordensversammlung auf dem Konvent.

Pernizia von Methumis

Geb.: 978 BF

Rang: Hochmeisterin (Orden der Schlange der Erkenntnis)

Erscheinung: klein, schwächling, netter und aufgeschlossener Charakter, Zopf

Funktion auf dem Konvent: Vorsteherin des Ordens der Schlange der Erkenntnis und Leiterin der Ordensversammlung auf dem Konvent.

Tarlisin von Borbra

Geb.: 984 BF

Rang: Hochmeister (Ordo Defensores Lecturia)

Erscheinung: Langes Ordensgewand, wallendes schwarzes Haar, Zweihänder

Funktion auf dem Konvent: Vorsteher des Ordens der Grauen Stäbe und Leiter der Ordensversammlung auf dem Konvent.

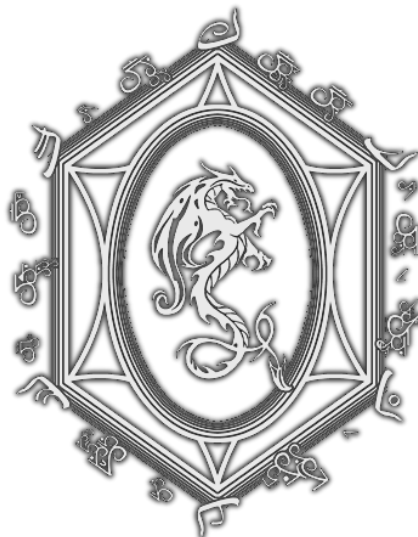
Lanzelind Heilenhorst

Geb.: 967 BF

Rang: Magistra, Hauptfrau (Pfeile des Lichts)

Erscheinung: athletischer Körperbau, strenger Gesichtsausdruck

Funktion auf dem Konvent: Vorsteherin der Pfeile des Lichts und Leiterin der Ordensversammlung auf dem Konvent.



Akademisches Siegel des Magischen Instituts und Lehranstalts vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay
wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie (© André Moersch)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR UND UNTERSTÜTZENDES MATERIAL

Im Fließtext bereits mehrfach angedeutet, soll zum Abschluss der Spielhilfe noch einmal auf verschiedene Hilfen eingegangen werden, die Sie sich als Meister bei der Ausarbeitung und Durchführung eines Allaventurischen Konvents zu Nutze machen können. Große Teile der vorliegenden Spielhilfe leiten sich aus den folgenden Quellen ab, da stets versucht wurde,

REGELWERKE:

- **Wege der Zauberei**; Aventurische Gildenmagie
- **Wege der Alchimie**; Artefaktmagie, Alchimie, Chamib Al'Chimie
- **Liber Cantiones Deluxe**; Zaubersprüche

REGIONALSPIELHILFEN:

- **Raschtuls Atem** (G3); Khôm-Krieg, Pentagramm-Akademie, Zauberschule des Kalifen
- **Land der ersten Sonne** (G5); Großfürstentum Khunchom, Stadt Khunchom

QUELLENBÄNDE:

- **Hallen arkanen Macht** (Q6); Magierakademien Teil I, allgemeine Gildenmagie
- **Horte magischen Wissens** (Q7); Magierakademien Teil II, Drachenei-Akademie
- **Stätten okkulten Geheimnisse** (Q?); Magierakademien Teil III, Pentagrammaton
- **Aventurisches Archiv: Sammelband I**; Informationen zur Zeitgeschichte

ROMANE:

- **Sphärenschlüssel** (Nr. 51); Allaventurischer Konvent 1020 BF (Punin)
- **Der Hofmagier** (Nr. 94); Allaventurischer Konvent 989 BF (Khunchom)
- **Der Feuertänzer** (Nr. 95); Hesinde-Dispute 1002 BF (Thorwal)

sich möglichst nah am offiziellen Aventurien zu bewegen. Sollten Sie einzelne (oder mehrere) der aufgeführten Publikationen nicht besitzen, ist dies ebenfalls kein Problem. Der Konvent ist auch ausschließlich mit der vorliegenden Spielhilfe zu bewältigen.

ABENTEUER:

- **Invasion der Verdammten**; Allaventurischer Konvent 1020 BF (Punin)
- **Drachenschatten** (A170); Drachenei-Akademie

INTERNET:

- **Wiki-Aventurica**; Internet-Plattform, Quellenverzeichnis
- **DereGlobus-Projekt**; digitaler Aventurien-Atlas

ORIGINALE DER VORTRÄGE:

- **Wolkenturm**; Tyll Zyburá: Die tulamidische Gildenmagie / Katharina Pietsch & Tyll Zyburá: Feyaman-dra – Elfenmagie / Tyll Zyburá: De Clarobservantia / Thomas Manicke: Gestaltung einer Zaubermatrix
- **Borbarad-Projekt**; Norbert Steigenberger: Borbaradianische Philosophie
- **Hexenkessel**; Die Magische Bibliothek nach DSA4, s.v. ‚Codex Albyricus‘
- **Sphärenwanderer**; Ben Sahlmüller: Die Achaz
- **dsa.wikispaces**; N.N. („Chadim ibn Dschadir“): Elementare Verständigung