

Tyll Zybura

Mit Dank an Max Laschak für seine Beiträge!

Magische Lehrmeister

Stand: 14-10-05

Vorbemerkung: Warum neue Lehrmeister?

»Es gibt doch so viele Akademien, wozu braucht man da neue Lehrmeister?«

Nun, Lehrmeister bieten ganz andere Möglichkeiten, als Magier-Akademien: ihre AbgängerInnen sind meist spezialisiert, haben ein sehr prägnantes Profil und verfügen über eine Reihe von exotischen Sprüchen, die man in dieser Kombination an einer Akademie wahrscheinlich nicht lernen können wird.

Lehrmeister sind in der Regel keine Universalgelehrten, sonder magische »Handwerker« in ihrem Feld, in vielen Fällen sogar ehemalige Abenteurer, die einiges von der Welt gesehen und interessante Sprüche ganz verschiedener Herkunft gelernt haben. Das überträgt sich natürlich auch auf ihre SchülerInnen. Diese besitzen in der Regel eine weit geringere magische Allgemeinbildung, als ihre Collegae von der Akademie, und sie haben nur sehr begrenzten Zugang zum typischen Kanon an Magierformeln. Sie haben eben (in der Regel) keine Akademische Ausbildung erhalten! (Der Vorteil ist zwar kaufbar, ich würde davon aber außer bei sehr akademisch orientierten Lehrmeistern abraten.)

Das bedeutet, dass das Studium bei Privaten Lehrmeistern auch von der GP-Anzahl meist billiger ist und auch sein sollte: 6 AsP weniger, keine Verbilligung magischer Sonderfertigkeiten, keine vergünstigte Steigerung von Wissenstalenten, kein SO-Bonus. Das kann eben nur durch eine faszinierende Kombination von Hauszaubern und gelehrten Sprüchen aufgewogen werden.

Alle im folgenden vorgestellten Lehrmeister folgen dem Prinzip, dass ihre AbgängerInnen Charakterköpfe sein sollen – echte Abenteurer, mit einem hochgradig spezialisierten Spruchrepertoire, das aber »mächtig« genug ist, um vielfältig einsetzbar zu sein. Sie sind zum Teil sehr extravagant, es besteht aber eben auch nicht der Anspruch, dass sie *alle* in demselben Aventurien existieren müssen. Natürlich können sie auch als Meisterpersonen oder zur Fortbildung von Spielercharakteren genutzt werden.

Für die Generierung wurde zum Teil auf *Zhadrakas' Lehrmeisterschmiede* (im Wolkenturm herunterzuladen) zurückgegriffen. Trotzdem habe ich nicht jedes Detail durchgerechnet – wenn euch etwas unplausibel oder änderungswürdig erscheint, dann könnt ihr das gern zurückmelden oder nach eigenem Gutdünken abändern.

Magister Reiju Windfeder

Kurzprofil

Körperbetonter Bewegungsmagier und Luftelementarist mit pazifistischem Einschlag, Nähe von Donnerbach.

Hintergrund

Der mittlerweile über 70jährige Magister Windfeder hat in Belhanka studiert und ist schon seit seinen frühen Tagen als Abenteurer in Aventurien herumgezogen. Als Jugendfreund Kiamu Vennerims faszinierte ihn hauptsächlich der Norden, er hat mit Gefährten die Nivesenlande und die Länder um Gerasim erforscht, hat regelmäßig in Thorwal die Hesin-dispute besucht (obwohl er sich später vom akademischen Gildenleben vollkommen abwandte) und ist an keinem Ort länger als einige Jahre geblieben.

Dabei hat er auch die harten Seiten dieses Lebens kennengelernt: die typische Unvoreingenommenheit der Belhanker Abgänger ließ ihn unter den Bann eines übelwollenden Druiden fallen, der ihn über einige Jahre für allerlei Frohnarbeiten und als lebenden Astralspeicher missbrauchte – seitdem hegt Windfeder ein ausgesprochenes Misstrauen gegen jegliche Form von Herrschaftszauberei und Geistbeeinflussung. Nach der Befreiung aus diesem Bann wandte er sich der Göttin Tsa zu und wanderte allein durch südlichere Lande (hauptsächlich Mhanadistan und den Balash), wo er gemäß den Lehren der Jungen Göttin ganz verschiedenen Tätigkeiten nachging:

Er betätigte sich als Heiler oder Geschichtenerzähler, als Lehrer der Kinder eines Dorfes oder als Berater für eine Forschungsexpedition, als Übersetzer oder Erntehelfer, in jedem Fall versuchte er seine Fähigkeiten in den Dienst der einfachen Bevölkerung und der Armen zu stellen, verzichtete dabei so weit wie möglich auf Besitz. Während dieser langen Zeit im Tulamidenland beschäftigte Windfeder sich viel mit elementaristischer Zauberei.

Eine großzügige Schenkung durch ein Fasarer Handelshaus, dem Windfeder einen großen Dienst erweisen konnte, ermöglichte es ihm aber schließlich in bereits gehobenem Alter, sich zur Ruhe zu setzen.

Von Neugier getrieben siedelte er sich in Donnerbach an, um die elfische Verständigung zu erlernen, die er bereits in Belhanka kennengelernt hatte – und schließlich bezog er einen

alten Turm im Gebirge eine Meile nördlich der Stadt. Dort bildet er zu jeder Zeit zwei Schüler aus, die meist aus Donnerbach kommen, aber es haben auch schon befreundete Abenteurer ihre magiebegabten Kinder zu ihm in die Lehre gegeben.

Zitate von Magister Windfeder

»Nun, was wollt ihr heute lernen?«

»Soll ich euch lehren, wie man schnell wie der Sturmwind sein kann? Oder wie man so scharf sieht, wie ein Falke? Oder soll ich euch fliegen lehren, hoch wie die Wolken am Himmel? – Ach nein, das machen wir morgen, heute lehre ich euch, wie man feine Himbeerkekse zubereitet.«

»Im Weidenschon schnuppert man am Essen und sagt ›Wohlschmecken!‹, die Leddu-Nivesen lächeln freundlich und sagen ›Tikkak, im Tulamidenland verneigt man sich allgemein im Sitzen zum Gastgeber hin, die Thorwaler im Nordwesten hingegen ... während die Maraskaner in Jergan ... und die Mohaha im südöstlichen Dschungel ... – und jawohl, das alles müsst ihr wissen, denn wo man mit Höflichkeit und Benimm speist, da wird man als Mensch empfangen und nicht als Fremder!«

Leben und Ausbildung bei Magister Windfeder

Das Leben in den südlichen Ausläufern der Salamandersteine ist einsam und zum großen Teil geprägt von harter Arbeit: Feuerholz muss geschlagen und der kleine Garten gepflegt werden, monatlich steht ein Ausflug nach Donnerbach an, von wo mit einem kleinen Pony Nahrungsmittel und Gerätschaften in die Berge geschafft werden.

Dabei werden all diese Tätigkeiten von Magister Windfeder als Teil der Ausbildung betrachtet und genutzt: Wer in die Welt ziehen will – und für nichts anderes bildet der quirlige Magister aus – muss wissen, wie er seine Kräfte kreativ einsetzen kann um sich und anderen ein besseres Leben zu ermöglichen! Und so wird der ATTRIBUTO gelernt, um harte Arbeiten zu erleichtern, mittels MOVIMENTO oder TRANSVERSALIS verkürzt man sich den Weg nach Donnerbach, mit MOTORICUS können handwerkliche Arbeiten an schwer zugänglichen Stellen des Turmes verrichtet werden, etc. Magister Windfeder lebt übrigens nach tsagefälligen Speisegeboten und verlangt die Einhaltung derselben auch von seinen SchülerInnen, so dass Jagd oder Tierhaltung nicht Teil der Unterweisung sind – durchaus aber die studierende Beobachtung der belebten Schöpfung.

Die eigentliche Studienzeit des Tages besteht zu gleichen Teilen aus körperlichen und geistigen Übungen: täglich bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang wird der Tanz der Mada getanzt, auf einem überhängenden Feldplateau in der Nähe des Turms und selbst bei Schnee und Sturmwetter. Zweimal während des Tages werden kurze Meditationen verschiedener Art geübt, die einen elementaristischen Bezug besitzen oder in denen Zauber wie SENSIBAR, GEDANKENBILDER oder ODEM angewandt werden, um sich auf das Gegenüber und die Umgebung einzustimmen.

Die Unterweisung in Wissenstalenten kommt dabei in der Tat zu kurz: theoretisches magiekundliches Wissen kann Magister Windfeder kaum weitergeben (oder will es nicht), für höhere Alchimie besitzt er nicht die Ausrüstung und eher »theoretische« Zauber wie ANALYS besitzen einen geringen Stellenwert. Aufgrund seines Tsa-Glaubens werden keinerlei Schadenszauber gelehrt und ebensowenig Zauber der Merkmale Herrschaft und Einfluss – prinzipiell bittet Windfeder seine SchülerInnen auch, solche Zauber später nicht zu erlernen und nicht anzuwenden, während er sie ansonsten zu Variantenreichtum und Neugier erzieht.

Stattdessen vermittelt Windfeder ein sehr gutes Allgemeinwissen über andere Länder und Völker sowie deren Glauben und Gebräuche und richtet sich in der Lehre auch gern nach den besonderen Interessen der SchülerInnen.

Startwerte (18 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, GE 13, KO 11. SO beliebig, wenn es sich um Kinder von Reijus alten Gefährten handelt, sonst höchstens 5.

Modifikationen: +12 AsP, +2 MR (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Balance; Neugier 7, Vorurteile gegen *oder* Angst vor (geistbeeinflussende Magie) 6, Speisegebote (kein Fisch und Fleisch)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Athletik +2, Fliegen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2

Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

Wissen: Götter und Kulte +4, Rechnen +3, Sagen und Legenden +5, Geschichtswissen +3, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +3, Philosophie +3, Sternenkunde +2, Tierkunde +3, Geographie +3

Sprachen und Schriften: Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen (Isdira) +3, Sprachen Kennen (Tulamidya) +6, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, L/S (Tulamidya) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +7

Handwerk: Alchimie +1, Heilk. Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +5, Musizieren (Flöte) +2, Schneidern +2

Hauszauber: Adlerauge +5, Aeolitus +7, Attributo +6, Axxeleratus +6, Gedankenbilder +5, Leib des Windes (Elf) +5, Motoricus +6

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +2, Armatrutz +2, Balsam +3, Elementarer Diener +2, Flim Flam +3, Manifesto +5, Movimento (Elf) *oder* Krötensprung (Elf) *oder* Transversalis +4, Odem +3, Sensibar +3, Windstille +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die beiden nicht gewählten Sprüche der oben als alternativ genannten können zusätzlich erlernt, müssen aber regulär mit Zauber-GP aktiviert werden, falls gewünscht. Weitere Sprüche und Einschränkungen wie Akademie Belhanka.

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Eigenschaften, Repräsentation (Gildenmagie), Ritualkenntnis (Gildenmagie), Bindung des Stabes, Tanz der Mada

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis Elementar (Luft), Regeneration I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Ausdauernd, Entfernungssinn, Herausragende Eigenschaft (Gewandtheit), Herausragender Sinn, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit; Lästige Mindergeister, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung für Merkmale Dämonisch, Einfluss, Herrschaft und Schaden; Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Fettleibig, Stubenhocker, Weltfremd, Vorurteile

Ausrüstung: Einfache Reisekutte (wahrscheinlich selbstgeschneidert), gebundener Zauberstab, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder leeres Tagebuch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, ausgezeichnete Wanderstiefel (Abschiedsgeschenk des Magisters, anstelle des Handgeldes)

Besonderer Besitz: Abschrift von Magister Windfeders Lebenswerk *Essentia Aeris*: Kleingeschriebener Octavband in gewachster Lederhülle (200 Seiten), keine Verzierungen oder Illustrationen (außer gelegentlichen Kritzelmustern am Rand). Ungeduldig und sprunghaft geschriebenes Buch in Garethi mit Teilen in Tulamidya und Isdira (je nach Lebensphase).

Voraussetzungen: V 1; (halbes Dutzend Abschriften aus eigener Hand oder von früheren SchülerInnen); IN 14; Merkmalskenntnis Elementar (Luft). **Das Buch im Spiel:** (AEOLITUS 5/18, LEIB DES WINDES 5/11, WINDSTILLE 5/9; Elementar (Luft) 3/8) Enthält Windfeders Theorien zu einer luftelementaren Affinität der Bewegungszauberei an sich und einen Haufen nützlicher Anweisungen zum alltäglichen Einsatz von Magie, sowie seine elegante Meisterthese zum AEOLITUS (18). Die elementar-philosophischen Ausführungen erleichtern die CH-Probe bei der Herbeirufung von Luft-Elementaren um einen Punkt.

SchülerInnen von Magister Windfeder im Spiel

Gleich nach Abschluss der Ausbildung schickt Windfeder seine SchülerInnen auf »die Walz« – auf die Reise an einen beliebigen Ort in Aventurien, vorzugsweise über eine nicht ganz einfache Route. Ansonsten haben sie keine Verpflichtungen und keine Schulden (Windfeder will für seine Lehre keine Entlohnung und hat noch Ressourcen, um sich und einige SchülerInnen durchzufüttern, sie gehen aber durchaus langsam zur Neige). Sie fühlen sich dem Magister verbunden, schreiben (hoffentlich) Briefe und kehren sicherlich gelegentlich (nicht aber vor Abschluss ihrer ersten großen Reise) nach Donnerbach zurück, um ihm von ihren Reisen und Erlebnissen zu erzählen.

Für Forschung und Wissenschaft sind diese Magier garantiert verloren, denn es hält sie nicht lang in einem Studiensaal und ihre respektlos pragmatische Alltags-Anwendung der Zauberei wird die meisten Collegae wohl eher pikieren. Da sie erzogen wurden, alles Leben zu achten und zu bewahren werden sie sich auch mit – im Abenteuererleben ja manchmal nötigen – kombattiven Zaubern schwer tun und bewaffneten Konflikten lieber ausweichen. Zudem neigen sie dazu, die Fehler ihres Lehrmeisters zu wiederholen und manchmal ein bisschen zu neugierig zu sein.

Die SchülerInnen von Magister Windfeder haben also wenig Chancen auf das Bestehen einer Prüfung, um ein Gilden-Siegel zu erhalten – am ehesten wäre das noch in Belhanka möglich (wohin es sie durchaus einmal verschlagen könnte, denn der Magister hat bestimmt viel über die Rahjamonds-Feierlichkeiten seiner Heimatstadt berichtet).

Privatdetektarium Quarzen & Co.

Kurzprofil

Spezialisierte Informationsagentur mit erschwinglichen Preisen, beliebige größere Stadt im Mittelreich oder Bornland, vorzugsweise ohne eigene Magierakademie.

Hintergrund

Nur zehn Jahre hat Yola Quarzen gebraucht, um es von einem Ruf als vielversprechende Abgängerin des *Stoerrebrandt-Kollegs* zu Riva und einer Anstellung als Lieblingslakain des Stoerrebrandt-Kontors in Kuslik zu echter Selbständigkeit zu bringen. Keine Schulden oder ausstehenden Gefälligkeiten binden sie mehr an das Handelshaus und auch wenn ihre Beziehungen zu vielen Kollegen und ehemaligen Mitschülerinnen seit ihrem ›Ausstieg‹ frostiger geworden sind, so schaut sie doch frohen Mutes in die Zukunft – sie wird es ihnen allen zeigen.

Die dreißigjährige, engagierte – und ständig übernachtigte – Quarzen ist überzeugt davon, mit ihrem Privatdetektarium an die Erfolge ähnlicher Agenturen im Lieblichen Feld anknüpfen zu können. Allerdings tun sich die Lokalzeitungen oder gar der *Aventurische Bote* mit Quarzens ungewöhnlichen Themen und geradezu skrupellosem Journalismus bislang noch schwer, weswegen sie sich meist mit kleineren Fällen begnügen muss und dabei nicht wählerisch sein kann. In kargen Zeiten spürt sie deshalb auch mal die entlaufene Katze der Nachbarstochter auf und bekommt dafür einen fetten Schinken und ein Fässchen Bier, oder lässt sich von der Stadtgarde dafür entlohnen, dass sie einen Dieb fragt, wo er seine Beute versteckt hat.

Ihre wahre Leidenschaft gilt aber den großen Geheimnissen und Schlagzeilen, ihr Traum ist die Aufdeckung einer wirklich großen Intrige oder die Entdeckung eines bislang noch verborgenen oder geheimgehaltenen Sachverhalts. Dafür sammelt sie bereits seit Jahren Indizien verschiedenster Art (manche zugegebenermaßen sehr krude, andere durchaus brisant) und legt sorgfältige Aktensammlungen an, die Beschriftungen tragen wie »Hexenlinien, Weidensche«, »Die Garethverschörung«, »Kultplätze, Orkische«, »Zorganpocken, Rückkehr der« und so fort.

Um ihr Säckel ein wenig aufzufüllen hat sie sich gleich drei junge Eleven aus der örtlichen bürgerlichen Gesellschaft angestellt (was ob ihrer exzellenten Empfehlungsschreiben und ihrer in Riva gelernten Überzeugungsgabe auch keine Schwierigkeit war).

Zitate von Yola Quarzen

»Gestatten, Quarzen. Yola Quarzen, Privatdetektarium Quarzen & Co – unsere Ware ist die Wahrheit, unsere Währung das Wissen, unser Preis ist bezahlbar. Auch für Euch.«

»Gute Güte, Ihr habt noch nicht von uns gehört?! Na, dann schlage ich vor, wir machen Euch ein ganz besonderes Einstiegsangebot ...«

»Wie sagen schon die Philosophen? »Wissen ist Macht« – und ist die Macht, die Euch mein Wissen geben kann, nicht ein bisschen Gold wert?«

»Seid ihr sicher, dass ihr mich nicht hineinlassen wollt, Meister? Ihr handelt doch in Töpferwaren, nicht wahr? Ich habe hier ein Empfehlungsschreiben vom Handelshaus Stoerbrandt, ich kann Euch versichern, dass man dort über Eure Kooperation sehr erfreut wäre. Na also, ich will ja auch nur ein paar kleine Fragen stellen ...«

»Oh, seht einmal da, eine Silberamsel, was für ein Blick-in-die-Gedanken schönes Tier, nicht wahr? Wie? Nein, ich habe nichts gemurmelt – aber jetzt sagt mir noch einmal, wie war das also, als ihr ...«

»Ein klarer Fall für *Quarzen & Co!*«

»Notiere: Phexensstunde, verlässt das Gasthaus, bleibt am Haus des Meiers stehen, lässt Wasser – streich das wieder! Aha, sieht sich vorsichtig um, bevor er in die Seilergasse einbiegt – na, wenn das sein normaler Heimweg ist, schluck ich meine Pfeife. Los, hinterher!«

»Seid Ihr Euch da ganz sicher?«

»Nun, was schließen wir daraus?«

»Die ganze Wahrheit wollt ihr hören? Nun, die ganze Wahrheit ist unbezahlbar, aber für die halbe Wahrheit mache ich Euch einen guten Preis.«

Leben und Ausbildung bei Yola Quarzen

Aufregend und interessant ist die Ausbildung im *Privatdetektarium* allemal, denn die junge Lehrmeisterin mit den strahlenden Augen besitzt eine ansteckende Neugier und kann die Faszination des Erforschens und Erspürens geheimnisvoller Zusammenhänge sehr gut vermitteln. Auch eher dröge Studienmaterie lehrt sie zwar inhaltlich durchaus konventionell, aber auf erfrischende Art und Weise.

Quarzen legt enorm viel Wert darauf, dass ihre SchülerInnen Sachverhalte genau verstehen und selbständig durchdenken können, sie stellt ihnen regelmäßig Knobelaufgaben, die sich nur durch Kombinieren und eigenständige Recherchen in der kleinen Bibliothek der Magisterin lösen lassen (die auch eine vollständige Druckausgabe der neuesten Enzyklopaedia Magica enthält). Daneben fertigen die Eleven Abschriften an und stellen aus den Notizen Quarzens Recherchekataloge und Akten zusammen. Kleine Essays zu verschiedensten Themen schulen den schriftlichen Ausdruck, die Allgemeinbildung und die Beobachtungsgabe, denn oft gibt Quarzen Themen vor, für die ihre SchülerInnen eigene Nachforschungen in der Umgegend anstellen oder in einem Tempel oder Handwerksbetrieb nachfragen müssen.

Gelegentlich nimmt Magistra Quarzen die Zöglinge abwechselnd auch mit auf ihre eigenen Streifzüge – nicht selten bei Nacht und Nebel, beschatten sie in Verkleidung oder magischer Tarnung verdächtige Personen, wobei Quarzen zu Edukationszwecken auch wilde Geschichten erfindet und völlig gewöhnlichen Bürgern komplizierte Intrigen und Kriminalgeschichten andichtet, die ihre SchülerInnen dann entwirren, aufdecken und nachverfolgen müssen. Doch die Eleven müssen auch »gefährliche« Aufgaben und Mutproben erfüllen und werden dazu meist in Verkleidung und durch IMPOSTORIS getarnt (schließlich sind sie im Stadtteil wohlbekannt) losgeschickt, um brisante Informationen zu ertricksen, eine anonyme Nachricht zu überbringen oder im »schlimmsten« Fall gar einen Lockvogel zu mimen, um Missetäter zu überführen oder das Verhalten verdächtiger Personen zu prüfen.

Was allerdings nicht bedeutet, dass Yola Quarzen dem Gesetz leichtfertig gegenüber stünde: auch Stadt-, Staats- und Magierecht wird den SchülerInnen vermittelt, wenn auch mit Schwerpunkt auf den Uneindeutigkeiten, die sich für eigene »Recherchen« ausnutzen lassen. Die religiöse Unterweisung konzentriert sich auf die Lehren der Hesinde-, Phex- und Praios-Kirche – ersteren beiden hängt Yola selbst an, letztere ist relevant für die Frage nach der Wahrheit, denn um diese geht es in der Ausbildung bei *Quarzen & Co* maßgeblich.

Um das leibliche Wohl der Studiosi ist es dabei eher mäßig bestellt, denn Quarzen ist chronisch pleite, zudem Tag- und Nachtarbeiterin, sowie tabaksüchtig (ihre kurzstielige Pfeife »hilft beim Denken«, behauptet sie). Glücklicherweise unterhält sie eine leidenschaftliche Beziehung zu dem örtlichen Wirt Brogar Bottelbös – natürlich keineswegs *nur* der interessanten Informationen wegen, die Brogar von seinen Gästen so aufschnappt (reisende Wandersleute und die örtliche Stadtgarde, die selbiges im Auge behält). Brogar jedenfalls

steckt Quarzens SchülerInnen gelegentlich ein wenig Brot, einen Topf Grütze oder einen Krug Bier zu, so dass sie nicht völlig vom Fleisch fallen.

Startwerte (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11

Modifikationen: +12 AsP, +2 MR (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer; Neugier 8, Prinzipientreue (Unparteiische Wahrheitsfindung, Informationen sind wertvolle Ware und sollten nicht unter Wert gehandelt werden, Schutz von Informanten), Schulden (500 Dukaten)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +1

Körper: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +2, Kryptographie +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen und Legenden +3, Staatskunst +1, Sternkunde +2, Tierkunde +1

Sprachen und Schriften: Lehrsprache (Garethi) +2, L/S (Kusliker Zeichen) +8, Sprachen Kennen (Atak) +7, L/S (Nanduria) +8, Sprachen Kennen (Bosparano) +6

Handwerk: Alchimie +2, Handel +2, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Adlerauge +6, Analys +5, Blick in die Gedanken +7, Gefunden +6, Ignorantia +4, Memorans +6, Penetrizzel +5

Zauberfertigkeiten: Blick aufs Wesen +4, Blitz +2, Chamaelioni (Elf) +3, Cryptographo +2, Flim Flam +4, Foramen +4, Impersona +4, Objectovoco +3, Odem +4, Respondami +3, Sensibar +4, Xenographus +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Wie Akademie Riva, aber mit starken Abstrichen bei den Kampfzaubern, dafür weitere Hellsichtzauber aus dem Repertoire der *Schule der Hellsicht* zu Thorwal: Quarzen hat neben OBJECTOVOCO und XENOGRAPHUS auch EXPOSAMI und OCULUS dort studiert, das Erlernen dieser Sprüche erfordert aber zusätzliche selbständige Arbeit der Studiosi (müssen mit Zauber-GP regulär aktiviert werden).

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Merkmalskenntnis Hellsicht, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bindung der Kugel, Große Meditation, Regeneration I, Wachendes Auge (Kugelzauber)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Gutes/Eidetisches Gedächtnis, Herausragende Eigenschaft Klugheit oder Intuition, Herausragender Sechster Sinn, Sucht (Kettenraucher, 1 GP), Richtungssinn, Verbindungen, Zeitgefühl, Zwergennahe; Gesucht I/II (falls eine besonders brisante Information erlangt wurde, man dabei aber aufgefliegen ist), Goldgier, Verpflichtungen (bürgerliches Elternhaus, Lehrmeisterin, o.ä.)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Arroganz, Festgefügtes Denken, Stubenhocker, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Vergesslich, Vorurteile, Weltfremd, Zögerlicher Zauberer

Ausrüstung: Gute Reisekutte, Zauberstab, Vergrößerungsglas, Schreibmaterial und Notizbuch, 3 Silbertaler Handgeld, Satz unauffälliger Kleidung oder Verkleidung (festlegen, für welche Tarnung sie sich eignet)

Besonderer Besitz: Rhetorisch perfektes Empfehlungsschreiben, das die eine oder andere Tür im Kauffahrer-Genre öffnen kann *oder* unwiderlegbare Beweise für einen skandalträchtigen Sachverhalt, der bei Gelegenheit profit- oder beziehungsträchtig ausgespielt werden kann (sollte sorgfältig überlegt und ausgearbeitet werden) *oder* Kristallkugel mit Kugelzaubern *Bindung* und *Wachendes Auge*

SchülerInnen von Yola Quarzen im Spiel

Normalerweise bildet Quarzen AdeptInnen aus, um ihre Agentur zu verstärken – aber da sich Informationen selten von selbst vor Ort einfinden, kann es gut sein, dass sie ihre Zöglinge nach Abschluss der Ausbildung ausschickt, um sich für einige Zeit woanders niederzulassen und Wissen zu einem bestimmten Thema oder Sachverhalt zu sammeln. Oder sie beauftragt sie direkt mit der Erforschung eines Geheimnisses, welches sich im Lauf der Reise als immer weitreichender und gefahrenträchtiger herausstellt, so dass sich eine Kooperation mit anderen Forscher-Charakteren anbietet. Oder es wurden Akten aus Quarzens Archiven gestohlen, die nun wiederbeschafft werden müssen – vielleicht weiß die Magistra ja auch selbst noch nicht, was so brisant daran gewesen sein könnte.

Solange regelmäßig Informationen zu Magistra Quarzen zurückfließen, ist also auch ein Abenteuerleben nicht gegen die Interessen der Lehrmeisterin (sie könnte sogar zu einer festen »Mitarbeiterin« der Heldengruppe werden, die Informationen mit ihnen austauscht und eine Anlaufstation bietet).

Ein anderer Hintergrund könnte sich ergeben, wenn Quarzen einige Zeit nach der Adeptenprüfung des Helden oder der Heldin ermordet wird – hat sie zu tief nach der Wahrheit gegraben? Welche Akten könnten Hinweise geben? Oder wurden diese entwendet? Versuchen ihre SchülerInnen, den Mord aufzuklären? Oder besitzen sie ebenfalls noch Wissen oder Schriftstücke, die sie selbst gefährden und müssen so schnell wie möglich untertauchen?

Die AbgängerInnen des *Privatdetektariums* sind natürlich extrem neugierig und forschen gnadenlos nach Der Wahrheit – wobei sie vielleicht durchaus erst noch lernen müssen, dass diese oft genug vom Standpunkt abhängt. Dass manche Wahrheit lieber unentdeckt bleiben sollte, werden sie jedenfalls nicht so leicht einsehen. Dabei bedeutet der Dienst an der Wahrheit natürlich nicht, dass man ständig selbst die Wahrheit sagt – mitnichten! Oft genug helfen kleine Lügen oder gezieltes Verschweigen beim Finden größerer Wahrheiten, die Treue von Quarzens SchülerInnen gilt schließlich der weisen Hesinde und dem listigen Phex.

Die magische Kristallkugel ist übrigens ein sehr wichtiges Werkzeug für Quarzen, deswegen bekommen ihre SchülerInnen eine gute Grundlage für die entsprechenden Ritualzauber beigebracht, auch wenn Quarzen (die selbst eine wertvolle Dschinnenkugel besitzt) es sich nicht leisten kann, welche für sie zu kaufen. Dabei sind (von *Bindung* und *Apport* einmal abgesehen) vor allem die Kugelzauber *Brennglas*, *Kugel des Hellsehers*, *Warnendes Leuchten* und *Wachendes Auges* interessant.

Das Gildensiegel können Quarzens AdeptInnen entweder in Riva bekommen (allerdings nur gegen die Verpflichtung auf einen Dienst am Storrebrandt-Imperium) oder an der Schule der Hellsicht zu Thorwal – dort verlangt man von ihnen dafür, dass sie der Akademie interessante Erfahrungen und Erfolge mit dem GEFUNDEN! brieflich oder auf einem der jährlichen Hesinde-Dispute mitteilen.

Zinderblums Zoobotanicum in Al'Anfa

Kurzprofil

Fachhandel für exotische Tiere und Pflanzen, Al'Anfa. Liefert auch extravagante Kreaturen auf Bestellung innerhalb Jahresfrist.

Hintergrund

Die nicht magiebegabte Gründerin des *Zoobotanicums*, Zulu Zinderblum, war vor etwa 100 Jahren eine bekannte Tier- und Pflanzenkundlerin, deren Schriften heute noch an der Universalschule studiert werden. Erst ihre magisch begabte Enkeltochter Zana Zinderblum konnte jedoch mit Sammlung, Domestizierung, Zucht und Verkauf von exotischen Tieren und Pflanzen aus den Dschungeln Meridianas größeren Profit machen – und die damaligen Großwildjagden der Zinderblums sind in den entsprechenden Kreisen heute noch legendär. Zana begann auch, systematisch und ohne Vorurteile nach Magie zu suchen, die Tiere und Pflanzen beeinflussen kann, und auf ihrer – teils sehr exotischen – Spruchsammlung beruht die heutige Ausbildung an *Zinderblums Zoobotanicum*.

Heute führt der älteste Sohn Zanas, Zobo Zinderblum, den florierenden Handelsbetrieb und er leitet auch selbst die magische Ausbildungsabteilung. Zobo ist ein jovialer Mittfünfziger mit Bäuchlein, der nach seiner eigenen Lehrzeit bei Zana alle Küsten Aventuriens bereiste und aus fernen Landen einige in Al'Anfa völlig fremdartige Tiere, sowie weitere nützliche Zaubersprüche mitgebracht hat. Angeblich ist er sogar einige Zeit mit dem ominösen Dr. Drinji Barn gereist, um die »tierische« Magie von Echsen zu studieren und er selbst erzählt gern über die interessanten Vorlesungen zur Ikanaria-Forschung, die er vor einiger Zeit bei G.C.E. Galotta gehört habe ...

Zobo unterhält gute Kontakte (als Mäzen und als Nutznießer) zur Naturkundlichen Fakultät der Universalschule, so dass seine SchülerInnen quasi unbegrenzten Zugang zu deren Archiven, Ausstellungsstücken und Studienobjekten haben. Er beteiligt sich regelmäßig an der Ausrichtung von Expeditionen der Fakultät, und auch wenn er nicht mehr selbst daran teilnimmt, so ist doch bestimmt eine »Adepta Zinderblum« oder ein »Studiosus Zinderblum, assoziiert« dabei.

Zitate von Zobo Zinderblum

»Die Mischung macht's, sag ich immer!«

»Ei, schau mal daaa ... Tututut – *autsch*, Mistvieh! Einmal bestätigtes Antidot hierher, bitte!«

»Bonareth will einen echten Gargyl haben – das sind doch gar keine Tiere, tsts. Naja, sag ihm, wir besorgen ihm einen. Halbjahresfrist, und schlag nochmal 150 Dublonen drauf. Und dann setz' meine Älteste drauf an, die Zaja.«

Leben und Ausbildung bei Zobo Zinderblum

Die gutbürgerlichen Zinderblums führen ihren alanfanischen Familienbetrieb also bereits in der vierten Generation und bilden hauptsächlich (aber nicht ausschließlich) die eigenen Kinder aus. Man führt hier als SchülerIn ein arbeitsreiches aber gutes Leben, wenn man sich fleißig und verantwortungsbewusst zeigt – der Betrieb hat viele kleine und größere Geheimnisse, die gewahrt bleiben müssen! (Unter anderem darf kein einziger Zauber des Ausbildungskanons weitergegeben werden, denn die seltenen Formeln sind das Monopol der Zinderblums.)

Neben der eigentlichen Zauberkunst müssen Zobos SchülerInnen auch den Umgang mit zum Teil gefährlichen Tieren und Pflanzen lernen, sie erfahren dabei viel über tierische Verhaltensweisen, über die Flora und Fauna anderer Länder und über natürliche Gifte (und wie man diese künstlich »verfeinert«). Auch die klassische beobachtende Verhaltensforschung gehört mit zur Lehre: von Urgroßmutter Zulu Zinderblum hat man gelernt, dass ein einfühlsames Verständnis bei der Bändigung und Züchtung von Tieren im wahrsten Sinne Gold wert ist.

Zudem erhalten sie eine halbwegs solide geschäftliche Ausbildung. Allerdings versucht Zobo die Magietheoretie durchaus zu ihrem Recht kommen zu lassen – er erhofft sich nach eigenem Bekunden noch eine Karriere als Wissenschaftler innerhalb der Gildenstruktur und will daher ein tadelloses Außenbild vermitteln. (In Wahrheit werden seine – bislang noch sehr bescheidenen – CHIMAEROFORM-Experimente mit der Zeit immer extravaganter und er will Gildenvertretern deswegen lieber gar nicht erst einen Anlass zu skeptischem Interesse geben.)

Startwerte (19 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 11, CH 13, FF 12, KK 11

Modifikationen: +12 AsP, +2 MR (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gift (tierisch *oder* pflanzlich), Vollzauberer; Neugier 5, Verpflichtungen (Zinderblum persönlich und strenge Geheimhaltung von Geschäftsgeheimnissen) *und* quasi-Schulden (1.000 D, die nur abbezahlt werden müssen, um sich ggf. aus dem Zinderblum-Betrieb freizukaufen – die Geheimhaltungspflicht erlischt dadurch jedoch nicht)

Kampf: Raufen +2, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +2, Götter und Kulte +1, Geschichtswissen +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +7, das andere +5, Rechnen +5, Rechtskunde +1, Sagen und Legenden +3

Sprachen und Schriften: Lehrsprache (Brabaci), L/S (Kusliker Zeichen) +8, Sprachen Kennen (Tulamidya) +6, L/S (Tulamidya) +4, Sprachen Kennen (Bosparano) +4

Handwerk: Abrichten +4, Alchimie +5, Handel +2, Heilk. Gift +3, Heilk. Wunden +1, Malen/Zeichnen +5

Hauszauber: Armatrutz +4, Band und Fessel +5, Herr über das Tierreich +6, Klarum Purum +5, Tiergedanken +5, Salander +6, Sanftmut (Dru) +6

Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge +2 (zu eher experimentellen Zwecken, das Tier wird von Zobo vorgegeben), Arachnea *oder* Reptilea +2, Balsam +4, Blitz dich find +5, Corpofesso *oder* Plumbumbarum +4, Exposami +2, Haselbusch (Elf) +3, Paralysis *oder* Somnigravis +4, Unberührt von Satinav +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Zobo beherrscht weitere Sprüche mit den Merkmalen Form oder Einfluss, zusätzlich verkaufswirksame und andere verbreitete Zauber nach Meisterentscheid.

Zinderblums Lehrlinge haben gegen Ende ihrer Ausbildung einerseits genug Wissen über das Merkmal Form, als auch genug Einblick in die Geschäfte des *Zooboticums* erlangt, um hinter bestimmten ›Zuchterfolgen‹ eine Anwendung des CHIMAEROFORM vermuten zu können. Der Lehrmeister gibt diesen Zauber allerdings nur an seine engsten Mitarbeiter weiter, die garantiert auch weiterhin im Betrieb bleiben.

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Merkmalskenntnis Einfluss *oder* Form, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Einfluss *oder* Form (das jeweils andere), Regeneration I, Tanz der Mada

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Immunität gegen Gift (ersetzt dann die Resistenz, diese wird verrechnet), Tierfreund, Verbindungen; Arroganz, Einhändig, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor [irgendwelchen Tieren], Festgefügtes Denken, Gesucht, Krankhafte Reinlichkeit, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Weltfremd, Zögerlicher Zauberer

Ausrüstung: Maßgeschneiderte Reisekutte und passender Kapuzenmantel, Zauberstab, Stiefel und lange Handschuhe aus Iryanleder, Gaze-Mundschutz gegen Pflanzenstäube, Vergrößerungsglas, kleiner Satz verschließbarer Probengläser, Exemplar des *Hilfeychen Leytfadens für den Wandernden Adepten*, Stapel Visitenkarten mit Anschrift und Anpreisungen des *Zooboticums*, Schreibmaterial und Skizzenbuch, 10 Dublonen (oder passende Währung) Reisespesen und ggf. Empfehlungsschreiben

Besonderer Besitz: Nicht möglich.

SchülerInnen von Zinderblums Zooboticum im Spiel

Nach Abschluss der Lehre sind alle Zinderblum-SchülerInnen festangestellte MitarbeiterInnen des *Zooboticums* und daher gewissen Pflichten und Einschränkungen unterworfen.

Da die Zinderblums aber immer Interesse an Kreaturen, Pflanzen oder einfach naturkundlichem Fachwissen aus anderen Teilen Aventuriens haben, ist es nicht ungewöhnlich, dass sich die AdeptInnen auf Forschungsreise begeben. Währenddessen gibt es genug Gelegenheit, Abenteuer zu erleben – zumal eine Heldengruppe ja genau die Begleitung ist, die man sich für gefährliche Expeditionen wünscht. Gutmenschentum und Weltretter-Allüren werden bei Zinderblum neben dem Forschergeist allerdings nicht gelehrt, stattdessen eher ein gesunder Geschäftssinn.

Eine angemessene Vergütung und einen zu erwartenden Erfolg, der auch unter Forschungsgesichtspunkte gewinnträchtig ist, braucht es also schon, damit ein Abgänger Zinderblums sich auf einen ›Externen Auftrag‹ einlässt. Und wenn das in den vorgeschriebenen mindestens halbjährlichen Briefsendungen nach Al'Anfa dann auch noch eine gute Geschichte ergibt, ist sicher auch Zobo Zinderblum zufrieden.

Sollten reisende Zinderblum-SchülerInnen einmal so glücklich sein, und auf ihren Fahrten genug Schätze gesammelt haben, um sich aus dem Unternehmen freizukaufen, so tun sie gut daran, sich nicht in Al'Anfa niederzulassen, denn Zobo ist sehr eifersüchtig, was mögliche Konkurrenten angeht. Ansonsten ist er aber um seines eigenen Rufes willen sehr darum bemüht, von der Universalschule eine assoziierte Gildenlizenz (also keiner der drei Gilden zugehörig) für seine SchülerInnen zu bekommen – die Verhandlungen hierzu laufen gerade wegen Zobos Geheimniskrämerei, was seinen Lehrplan angeht, ein bisschen stockend.

Tenebra Jibran, Seherin vom Verdunkelten Auge

Kurzprofil

Einigermaßen verrückte Licht- und Schattenmagierin, Selem.

Hintergrund

Seit die talentierte Magierin aus der *Schule des Seienden Scheins* von Zorgan als Adepta bei einem gescheiterten FLIM-FLAM-Experiment ihr Augenlicht verlor, ist sie auf der manischen Suche nach dem Geheimnis der Sehkraft. Dabei erforschte sie das Wesen des Lichtes und der Dunkelheit, studierte obskure Schatten-Zauberei in Al'Anfa und Mirham und scheute auch vor gefährlichen magischen Experimenten der Zauberwerkstatt nicht zurück. Ihr Augenlicht hat sie dabei nicht gefunden, dafür verfiel sie immer weiter ihrem Wahn und ihren Ängsten. Sie begann einerseits, an der Realität der Welt zu zweifeln, für die sie keinen Beweis mehr zu besitzen glaubte, litt jedoch gleichzeitig unter der Angst, in ihrer eigenen Blindheit dem Augenlicht anderer ausgesetzt zu sein. Zu einem wachsenden Verfolgungswahn gesellte sich der Zwang, sich ständig verstecken und in vollständiges Dunkel oder gleißendes Licht hüllen zu müssen.

Dass Tenebra schließlich ihr ›bestes‹ Versteck in Selem fand, verwundert da kaum. Dort wurde sie ob ihrer Zaubermacht als Hexe durchgefüttert, deren guten Willen man sich lieber sichert und nach einiger Zeit nahm sie sich magisch begabte Kinder als Gehilfen und Lehrlinge. Mittlerweile – nach fast 10 Jahren in Selem – nennt sich die vorzeitig gealterte, weißhaarige und weißäugige Magierin ›Seherin vom Verdunkelten Auge‹ und sieht sich wohl auch so: Ihre Lehre propagiert die Selbstblendung um der wahren Erkenntnis willen,

allerdings hat bisher niemand aus ihrem Schülerkreis diesen Schritt gewagt, weswegen ihr auch niemand diese ›wahre Erkenntnis‹ streitig macht.

Zitate von Tenebra Jibran

»Rashman Ali sagt: ›Wer das Licht der Sonne schaut und sie dafür preist, huldigt nur seinem eigenen Auge. Wer aber das wahre Wesen des Lichtes erfahren will, dessen Auge muss selbst Sonne werden.« Rashman Ali hat Recht, denn mein Auge ist Sonne geworden und ich habe dabei das wahre Wesen des Lichtes erfahren: die Dunkelheit.«

»Denn kann nicht nur dort Licht sein, wo zuvor Dunkel war? Was ist das Dunkel, wenn nicht die Abwesenheit von Licht? Das Dunkel ist ewig und unzertrennlich, das Licht aber ist zeitweilig und einzeln und wird ständig von Schatten bedrängt – wo es aufscheint, weichen die Schatten zurück, aber wo es verlischt, da rücken sie unerbittlich nach und schlucken jeden bleichen Schein. Schein! Das Licht ist Schein und Trug, ohne Bestand!«

»Was ist schon das Licht im Vergleich zu Finsternis?! Ist es nicht die Sonne, die jeden Tag mühsam das Dunkel der Nacht durchschneidet und der es nur für eine Mittagsstunde gelingt, die Schatten zu vertreiben? Was bliebe, ohne den Sonnenlauf? Ich sage es euch: Es bliebe nur immerwährende Schwärze. Wieviel machtvoller müssen also die Schatten sein!«

»Und doch, und doch ... ist nicht alles was wahr ist, wahr, weil es uns wahr *erscheint*? Ist nicht aller Schein Wahrheit, weil erst das Scheinen des Scheins uns überhaupt nur sagt, dass da *etwas* ist? In der Welt ewiger Finsternis gibt es nichts, was uns erscheinen kann, also nichts, was wahr ist, also nichts. Was ist nun mächtiger: Die Kraft, etwas erscheinen zu lassen oder die Kraft, *nichts* erscheinen zu lassen?«

»Und was tun wir Menschen? Wir meinen zu Praios zu beten, dem Götterfürsten, und doch bauen wir Häuser und Hütten und ziehen uns zurück vor seinem Antlitz: Bauen wir nicht der Dunkelheit Zufluchtsstätten! Wenn die Macht des Mittags am größten ist, stellen wir Sonnensegel auf, uns darunter zu betten und zu entgehen dem Feuerrad – den Schatten zum Schutz und der Finsternis zur Ehre! Welch wahnwitzige Annahme, die Sonne sei Götterfürst! Die größte Macht regiert auf Deres Antlitz, und sie heißt Schatten und Dunkelheit und Schwärze und Finsternis und ihr Reich ist die Nacht ... – Hihihihhi ... – Wer hat da gelacht?!«

Leben und Ausbildung bei Tenebra Jibran

Im Stadtviertel, in dem sich Tenebra Jibran niedergelassen hat, hat sich ein kleiner Kult um die Seherin gesponnen, so dass es einen gewissen sozialen Aufstieg bedeutet, ihre Schülerin oder ihr Schüler zu werden. Zu Mittag jeden Tages sammeln die Studiosi Essensreste für sich und die Lehrmeisterin und da das Leben in Selem ohnehin nicht leicht ist, kann man sich die Rationen auch gelegentlich durch den Einsatz einschüchternder Zauberei aufbessern.

Morgens und von Nachmittag bis Abend werden Übungen abgehalten, die durchaus Ähnlichkeiten mit einer klassischen Magierausbildung besitzen: Meditationen, Lektionen in Sprachen und Schriften, Unterweisung in bestimmten Zaubern, etc.

Allerdings haben viele Unterrichtsstunden einen bizarren Charakter: Tenebra Jibran unterrichtet gern in magischer Dunkelheit, in der sie niemand sehen kann, oder im Licht eines gleißenden FLIM FLAM, um die Schatten aus den Winkel des Raumes zu vertreiben. Manchmal spricht sie nur als Stimme aus der Finsternis ihrer verdunkelten Wohnung, und die brisanteren Zauber ihres Repertoires lehrt sie selten ohne einen SILENTIUM im Studierzimmer – aus Angst, dass die Schatten ihr lauschen und ihre Geheimnisse weitertragen könnten.

Startwerte (15 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 11

Modifikationen: +12 AsP, +2 MR (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Dämmerungssicht (geht auf spezielle Meditationen zurück, die Tenebra entwickelt hat), Ortskenntnis (Selem); Einbildungen (gehen ebenfalls auf besagte Meditationen zurück; äußern sich meist als Verfolgungswahn, denn für SchülerInnen Tenebra Jibrans besitzen alle Schatten ein definitives und misstrauenswürdiges Eigenleben)

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +1

Körper: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +4, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Überreden +3

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Götter und Kulte +3, Rechnen +4, Sagen und Legenden +4, Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Sternenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen und Schriften: Lehrsprache (Zelemja) +2, L/S (Zelemja) +8, Sprachen Kennen (Tulamidy) +6, L/S (Tulamidy) +4, Sprachen Kennen (Rssah) +6

Handwerk: Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Blitz dich find +7, Dunkelheit +6, Ecliptifactus +5, Favilludo +6, Flim Flam I +7, Flim Flam II +7, Schwarzer Schrecken +5

Zauberfertigkeiten: Aureolus +6, Chamaelioni (Elf) +4, Duplicatus +5, Ignorantia +4, Oculus +3 *oder* Odem +7, Projektimago +2, Reflectimago +4, Silentium +2, Somnigravis +5, Solidirid (Elf) +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Tenebra Jibran beherrscht die reversalierte Version des FLIM FLAM (leuchtende Dunkelheit) und lehrt diese und den Originalspruch beide als

eigenständige Zauber. Wo sie den SOLIDIRID gelernt hat ist ungewiss, sie sucht jedenfalls nach einem Weg, diese »schillernde Elfenbrücke« ins »Licht« zurückführen zu lassen, dem die Elfen ja angeblich entstammen und gibt ihn deswegen auch zaghaft an ihre SchülerInnen weiter. FAVILLUDO, AUREOLUS und REFLECTIMAGO lehrt die verwirrte Magierin hauptsächlich für düstere und morbide Effekte wie einen Mantel aus schwarzem Glitzern, seltsam schimmernde Oberflächen und hypnotische Unendlichkeitsmuster, oder verzerrende Spiegeloberflächen. Viele andere Zauber dienen vor allem dem Verstecken vor und dem Verwirren von allgegenwärtigen Verfolgern, der Abwehr des Sonnenlichts oder dem Vertreiben der Schatten aus Ecken und Ritzen.

Von den aufgeführten Zaubern abgesehen lehrt Tenebra nur noch wenige, weit verbreitete Sprüche nach Meisterentscheid.

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Umwelt *oder* Illusion. Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bindung der Kugel

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Die jeweils andere Merkmalskenntnis, Astrale Meditation, Aura Verhüllen, Große Meditation, Zauberspezialisierung Ecliptifactus (Langer Schatten), Zauberspezialisierung Ecliptifactus (Schattensprung), zwei beliebige Zauberspezialisierungen des FLIM FLAM (Variante wählen)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Prophezeien, Innerer Kompass, Verhüllte Aura, Wesen der Nacht, Zeitgefühl; diverse Ängste (z.B. Angst vor Spiegeln), Farbenblind, Lichtscheu, Niedrige Lebenskraft, Schwacher Astralkörper, Spruchhemmung, Stigma, Sucht, Unangenehme Stimme, Wahnvorstellungen (ersetzt dann Einbildungen, die GP werden verrechnet), Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glück, Vom Schicksal begünstigt; Dunkelangst, Lichtempfindlich, Nachtblind, Stubenhocker

Ausrüstung: Dunkle Kutte, Dolch oder Knüppel, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder leeres Tagebuch, Stoffbeutel, ein paar kleine Münzen unterschiedlicher Währung

Besonderer Besitz: Nicht möglich.

SchülerInnen von Tenebra Jibran im Spiel

Den SchülerInnen der düsteren Magierin bleibt nach Abschluss ihrer Lehrzeit meist nur die Wahl zwischen dem Verbleib in Selem als Tenebras Gehilfen und Assistentinnen – und der Flucht aus der Stadt, wo die Schatten ohnehin von Tag zu Tag immer näher zu rücken scheinen. Würden sie in anderen Städten des Südens noch nicht einmal sonderlich auffallen, da sie dem Klischeebild des Schwarzmagiers aus Brabak oder Mirham recht gut entsprechen, fehlen ihnen doch die Standeszeichen eines Magiers, und sie würden sicherlich kaum irgendwo zu einer Prüfung oder zu weiterführenden Forschungen zugelassen.

Und selbst wenn sie sich auf einem Marktplatz als morbide Scharlatane verkaufen, eine Anstellung als düstere Wächter und Schuldeneintreiber finden oder gar bei gutgläubigem Niederadel als »Echte Seher« unterkommen können, so hält es sie nicht länger als ein paar Jahre am selben Ort. Irgendwann würden sie sicherlich von *ihnen* gefunden werden und vorher tauchen sie lieber unter. Als Mitglieder einer eher zwielichtigen Heldengruppe im Süden Aventuriens (wo man weniger auf Gildenzugehörigkeit und formale Standeszeichen als auf beeindruckendes/unauffälliges Äußeres und untermauernde Fähigkeiten gibt) eignen sie sich recht gut, zumal sie zwar etwas sonderbar, aber durchaus nicht komplett verrückt oder gar hirnlos sind und ihre Sprüche variantenreich einsetzen können.

Ob die Lehrlinge der »Scherin vom Verdunkelten Auge« nach ihrer Lehrzeit bereits in irgendeiner Form einen Pakt mit dem erzdämonischen Blender eingegangen sind und mit welchen Auswirkungen, bleibt eindeutig Meisterentscheid. Auf *Iribaars spiegelgleißender Tafel der Täuscher* sind sie aber wahrscheinlich bereits vorgemerkt.

Zeckenbund »Freiheit für Tobrien«

Kurzprofil

Militante tobrische Dämonenjäger, Nähe Perainefurten.

Hintergrund

Lehrmeisterin Dersana Wirsalborst stammt aus Warunk und studierte einst in Ysilia Antimagie. Dann kam der Borbarad-Krieg, ihre Familie starb beim Fall Warunks, viele ihrer Collegae und Freunde fielen bei Eslamsbrück und beim Untergang Ysilias. Dersana schloss sich daraufhin dem weißtobriscen Widerstand an und gründete mit ihrem Ehemann Bosper Wirsalborst bald eine inoffizielle »Schule«, an der die beiden so gut es ging das Spruchrepertoire der Bannakademie weitergeben wollten.

Doch die Fähigkeiten der beiden Antimagier waren zu wichtig, als dass sie sich zur Lehre hätten zurückziehen können. Sie begleiteten Freischärlertrupps, nahmen Gesiter austreibungen und Purgationen dämonisch verseuchten Gebiets vor. Bei all dem wurden die Schüler mitgenommen, um praktische Unterweisungen zu erhalten – und einige Halbwüchsige kamen dabei um. Opfer im Dienst eines höheren Zieles, die die Wirsalborsts in Kauf nahmen.

Schließlich kehrte Bosper Wirsalborst von einem Einsatz erst Tage zu spät zurück und legte ein seltsames Verhalten an den Tag – es dauerte nicht lang, bis Dersana den Quitslinga erkannt und vernichtet hatte. Sie verlegte die Schule daraufhin komplett in den Untergrund und verteilte Geheimnamen, um Infiltrationen zu vermeiden – denn »irgendwo in die

Schwatten Lande jibet immer jemann, de disch »von früher her« kennt und bereitwillisch Auskunft jibt«. Dersana selbst nennt sich seitdem »Zecke Lindgrün«.

Die Umstände dieses zermürbenden Freiheitskampfes formten aus der Schule schließlich einen kleinen Bund von fanatischen und gnadenlosen Dämonenjägern. Einige Schüler – die stärksten – sind mittlerweile zu jungen AdeptInnen herangewachsen und übernehmen bereits Lehraufgaben und eigenständige Unternehmungen.

Finanziell gefördert wird Zecke Lindgrün von den Draconitern, die sich in diesem Fall nicht um Gildengesetz und Dispense scheren und sie auch mit Bannschwertern für die SchülerInnen beliefern. Die alte Draconiterin Yola ter Waal, eines der wenigen Mitglieder der ominösen *Eisernen Schlange* (**AG 49**), das die Dritte Dämonenschlacht überlebte, lehrt die Studiosi des Zeckenbundes zudem einen wahrlich »eisernen« Hesinde-Glauben, der vor allem die Bestrafung jedweden Wissensmissbrauchs beinhaltet ...

Zitate von Zecke Lindgrün

»Wir sind die Zecken im Fleisch der Würmer, die unser Land durchwühlen! Reißten sie uns auch den Leib ab, der Kopf bleibt stecken und gräbt sich tiefer ...«

»Wir kriegen sie alle.«

»Freiheit für Tobrien!«

Leben und Ausbildung im Zeckenbund

»Die Zecken«, wie sich der Bund selbst auch gern nennt, nehmen nur zähe und kräftige Kinder auf, die sich in den Gassen Perainefurtens herumtreiben, nicht wenige davon heimatlos und ohne Familie. Von Zecke Lindgrün bekommen sie zu essen und einen Schlafplatz – und einen Decknamen, der bald ihren früheren Namen ersetzt und sie um so stärker mit dem Bund vereint.

Als »Zecke Sturmfalk«, »Zecke Warunk« oder »Zecke Drachenbein« durchlaufen sie dann eine extrem harte Schule, in der sie bereits ab dem vierzehnten Lebensjahr mitgenommen werden, um dämonische Eindringlinge zu entlarven oder Kundschaftsgänge in Feindterritorium zu unternehmen. Sie erhalten eine exzellente Ausbildung in Dämonenkunde, werden in den gängigen Exorzismen unterrichtet und erhalten eine solide Unterweisung im Schwertkampf (von einem einarmigen Kriegsveteranen und jetzigen Geliebten Dersanas). Dass der Bund keinen Dispens für das Führen eines richtigen Bannschwerts besitzt, ist Zecke Lindgrün übrigens egal, die Freiheit Tobriens kann eben nicht mit dem Codex Albyricus erstritten werden.

Der Preis für diese Ausbildung sind häufig Alpträume, Zynismus und Abstumpfung, erhöhtes Misstrauen und irrationale Vorurteile oder ein gewisser Verfolgungswahn.

Startwerte (19 GP)**Voraussetzungen:** MU 13, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, GE 11, KO 13, KK 11**Modifikationen:** +11 AsP (ein AsP ist bereits im Bannschwert gebunden), +2 MR (aus Vollzauberer)**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer; Gesucht I (Schwarztoerien), Prinzipientreue (Kampf gegen Dämonen, Beschwörer und verbotenes Wissen, Schutz anderer mit dem eigenen Leben, absolutes Stillschweigen über die Mitglieder des Zeckenbundes), Verpflichtungen (Schule und Lehrmeisterin)**Kampf:** Raufen +2, Ringen +2, Schwerter +4, Stäbe +4**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2**Gesellschaft:** Lehren +2, Überreden +3**Natur:** Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +2, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde +1, Rechnen +2, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +2**Sprachen und Schriften:** Lehrsprache Garethi, L/S (Kusliker Zeichen) +6, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Zhayad) +6, L/S (Zhayad) +6**Handwerk:** Heilk. Wunden +3, Malen/Zeichnen +5, ein Talent aus folgender Liste +2: Boote fahren, Holzbearbeitung, Kochen, Zimmermann**Hauszauber:** Armatrutz +5, Ignifaxius +5, Gardianum +5, Odem +6, Pentagramma +8, Psychostabilis +6, Unitatio +5**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Balsam +3, Aurarcania +3, Axxeleratus +2, Bannbaladin +3, Claudibus +2, Invercano +4, Penetrizzel +2, Respondami +3**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Erlernt werden können darüber hinaus die aktiven Sprüche der ehemaligen Bannakademie Ysilia (**AZ 123**), sonst aber kaum welche (Meisterentscheid). Die Ausbildung im Zeckenbund enthält keine bestimmte Merkmalskenntnis, weil dafür zu unterschiedliche Sprüche gelehrt werden. Die Merkmalskenntnis Antimagie ist allerdings verbilligt zu erlernen und die SchülerInnen werden angehalten, sich weitere antimagische Sprüche anzueignen. Alle SchülerInnen haben ein knappes Dutzend Dämonennamen unterschiedlicher Qualität memoriert (Meisterentscheid, Verbreitung mindestens 4).**Sonderfertigkeiten:** Bannschwert, Bindung des Stabes, Eiserner Wille I, Große Meditation, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Verbotene Pforten, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Eiserner Wille II, Exorzist, Gedankenschutz, Merkmalskenntnis Antimagie, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Zauberspezialisierung Psychostabilis (Selbstanwendung)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Gutes Gedächtnis, Eisern, Herausragende Eigenschaft (Mut), Innerer Kompass, Magiegespür, Richtungssinn, Verhüllte Aura, Zäher Hund, Zeitgefühl; Einbildungen, Rachsucht, Sucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Dunkelangst, Eitelkeit, Jähzorn, Stubenhocker, Totenangst

Ausrüstung: Normale unauffällige Kleidung oder Gambeson, Bannschwert mit Holzscheide (wahlweise ein verzaubertes Lang- oder Kurzschwert, immer in sehr schlichter – damit unauffälliger – Ausführung), ein wenig Wildnisausrüstung, Zauberstab (als Kampfstab ausgewuchtet, deswegen WV 0/0)

Besonderer Besitz: Persönliches Bannschwert (TP +1)

SchülerInnen von Zecke Lindgrün im Spiel

Als Zecke hat man bereits in jungen Jahren viel gesehen: tote oder wahnsinnig gewordene MitschülerInnen und Freiheitskämpfer, die verseuchten Wälder Transsiliens, vielleicht gar das Elend in Warunk oder Yol-Ghurmak. Mit knapp 20 Jahren sind die SchülerInnen von Zecke Lindgrün bereits verhärtet und schweigsam, ihre Augen hart, ihre Fäuste geballt. Sie haben kein Mitleid zu verschenken, denn sie sind bereit, ihr Leben zum Schutz der einfachen Bevölkerung herzugeben und verachten diejenigen, die um Hilfe schreien, obwohl sie selbst kämpfen könnten.

Eine Zecke auf Abenteuerfahrt könnte mit einem besonderen Auftrag Dersanas betraut worden sein – vielleicht ein gefährliches Artefakt nach Perricum oder Punin zu bringen, weil es selbst bei den Draconitern nicht sicher wäre, oder unauffällig eine Abschrift dieses oder jenen nützlichen Buches zu besorgen (die PENTAGRAMMA-Forschung hat ja zahlreiche Nebenprodukte wie DÄMONENBANN oder BESCHWÖRUNG VEREITELN hervorgebracht, an denen Dersana Interesse hätte).

Vielleicht verfolgt sie auch einen bestimmten Beschwörer oder Lakaien im Dienst eines schwarztobrischen Herrschers, um ihn zur Strecke zu bringen, solange seine Spur warm ist. Schließlich gibt es aber auch diejenigen SchülerInnen, die den ständigen Kampf doch nicht aushalten, die sich eines Tages entscheiden, Tobrien hinter sich zu lassen und jene ›heile Welt‹ zu suchen, für deren Sicherheit und Frieden der Zeckenbund kämpft. Auch solche Deserteure werden ihre alten Ideale nicht so schnell aufgeben, sie zweifeln sicher noch lange an ihrer Entscheidung und sie wissen, dass sie von Dersana später kein Willkommen mehr erwarten können.

In jedem Fall wird ihnen der Anschluss an eine fahrende Heldengruppe nicht allzuleicht fallen – die Zecken sind Menschen nicht gewöhnt, die kein echtes Ziel haben und keinen

ständigen persönlichen Kampf führen. Wenn sie aber einmal sicher sind, dass keiner der Gefährten über Dämonenmale verfügt und man auch sonst eigentlich ähnliche Prinzipien hat, dann hat die Gruppe in der Zecke einen starken und aufopferungsvollen Arm mehr. Natürlich wird auf Reisen ein »normaler« (trotzdem falscher) Name und nicht der Deckname des Bundes verwendet.

Die *Halle der Antimagie* zu Perricum ist die einzige Akademie, die unter Umständen bereit wäre, SchülerInnen Dersanas ein Gildensiegel zu verleihen, allerdings müssen sie dafür auch wirklich den Codex Albyricus befolgen, den die meisten Zecken als kleinliches Machwerk zu verabscheuen gelernt haben.

Lehrmeister Rastafan ibn Omjaid

Kurzprofil

Werkstatt zur Fertigung von arcanomechanischem Spielzeug, Khunchom.

Hintergrund

Nicht in die Werkstätten der Drachenei-Akademie oder auf Abenteuerfahrt zog der junge Adeptus, nachdem er seinen Stab errungen hatte, sondern zurück in das Haus seines Vaters Rastafan, einem alten Handwerksmeister und Spielzeugmacher. Dieser überredete seinen schon immer von Spielzeugen begeisterten Sohn davon, ihn bei seiner Arbeit magisch zu unterstützen, um so bessere und wertvollere Stücke für reiche Händler oder den Adel herzustellen.

Nicht zuletzt wegen des Goldes, das die magischen Verbesserungen seinem Vater und ihm einbrachte, blieb Rastafan dort und erweiterte so seine Fähigkeiten in allen Bereichen die Gold zu versprechen schienen. Wenige Jahre darauf verstarb Omjaid in hohem Alter und vererbte seine Werkstatt und den guten Ruf der Spielzeugmacherei an seinen einzigen Sohn. Nicht lange ertrug Rastafan die Einsamkeit und erwarb aus diesem Grunde von der Grauen Akademie zu Khunchom die Lizenz, selbst Novizen ausbilden zu dürfen.

Als ehemaliger Schüler der *Drachenei-Akademie Khunchom* verfügt Lehrmeister Rastafan über einen gesunden Geschäftssinn und Einfallsreichtum was seine Spielzeuge angeht. Ob ein mittels ANIMATIO angetriebener, handtellergroßer Fliegender Teppich für einen Fürstenson oder eine Spieluhr mit tanzender Puppe für dessen Schwester: Nichts ist unmöglich, das mit barer Münze bezahlt werden kann.

Im Gegensatz zur Khunchomer Akademie fertigt der Magister jedoch nur auf Bestellung, was seine Arbeiten meist zu hochgeschätzten Einzelstücken macht. Besonders beliebt sind dabei auch allerlei magische Rätsel: Sei es nun ein Geduldsspiel, bei dem der Sieger mit

einer kleinen Bildillusion belohnt wird, oder ein Illusionsspiel bei dem Bilderrätsel gelöst werden müssen. Dass diese Spielzeuge bei Erwachsenen mindestens so beliebt sind wie bei Kindern muss hier kaum erwähnt werden.

Nicht nur die Magie hinter den Spielzeugen macht die Stücke der Spielzeugmacherei so beliebt, sondern auch die Handwerkskunst, bei der selbst kleinste Details ausgearbeitet werden. Zum Beispiel wurde der genannte Fliegende Teppich tatsächlich geknüpft, anstatt nur ein Stück Stoff zurecht zu nähen.

Leben und Ausbildung in der Spielzeugakademie

Am Stadtrand von Khunchom, steht die vor wenigen Jahrzehnten eingerichtete Werkstatt der 'Spielzeugakademie' wie sie von den Abgängern der Drachenei-Aakademie genannt wird. Das Gebäude selbst verfügt über einen Verkaufs- und einen Arbeitsraum, sowie eine Wohnung mit vier Zimmern im oberen Stockwerk.

Rastafan und seine beiden Schüler befinden sich zumeist in der Werkstatt, um dort neue Spielzeuge zu entwerfen und ihre Aufträge umzusetzen. In der Werkstatt selbst funktioniert vieles 'animistisch', so dass selbst das Abstauben des Bücherregals der mit ANIMATIO bewegte Staubwedel übernimmt.

Gelegentlich wird einer der drei Arbeitenden über eine Glocke in den Verkaufsraum gerufen, wo dann der Meister selbst oder der ältere der beiden Novizen die Verkaufsverhandlungen führt.

Wie bei den meisten Lehrmeistern üblich, setzt Lehrmeister Rastafan die Lehre auf 8 Jahre an, so dass er alle 4 Jahre einen neuen Lehrling aufnehmen kann. In den ersten Jahren wird vor allem die Sprach- und Schriftkenntnis des jungen Novizen ausgebildet. Auch handwerkliche Tätigkeiten wie Schnitzereien oder einfache Schneiderarbeiten kommen nicht zu kurz. Die Magietheorie wird eher praktisch gelehrt: Welches Holz nimmt welche Zauber gut auf? Welche Fäden müssen in welche Stoffe gewebt werden, damit die Zauber gut 'haften' bleiben?

In den späteren Lehrjahren wird von den Novizen praktische Mitarbeit an allen Aufträgen erwartet. Verkaufsverhandlungen und das Herstellen von magischen Spielzeugen stellt neben der theoretischen Forschung dabei den Hauptteil der Arbeit dar. An magischem Handwerk wird vor allem Telekinese in allen Formen, sowie die praktische Objektmagie gelehrt.

Startwerte (18 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 13, SO 3-8

Modifikationen: AsP +12, MR +2 (beide aus Vollzauberer), SO +1 (durch Gildenlizenz)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Meisterhandwerk (Holzbearbeitung oder Feinmechanik), Neugier 5, Verpflichtungen

Kampf: Stäbe +1, Raufen +2, Ringen +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +4, Etikette +2, Lehren +2

Natur: —

Wissen: Götter und Kulte +2, Rechnen +5, Sagen und Legenden +4, Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde +2, Sternenkunde +2, Tierkunde +3, Mechanik +5

Sprachen und Schriften: Sprachen kennen (Ur-Tulamida) +5, Sprachen kennen (Atak) +3, Sprachen kennen (Garethi) +3, Lesen/Schreiben (Tulamida) +6, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamida) +5

Handwerk: Holzbearbeitung +5, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +4, Alchimie +2, Feinmechanik +5, Handel +3

Hauszauber: Accuratum +6, Animatio +7, Applicatus +5, Arcanovi +4, Foramen +4, Motoricus +7, Objekt entzaubern +4

Zauberfertigkeiten: Unitatio +4, Claudibus +5, Flim Flam +4, Klickeradomms +4, Objectofixo +4, Odem +5, Hartes schmelze! +3, Manifesto +4, Destructibo +2, Auris Nasus +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Zauber mit Verbreitung Mag 5 oder besser. Wobei Lehrmeister Rastafan selbst als Pazifist gilt und als solcher nicht bereit ist Kampfzauber zu lehren.

Sonderfertigkeiten: Merkmal Telekinese *oder* Objekt, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Telekinese *oder* Objekt (das andere), Astrale Meditation, Regeneration I, Zauberzeichen, Große Meditation, Meister der Improvisation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Vom Schicksal begünstigt, Besonderer Besitz, Ausrüstungsvorteil, Begabung Feilschen, Begabung Handwerkstalent(e), Prinzipientreue (Pazifist), Verpflichtungen (Arbeit in der Werkstatt), Stubenhocker

Ungeeignete Vor und Nachteile: Begabung Merkmal (Schaden), Unstet, Eingeschränkter Tastsinn/Sicht, Jähzorn, Arroganz

Ausrüstung: Graue Reisekutte, Gebundener Zauberstab, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder leeres Tagebuch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Vademekum/Diarium, Einfaches Werkzeug, Lederschurz

Besonderer Besitz: Handkarren oder Kiepe mit hochwertigem Werkzeug oder selbst gemachtes Arcanomechanisches Spielzeug

Besonderheiten: Offizielle Gildenlizenz kann an der Akademie Khunchom erworben werden. Offizielle Gildenlizenz kann an der Akademie Khunchom erworben werden. Die Schüler von Meister Rastafan bekommen nach bestandener Prüfung an der Drachenei-Akademie von Khunchom das entsprechende Gildensiegel. Im Anschluss der Ausbildung bekommt der Novize neben seinem Werkzeug auch einen Siegelring der ihm erlaubt im Namen seines Lehrmeisters Spielzeuge feilzubieten und herzustellen.

SchülerInnen von Magister Rastafan im Spiel

Viele der Schüler von Meister Rastafan sehen sich selbst eher als Handwerker denn als Magier und haben von der sonst nicht unüblichen Arroganz ihrer Magierkollegen wenig an sich. Handwerker werden hier oft genug als Standesgenossen betrachtet, die nur einer anderen Art derselben Arbeit nachgehen.

Diese ungewöhnliche Bescheidenheit gepaart mit der handwerklichen und kaufmännischen Ausbildung machen die Spielzeugmacher zu vielfältigen und nahezu universell einsetzbaren Charakteren im tulamidischen Raum.

Lehrmeister Saiman ibn Zachaban al-Alam

Kurzprofil

Magierschule für arkan begabte Straßenkinder unter Aufsicht der Diebesgilde von Fasar.

Hintergrund

Saiman ibn Zachaban wuchs als Sohn eines verarmten Händlers am Rande eines kleinen Dorfes in der Nähe der Stadt Khunchom auf. Saiman wurde im Alter von 7 Jahren von einem reisenden Magier namens *Omar Honorald* gekauft um bei ihm als Novize die Kunst der Zauberei zu erlernen. Der alte Graumagier hatte sich schon vor langer Zeit auf die Magie der Illusion spezialisiert und gab dieses Wissen auch an seinen Schüler weiter.

Saiman hielt nicht viel von den Lehren seines Meisters, sondern verkannte sie als altmodisch und langweilig. So lernte er in den Fächern, die ihn interessierten und schenkte anderen Themen wenig Beachtung. In seiner Freizeit heckte er dabei so manchen Streich in den Dörfern aus, die sie durchreisten, und stahl hin und wieder Kleinigkeiten, die ihm sein Meister nicht zugestehen wollte.

Sein Verhalten blieb dem Lehrmeister nicht verborgen, so dass dieser ihm immer wieder Strafen auferlegte – in der Hoffnung, sein Schüler würde den rechten Weg finden. Saiman lebte so, länger als gewöhnlich, fast 10 Jahre im Dienste seines Lehrmeisters, da dieser ihn

nicht gerne gehen lassen wollte, ohne sich sicher zu sein, das Saiman ein göttergefälliges Leben führen würde.

In der Akademie der Erscheinungen zu Grangor sollte Saiman letztendlich doch noch sein Gildensiegel erhalten, nachdem er die Prüfung mit Bravour bestand, was weniger seinem Fleiß zuzuführen war, als der zusätzlichen Lehrzeit. Schon tags darauf nahm Saiman seinen frisch erworbenen Stab, verabschiedete sich von seinem Lehrmeister und zog auf eigene Faust weiter.

So einfach wie er sich das Leben vorstellte, schien es jedoch nicht zu sein. Die letzten Silberlinge die sein Lehrmeister ihm auf den Weg gab, waren schnell verbraucht. Auch Magie schien ihm nicht sehr viel weiterzuhelfen, denn außer zu kleinen Betrügereien schien keiner seiner Zaubersprüche für andere von Nutzen zu sein. So setzte er fort, was er schon als Kind tat und stahl kleinere Gegenstände um sie später wieder zu verkaufen. Hier half ihm seine Magie und er wurde immer kreativer was seine Methoden anging. Wer würde schon einen Akademiemagier verdächtigen?

Das Siegel in seiner Hand schien ihm Tür und Tor zu öffnen: Magierakademien, die einem für bestimmte Bücher neue Zaubersprüche beibrachten, und Magierakademien in denen er die begehrten Bücher holen konnte, während alle anderen schliefen. Leider war das Siegel in seiner Hand später auch das primäre Erkennungszeichen, als sich herumsprach, dass, wo der Jungmagier übernachtete, oft wertvolle Bücher fehlten.

Bei einem Besuch in Mirham wurde Saiman dann etwas übermütig und versuchte ein wertvolles Artefakt zu stehlen, wurde jedoch von einer Singenden Rune und einem nahezu aufbruchssicheren Schloss daran gehindert. Nur eine überstürzte Flucht verhinderte, dass Saiman vor Gericht gestellt wurde. Ermahnt von diesem Fehler zog er nach Fasar, um dort für eine Weile unterzutauchen. Die kleinen Diebereien konnte er nun kaum sein lassen und auch Einbrüche in Wohnungen stellten für den auf Wunsch Unsichtbaren kein größeres Problem dar. Im Laufe der Zeit wurde eine der Diebesgilden Fasars auf den jungen Magier aufmerksam, wilderte doch jemand in ihrem Revier.

Al-Fessir, Anführer der Gilde der flinken Hand, ließ Saiman aufspüren und erkannte den Nutzen, welchen ein Magier für ihre Gilde haben könnte. So überließ man Saiman die Entscheidung, durch die Diebesgilde geschützt in Fasar zu bleiben, oder allein weiter gegen Norden zu ziehen. Die Entscheidung fiel nach reichlicher Überlegung für die Diebesgilde, wo er fortan von Veteranen ihres Fachs in die Künste der Dieberei und der Einbrecherei eingewiesen wurde. Weitere Zauber konnte Saiman in dieser noch andauernden Zeit nicht lernen, doch der stetige Einsatz seine Repertoires ließen ihn diese Zauber meistern.

In den Kreisen der Gilde nennt man ihn *Al-Alam* (der Gelehrte). Diesen Ehrennamen und ein paar wenige falsche Namen sind in Fasar besser bekannt, als sein richtiger Name. Seit ein paar wenigen Jahren bildet Saiman nun magiebegabte Straßenkinder im Sinne der Gilde aus, wobei der von der Gilde praktizierte Phexglaube auch einen festen Platz im 'Lehrplan' hat.

Leben und Ausbildung bei Lehrmeister Saiman

In einem Armenviertel von Fasar lebt Meister Saiman in einem kleinen Mietshaus, in dem er selbst und sein meist einziger Schüler lebt. Außer den Gildemitgliedern weiß kaum jemand, dass es sich bei Saiman um einen Gilde magier handelt, trägt er auf der Straße doch stets helle Stoffhandschuhe.

Der Kontakt zwischen der Diebesgilde und dem gefallenen Magier ist eher lose, greift die Gilde doch nur in besonderen Angelegenheiten auf die Fähigkeiten des Magiers zurück. Der Magier selbst nutzt die durch die Diebesgilde erworbenen Kontakte und verkauft sein Diebesgut an die Hehler der Gilde.

Anders als die meisten Lehrmeister, beschränkt sich Saiman auf Straßenkinder, Waise und aus Khunchom gekaufte Sklavenkinder, um diese auszubilden. Die Ausbildung findet sowohl in seinem Haus, als auch in dem Haus der Diebesgilde statt. Gelehrt werden hier vor allem die Diebeskunst, das Überleben auf der Straße und die Zaubermacht des Gilde magiers.

Ungewöhnlich für einen Magier mag die Ausbildung am Khunchomer Säbel und dem (sehr) kurzen Magierstab als Hieb waffe sein. Jedoch wird den Eleven beigebracht, dass Flucht weit besser ist, als sich einem Bewaffneten zu stellen, weswegen die Waffenkunst ohne großen Nachdruck gelehrt wird. Im Anschluss an die Ausbildung, müssen die Jungmagier für mindestens zwei Jahre der Diebesgilde dienen und in dieser Zeit die Kosten ihrer Ausbildung durch Diebesgut abbezahlen.

Startwerte (16 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 13, SO 1-6

Modifikationen: AsP +12, MR +2 (beide aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Verbindungen (zur Diebesgilde) in Fasar (für 20 GP), Neugier 7, Goldgier 7, Prinzipientreue (Diebeschre: keine Mittäter verraten, Beute gerecht teilen, keine Opfer töten oder unnötig verletzen), Verpflichtungen gegenüber der Diebesgilde

Kampf: Hieb waffen +2, Säbel *oder* Dolche +2, Wurfmesser +2

Körper: Klettern +4, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl +3

Gesellschaft: Überreden +3, Etikette +1, Lehren +2, Gassenwissen +5

Natur: Orientieren +2

Wissen: Götter und Kulte +3, Rechnen +4, Sagen und Legenden +3, Geschichtswissen +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Sternenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +5, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen Kennen (Atak) +4, Lesen/Schreiben (Tulamida) +6

Handwerk: Malen/Zeichnen +4, Alchimie +2, Schlösser Knacken +4

Hauszauber: Auris Nasus +5, Visibili +6, Ignorantia +4, Motoricus +7, Foramen +7, Silentium +6, Widerwille +6

Zauberfertigkeiten: Illusion auflösen +4, Dunkelheit +3, Ecliptifactus +3, Harmlose Gestalt +4, Odem +4, Flim Flam +4, Adlerschwinge +4, Projektimago +2, Claudibus +4, Aeolitus +2, Attributo +3, Pectetondo +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Durch die sehr begrenzte Bibliothek der Diebesgilde nur sehr bekannte Zauber (Mag 6+) oder nach Meisterentscheid.

Sonderfertigkeiten: Merkmal Illusion *oder* Telekinese, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bindung des Stabes

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Illusion *oder* Telekinese (das andere), Astrale Meditation, Regeneration I, Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Große Meditation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Wesen der Nacht, Gefahreninstinkt, Fluch der Finsternis, Goldgier, Gesucht, Einbildungen (Verfolgungswahn)

Ungeeignete Vor und Nachteile: Adlige Abstammung, Gebildet, Akademische Ausbildung

Ausrüstung: Einfache, weit geschnittene Kleidung, kurzer oder sehr kurzer gebundener Magierstab, Dolch oder Säbel, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken

Besonderer Besitz: Gestohlener Gegenstand im Wert von maximal 50 Dukaten.

Besonderheiten: Als Schüler von Lehrmeister Saiman wird dem Jungmagier jede Gelegenheit genommen, ein offizielles Magiersiegel zu erwerben. Außer ein paar weniger schwarzmagischer Akademien, welche für Gold nahezu jedem ihre Kunst beibringen würden und der wenigen gildenlosen Akademien wird ein Adeptus von Saiman wohl nirgends Lehrmeister finden oder neue Zaubersprüche bekommen können.

SchülerInnen von Lehrmeister Saiman im Spiel

Sowohl die andauernde Heimlichkeit gegenüber allem und jedem, als auch die Leidenschaft sich das Eigentum anderer anzueignen, machen die Schüler dieses Lehrmeisters zu einem schwierigen Charakter. Die Kombination von Diebeshandwerk und Gildenmagie machen die Schüler des Lehrmeisters jedoch auch zu einer effektiven Hilfe für alle Heldengruppen, die es nicht so ganz genau mit dem Gesetz nehmen, oder die Mittel durch den Zweck heiligen.

Meister Jesidoro, der ›Sklavenhüter‹

Kurzprofil

Sklavenjäger und -'bändiger' mit magischen Mitteln.

Hintergrund

Schon bald nach dem Abschluss seiner Ausbildung wurde Jesidoro von seinem Vater, ein mittelmässig erfolgreicher Sklavenhändler aus Al'Anfa, darum gebeten, seine Sklavenjäger beim Einfangen einer entflohenen Moha-Sklavin zu unterstützen. Die Jagd gestaltete sich ereignisreich, war die Moha doch listig genug, ihre Verfolger zu trennen um sie dann einzeln zu stellen. Auch Jesidoro wurde von der Sklavin überlistet und fand sich kurz darauf am Boden liegend, vom Speer eines der bereits getöteten Sklavenjäger durchbohrt.

Letztendlich wurde die Stammeskriegerin jedoch überwältigt und zurück in die Kerker des Sklavenhändlers geworfen. Jesidoros Verletzung war schwer und das Wundfieber entzog ihm für eine geraume Weile seine Kraft, so dass er mehrere Wochen lang das Krankenbett nicht verlassen konnte. Die Sklavin wurde als Gladiatorin verkauft, noch bevor Jesidoro die Gelegenheit hatte, sich an ihr zu rächen.

Jesidoro ließ sich von dem Rückschlag bei seinem ersten Versuch nicht zurückhalten und lernte an der Akademie von Al'Anfa einige Zaubersprüche, die ihm nützlich erschienen, um Sklaven zu jagen. Im Laufe der Zeit wurde der ›Sklavenhüter‹ unter den Sklavenhaltern ein bekannter Mann, lieferte er doch zuverlässig entflozene Sklaven, zumindest äußerlich unverletzt, wieder bei ihren Besitzern ab und brach, gegen entsprechendes Gold und Silber, auch den Willen von störrischen Sklaven, ohne diesen bleibenden körperlichen Schaden zuzufügen.

Das Gold schwand in den Händen von Jesidoro so schnell wie er es verdiente, lebte er doch recht dekadent und gab, was ihm übrig blieb, für Studien an der Akademie von Al'Anfa aus. Seit einigen Jahren bildet Jesidoro nun magisch begabte Kinder von Nichtadligen aus Al'Anfa und Umgebung aus, welche ihm im Anschluss an die Ausbildung mindestens 4 Jahre lang als Sklavenhüter dienen müssen.

Leben und Ausbildung bei Lehrmeister Jesidoro

Am nördlichen Rand von Al'Anfa, zwischen einigen Farmen und dem Dschungel, lebt Jesidoro in einem mehrstöckigen Herrenhaus mit einigen Sklaven und seinen zumeist drei Novizen. Wo andere Lehrmeister ein geordnetes Leben bieten, lebt Jesidoro vor allem davon, Aufträge abzuwarten, um diese dann schnellstmöglich zu erfüllen. Egal wann der Auftrag kommt, einen Sklaven einzufangen, schnelles Handeln ist gefragt. So kommt es nicht

selten vor, dass Lehrstunden abgebrochen werden, um sofort die praktische Arbeit für die Sklavenhalter Al'Anfas aufzunehmen.

Auch sonst verbindet die Ausbildung der Sklavenhüter nur wenig mit herkömmlichen Ausbildungsmethoden:

Neben der magietheoretischen Ausbildung im Hause des Lehrmeisters, werden die Novizen auch praktisch ausgebildet. Hierbei wird sowohl auf die Wehrhaftigkeit der Schüler, als auch auf ein gewisses Maß an Gnadenlosigkeit beim Bestrafen der Sklaven Wert gelegt. An sonstigen praktischen Talenten lernen die Novizen jedoch sehr wenig, können sie doch auf die Sklaven ihres Lehrmeisters zurückgreifen um solch niedere Arbeiten zu erledigen.

Startwerte (15 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 12, CH 12, FF 11, GE 11, KO 12, SO 5-8

Modifikationen: AsP +12, MR +2 (beide aus Vollzauberer), SO +1 (durch Gildenlizenz)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Neugier 5, Arroganz 5, Schulden (1.000 Dukaten)

Kampf: Stäbe +1, Raufen +3, Schleuder +3

Körper: Schleichen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +5, Etikette +1, Lehren +2

Natur: Fährtensuchen +3, Orientieren +2, Wildnisleben +2, Fesseln / Entfesseln +4, Fallenstellen +3

Wissen: Götter und Kulte +2, Rechnen +4, Sagen und Legenden +3, Geschichtswissen +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Rechtskunde +3, Sternenkunde +1, Tierkunde +3

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen (Mohisch) +5, Sprachen Kennen (Bosparano) +5, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4, Alchimie +2

Hauszauber: Band und Fessel +5, Eigne Ängste +5, Höllenpein +5, Imperavi +6, Plumbumbarum +7, Respondami +6, Somnigravis +7

Zauberfertigkeiten: Beherrschung brechen +4, Blitz dich find +5, Claudibus +3, Einfluss bannen +3, Fulminictus +3, Paralysis +3, Adlerauge +3, Balsam +2, Bannbaladin +3, Corpofesso +2, Exposami +3, Flim Flam +3, Odem +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die hauseigene Bibliothek von Jesidoro beschränkt sich auf die für die Ausbildung wichtigsten Standardwerke. Die Beziehungen zu der Akademie von Al'Anfa sind jedoch recht gut, so dass die hier ausgebildeten Schüler auf alle an der Akademie verfügbaren Sprüche zugreifen können. Da jedoch in der Schwarzen Perle

nichts umsonst ist, kann es sein, dass selbst nach den vier Gesellenjahren noch Verpflichtungen ausstehen.

Sonderfertigkeiten: Merkmal Herrschaft *oder* Einfluss, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bindung des Stabes, Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Herrschaft *oder* Einfluss (das andere), Astrale Meditation, Regeneration I, Fernzauberei, Zaubereithalten, Große Meditation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Vorurteile gegenüber Moha's, Jähzorn, Rachsucht, Ausdauernd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Stubenhocker, Fettleibig, Glasknochen

Ausrüstung: Einfache Kleidung, gebundener Magierstab, leichtes Wurfnetz, 5 Schritt Fesselseil

Besonderer Besitz: Verbindungen zu Sklavenbesitzern im Wert von 20 Punkten *oder* ausgebildeter Jagdhund (Schweißhund)

Besonderheiten: Die offizielle Gildenlizenz kann an der Akademie zu Al'Anfa erworben werden, worauf die Sklavenhüter auch das Recht bekommen, ihre Dienste feilzubieten. Jedoch sind sie die ersten vier Jahre nach Abschluss ihrer Ausbildung verpflichtet, für Meister Jesidoro zu arbeiten. Einer Weiterbeschäftigung des Adepten nach dieser Zeit, steht nichts im Wege, so dass die meisten der Sklavenhüter im Namen ihres Meisters weiterarbeiten und ihm einen Teil ihres Verdienstes abtreten.

SchülerInnen von Magister Lehrmeister Jesidoro im Spiel

Nicht jede Heldengruppe mag mit einem Sklavenjäger wie den Schülern von Jesidoro auskommen – eine Zusammenarbeit mit Thorwalern ist nahezu ausgeschlossen. Wenn die Arroganz und die Lebensphilosophie der Al'Anfaner jedoch kein Hindernis in der Gruppe darstellen, können sie sich auf einen ausgebildeten Kopffäger verlassen ... Jedenfalls so lange die Bezahlung stimmt.

Nur wenige Gründe gäbe es für einen Sklavenhüter das geldbringende und alles bietende Al'Anfa zu verlassen. Jedoch mag es Situationen geben, wo selbst ein geachteter Magus die Perle des Südens schnellstens verlassen sollte. Sei es, dass er einem Sklaven die Flucht erlaubte oder den Liebblingssklaven eines Granden versehentlich tötete.

Sorongefällige Magie, gelehrt von Magister Marbodan

Kurzprofil

Magische Seelenheilkunde mit spiritueller Ausbildung, bei Punin

Hintergrund

Anstatt es sich in den Gebäuden der Puniner Akademie gemütlich zu machen, lebt Marbodan mit seinen Schülern einige Meilen westlich von Punin in einer kleinen soliden Hütte am Rande eines 200-Seelen-Dorfes. Dort widmet sich der Magier seinen Forschungen über die Magie der Seelenheilkunde und der Ausbildung seiner zumeist zwei Novizen.

Das Leben im Dorf

Borongefällige Armut und Hilfe für seelisch Kranke, so lautete ein Teil des Eides, den Marbodan in Stille ablegte. So ist sein Haus kaum mehr als eine Hütte mit drei Zimmern, wovon zwei als Schlafräume und einer als Wohnraum, Küche und Studierzimmer benutzt wird. Zu den Dorfbewohnern hält Marbodan recht engen Kontakt und kümmert sich um die Wehwehchen und Probleme der Dorfbewohner so weit es ihm möglich ist. Die Dorfbewohner versorgen 'ihren' Magier dafür durch den Überschuss ihrer Ernte mit.

Sein früheres großes Vermögen spendete der Magister zum größten Teil der Puniner Boronkirche. Einen weiteren Teil verwendete Marbodan darauf, einen kleinen Schrein des Totengottes am Boronsanger aufstellen zu lassen. die Reste seines ehemaligen Reichtums hält Marbodan in der Hinterhand für 'Notfälle', wie sie gelegentlich einzutreten scheinen.

So verwendete Marbodan vor wenigen Wintern einen Teil des Geldes um weitere Vorräte für das Dorf zu kaufen, als sich die Firunskälte bis weit ins Frühjahr hineinzog.

Glaube an Boron

Schon in jungen Jahren bemerkte Marbodan seine Gabe, sich jeden Augenblick seines Lebens genau einzuprägen. Bücher musste er nur ein einziges Mal lesen, um den Text rezitieren zu können, Unterweisungen seiner Lehrer konnte er wörtlich im Gedächtnis behalten und selbst die Träume die ihm von Bishdaniel gebracht wurden, verblassten nach dem Aufwachen nicht, sondern prägten sich in das eidetische Gedächtnis des Magiers ein. Seine Lehrmeister nutzten diesen Umstand um den jungen Novizen mit allerlei Wissen zu füllen, so dass aus dem Magier schon kurz nach seiner Magierprüfung ein geachteter Forscher der Puniner Akademie wurde.

Erst Jahre später wandelte sich der Segen der Erinnerung in den Fluch der Vergangenheit. Mit der Zeit verirrte sich Marbodan immer weiter in dem Gefängnis seiner Erinnerung und konnte selbst nicht mehr zwischen nützlichem und wertlosem Wissen unterscheiden.

Träume waren so real in seinem Gedächtnis wie die Ereignisse vom Vortag oder die Diskussionen von vor Jahren. Marbodan fand sich so nach einiger Zeit der Verwirrungen im Tempel des Borons wieder, da selbst an der Puniner Akademie kein Weg bekannt war, um dem schleichenden Wahnsinn des Erinnerns Einhalt zu gebieten.

Wie man Marbodan damals half ist nicht bekannt, denn auf diese Fragen hin hüllen sich die Priester des Puniner Tempels in borongefälliges Schweigen. Sicher ist jedoch, dass Marbo-

dan die Last der Erinnerung genommen wurde. Sein Gedächtnis scheint wie das eines jeden anderen zu funktionieren. Dies war Marbodan Grund genug, Boron als den Retter seines Verstandes zu preisen und das Vergessen Borons der Gelehrsamkeit Hesindes vorzuziehen.

Marbodan beschäftigte sich daraufhin lange Zeit mit dem Gott der Toten, legte ein einjähriges Schweigegelübde ab und arbeitete dieses Jahr mit den Priestern des Boron-Tempels, um dem Schweigsamen näher zu kommen. Sein Glaube führte so weit, dass sich Marbodan aus der Puniner Akademie verabschiedete, um eigene Scholaren auf den Weg der borongefälligen Magie zu führen. Der Magier arbeitet zu diesem Zweck bis heute noch eng mit der Puniner Boron-Kirche zusammen und hält gelegentlichen Kontakt zur Puniner Magierakademie um seinen Schülern ein rechtsgültiges Gildensiegel garantieren zu können.

Forschung

Marbodan forscht seit längerem im theoretischen Bereich der magischen Seelenheilkunde und an den Möglichkeiten des MEMORABIA. Sollte Marbodan vor einem Durchbruch stehen, so schweigt sich der Magister über diesen Zustand aus, so dass wohl nur er und seine Novizen den ungefähren Stand der Forschung nachvollziehen können.

Leben und Ausbildung bei Marbodan

Marbodan legt sehr viel Wert auf die Göttergläubigkeit seiner Novizen, wobei Boron natürlich im Vordergrund der Lehren steht. Tägliche Gebete am Boron-Schrein gehören genauso zur Ausbildung, wie das Besuchen der Totenwache und das Beisein beim Begraben von Dorfbewohnern.

Die Novizen selbst müssen als Teil ihrer Ausbildung auch ein paar wenige Wochen im Boron-Tempel zu Punin verbringen, um ihnen den Schweigsamen Gott näher zu bringen, und auch sonst verläuft die Lehre ungewöhnlich still.

Die jungen Novizen lernen schon nach kürzester Zeit einen geregelten Tagesablauf kennen, bei dem sie ihrer Arbeit ohne Aufforderung nachgehen. Auch im späteren Verlauf der Ausbildung, hält sich Marbodan in seinen Reden kurz und präzise, um seinen Schülern auf die richtigen Wege ihrer eigenen Überlegungen zu helfen. So sind viele der Schüler Marbodans sicher im eigenen Handeln und überzeugt vom eigenen Wissen. Schließlich mussten sie einen Gutteil selbst erlernen, um ihren Lehrmeister möglichst nicht zu lange vom Schweigen abzuhalten.

Den Novizen wird dabei auch eine fast schon 'demokratische' Weltansicht zuteil, sind die Bauern im Weltbild von Magister Marbodan doch nicht weniger wichtig als reiche Kaufmann oder Adlige. Es zählt nicht, wer zahlen kann, sondern wer Hilfe benötigt.

Startwerte (15 GP)**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, SO 3-8**Modifikationen:** AsP +12, MR +2 (beide aus Vollzauberer), SO +1 (durch Gildenlizenz)**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer, Neugier 5, Prinzipientreue (Kampf gegen Nekromantie und Dämonologie, Versorgung von geistig Kranken und Verwirrten, borongefällige Armut), Verpflichtungen (Meister Marbodan und Puniner Boron-Kirche)**Kampf:** Hieb Waffen +2, Stäbe +2**Körper:** Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +5, Lehren +3, Überzeugen +3**Natur:** Orientieren +2, Wildnisleben +2**Wissen:** Götter und Kulte +6, Rechnen +4, Sagen und Legenden +2, Geschichtswissen +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde +2, Sternenkunde +3, Tierkunde +2**Sprachen und Schriften:** Sprache Kennen (Bosparano) +6, Sprache Kennen (Tulamidy) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Malen/Zeichnen +4, Schneider +2, Alchimie +2, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Krankheiten +3, Hauswirtschaft +2**Hauszauber:** Ängste lindern +5, Memorabilia +6, Ruhe Körper +7, Sensibar +5, Silentium +7, Somnigravis +6, Traumgestalt +7**Zauberfertigkeiten:** Balsam +5, Blitz dich Find +3, Dunkelheit +4, Odem +4, Gedankenbilder +4, Memorans +5, Einfluss bannen +4, Pentagramma +4, Plumbumbarum +3, Klarum Purum +4, Geisterbann +3**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Alle Sprüche mit Verbreitung Mag 5 oder höher, mit Ausnahme aller Sprüche mit dämonischen Spruchkomponenten.**Sonderfertigkeiten:** Merkmal Einfluss *oder* Heilung, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bindung des Stabes, Große Meditation**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmal Einfluss *oder* Heilung (das andere), Astrale Meditation, Regeneration I, Akoluth, Eiserner Wille I, Traumgänger**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Prophezeien, Hohe Magieresistenz, Wortloser Zauberer, Unfähigkeit Dämonisch (Gesamt), Unfähigkeit Überreden, Stumm, Sucht (diverse Rauschkräuter)**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adelige Abstammung, Eitelkeit, Goldgier, Schlafstörungen, Begabung Überreden, Totenangst, Dunkelangst

Ausrüstung: Dunkle Reisekutte, Zauberstab mit dem ersten Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder leeres Tagebuch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Vademecum/Diarium, silberner Anhänger in Form eines Boronsrades.

Besonderer Besitz: Nicht möglich.

Besonderheiten: Die Schüler von Meister Marbodan bekommen nach bestandener Prüfung an der Puniner Magierakademie das entsprechende Gildensiegel.

SchülerInnen von Magister Marbodan im Spiel

Die recht praxisnahen Forschungen und die Tatsache, dass die Schüler sich einen Gutteil ihres Wissens selbst erarbeiten müssen, sorgen dafür, dass sich die borongefälligen Magier nicht zu schade sind, mit anzupacken wo Hilfe benötigt wird, ohne direkt eine Gegenleistung zu erwarten.

Viele der Schüler widmen sich der Forschung um Heilmethoden oder begeben sich als freiwillige Helfer in Boron-Tempel oder Noioniten-Klöster. Andere wiederum reisen durch Aventurien, um ihr Wissen zu mehren oder Nekromantie zu bekämpfen.

Die Schüler von Marbodan sind dabei recht kompetente Abenteurer und in göttergläubigen Gruppen gleich welchen Standes gut aufgehoben.

Vorschläge für eigene Vor- und Nachteile passend zu SchülerInnen Marbodans

Nachteil Stumm (-20 GP)

Ähnlich dem *Sprachfehler* wirkt sich dieser Nachteil auf alle Talente aus, die direkt mit der Sprache zu tun haben (z.B. Überreden, Überzeugen, Lehren, Betören). Diese können ohne weiteres Medium (Pergament, Zeichensprache, etc.) nicht benutzt werden.

Geschrieben ist die Probe, sofern das Ziel des Talents des Lesens mächtig ist, Talents um mindestens 8 Punkte erschwert. Je 2 Punkte des Talents *Schriftlicher Ausdruck* über 10 senkt die Erschwerung um einen Punkt.

In Zeichensprache dürften die genannten Talente nur wenig erschwert sein, da es jedoch keine allgemeine Zeichensprache in Aventurien gibt, können diese persönliche Zeichensprache wohl nur sehr nahe stehenden Personen verstehen.

Vorteil Fehlende Komponente (7 GP)

Ein Vollzauberer mit diesem Vorteil kann komplett auf eine Komponente (z.B. Sprache oder Sicht) beim Zaubern verzichten und muss dabei nur eine Erschwernis von 3 Punkten hinnehmen (ähnlich dem Nachteil *Sprachfehler*, allerdings in umgekehrter und generalisierter Form).

Dieser Nachteil ist nur einmal wählbar und kann nicht auf religiöse Komponenten (z.B. Bodenkontakt bei Hexen oder Metallscheuheit bei Druiden) angewendet werden.

Bestimmte fehlende Komponenten werden automatisch mit bestimmten körperlichen Nachteilen aktiviert und kosten in diesem Falle keine GP. *Fehlende Komponente (Sprache)* wird beim Nachteil *Stumm* aktiviert, *Fehlende Komponente (Sicht)* beim Nachteil *Blindheit*.