



Societas scientum Brabacis

publicat

In nomine et ad immortalis gloriam, quae obscura schola formidinis brabacis; in anno MXXIV post calamitas regnum Bosporanum



Eine inoffizielle Spielhilfe:



Bild der Akademie von der westlichen Seite des Mysobs, im Hintergrund die Regengebirge

2001-2002 von Johannes Fuss



„Woran denkst du, wenn ein Studiosus einen untoten Falken als Haustier hat und ab und zu versucht, ihm das Fliegen oder andere Kunststücke beizubringen. Wenn du in Gängen oft Geräusche, schauriges Gelächter und die Schreie eines Kindes hörst, wenn Gotongis und Difarim herumflitzen, Skelette quaderschwere Möbelstücke durch die Korridore schleppen, Mutabili-Schoßtiere ihren Herrchen voraus- oder hinterhereilen, und auf dem Boden hin und wieder eine Lache eines schleimigen Sekretes zu entdecken ist, das das Stiefelleder angreift und zersetzt. Du hast es erraten, sei willkommen, denn du bist hier richtig, sonst nirgendwo findest du dies, tritt ein in ...“

Die Dunkle Halle der Geister

Eine Akademie der Bruderschaft der Wissenden in Brabak



(Wappen des Königreiches Brabak)

von

Johannes Fuss

www.helangar.de.vu

mit Beiträgen von

Michael Hayn, Markus Penz, Andreas Lenz, Tobias Radloff, Florian Fuss

Lektorat: Markus Penz, Michael Hayn

Design (Präsentation): Florian Fuss

Farbkarten und Bilder: Johannes Fuss (Magisterbilder außer Tenos und die Spektabilität)

Weitere Mitwirkende: Kai Oberich, Christian Raddatz, Olaf Ackermann, Clemens Schumacher, Laron (the nameless) und viele andere



Die Dunkle Halle der Geister zu Brabak

im Jahre 1024 n.Bf

Genauer Name: Konvent zur verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärologisches Institut und Halle der Geister zu Brabak

Akademieleitung: Spektabilität Demelioê Nandoniella Terbysios

Anzahl der Lehrmeister: 13

Anzahl der Schüler: 52

Geschichtliches: Berüchtigt wurde die Halle, als sie während der Magierkriege den Nebel der Niederhöhlen Isyahadin rief und gegen Al'Anfa schickte und damit zwei ganze Armeen vernichtete (siehe unten). Eines der zahlreichen Gerüchte, die sich um die Akademie ranken, besagt sogar, dass es dort ein Schwarzes Auge gäbe, mit dem man in andere Sphären schauen könne. In der Dunklen Halle werden auch jene Magiekundigen willkommen geheißen, die aus allen anderen Gilden ausgestoßen worden sind. Das einzige Entgegenkommen, das man in Brabak erwartet, ist eine Spende für die Bibliothek. Die Akademie kann auf eine lange Tradition zurückblicken: angeblich wurde sie von den Überlebenden der legendären Zitadelle der Geister im Regenwald gegründet, sicherlich jedenfalls von den Schamanen der Mohas und Napewanhas beeinflusst. Vieles von dem alten Wissen wurde beseitigt oder vergessen, aber es ruhen noch immer eine ganze Reihe von kostbaren Büchern und Schriftrollen gut verschlossen in der Bibliothek. In Magierkreisen werden die Brabaker Magi häufig als inkompetente Spinner belächelt, ein gefährlicher Trugschluss, den die Brabaker Zauberkundler aber gerne unterstützen - denn dadurch können sie unbehelligt von ihren Kollegen ihre Forschungen betreiben.

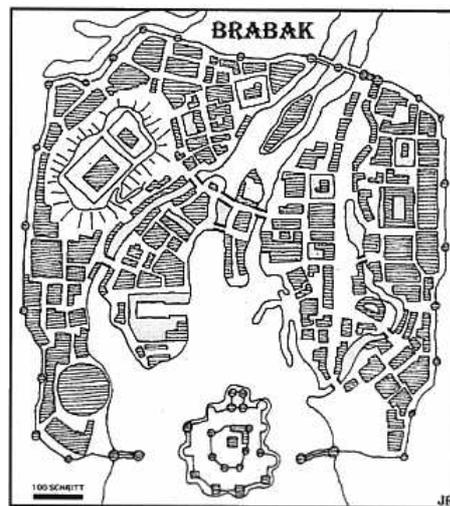


Die Fahne des Königreiches

Aus der Geschichte Brabaks:

„Die frühe Geschichte Brabaks liegt seit dem »Großen Feuer« von 602 n. BF, als unter anderem die Palastarchive verbrannten, zum größten Teil im dunkeln und lässt sich in manchen Fällen nur durch auswärtige Quellen belegen. Nach der Entdeckung der Mysobmündung wurde die Bucht bei Kap Bra-

bak von vielen Schiffen als Anlegestelle benutzt. Erst im Jahre 762 v. BF bauten Siedler aus Neetha und Methumis ein Dorf und einen Landesteg, der sehr schnell zu einem richtigen Hafen heranwuchs. Mit dem raschen Anstieg der Einwohnerzahl gab es schon bald Probleme, die Bevölkerung zu ernähren, denn wie sich herausstellte, war nur ein schmaler Streifen Land bis zu zwei Meilen landeinwärts für die Landwirtschaft geeignet. Im Jahre 701 v. BF kam es zu der ersten Hungersnot, die einen Teil der Bevölkerung dahinraffte und der in den nachfolgenden Jahrhunderten noch viele folgten.



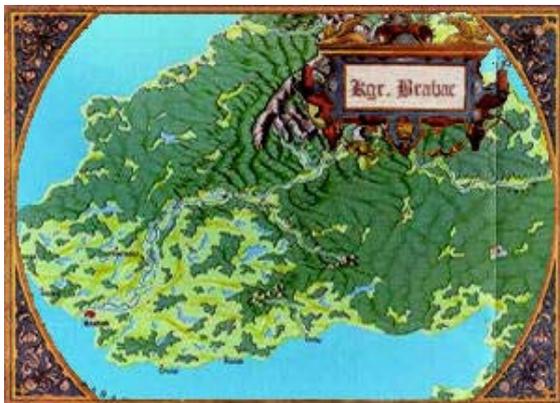
aktueller Stadtplan von Brabak

Die Schrecklichste von allen soll von Efferd selbst beendet worden sein, beziehungsweise von der Geweihten Elida von Salza, die mehrere Kornschiffe durch einen verheerenden Orkan in den Hafen von Brabak geleitete. Allmählich aber wurde Brabak zu einer Stadt, deren Bedeutung auch im alten Kaiserreich erkannt wurde. In einem erhalten gebliebenen kaiserlichen Erlass aus dem Jahre 602 v. BF wird der »Kronkolonie Brabak« ein jährlicher Beitrag zur Stationierung und Erhaltung zweier Einheiten der kaiserlichen Flotte auferlegt. Der Übergang vom Bosparanischen zum Neuen Reich sollte sich für Brabak als Segen erweisen. Der Handel blühte wie nie zuvor und führte zu einem stetigen Ausbau des Hafenviertels und zur Errichtung der ersten Stadtmauer. In diese Zeit fällt die Besiedlung Sylphurs und der südlichen Küstendörfer. Sogar mit der überwiegend von Echsenmenschen bewohnten Stadt H'Rabaal wurde ein Vertrag »zur ewigen gegenseitigen Unterstützung« geschlossen. Die noch heute bekannte Perainepriesterin Selma von Arimont erbaute am Fuße des Regengebirges einen Tempel, der im Laufe der Jahrhunderte zur Befriedung der dortigen Mohas führen sollte. Im Jahre 849 n. BF erklärte Gouver-



neur Thiralion die Unabhängigkeit Brabaks vom Mittelreich und ließ sich zum König krönen. Zu dieser Zeit war aber schon klar, dass nicht der Kaiser, sondern das aufstrebende Al'Anfa eine ernst zu nehmende Gefahr darstellte. Als der Patriarch Bal Honak das Monopol im Handel zwischen West- und Ostküste beanspruchte, gelang es König Peleiston von Brabak, ein Bündnis der südlichen Stadtstaaten gegen die »Pestbeule des Südens« zu schließen. Ganz nach dem Motto »Wer Krieg will, soll ihn auch selbst zahlen« überfiel die Liga kurz nach der Kriegserklärung eine Handelsflotte der Al'Anfaner Sklavenhändler im Hafen von Mengbilla. Mit dieser Beute rüstete man neue Schiffe aus, und man nahm die Otta des Torgal Hammerfaust mit seinen fünf Drachenschiffen unter Sold. Nach einem Jahr gegenseitiger Überfälle stellte Al'Anfa sich während der Belagerung von Charypso zur offenen Seeschlacht. Nicht zuletzt wegen der heroisch kämpfenden Thorwaler geriet die Seeschlacht von Charypso zu einer vernichtenden Niederlage für die Pestbeule des Südens.“

Aus dem Geschichtsbuch des Südens, gelagert in den Werkstätten des roten Salamanders in Brabak.



Landkarte des Königreiches Brabak

„Unter der Führung der Schönen Kaiserin, Hela-Horas, wurden die Tulamiden in den südlichen Reichsprovinzen gnadenlos verfolgt. Als sie ihre verhassten Legionen aus dem Tulamidenlande schließlich zu Hilfe rief, um die Gefahr der sich erhebenden Garether zu beseitigen, weigerten sich diese. Nach dem Fall Bosparans und damit des Alten Reiches wurde der Oberbefehlshaber der Südlegion zum Dank von Kaiser Raul I. von Gareth zum Vizekönig der neuen Provinz Meridiana „Die Südliche“ ernannt. Brakar wird Grafschaft des Vizekönigreichs.

Wir schreiben das Jahr eins nach dem Falle Bosparans. In den ersten Jahren unter neuer Herrschaft

ist Brakar von Unglück verfolgt, bis im Jahre 325 n.Bf. Torlos mit seinen Piraten die Stadt zu regieren beginnt. Der Fall der Städte Kuslik, Grangor und Vinsalt unter dem Ansturm der Torlospiraten lies Aventurien das erste Mal die Macht Brakars erspüren. Darauf, im Jahre 571 n. Bf., unter der Regentschaft Weswal des Weisen wird der Name ‚Brabak‘ das erste Mal erwähnt und in dieser neuen Form als Stadtname festgesetzt. 594 n.Bf. schickten die Brabaker ihre Armee innerhalb der Magierkriege gegen Al'Anfa. Doch ein von den Brabaker Daimonologen beschworener Isyahadin treibt alle Kämpfenden in den Wahnsinn, nur einige wenige Menschen überleben. Erst 777 n.Bf. wurde der Friedensvertrag mit der Stadt Kuslik unterzeichnet und leitete erste Handelsbeziehungen ein. Dann ereignete sich die Tragödie, 875 n.Bf., die Al'Anfaner Piraten fallen in Brabak ein, plündern es und töten 92 Menschen. Doch fünf Jahre später folgte die Rache. Ein Jahr nach seiner Krönung zog der Kaiser von Brabak, Tela von Etako mit 420 Seekriegern und 6 Schiffen nach Al'Anfa und plünderte als Vergeltung die Stadt in Abwesenheit ihrer Truppen. (...)

1021 nach dem Fall Bosparans ziehen von überall aus Brabak tapfere Kämpfer herbei um ihr Schicksal zu schreiben. Sie schenken ihr Blut der dritten Dämonenschlacht. Doch der Meister aller Dämonen wird geschlagen und viele Magier fliehen nach Brabak um den lichten Horde zu entkommen. Die dunkle Halle der Geister zu Brabak verdoppelt fast ihr Räumlichkeit und Dutzende der Paladine, Nekromanten, Dämonologen und Schwarzmagier nehmen Einhalt in diese. Offiziell begrüßt man das Ende der Schlacht...“

Compendium südlicher Geschichte – Brabak, jährlich erneuert von dem Hesindetempel Kuslik

Aus dem Tagebuch eines Seemanns:

„Brabak der Hafen am Kap, Schlupfwinkel ruchloser Schwarzmagier, Versteck mysteriöser Ungeheuer, wie der Harpyie, dem Wappentier Brabaks, der Sitz reicher Handelshäuser, Zentrum uralter Machttraditionen, Stadt reichgefüllter Märkte, aber auch Stadt des machtlosen Königs Mizirion III. de Sylphur. Endlich ist es geschafft. Die Segel werden eingeholt, das Schiff hat nach einer aufregenden Reise schließlich doch noch die Mündung des Mysob erreicht an dessen Ufern Brabak liegt, die Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs. Die Stadt gleicht einer Festung, hohe Mauern umgeben sie. Eine Insel mitten im Mysob versperrt den Zugang zum Hafen. Auf ihr erhebt sich eine gewaltige Festung, auf deren Zinnen die stolze Fahne Bra-



baks - eine rote Harpyie auf gelbem Grund - im Wind flattert. Diese Bastion könnte mit ihren vier, mit unzähligen Katapulten bestückten Geschütztürmen wohl jedem Feind lange trotzen. Ihre Hauptaufgabe ist der Schutz des Hafens vor Piraten und Seesöldnern, die hier im Süden überall hausen. Charypso auf Altoum ist ein brodelndes Piratennest aber auch die umgebenden Inseln gewähren unzähligen Freibeutern Zuflucht. Nicht zu vergessen ist der alte Feind Al'Anfa, sowie viele kleine Stadtstaaten die sich Kaperflotten halten und nicht wenige Piraten besitzen gleich mehrere Kaperbriefe. Aber glücklicherweise hat es unser Schiff geschafft, unbeschadet bis hierher zu gelangen. Wie dem auch sei nun sind wir in Brabak, d.h. noch nicht ganz. Soeben kamen 2 typische Südländer an Bord. Weiße, gerüschte Hemden und bunte Kopftücher vermittelten uns augenblicklich einen Hauch des charyptischen Lebensgefühls. Der eine ist wohl der Lotse, der den Schleppschiffen vom Bug unseres Schiffes aus Anweisungen geben wird. Der andere stellt sich als Romero Quesederaz vor, er gehört zur Hafemeisterei und begrüßt uns in Brabak. Gutgelaunt weist er uns auf die üblichen Zölle und Handelsvorschriften hin. Nachdem wir die Hafengebühr und die Zölle auf Waren, Waffen und Zahlungsmittel entrichtet haben, winkt er dem Lotsen zu. Dieser beginnt sofort mit der Arbeit und als die Schlepper uns zu den Anlegeplätzen gezogen haben können wir endlich Brabak betreten.“

Eine neuzeitliche alfanischen Beschreibung Brabaks:



Ein Gemälde, das die Stadt Brabak um 100 n.Bf. zeigt (leider in seltsame Proportionen gezwungen)

„Die Stadt Brabak liegt strategisch günstig am Südzipfel von Aventurien, wo der gesamte Seehandel von Ost nach West vorbeigeht. Und die Anzahl der Schiffe hat gerade durch die Kolonien auf den Waldinseln zugenommen... Ansonsten ist das Königreich ziemlich abgelegen, der größte Teil besteht aus wenig ergiebigen Boden und Urwald.

Diese Abgelegenheit zieht aber auch viele freie Forscher und Magiekundige an, die v.a. im Mittelreich wegen ihrer Ideen von der Inquisition verfolgt werden. Doch nur die Zolleinnahmen haben das hochverschuldete Königreich bisher vor dem völligen Bankrott bewahrt. Die Gläubiger (zumeist einflussreiche Brabaker Familien) haben jedoch bereits jetzt über ihre Position in der Audienza (einem Beratergremium des Königs) erheblichen Einfluss auf das Königreich. In seiner Not machte König Mizirion III in jüngster Zeit zunehmend Avancen in Richtung des Horasreichs. Einige Unwissende bezeichnen Brabak gar als lokale Großmacht, nur weil im Königreich (nach Al'Anfa natürlich) die meisten Einwohner im südlichen Aventurien leben (Stadt Brabak: ca. 3.000, im Königreich leben ca. 80.000 Menschen). Brabak ist schon seit langem der Erzfeind Al'Anfas und fühlt sich seit seinem glücklichen Sieg 46 v.H. ziemlich stark, doch da Brabak nur über einige wenige und miserabel ausgerüstete Schiffe und über keine nennenswerten Truppen verfügt, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Schwarzen Galeeren Al'Anfas auch die Gewässer vor der Stadt kontrollieren.“



Ein Stadtplan der Stadt Brabak ca 700 n.Bf

„(...) die Stadt Brabak hat 2.950 Einwohner und folgende Garnisonen: 25 Königlich Brabaker Helblebardiene, 10 Leibgardisten Mizirions, 150 Matrosen und Seesoldaten der „Königlich Brabaker Flotte“, etwa 250 Freibeuter. Die Tempel der Stadt sind: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Kor.

Am südwestlichsten Zipfel Aventuriens, an der Mündung des Mysob und von Sümpfen umgeben, liegt Brabak, die Hauptstadt des Königreiches Brabak und Residenz König Mizirions III.. Die Stadt selbst wurde auf einem Hügel errichtet, der vom Palast des Königs gekrönt wird. Die Hafenanlagen und die Unterstadt stehen meist auf Pfählen und hohen Fundamenten. Dort liegen auch viele Kaperfahrer und anderes Gelichter, zum Teil im



Solde des Königs, und Handelsschiffe, die auf dem Weg nach Osten hier vor Anker gehen. Der Hafen wird hoch besteuert, und doch sind das Stadtsäckel und die Staatskasse stets von chronischer Leere heimgesucht, da Brabak außer dem sicheren Hafen, Salz und Fisch dem Fremden keine Güter zum Kauf bieten kann. Trotzdem finden sich immer wieder seltsame Gestalten, die das freie Leben der Stadt schätzen. So gibt es die „Dunkle Halle der Geister“, eine Magierschule mit üblem Leumund, Werkstätten der Alchimisten vom „Roten Salamander“, Kuriositätenhändler aus allen Teilen Aventuriens, schmierige Bordelle mit Wucherpreisen, Diebstahl auf offener Straße, weiterhin „Philosophen“ und Freigeister, die behaupten, Dere sei eine Kugel, und Pilger der Hesinde, die die Stadt aufsuchen, weil hier angeblich der Heilige Strohsack zu finden sein soll, auf dem der Halbgott Nandus geschlafen habe (...).“

Aus dem Report *aventurischer Städte* – Königreich Brabak, ca. 1018 n.Bf.



Schaubild eines solchen Freigeistes, das Dere als Kugel darstellt

Die politische Lage der Akademie:

Nur wenige aventurische Magierakademien haben den Weg der Linken Hand eingeschlagen, und mit Mirham, Al'Anfa und Brabak sind gleich drei im tiefen Süden konzentriert. Da wundert es wenig, dass diese Akademien in heftigem Wettstreit liegen, was Macht und Einfluss in der Bruderschaft der Wissenden angeht. Die fast schon traditionelle Feindschaft zwischen Brabak und dem alanfanischen Imperium erstreckt sich natürlich auch auf die Magier und gipfelte während der Magierkriege in der Beschwörung des *Isyahadin*.

Während die Universität Al'Anfas eher Leibmagier für die Granden und Schiffszauberer für die Schwarze Armada ausbildet und Mirham mit Salpikon Savartin zwar den derzeitigen Convocatus Primus stellt, aber durch die Abgelegenheit des Regengebirges benachteiligt ist, wird in Brabak engagierte und anspruchsvolle Forschung betrieben – auch wenn man diese Meinung nicht vor der Praioskirche vertreten sollte. Was Kompetenz und theoretisches Wissen angeht, können nur wenige Schwarzmagier den Brabakern die Salzlake reichen. Doch Al'Anfas Macht reicht weit, und in den Magiergilden wird eben wie überall Politik gemacht.

Die Familien der Audienzia geben sich gern als Gönner der Akademie und unterstützen sie reichlich. Nur zu gerne würden sie eine Gegenleistung der Dunklen Halle erhalten, doch die bleibt fast in jedem Falle aus. Spektabilität Terbysios hat wenig Interesse daran, sich für politische Intrigen und Ränkespiele einspannen zu lassen, und so streicht sie zwar die Dublonen ein, ignoriert jedoch alle Einladungen in die Villen Brabaks.

Mit der Entstehung der Heptarchien im Osten hat sich die Situation für Akademien der Linken Hand, die schon immer misstrauisch beobachtet wurden, weiter verschärft. Die Strafen für Dämonenbeschwörung und Blutmagie sind fast überall drastisch verschärft worden (nicht jedoch in Brabak), und so sieht man von Punin und Gareth aus nun noch genauer an die Mysobmündung. Dass vor einiger Zeit eine Delegation der oronischen „Schule der Schmerzen“, die um die Aufnahme in die Schwarze Gilde buhlt, in Brabak weilte macht die Sache nicht besser, zumal gemunkelt wird, dass Demelioë Terbysios die Oronier unterstützen wollte, falls sie dafür zu einer unsterblichen Lamijah würde...



Veränderung der Startwerte

Grundstudium:

Die Brabaker sind größtenteils dämonologische Theoretiker, rechte Stubenhocker also; und auch der Hauch von Tod und Verwesung, der sie stets zu umgeben scheint, tut ihrem gesellschaftlichen Ansehen nichts Förderliches: alle Natur-Talente mit Ausnahme von **Pflanzenkunde** -1; alle gesellschaftlichen Talente -1. Die Zeit, die sie dadurch gewinnen, dass sie sich aus allen gesellschaftlichen Verstrickungen heraushalten, wissen sie für die Erweiterung ihrer theoretischen Kenntnisse zu nutzen: **Alte Sprachen** +2, **Alchimie**, **Geschichtswissen**, **Götter und Kulte**, **Magiekunde**, **Rechnen**, **Sternkunde** und **Heilkunde Gift** je +1.

Zudem erlernen alle Abgänger entweder den Beruf des **Anatomen** oder **Apothekarius** (TaW: 3)

Zauberfertigkeiten: Wenn es auch nicht nur Beschwörungen sind, die man in Brabak praktiziert, so sind doch solche Sprüche am angesehensten, die sich im beschwörerischen Umfeld ansiedeln lassen oder bei Vorbereitung oder „taktischem Rückzug“ gute Dienste leisten.

So gehören der **Magische Raub**, der **Transversalis**, der **Analüs**, der **Mutabili** und der **Reversalis** ebenso zum festen Lehrplan (je +2) wie auch einige verlorengeliebte „historische“ Formeln (siehe unten). Den Borbaradianersprüchen gegenüber zeigt man sich aufgeschlossen, wenn auch nur wenige der brabaker Magier Borbarads Ideen anhängen, und so kann man einige dieser Formeln hier zumindest in einer Niederschrift einsehen. Elementarismus und Illusionismus werden in Brabak ebenso wenig gelehrt wie Firnelfensprüche (mit Ausnahme von **Flim Flam**, **Wagemut...**, **Muskelstärke...** und **Unitatio** +2) oder Schelmenzauber. Auf alle genannten Gruppen erhalten die Abgänger einen Malus von 1 Punkt und können auch keinen der Sprüche zu Anfang wählen.

Haussprüche:

Heptagon, Skelletarius, Nekrophatia (je +3);
Geister beschwören/austreiben, Furor Blut,
Ecliptifactus, Tlalucs Odem (je +1)

Alte Formeln: Der Fassade der Inkompetenz spricht auch das enorme Wissen aus alten Zeiten Hohn – in Brabak kennt man folgende seltene Zaubersprüche: **Pentagramma** (+1), **Pandaemonium**, **Stein Wandle - Totes Handle** (+1), **Cryptographo**, **Sigillus Custodis**. Die Eleven können aus diesem Formelschatz nach Belieben auswählen, auswärtigen Magiern sind diese Sprüche nur zu-

gänglich, wenn sie der Akademie einen besonderen Dienst erwiesen haben.

Anmerkungen: Die Beschwörungen, die in Brabak praktiziert werden, haben fast alle mit Geistern, Tod oder Untoten zu tun, und so ist es nur natürlich, dass die Abgänger eine besondere Erfahrung auf diesem Gebiet besitzen: Alle Beschwörungen von Wesen aus *Thargunitohts* Domäne sind um 3 Punkte erleichtert, alle entsprechenden Beherrschungen um 1 Punkt.

Um für die Vertreibung solcher Wesen besser gerüstet zu sein, beginnen die Brabaker Adepten ihre Laufbahn bereits mit einem geweihten *magischen Schwert*. Sie müssen hierfür nur 1 permanenten ASP aufwenden, jedoch keine gesonderte Probe ablegen.

Besondere Studiengänge oder Zweitstudien:

Magier, die in Brabak ihr Zweitstudium verrichten, erfahren eine besondere Behandlung. Je nachdem, für welches Gebiet sie sich entscheiden, sieht ihr Tagesablauf wie folgt aus: In den Morgenstunden befinden sie sich sehr oft mit den Studiosi im gemeinsamen Unterricht. Wenn diesen jedoch schon bekannte Inhalte gelehrt werden, wenden die Magier sich der eigenen Forschung zu. Nach dem Mittagmahl befinden sie sich jeweils in ihrem Unterrichtszweig und werden von einem der Magister gelehrt.

Veränderung der Werte: Wenn die Magier sich entscheiden die Arbeit eines **Anatomen** (+2) zu lernen, können sie dies gegen Aufgabe dreier Zauberfertigkeitenpunkte, die nicht von den Haussprüchen stammen. Magi aus dem Nekromantenlehrgang lernen dies jedoch automatisch.

Zauberfertigkeiten: Wegen der allmorgendlichen Grundausbildung in der Beschwörung erlernen die Abgänger jene Sprüche, falls nicht Hausspruch: **Heptagon**, **Skelletarius**, **Geister beschwören**, **Furor Blut**, **Unitatio** (je +1); **Geister austreiben**.

Nun können die Magi zwischen fünf verschiedenen Zweitstudien wählen. Natürlich kann jeder Studiengang einmal besucht werden, doch ist dies sehr unüblich da die meisten Magier ihr Zweitstudium auf ein Jahr beschränken.

- I. Erweiterte Nekromantie
- II. Die Kunst der Beschwörung
- III. Die Wege des Verborgenen
- IV. Kampf mit der Kraft der 7ten
- V. Die Abschwörung



I. Erweiterte Nekromantie

Spezialgebiet: Nekromantie

Lehrmeister: Magister magnus Pôlberra, Magister extraordinarius al'Rabas

Zahl der weiterbildenden Magi: max. 14

Studiendauer: 6 Monate

Studiengebühr: 60 Dukaten

Die Magi werden genaustes in der Beschwörung von Wesenheiten der Domäne *Thargunitohts* gelehrt. Sie erhalten ein Bonus von 2 Punkten bei einer Beschwörung solcher Wesenheiten, die Beherrschung ist um 1 Punkt erleichtert.

Hausprüche:

Skeletarius (+3), Geister beschwören/ abschwören, Nekrophatia (+1), Totes Handle

II. Die Kunst der Beschwörung

Spezialgebiet: Beschwörung

Lehrmeister: Magistri Meredin-Hazar, Almawed, da Karmis

Zahl der weiterbildenden Magi: 7

Studiendauer: 4 Monate

Studiengebühr: 40 Dukaten

Statt Forschungen zur Morgenstunde, stellen diese Magier einige penible Abschriften aus den großen Beschwörungswerken (Das Arcanum, Codex Dimensionis, Das Daimonicon, Metaspekulative Dämonologie...) zum eigenen Gebrauch her. Sie erhalten fortan einen Bonus auf ihre Beschwörungen von +2 und +1 auf die Beherrschung von Wesen aus der Domäne *Iribaars*.

Hausprüche:

Heptagon, Furor Blut (je +2)

III. Die Kunst des Verborgenen

Spezialgebiet: keines

Lehrmeister: Magister Fortifex

Zahl der weiterbildenden Magi: 4

Studiendauer: 2 Monate

Studiengebühr: 20 Dukaten

Mitglieder von Geheimzirkeln und anderen Untergrundorganisationen lernen hier, ihre Arbeit erfolgreich zu absolvieren. Magier dieses Lehrpfades unterstehen den ganzen Tag dem Unterricht. Sie können während dieser Zeit keine anderen Sprüche als ihre Hausprüche lernen.

Hausprüche: Unitatio (+2), Cryptographo, Sigillus Custodis (je +1)

IV. Kampf mit der Kraft der 7ten

Spezialgebiet: Kampf

Lehrmeister: Magister Heitor il Brabak

Zahl der weiterbildenden Magi: 8

Studiendauer: 3 Monate

Studiengebühr: 25 Dukaten

Die indirekte Beschwörung von Kraft der 7ten Sphäre wird hier gelehrt. Vor allem diese Kräfte zu Zwecken des Kampfes zu nutzen. Mit viel Überredungskunst und Dukaten gelang es schon einigen Magiern, in diesem Gebiet auch den **Krähenruf** (+1) einzuschauen, der irgendwo in alten Pergamenten der Akademie ruht.

Hausprüche:

Ecliptifactus (+2), Tlatluc Odem (+1), Pandaemonium (+1), Stein wandle

V. Die Abschwörung

Spezialgebiet: Antidämonologie

Lehrmeister: Magister Almawed

Zahl der weiterbildenden Magi: 4

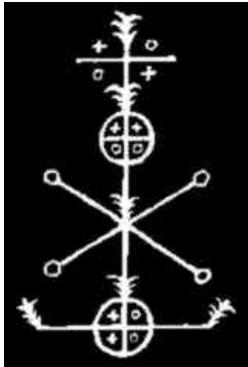
Studiendauer: 4 Monate

Studiengebühr: 35 Dukaten

Für jeden Magier, der die Dämonologie beherrscht, ist es ratsam, sich auch mit ihrem Gegenstück zu beschäftigen. So kann eine verfehlte Beschwörung zum unweigerlichen Tod des Beschwörers führen, wenn dieser nicht die Formeln der Vertreibung beherrscht. Innerhalb dieses Studiums wird auch das *magische Schwert* hergestellt. Die Magier brauchen dafür keine Probe abzulegen und müssen auch nur 1 permanenten ASP hierfür abgeben. Das Ruenschwert selbst kostet wiederum eine Gebühr von 4 Dukaten.

Hauspruch: Pentagramma (+3)

Im Gewöhnlichen besuchen Magier maximal 4 dieser Lehrgänge, da die Regelzeit für ein Zweitstudium ein Jahr beträgt. Einige von ihnen wurden schon seit Jahren nicht mehr abgehalten, da sie nur bei genügendem Interesse veranstaltet werden. Aber seit der Dämonenschlacht freut sich die dunkle Halle der Geister an immer mehr Magiern, die ihr Zweitstudium – viele im Exil und auf Flucht – hier abhalten wollen.



Älteste Zeichnung des Brabaker Akademiesiegels (längst geändert) – mit eindeutigem Mohaeinfluss

Gebäudebeschreibung:

Erdgeschoss

Der Eingang

Das Gebäude ist ein großer Granitbau mit winzigen Fenstern und zahllosen Wasserspeiern. Der einzige Zugang liegt hinter einer bronzenen, mit Dämonenfratzen verzierten Tür in der Mitte der 70 Schritt breiten Fassade. Neben der Tür öffnet ein basaltener, gehörnter Vogeldämon seinen scharfen Schnabel, in dem es ständig feucht – blutrot glänzt. Legt man seine Hand hinein und wird für würdig empfunden, kann man die Zunge wie einen Türklopfer bewegen, und nach geraumer Zeit, in der unsichtbare Augen die Besucher betrachten, wird ihnen möglicherweise die Tür aufgetan. Dahinter liegt der mit künstlichem grauem Nebel versehene dunkle Flur, der von einer Jadestatue des Erzdämonen Iribaar beherrscht wird. Neben der Gestalt wartet eine hübsche blonde Frau in einem hochgeschlossenen schwarzen Samtkleid, die schlanken Hände um ihren Ebenholzstab gestützt, schon auf Geladene. Magistra Yarasia ist eine Schönheit von scheinbar zwanzig Jahren, die in der Art zerstreuter Gelehrter eine Brille auf die Stirn geschoben hat.

„Passiert man die aus kleinen Steinquadern zum Schutz der Akademie erbaute Mauer, so steht man direkt vor dem Eingangsportal der dunklen Halle. Zur rechten Hand hört man das leise Plätschern eines Brunnens. Das vom Fluss stammende Wasser wirft in tausendfacher Spiegelung die irisierenden Sonnenstrahlen gegen die dunkle Wand des Gebäudes, so dass ein herrliches Lichtspiel die Augen des Besuchers erfreut. Durch den kühlen Meerwind treibt es einige kleinste Wassertropfen herüber, so dass man, trotz der schwülen Hitze des Südens, nun erfrischt das Eingangstor erreicht. Ein letzter Blick nach oben lässt einen bis in schwindelnde Höhen

die Stockwerke der Akademie erahnen. Dann tritt man in den Schatten des Säulenganges. Wenn die schwere Bronzetüre beiseite schwingt, wabern einem dicke graue Nebelschwaden entgegen, die den Blick ins Innere des Gebäudes versagen. Nach wenigen Schritten erhebt sich vor einem ein kleiner Altar auf dessen höchster Stelle das Gästebuch der Akademie liegt, hier hat sich jeder Besucher zu verzeichnen. „Die Stütze Xamanoth“, wie der kleine Altar auch genannt wird, besteht aus vier Treppen die sich in jede der vier Himmelsrichtungen ausstrecken. Schenkt man dem rotgebundenen Lederbuch seinen Namen, so schwingt einige Meter weiter eine Türe auf und man wird in der dunklen Halle der Geister willkommen geheißen!“

Neuzeitliche Schilderung eines Lowanger Gastes

Die Sitzungshalle

„Im Erdgeschoss zur linken Seite befindet sich die Sitzungshalle, der Empfangs- und Konventssaal der dunklen Halle. Die sonst fast schmucklose Akademie setzte wohl all ihre Kunst auf diesen Raum. Die sehr kleine Türe, die in den Raum führt, öffnet sich unter lautem Quietschen, eine Maßnahme ungebetene und verspätete Besucher sofort zu erkennen. Der Saal ist von unheimlicher Größe, jeder Schritt hallt dutzendfach an den Wänden wieder. Am Ende, von der Türe aus kaum zu erblicken, erheben sich 17 Sessel. Der Mittlere von ihnen ist ungleich größer und gewaltiger, doch ebenso verschlungen wie die anderen. Gänzlich mit Gold überzogen und edlem rotem Samt bedeckt wirken die Sitzmöglichkeiten wie Throne von Königen, und ebenso majestätisch, in dunkle Roben gekleidet, sitzen auf ihnen die Magister und ihre Spektabilität. Ein riesiges Gemälde, wunderbar gemalt, das den Eindruck erweckt, die Beteiligten würden gleich aus der Wand stürzen, erstreckt sich über ihnen und erzählt die Geschichte der Akademie. Am Rednerpult, einige Stufen unterhalb der Magister, geifert gerade in seine Rede versunken mit zuckenden Handbewegungen ein Gastredner. Vor ihm erstreckt sich die Zuhörerschaft in Sitzbänken von fast zweihundert Magiern, die jedoch nur etwa die Hälfte des Saales füllen. Neben den Sitzreihen erheben sich auf hohen Sockeln unzählige Statuen, die berühmte Magier aus der Geschichte der Akademie zeigen. Schwenkt der Blick noch weiter zur Decke, so sieht man, kurz bevor man diese erreicht, eine Brüstung, die sich durch den gesamten Raum erstreckt und seltsame gedrungene Figuren birgt. Noch vor einhundert Götterläufen schmückten jene als Wasserspeier die Außenwand der Akademie, doch nach einigen Zwischenfällen mit Harpyien, wie mir berichtet wurde, zogen die Gargyle in diese Halle um. Einem



bedrohlichen Dämonenheer gleich sitzen sie nun an der Decke des Saales und ab und an öffnet einer seine blutroten Augen und schickt einen hasszerfressenen Blick, voll grenzenlosem Spott in die Reihen der Zuhörer.“

Der Bericht eines Teilnehmers am Allaventurischen Konvent der Beschwörer, Efferd 1024 n.Bf.

1. Stockwerk

Wenn man die Treppe zum ersten Obergeschoss beschreitet, gelangt man in eine etwas größere Vorhalle. An den Wänden hängen verschiedene Gemälde von Magiern aus längst vergangenen Zeiten. Groß und am imposantesten die jeweiligen Spektabilitäten ihrer Zeit und darunter viel kleiner, doch gestochen scharf die Magister, die unter ihnen lehrten. Nach einigem neugierigem Suchen entdeckt man auch die neuesten Bilder. Demelioë Nandoniella Terbysios zu oberst scheint einen leicht spöttisch zu mustern und das seltsame Gefühl befällt einen, beobachtet zu werden. Unter ihr folgen einige der größten Dämonologen unserer Zeit, die Magister von Brabak: Borgana ibn Walut Al-mawed, Dratchur Meredin H'orastin Al'zzarh, Yarasia, Farkya Corona di Neres, Tylia, Pölberra, Umbraskador Heitor, Mediarchos da Karmis, Hermeneus Fortifex, Merefim Pericles Hefaron, Raoul Cavier della Jeronion, und Baran Charazzar.

Langsam wendet man seinen Blick von den Bildern so vieler Schicksale ab. Man weiß, alle von ihnen befinden sich um einen, und ihre Essenz ist förmlich spürbar. Aus der Vorhalle kann man weitere Räume betreten und gelangt in die Studierzimmer und Hörsäle der Akademie, die mit kleinen Laboratorien ausgestattet sind. Überall liegt ein beißender Geruch in der Luft und die Nasenhöhlen scheinen einem zu verbrennen, wenn man weitergeht. An verschiedenen Tischen sind Studiosi damit beschäftigt Dinge zu mischen, in Büchern zu blättern oder sind in tiefe Diskussionen über fundamentale Fragen versunken. Wenn man die großen Hallen alle erforscht hat, kann man sich in Richtung Treppe wenden, um dem entgegenzusehen, was weiter oben folgen wird. Langsam verstummt hinter einem das hektische Durcheinander von Stimmen und man setzt seine Füße auf die harte Steintreppe, die aus verschiedenen riesigen schwarzen Quadern besteht. Man denkt sich noch, dass ist nicht das Werk eines Menschen, solche riesigen Steine kann keine Hand tragen und bearbeiten, und doch geht man weiter...

2. Stockwerk

Gewaltig, unbegreiflich scheint das zu sein, was man hinter der kleinen Tür, die zur Bibliothek führt, erblickt. In hell gleißendem Licht, das durch die einzig hier sehr großen Fenster fällt, stehen Ständer, auf denen sich aufgeschlagene Bücher befinden. Etliche solcher Bücherständer füllen den Raum. Ein leicht muffiger Geruch, der von hundert Jahren Existenz herrührt, liegt in der Luft. An den Wänden sieht man schon verblasste Gemälde riesiger Tempel in einem Meer seltsamer Kreaturen und Menschen. Heilig und leuchtend wacht ein riesiger Panther über allem. Echsen, Schwarzhäute und Dämonen wohnen einem Ritual bei, bei dem unmissverständlich Menschen geopfert werden und im Blute der Erschlagenen liegen einige Greifen...

Man wendet den Blick ab und geht leichten Fußes durch den großen Raum. Nur das Blättern von Papier und das Kratzen von Federkielen ist hier zu vernehmen und das Laufgeräusch scheint die Ruhe irgendwie zu verletzen. Der hintere Teil der Bibliothek ist mit einem langem Bücherregal gefüllt, indem unbekanntere Werke stehen die meist von Akademieabsolventen geschrieben wurden. Bewegungslos stehen hier Oger- und Trollskelette, die die Magier bei Bedarf hochheben, damit diese an die höheren Regalfächer gelangen können.

Mangels Interesse widmet man sich wohl lieber den Werken die aufgebahrt zum wahren Schatz der Akademie gehören. Folgende Schriftstücke erblickt das Auge, doch nicht jedes darf von jedem gelesen werden, sind sie doch Erbe von Hunderten von Götterläufen...



Gemälde in der Bibliothek

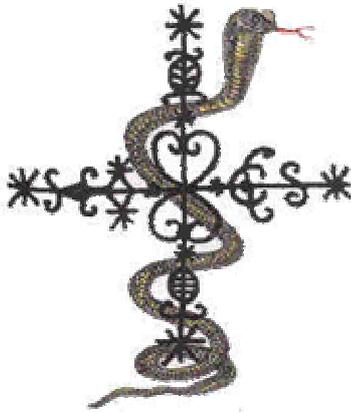


- Encyclopaedia Magica, Band 1-7,
- Al-Raschida nurayan schah Tulachim – Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes von Rashman Ali
- Die Trollzacker Manuskripte
- Offenbarung des Nayrakis, Bosparano
- Das Arcanum
- Codex Dimensiones
- Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung
- Etherisches Geflüster
- Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie, Bosparano
- Astrale Geheimnisse,
- Corpus Mutantis, Schulbuch Nr. 16, 17, 18
- Liber Methellessae, Zorganer Version
- Der Grosze Paramanthus – Lexikon der Alchimie, Band 1
- Die Sieben Bücher von R'khaam – Die Bücher des Wahnsinns
- Atlas der Anatomie aventurischer Zweibeiner – alle 4 Bände
- Das Alchemicum
- Geisterhand – Die Hand des Geistes
- Geisterhand – Bauten des Willens
- Geisterhand – Stillstand: Die unsichtbare Bewegung
- Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten
- Druidentum und Hexenkult, Lowanger Edition
- Tractatus Septelementaricum
- Trilogie der Kontrolle, Band 1-3
- Das große Buch der Abschwörung
- Schlüssel zur magischen Verständigung
- „Der Foliath“, Niobaras Sternkundliche Tafeln
- Die Magie des Stabes, Herstellung von Schwert und Schale enthalten
- Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome
- Geheimnisse des Lebens, alte Version
- Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung
- Porta Aithetica – Tore in den Aether
- Die Schatten der Urechse
- Yaq-Hai
- Nostrische Epistel
- Codex Albyricus, verschiedene Bände
- Tractatus Daimonicus von Allonar Hombar
- Das Buch der Leiber
- Philosophia Magica
- Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan oder: Kreaturen am Rande der Welt
- Codex Dimensionis



Ausschnitt aus dem Buch Al-Raschida nurayan schah Tulachim in Urtulamidyä

Nach langem Staunen über die Qualität dieser Werke und über den kostspieligen Preis der Bibliotheksbenutzung ist man sich sicher, dass es sich hierbei meist nur um recht neue Abschriften handeln kann. Jedes Buch ist äußerst penibel abgeschrieben und sie sind noch kaum abgegriffen. Die alten Werke scheinen irgendwo sicher zu lagern. Trotz der Vielzahl an Büchern sind dennoch einige Pulte leer, was darauf schließen lässt, dass selbst dies nur ein Bruchteil der wahren Bibliothek ist. Beim Verlassen der Bibliothek sieht man folgenden Satz über der Türe stehen: „Gedenke: Wissen ist Macht, doch die Macht frisst ihr Kinder, versucht nie das Unmögliche, denn es wird eure Seele verderben“. Die Buchstaben schillern seltsam, als wären sie aus feuchtem Blut geschrieben. Und man erinnert sich vielleicht vage an eine Geschichte, die einem in seiner Jugend erzählt wurde. Demnach soll während der Beschwörung eines vielgehörnten Dämons plötzlich etwas Schreckliches passiert sein. Fast alle Magister, welche die Beschwörung wirkten, starben und wurden Tage später zerfetzt aufgefunden. Augenzeugen erzählten von einem riesigen Krokodil, das plötzlich erschienen war. Nur der Wille eines Magisters bannte den Dämon, doch im Sterben soll er jene Worte auf den Boden geschrieben haben. Und tatsächlich: der Stein über der Türe ähnelt mehr Bodenplatten als dem sonstigen Wandschiefer. Die Phantasie scheint einem einen Streich zu spielen. Kurz glaubt man den Magister vor sich liegen zu sehen, in seinem eigenen Blute dahinsiechen und man erinnert sich vielleicht an das Bild von Leachim Sincol Amok, der vor etwa 300 Götterläufen in Brabak lehrte. Zweifellos steckt Magie hinter allem, es könnte eine Warnung der Akademie sein, die durch Illusionen gewirkt wurde, doch die Wahrheit- war sie anders?



Das Kreuz der Hesinde (auf einem Buchdeckel)

3. Stockwerk

Man betritt das 3. Stockwerk ohne größere Erwartung, da man weiß, dass sich hier die Eleven-, Novizen- und Studiosiräume verbergen und auch einige Gästezimmer eingerichtet sind. Die Zimmer sind sehr schlicht gehalten. Jeweils ein Tisch, ein Stuhl, ein Bett, ein Eimer Wasser und ein Schrank. Die Schränke sind zur Hälfte meist mit persönlichen Dingen ausgefüllt, Kleidung, Erinnerungstücke, Zeichnungen, handgeschnittene Holzfigürchen... Im zweiten Teil der Schränke liegen die Dinge, die für die Ausbildung an der Akademie von Nutzen sind: Schulbücher, anatomisches Werkzeug, meist eine Ausschnitt einer Abschrift eines der großen Beschwörungsbücher und einige persönliche Aufzeichnungen. Die meisten Eleven haben schon verschiedene Traktate angesammelt, die zumeist die fundamentalsten Dinge behandeln und haben auch eigene Forschungen begonnen. Nach weiterer Suche findet man noch zwei Speisekammern, eine Küche, zwei Waschräume und einige Lagerzimmer, die nicht weiter von Interesse sind. In dem Wirrwarr von verschiedenen Türen findet ein Nichteinheimischer kaum mehr den Ausgang zum Treppenhaus. Die geschätzte Anzahl der Zimmer beträgt etwa siebzig. Dieses Stockwerk erweckt den Anschein, nicht einmal im zweiten Jahr des Studiums die Orientierung zu finden. Die großen Kerzen an der Wand und vor jedem Zimmer sind wohl magischen Ursprungs, da sie alle wie frisch entzündet wirken und kein Tropfen Wachs den Boden je berührt zu haben scheint...

4. Stockwerk

Wenn man die Pforte zum 4. Stockwerk öffnet, gelangt man in ein viereckiges Rondell. Der Gang, der entlang alter Gemälde führt, bringt einen zu den Zimmern der großen Magi. Etwa 40 verschiedene

Räume sind vom Gang aus zu erahnen. Zehn davon gehören den Magistern, doch der Rest ist augenscheinlich auch bewohnt. Hier mieteten sich Personen wie Tarlisin von Borbra, Gaius Cordovan Es-lam Galotta, Axzimana, Murak di Zeforika, Sulman al' Venish und viele andere ein. Einige von ihnen haben sicherlich noch heute ein Zimmer unter dem Schutz der dunklen Halle, doch sind die Türen verschlossen und keiner, selbst ihre Spektabilität, verschafft sich den Weg in diese Räume. Dies ist die in Brabak so oft zitierte Privatsphäre. Alles in allem bietet dieses Stockwerk, zumindest der Gang, einen sehr gepflegten Eindruck. Der Boden ist mit edlem tulamidischen Teppich ausgelegt. Die Decken sind aus kunstvoll verarbeitetem Alabaster und die Wände schmücken ab und an kleine Statuen, die Fackel tragen, es fehlt fürwahr nicht an Verzierung in diesem Stockwerk.

Hier gibt es jedoch auch eine Limbuspforte, die entstand, als vor fast 400 Jahren der Magier Subron Schwarzflamm samt seiner Kammer in die Leere zwischen den Sphären gerissen wurde – bis heute weiß niemand warum. Man munkelt jedoch, dass man im Limbus auf die unversehrte Kammer stoßen kann. In jüngster Zeit sind vermehrt Dämonen aus dem Limbus durch die Tür eingedrungen, so dass man sie bis auf weiteres magisch versiegeln musste, sehr zum Leidwesen der forschenden Magier.

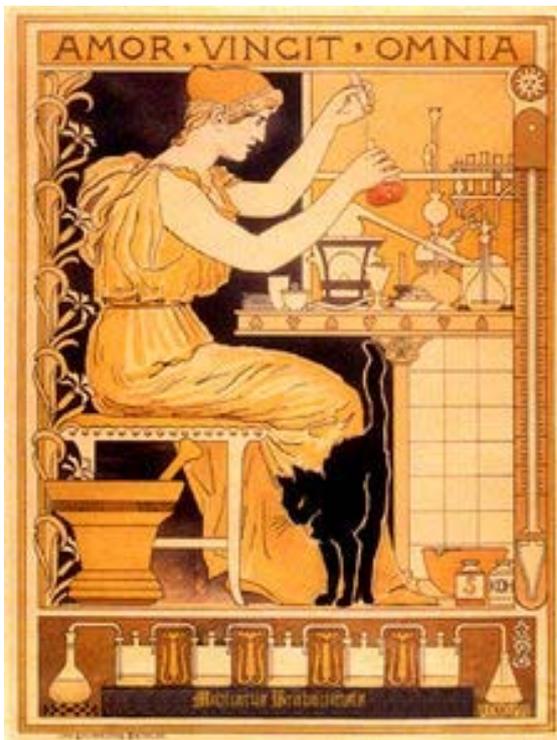
5. Stockwerk

„Blassgrüner Dunst zieht wabernd durch den Raum und schlägt sich auf allen kühlen Oberflächen nieder. Der Schein des Madamals fällt, gebündelt durch eine Bernsteinlinse, auf einen gläsernen Kolben, in dem eine schleimige Flüssigkeit schillernd Blasen wirft. Unter vorsichtigem Rühren und den aufmerksamen Blicken seiner Mentorin gibt ein kahlgeschorener Fünfzehnjähriger vom Gratenfeller Schwefel hinzu...“

Das Alchimistische Labor entspricht genau dem was sich ein Normalaventurier unter Alchimie verspricht. In der Mitte des Raumes, verteilt auf etlichen Tischen, stehen unzählige dampfende Tinkturen und Medikamente. Der Boden wird von einem zähen Nebeldunst umhüllt und jeder Schritt wirbelt diesen einige Zentimeter auf. Die Stellagen sind soweit das Auge reicht, mit seltsamen Ingredienzen und Substituten angefüllt. Diese Regale brechen beinahe aus ihren Scharnieren und die Schränke erheben sich fast fünf Schritt hoch über den Köpfen der Gelehrten. Überall im Raum stehen Leitern an ihnen, um an die entlegensten Pülverchen und Tinkturen zu gelangen. In den kleinen Fläschchen und Schalen sieht das Auge die seltsamsten Dinge: Augen einer Fledermaus, Haare



eines Blinden, der Saft eines Schlangenzüngleins, Tränen einer Eigeboeren. Die Beschriftungen der Fläschchen lassen einen aufhorchen. Nach einigem Herumstöbern muss man jedoch aufgeben, denn der Kopf eines Nachtwindes ist nicht unter den ausgestellten Dingen. Doch ist man sich sicher, dass selbst davor kein Brabaker Alchimist zurückgeschreckt wäre. In der hintersten Ecke des Raumes häufen sich noch wild durcheinandergeworfen Dutzende alchimistische Bücher mit wunderlichen Rezepten, die meist von Dilettanten - so der Scheinangefertigt wurden. Neben dem Regal führt eine Tür in einen anderen Raum. Die Tür ist stark gesichert und nur Brabaker kommen in den dahintergelegenen Raum. Wenn man diesen betritt, sieht man sich einer Bibliothek gegenüber, die ihresgleichen sucht. Der Raum ist etwa gleich hoch wie der vorhergehende. Doch nun sind es Bücher, welche in den Regalen auf ihre Entdeckung warten. Etliche meist unbekannte Werke sind hier aufgehäuft, so dass selbst der kundige Betrachter ein Problem mit der Auswahl des Lesestoffes haben dürfte. Man glaubt, keine Ordnung und kein System hinter allem zu entdecken, da Werke über Dämonologie neben Büchern zur Kräuterforschung und Anatomie stehen. Auch die Schätze der offiziellen Bibliothek sind hier noch einmal zu finden, allerdings in viel früheren Abschriften.



„Die Liebe besiegt alles“ – zynischer Klappentext des Brabaker Alchimistischen Folianths

6. Stockwerk

Der Weg zur Halle der Leichenfledderer führt durch einen gräulich blass schimmernden Treppengang. Über dem Eingang zum Stockwerk prangert wie blanker Hohn das zerbrochene Rad des Boron. Beim Betreten der Räumlichkeiten schlägt einem sofort der Geruch von strengem Alkohol entgegen. In den alchimistischen Laboratorien hergestellt und im Keller massenhaft gelagert findet er hier seinen Einsatz. Der erste Raum ist recht schlicht eingerichtet. Die Wände wurden mit Kalk weißgebleicht. Sechs verschiedene Tische befinden sich in der Mitte des Raumes. Hier werden gewöhnlich Leichen aufgebahrt und dann untersucht. Nicht nur die Wissenschaft verlangt diese Dinge. Auch werden oft Leichen von den Gardisten der Stadt gebracht, die auf seltsame Weise ihren Tod fanden. Gegen ein verwunderlich geringes Entgelt werden diese dann von den Anatomen untersucht, die oft darauf bestehen müssen, die Leichname einzubehalten. Ein erheblich teureres Entgelt wird verlangt, wenn der Tod auf ganz genaue Weise festgestellt werden soll, denn dazu kann auch die Reise ins Reich Borons gehören, die jedoch nur sehr selten gewagt wird, birgt sie doch unwägbare Gefahren. In den ebenfalls recht bleichen Schränken, die wohl aus Birkenholz aus dem fernen Bornland gefertigt wurden, finden sich viele Schubladen, die mit verschiedenen Skalpelln, Messern und selbst Löffeln ausgefüllt sind. Viele Tücher und schließlich Flaschen mit hochprozentigem Alkohol, die den Verwesungsprozess verlangsamen sollen sind im unteren Teil der Schränke angesammelt. Der nachfolgende Raum wird zu Unterrichtszwecken genutzt. Im hinteren Teil des Zimmers liegt dazu ein männlicher Leichnam, der fein-säuberlich von unten nach oben aufgeschnitten wurde. Weder Spuren von Alkohol noch Spuren der Verwesung vernimmt die Nase an ihm. Der Leichnam, der mit einem *UNBERÜHRT VON SATINAV* konserviert wurde, zeigt auf genaueste Art und Weise die einzelnen Organe des Körpers, die sich sogar an manchen Stellen herausnehmen lassen. Neben dem Leichnam liegt eine Abschrift des Buches der Leiber, das mit etlichen Kommentaren versehen ist und einem der Magister gehört.



Gemälde, dass das Sezieren eines Menschen zeigt



Die Wand schmücken einige Tierhäute, auf denen verschiedene Organe erklärt und gezeichnet sind, und Ausführungen, welche die Blutzirkulation demonstrieren. Der darauffolgende Raum lässt sich wohl am besten mit einem Lagerraum vergleichen. Auf den hohen Schränken, die den ganzen Raum durchziehen, sind verschiedene verschlossene Gläser aufbewahrt. In einer gelblich schillernden, leicht milchigen Flüssigkeit schwimmen Organe, Tiere, Embryonen, Köpfe und kleinste Körperteile. Jeder Nichtanatom wird spätestens hier von intensiven Würgereflexen heimgesucht. Der Alkoholdunst ist in diesem Raum besonders stark, was nicht nur die Undichte einiger Behältnisse beweist, sondern auch den massenhaften Umgang damit. In einem der Regale liegen feinsäuberlich zusammengerollt weitere Karten, die anatomische Details erklären. Diese werden jedoch nur bei Unterrichtsrelevanz den Studiosi gezeigt. In den höheren Etagen der Schränke erblickt das Auge ausgestopfte Tiere. Es sind wohl dreißig an der Zahl und alle sind mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Einige sind so verrottet, dass sie kaum mehr zu erkennen sind. Die grauen, verwahrlosten und eingestaubten Tiere wurden einst wohl mit viel Liebe und Talent angefertigt.



Die Geschöpfe Deres
Die Bewohner des Meeres (Wandtafeln)

Am meisten verwundert ein Regal, das sich ausschließlich der Anatomie der Oger verschrieben hat. Ob es Gaius Cordovan Eslam Galotta war, der auf pedantische Weise penibelst jedes kleinste Organ, vor allem im cerebralen Gewebe, behandelte, oder ob die Behältnisse aus Fasar stammen,

lässt sich nicht erahnen. Der letzte der zu erwähnenden Räume in diesem Stockwerk liegt hinter einer perfekt gesicherten Türe. Hier ist ein Labor, welches von einigen Magistern aus Brabak betrieben wird. Nach einem ausführlichem Studium des Buches ‚Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend‘ wird hier seit etwa 6 Götterläufen geforscht um das Ritual des Chr’Szess’Aich für sich zu gewinnen. Erste kleine Erfolge wurden schon erreicht, wobei eine Globule geschaffen wurde, die etwa einem Menschen Platz geben könnte. Doch bestand diese nur sehr kurze Zeit und wurde sofort verloren. Das Ziel ist, diesen Spruch vielleicht sogar reversativ auf einige bekannte Globulen anzuwenden, doch zumindest ohne die Opferung von massenhaft Menschen ein Ergebnis zu erreichen. Da diese Forschung jedoch noch in ihren Anfängen steht, ist kaum abzuschätzen was sich daraus ergeben könnte. Natürlich wird die Existenz des Laboratoriums von den Magistern geheimgehalten. Durch den Einfluss zu vielen Rebenshaftes prahlte vor einiger Zeit jedoch einer von ihnen vor Mitgliedern der GGGdG über jene Einrichtung. Nur der schnelle Einsatz der anderen konnte das Vergessen – durch Magie – bei den ebenfalls angetrunkenen Graumagiern bewirken.



Neuzeitliche Berechnung des Ausmaßes von Globulen

7. Stockwerk

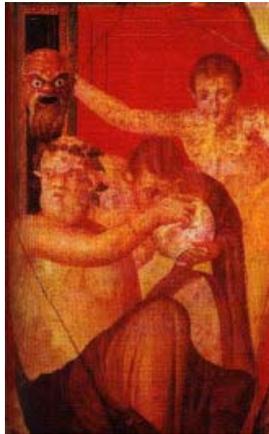
Der Weg zum 7ten Stockwerk führt durch eine düstere, enge Wendeltreppe. Der Gang ist zwar durch ölige Fackeln beleuchtet, doch sieht man fast nichts. Seltsame Schemen huschen über einem hinweg. Die Wände sind feucht und die abgestandene Luft bildet eine eigene Wand, die einem die Lungengänge, so scheint es, verätzen will. Immer höher gelangt man, bis die Hitze kaum mehr auszuhalten ist. Selbst die Feuchtigkeit an den Wänden hat eine schmierige Gestalt angenommen. Wenn man glaubt, es nicht mehr auszuhalten, ge-



langt man zu einer eisenverstärkten Türe. Mehrere schwere Riegel müssen beiseite geschoben werden, dann lässt sich die massive Eichentüre zum Insancum öffnen. Was man nun hört, ähnelt so gar nicht dem, was man hinter sich gelassen hat. Traurige Stimmen scheinen ein Lied zu summen und man hört die süßen Klänge einer Harfe. Doch wenn man den Raum betreten hat, ist die Melodie verschwunden. Der Fiedler von Brabak, der einst von den Borbaradianern zu Tode gefoltert wurde, weil er seine Göttin nicht verriet. Ist er es, der den Besucher begrüßt? Lebt sein Geist noch immer als Anklage für all jene Vergehen, die von der Bruderschaft geduldet wurden. Es fröstelt einen, weht doch ein kühler Wind in diesem Stockwerk. Die Nase vernimmt den Geruch von Verwesung, Blut und Unheil. Die große Halle, in der man sich befindet, ist wahrlich seltsam eingerichtet. Würde die Seele eines Götterfürchtigen solch etwas aushalten? Die Wände sind aus schwarzem Stein. Dämonenfratzen, riesige Ungeheuer, kalte Menschen schauen einem entgegen. Jeder ist kunstvoll in die Mauer geschlagen und sie lassen die Wand wie ein Meer von schwarzen Statuen erscheinen. Plötzlich erschauert man wie vom Blitz der Rondra getroffen. Zwei Augen schauen einem aus der Wand entgegen. Und dort, überall... Man sieht, wie sich an manchen Stellen die Wand leicht bewegt. Und spätestens hier begreift jeder, dass man einer Gruppe trollgroßer Steingolemiden gegenübersteht. Sie sind so in die Wand eingelassen, dass man auf den ersten Blick nichts erkennt. Doch zweifelsohne würden diese Boten der Finsternis, belebt vom Hauche der Asfaloth, jeden ungebetenen Eindringling zwischen ihren Fäusten zermahlen. Doch stehen sie und rühren sich nicht vom Fleck. Langsam kann man den Raum betreten. In der Mitte des kreisrunden Saales ist ein rötlich schimmerndes Heptagramm auf den Boden geschmiert. Laut einer Sage, sei dies von einem der Gründungsväter der Akademie, einem Darnaschamanen, auf den Boden mit eigenem Blute gezogen worden. In diesem Heptagramm wurden die Dämonen beschworen die später die gesamte Akademie bauten wobei das Heptagramm auf mysteriöse Weise in das 7. Stockwerk gelangte. Näheres weiß natürlich niemand mehr. In einem Kreis um das Heptagramm sind sieben schwarze Pentagramme in den Boden eingelassen. Wenn der Blick über den Boden schweift erkennt man ein filigranes Netz von Zeichen, welche die ganze Mitte des Raumes einnehmen. Selbst in den sieben- und fünfzackigen Sternen sind diese eingewoben. Zeichen der Elemente, unzählige Zahlen in Bosparano, die Symbole der Sterne, die der 12e und ihrer Gegenspieler jedes an seinem Ort. All jene Zeichen gemeinsam ergeben

ein Tridecagramm an dessen Enden das Zeichen des Rattenkindes ist. Wenn einem kleine Lichtpunkte, die wohl durch die Decke eindringen, auffallen begreift man den Sinn, der hinter allem steht. Jeweils ein Lichtpunkt befindet sich auf dem jeweiligen Tag als Zahl und als Wochentag, einer auf dem Jahr nach Bosparans Fall, einer auf dem Götterlauf beider Seiten, einer auf dem dominierenden Sternsymbol und der letzte zeigt auf eine Rune unbekannter, seltsamer, echsengleicher Herkunft, die umsäumt von anderen Zeichen ein Rätsel darstellen. Ist dies das Ergebnis meisterhafter Spiegelmechanik oder nur ein weiterer Zauber in der Reihe so vieler?

Wenn man seinen Blick zur Decke führt, sieht man auch hier ein weiteres Gewebe unzähliger Runen und Ornamente. Die Kraft scheint hier in einem Punkt zusammenzulaufen und ist in ihm wiederum konzentriert. Das Gerücht eines Nodix oder gar eines Nexus ist also möglich. Der Blick wandert weiter durch den Raum. Nun erst sieht man die verschiedenen Becken, die von riesigen Dämonenstatuen getragen werden. Diese Wannan sind fast ganz aus schwarz-rot meliertem marmorähnlichen Gestein. Der Mutige tritt näher und schaut sich alle 13 Becken an. Das erste ist mit glühenden Kohlen gefüllt. Es folgen Fleischfetzen; eine Emulsion aus schwarzem und blauem Wasser, in der eine Seeschlange seit Ewigkeiten zu jagen scheint; ein Trog voll wuselndem Kleingetier; Knochen und faulendes Fleisch; Kristallscherben umhüllt von einem Nebeldunst; Schnee und Eis; Leder, totes Holz und Chitinpanzer; Edelmetalle; verrottendes Pflanzenmaterial, in welchem sich allerlei Insekten und Maden befinden und schließlich Erz. Das seltsame Gefühl, das man bei diesen elf Behältnissen schon hatte, schlägt schlagartig in blankes Entsetzen um, wenn man in der 12ten der Schalen einen gesamten Kopf einer Frau sieht, der noch immer vollkommen frisch aussieht, als sei er noch vor Minuten abgeschlagen worden. Am Boden erblickt man sogar noch frisches Blut. Angewidert begibt man sich womöglich weiter zur letzten der Schalen. Das Bedrohliche, das man zuvor sah, steht fast im Widerspruch zu dem, was man hier sieht. Eine wohl trüchtige Ratte ist damit beschäftigt, ein Kind zur Welt zur bringen, doch es gelingt ihr nicht. Immer wieder gibt sie seltsame quietschende Laute von sich, doch niemals geschieht etwas. Ein Hauch Magie liegt über diesen Behältnissen, als wären sie schon vor Hunderten von Jahren unverändert an Ort und Stelle, gerade so, als sei in ihnen pure Energie gefangen, die unzweifelhaft vom Geist der Erzdämonen stammen muss. Das Rattenkind wurde nie geboren und der Kopf verrottete nie...



Die Versuchung der Erzdämonen (Gemälde)

Der Rest des Stockwerkes ist mit vielen kleinen Räumen, die meist verschlossen sind, gefüllt. Kultstätten lästerlicher Bräuche und Lagerstätten unheiliger Paraphernalien. Doch die Stimmung der dunklen Halle wird von keinem von ihnen aufgenommen. Aus einer weiteren Kammer, in der mit roter Kreide ein Hepta- und ein Pentagramm auf den Boden gezeichnet wurden, die an den Ecken mit fast abgebrannten Kerzen versehen sind, dringt Licht. In bunte Glasfenster sind Glyphen eingebrannt. Mehrere Magier diskutieren bei einer Tasse Tee, eine junge Frau ist an der Wand festgekettet. Diese wurde gerade erfolglos exorziert, wenn jemand ihr zu nahe kommt, schnappt sie mit den Zähnen wie toll nach ihm und schreit Obszönitäten. Einer der Magier erhebt seine Stimme und erzählt so unpassend einen Witz:

Sagt ein Magier zum Anderen: „Heißt es jetzt eigentlich ‚Amaze-ROTH‘, ‚Ama-ZE-roth‘ oder ‚A-MA-zeroth‘?“ – Sagt eine Stimme: „Egal, wenn du es nur dreimal hintereinander sagst!“



Zeichnung der Niederhöhlen
Ein weiteres Gemälde über die 7. Sphäre

Die Geschichte vom Fiedler von Brabak

Einst, noch bevor die Kriege im Süden ausgefochten werden sollten, wo das Joch des letzten Kaisers noch tief in den Wunden der Menschen brannte, lernte in der Akademie der Geister im Süden, in Brabak, ein junger Studiosi, der so hieß Tjiâtilla di Silveron. Seine Abstammung und sein Aussehen waren edel in jeder Hinsicht. Ihn umgab schulterlanges braunes Haar, aufgrund dessen ihn viele beneideten. Die glänzende Geschmeidigkeit, wie es im Lichte dahinschwebte, erinnerte an die Verspieltheit wilder Gebirgsbäche des Yalaid und die Geschmeidigkeit des weichen Grasses in Almada, welches sich unter Citrus- und Mandelbäumen im Winde wiegt. Seine Augen waren so tief, goldbraun und verletzlich wie die eines jungen Rehs und die weichen Züge seines Gesichtes fanden sich in seiner sorgsamten Art wider. Jeder Mensch auf Dere wäre ob dieser Gaben dankbar gewesen und in tiefer Demut vor den Göttern verharret, doch ihm ward mehr gegeben. Nicht nur Madas Frevel ward ihm ein Geschenk, auch die Göttin der Liebe hatte ihn mit jenen überschüttet. So war es ihm in die Wiege gelegt, wunderbar die Fiedel zu spielen. Es heißt, wenn er sie erklingen ließ, begannen die Nekromanten zu Brabak, deren Seelen längst verloren waren, dicke salzige Tränen aus ihren starren Augen zu weinen und manchen soll jene Musik so verändert haben, dass er auf ewig den Pfaden der Göttin folgte. Aller Schmerz, alle Trauer über die oft schreckliche Ausbildung, die er auf sich nahm um seine Eltern nicht zu enttäuschen, spiegelte sich in seinen melancholischen Melodien wider. Die Tiere des Windes sollen eng an die Fenster der Akademie geflogen sein, wenn er spielte. Er ließ sie die Angst vor den Gargylen vergessen, welche die Wände der Akademie säumten. Doch je inniger die Liebe zu ihm wurde und je mehr Menschen er zur Göttin führte, desto größer wurde auch der Hass derer gegen ihn, die seine Klagen und sein Spielen nicht verstanden. Seine Kommilitonen, die längst dem Schwarzen Borbarad ihre Seelen verpfändet hatten, begannen ihn zu hassen, nur um ihn sodann an Körper und Seele zu quälen. Wie es meistens so ist, war es auch bei ihnen zuerst sehr harmlos, für den Unaufmerksamen kaum zu bemerken. Doch die bösen Bemerkungen reiften schließlich in einen endlosen Mahlstrom an Niedertracht. Irgendwann verschwand Tjiatilla schließlich, doch nicht etwa durch seine Peiniger in die Flucht geschlagen, nein, seine Göttin rief ihn. Ein Jahr soll er nur für sie gespielt haben und die Göttin soll sein Spielen unendlich genossen haben, ihr größter und einziger Barde in ihrem Garten der Freuden. Doch wie alles, ging auch dieses Jahr zu Ende.



Nach seiner Rückkehr, nach über einem Jahr Abwesenheit von Brabak – ihm nur wie einige Tage vorkommend – und schon aufgegeben, hingen mannigfache Fragen an ihm. Als er allen erzählt hatte stieg sein Ruhm ins Unermessliche und er wusste – als hätte er nicht eine Sekunde verpasst – nicht einen Cantus minder als seine Alterskameraden.

Verzehrt durch unmenschlichen Neid, der verdorrend wie die Sonne der Khom auf ihren Verstand wirkte, maßten sich seine Kameraden an, sein Schicksal zu schreiben. Mit Hilfe eines ebenso verblendeten Magisters bereiteten sie ihm ein Ritual im 7. Stockwerk, dem Insanctum von Brabak, auf dass er wie sie werden sollte. Als er von ihnen unter falschen Versprechungen dorthin gelockt worden war – er erwartete von keinem Menschen etwas Böses, lebte er ja mit und in der Liebe – war es für ihn schon zu spät zur Flucht. Der Daimon der Darklajid legte sich über ihn und Rahja konnte ihm nicht beistehen da das Insanctum den Blick der Göttin trübte. Bevor es ihn jedoch übermannte, griff er ein letztes Mal zu seiner Fiedel und spielte. Wie das Rauschen des Windes, wie das Knistern des Schnees an einem Firnmorgen im Bornland, wie das Plätschern des Wassers und das Singen der Vögel am Beginn des Frühlings. Er spielte wie nie zuvor. Jene Melodie soll alle Sphären durchklungen haben und selbst die Daimonen sollen einige Augenblicke im Chaos verharret sein und eine Ordnung gebildet haben.

Dann wurde sein Körper entführt. Die Seele jedoch soll Rahja unter Hilfe Unmengen an Kraft aus dem Körper gerissen haben, um sie zu sich zu holen. Doch auf halbem Weg – die Thorwaler würden sagen, noch vor dem Hafen, war ihre Kraft verbraucht und seine Seele ward heimatlos.

Seine Kameraden jedoch, die auch jene Melodie hörten, wurden dem Ausmaß ihrer Tat gebar. In wilder Trauer und Wut erklommen sie die Kuppel und alle stürzten sich in den Tod. Nun begriffen die anderen Magister, dass sie hätten Einhalt gewähren müssen, als es noch möglich war, nun war es zu spät.

Man sagt, noch heute lebt sein Geist im 7. Stockwerk und ehedem wird ein Magier kommen, aus dem fernen Osten und jener wird auserkoren sein, ihn zu befreien.

8. Stockwerk

Nur eingeladene Gäste gelangen in die Gemächer der Spektabilität Demelioê Nandoniella Terbysios. Da keine Treppe zu ihr führt und auch ein *TRANSVERSALIS* nutzlos und zu gefährlich ist, kann man nur mit ihrem Einverständnis zu ihr gelangen. Wenn dies geschieht, öffnet sich im Erdgeschoss

eine Tür, die sonst immer verschlossen ist und der Geladene muss den Weg bis in die Kuppel auf sich nehmen. Gegen alle Erwartungen braucht es nur wenige Augenblicke und ehe man zwanzig Stufen hinter sich gelassen hat steht man schon in ihrem Empfangszimmer.

Gerüchte sagen, dass sich einst ein Magus ungela-den Eintritt hinter die Türe verschafft habe. Dieser sei 2 Tage die Stufen gen Himmel gelaufen und hätte kein Ende gefunden. Als er jedoch umkehrte, waren es nur Minuten, ehe er wieder im Erdgeschoss stand.

Hinter einem Koloss von Schreibtisch sieht man die Spektabilität warten. Rechts und links von ihr stehen ihre beiden Leibwächter. Die großen Mohas mit ihren mit dicken, wulstigen Adern durchzogenen Muskelsträngen, die einst in Al'Anfa als Gladiatoren dienten, wachen jeden Tag und jede Nacht über ihre Spektabilität. Der Raum ist gediegen und schmuckvoll eingerichtet. Große Fenster beleuchten den kreisrunden Saal. Direkt hinter der Dame sieht man über einem gewaltigen, mit Feuer durchwaberten Kamin die Bilder der Gründungsväter von Brabak. Auch das Bild des Darna, welches einen Rahmen aus Fellen, Häuten und Schrumpfköpfen besitzt, ist darunter, dieser war wohl auch die erste und einzige Spektabilität der Waldmenschen. An den übrigen Wänden sind Karten von Aventurien zu verschiedenen Zeiten und mit verschiedenen Herrschaftsstrukturen aufgehängt. Diese auf Tierhäute gezeichneten Gemälde sind etwa um die Zeit des Fran-Horas entstanden. Nur eine Karte zeigt die heutigen Grenzen. Und obwohl diese weder die Kunstfertigkeit noch die Präzision der anderen Karten vorzuweisen hat, ist sie doch auf merkwürdige Weise besonders, denn es scheint für einen Betrachter, der sie über lange Jahre immer wieder studieren konnte, als würden sich die Grenzen bewegen.

Kuppel

Die Treppe, die zur Kuppel führt, verläuft durch einen schmalen Gang, der recht lange nach oben führt. Trotz des achten Stockwerkes erscheint nie eine Türe oder Abzweigung, sodass man dieses Stockwerk ungeachtet hinter sich lässt. Die Wände sind mit verschiedenen Bann- und Schutzzeichen versehen, die meist einfach in den recht porösen Sandstein geritzt wurden. Wenn man am Ende der Treppe ankommt, steht man vor einer rötlich schimmernden Bronzetüre, die mit einem einfachem Riegel verschlossen ist. Gegen den von außen pressenden Wind muss man sich an die Türe lehnen und es gelingt einem schließlich unter den freien Himmel zu gelangen.



Der kalte Wind, der vom Meer her weht, lässt einen die sonst kaum erträglichen Temperaturen des Südens vergessen. Der salzige, leicht beißende, Geruch des Meeres und die schwindelnde Höhe der Kuppel ließen schon manchen in panikartigen Schreien nach unten in die tieferen Stockwerke eilen. Man genießt jedoch einen unglaublichen Ausblick auf den Rest der Stadt - die Feste Mizirions und die naheliegende Steilküste liegen wie kaum wahrzunehmende Kunstwerke unter einem. Bei klarer Sicht sieht man oft bis weit aufs Meer und über die Regenwälder. Bei Nacht wird die Kuppel jedoch zur Beobachtung der Sterne genutzt. Die Teleskope und Linsen befinden sich in dem kleinen Gebäude das in der Mitte der Kuppel steht. Eine zugemauerte Treppe im Gebäude führt in noch höhere Teile dieses Lagerraumes, in dem einige Harpyien ihre Nester haben. Die Treppe ist aber schon seit einigen Jahrzehnten zugemauert, nachdem ein paar Studiosi einmal von einigen Harpyien angegriffen wurden und daraufhin in Panik einen Zant beschworen, der zwei von ihnen tötete, ehe ein Magister zu Hilfe kam. Seit diesem Tagen darf niemand mehr ohne Begleitung in die oberen Stockwerke. Wenn man sich auf den Rückweg macht, bemerkt man auf der Tür, die von außen schon grünlich oxidiert ist, einige Schutzzeichen, die wohl Geister und Dämonen abhalten sollen. Oben in der Tür ist der Name der Universität zu Al'Anfa eingeschmolzen.

1. Kellergewölbe

Der streng gesicherte Teil der dunklen Halle ist ausschließlich ausgesuchten Magi und Magae vorbehalten. Nur wenige Adepten der Akademie setzten ihren Fuß auf die schwarze Treppe, die tief ins Erdreich führt. Oft sind Nachts schreckliche Schreie von unten zu hören, und viele, welche die Erlaubnis gehabt hätten, verzichteten auf einen Gang in den Keller. Wenn man jedoch die schlichte schwarze Türe öffnet und mit einer Fackel bewaffnet die Füße auf den Treppenansatz stellt, so weiß man, dass für immer Stillschweigen über das, was man hier sieht, bestehen muss. Die Treppe führt zuerst steil bergab und dann sehr lange nach Westen, wobei der Gang immer leicht abfällt. Nach etwa einer Minute des Weges hört man plötzlich Rauschen über einem wie das Toben des Meeres oder eines Flusses. Nach weiteren Minuten, die wie Stunden scheinen, steht man plötzlich vor einer Hängebrücke. Die Schlucht, die sich vor einem auftut, ist wie eine Wunde Sumus. Steine, die in die Tiefe geworfen werden, hört man weder in Wasser fallen noch auf Fels aufschlagen. Die wackelnde Brücke erweckt zwar keinen Anschein von Sicher-

heit, doch ist sie der einzige Weg in die Räumlichkeiten des Kellers.



Die Katakomben

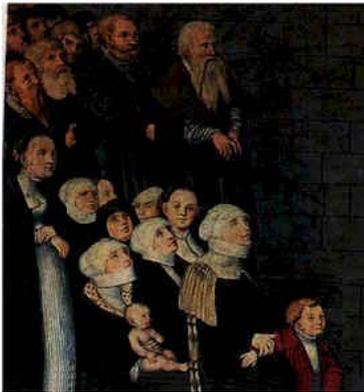
Am Ende des Überganges muss man einen Tropfen Blut, ein Haar, Haut oder andere körpereigene Stoffe in eine Schale geben erst dann öffnet sich die Türe (Dies ist auch der Grund warum Brabaker Magier immer eine Nagelfeile mit sich herumtragen, da sie den Nagelstaub als Blutpfand geben). Der Raum hinter der Türe ist sehr düster und trotz mehrerer Fackeln an den Wänden doch in Zwielflicht getaucht. In der Mitte des Raumes ist ein erzener Altar zu Ehren Asfaloths errichtet. Weit hinter dem Altar, auf den seltsames schillerndes Licht fällt, stehen vier angekettete Statuen. Doch nach spätestens zehn Schritt, die man in den Raum geht, sind es keine Statuen mehr. Gewöhnlich würde man diese Boten der Niederhöllen als Golems bezeichnen, doch sind sie keinesfalls aus Holz oder Stein. Der größte unter ihnen besteht aus purem Glas, tausendfach wird das Licht in ihm gebrochen und gespiegelt, so dass der gesamte hintere Teil des Raumes in bläulichem Licht steht. Bildet dieser ein erträgliches, ja beeindruckendes Schauspiel so kann man das von den restlichen Bewohnern des Raumes nicht sagen. Links von ihm steht ein menschengroßes Wesen. Ständig verändert es sein Aussehen. So scheint es bisweilen manchmal größer und manchmal kleiner als ein Mensch. Erst auf 5 Schritt Entfernung merkt man plötzlich, dass dies nicht ein Wesen ist, sondern vielmehr Tausende. Die Haut, nein, der ganze Körper besteht nur aus herumwuselnden Ratten. Sie halten in ihrer ständigen Bewegung so zusammen, dass ihre Ketten sie fesseln. Der dritte Versuch sollte vielleicht einen ähnlich wie von Nekromanten erschaffenen Untoten erwecken, doch hat dieser nicht das Antlitz eines Menschen. Die Form des Kopfes und Körpers ist vollkommen gleich, doch besteht alles aus wahllos zusammengewürfelten Fleischstücken. Eine Hand dient als Hinterkopf, zwei Füße als Hand... Der



letzte könnte auf den ersten Blick wie ein Wunder Firuns wirken. Das Eis und der Schnee aus dem er besteht sind aber nicht die Phänomene mit denen Kinder spielen, sondern es ist Eis, welches einbricht, und Schnee, der einen erfriert. Alle vier rühren sich nicht vom Fleck, was jedoch nicht etwa an ihren Ketten liegt. Wenn man den Raum betritt, öffnen sie ihre Augen und schenken dem Eintretenden einen Blick aus der 7te Sphäre. In diesem Raum, einem weiteren Forschungszimmer der Magister, scheint die Formel *STEIN WANDLE* teils unbekannte Ausmaße gefunden zu haben.

2. Kellergewölbe

Durch ein schmalen Gang gelangt man in die Katakomben von Brabak. Hier sind all jene Magier aufgebahrt, die einsam in der Akademie starben. Viele nutzten ihr Leben damit, Boron Tag für Tag zu freveln, weswegen keiner von ihnen jemals in den Genuss eines Boronangers kam. Die meisten Inschriften in den Wandsärgen sind kaum mehr zu lesen und eine bedrückende und kühle Luft liegt im Raum. Am Hauptgang erstrecken sich etliche dieser Gräber, doch gibt es mannigfache Nebengänge, so dass eine unglaubliche Zahl an Leichen hier begraben sein muss. Viele wurden nach ihrem offiziellen Begräbnis hierher verfrachtet. Böse Zungen behaupten, man würde die Skelette nur nicht verschachern, um sie in Zeiten der Bedrängnis wieder zu beleben.



Wandgemälde der Grabkammer

Die eigentliche Grabkammer am Ende des Ganges ist mit riesigen Steintafeln gepflastert. Jede Tafel beherbergt das Grab einer Spektabilität oder eines bedeutenden Magiers. In großen Lettern sind Namen wie Spektabilität Tela von Gerasim, Spektabilität Beldurian, Magister Magnus Salvon Silarion und der des bedeutenden Anatom Yasarion Fyerfels zu lesen. Auch Spektabilität Bradanon liegt hier begraben, der zu seinem Amt durch die Beschwörung eines Erzdämons gelangte, sich jedoch nur 2

Jahre an seinem Amt erfreuen konnte. Große alabasterne Krieger, das Werk eines bedeutenden Steinmetz, bewachen die Grabesstätte.



Grabkammer der Spektabilitäten

Am Altar zu Ehren des Wissens lassen sich von dem Wissenden einige Hebel bewegen, die in das geheime Verlies der Akademie führen. Dort unten in einem runden Raum befinden sich alle jene geheimen Kostbarkeiten, die vor dem Rest der Welt gebannt wurden.

Da viele über die Existenz dieses Raumes wissen, aber nur wenige den Aufenthaltsort kennen, ranken sich einige Geheimnisse um seinen Inhalt. Die folgenden Werke, die im Giftschrank eingeschlossen sein sollen, gelten als sicher dort vertreten:

- Die Akten der Erleuchteten zu Bosparan
- Borbarads Testament;
- Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen
- 3 Blätter scheinbar aus der Formelsammlung des Fran-Horas
- Metaspekulative Dämonologie
- Mazakaroth Schamanschtu – Das Daimonicon



Ausschnitt aus einem Quartband betreffend Tulamidischer Magie, in Urtulamidya (stammt womöglich noch aus der Zeit der Diamantenen Sultane)



- Wider Fron und Lehn von Yesatan von Es-lamsgrund
- Codex Daemonis von Rapherian zu Gareth
- Commentarius zum Mazakaroth Schamaschtu von Haman al Shaitan
- Die Lügen des Lichts von Dexter C.O. von Bahrenstein
- Die Macht vieler Armeen - der Maximum Opus
- Die fünf arkanen Capitel H'Ranga betreffend
- Magicorum magisterium artium: Die Nichtigkeit des Götterfürsten, Die Suche der verlorenen Kinder, Das Ende der Zeiten, Die letzte Schlacht

Doch auch ein Schwarzes Auge, welches den Blick in die 7te Sphäre eröffnen soll, ist laut Sage irgendwo in den Giftschränken verschlossen. Wenn man den Gerüchten jedoch folgt, so ist dieses Sphärenauge von Brabak, mittlerweile zerstört, da Dämonen durch das Artefakt nach Dere gelangen konnten.

„Er war schwarz wie die Nacht: Kalt und undurchsichtig. Und doch glaubte man, in den Augenwinkeln eine Reflexion oder Tiefe zu erkennen, die beim genauen Hinsehen sogleich wieder verschwand. Als ich meine Hand auf die Kugel legte, glomm sie unter meinem Fleisch violett auf, um dann rostrot zu glühen. Knistern zuckte über den Stein und kroch meinen Arm hinauf. Plötzlich blutete es aus meinen Fingernägeln. Nebel wallten im Stein und rissen dann mit schmerzhafter Klarheit auf: Ich starrte auf eine knochige Landschaft, in der Bäume aus Gehenkten und Berge aus geborstenen Treppen bestanden. Eine Gestalt in einer Kutte, Schwert und Peitsche zu Händen, glitt über beinerne Stufen. Wie gebannt konnte ich den Blick nicht lösen, obwohl mich Grauen ergriff. Da entdeckte mich das Wesen und starrte mich mit Augen aus dem Nichts an. Direkt sprang es auf mich zu. Mein Geist war nur noch von der schreienden Dunkelheit unter der Kutte erfüllt - dann erlosch das Auge.“

Letzter Tagebucheintrag eines Brabaker Adepten, am nächsten Morgen mit Schwertwunden und Striemen tot aufgefunden, 967 BF

Instrumente, die den verwirrtsten Köpfen entsprungen sind, Artefakte mit der Kraft, ganze Länder zu verheeren, Prophezeiungen verloraener Momente. All dies ruht gut versteckt in den Schränken des Verlieses. Wenn einer die alten Kräfte unter sich vereinen würde, würde auch die Kraft ihn vernichten, nach diesem Grundsatz wäre es sicherer, wenn die meisten Dinge hier unberührt bleiben.

3. Kellergewölbe

Da sich jeder beim Durchstreifen des Katakombenlabyrinthes, das aus etlichen Gängen und Kammern, die in den Boden geschlagen sind, zusammengesetzt ist, verirren würde, befinden sich einige versteckte Labore irgendwo in hinteren Winkeln des Kellers. An einem bestimmten Ort, hinter dem Wirrwarr von Gängen und Verliesen hat Farkya Corona di Neres die Leitung über einen der größten Forschungsräume erlangt. Der schlicht eingerichtete Raum, der etwa 3x3 Schritt groß ist, wird nur durch ein Bücherregal, indem einige Niederschriften und Bücher zur Hybridenforschung liegen und einen Tisch vor der totalen Langeweile gerettet. Doch die sehr kleine Türe in den nächsten Raum erweckt schon mehr Interesse.



Der Kreis des Lebens - wichtiger Teil der Hybridenforschung

Nicht nur, dass sie ungewöhnlich stark gesichert ist. Auch an Schutz- und Bannzeichen wurde nicht gespart. Schon nachdem man die Türe nur wenige Zentimeter aufgeschoben hat, empfängt einen ein ohrenbetäubendes Geschrei, Gezwitscher und Gebüll. Der Raum, der vor einem liegt ist mit ca. 50 Käfigen total überfüllt. Die seltsamsten Kreaturen sind hier auf engstem Raum zusammengepfercht. An jedem Käfig sind ganze Stammbäume angeschrieben, aus welchen Geschöpfen diese entstanden sind. Mischungen etlicher Tiere und Generationen endeten zumeist in völlig lebensunfähigen Tieren. Die *MUTABILI*-Forschung gibt zumindest Aufschluss darüber, warum noch immer die Harpyien auf der Kuppel geduldet werden. Vom Orklöwen über den Schlangenkolibri, die Phantasie der Magister erlebte wahre Höhenflüge. Doch trotz der reichen Artenvielfalt sind nur wenige wahre Erfolge darunter, wie das Wesen, welches aus einem Löwen einer Schlange und einem Adler mit dem Geiste eines Iribargefolgsmannes ausgerüstet wurde. Hinter dicken Eisenstäben, versehen mit einer Praisokrause, wird es nun verwahrt. Dieses



Wesen überstieg bei weitem die beherrschbare Macht die es züchtungswürdig gemacht hätte, es laufen jedoch etliche Versuche es zu besänftigen. Die List und die Intelligenz der Schlange, das verdorbene Wissen und der Machthunger des Iribaar, das Temperament des Löwen und die Majestät des Adlers. Eine Gestalt Welten zu wandeln.

Geräteraum

Hier werden magische Ketten (aus Arkanium und anderen Metallen), Meteoreisenkugeln, Kupferkessel mit 2 Schritt Durchmesser, Käfige, eine alte Streckbank, Kandelaber, Dreibein, eine Flugsänfte, Pulte mit Säure- und Brandnarben, ein verhüllter Spiegel und andere Gerätschaften gelagert, die in einer Magierakademie einmal gebraucht werden könnten.

Pfuhl

Eine Falltür am Ende eines toten Ganges führt zu einer lichtlosen Grube, über der ein schmales Brett liegt. Von unten sind kühle Luft und Modergeruch zu spüren, mahlende und grunzende Geräusche sind zu hören und dann und wann flattern ein paar aufgeschreckte Fledermäuse vorbei.

Schreibstube

Diverse Tische, Schemel und Schreibpulte sind aufgereiht, in der Raummitte steht ein Tintenfass, das diesen Namen WIRKLICH verdient. In einer Ecke kauert eine Hund-Kröte-Chimäre, die bei Gefahr panisch bellend davon springt.

Fran-Horas-Kammer

Im Raum der misslungenen Artefakte stehen jede Menge Regale, Truhen und Möbelstücke herum, wo Neugierige einiges entdecken können:

- ein Trinkbecher, der der Hand entgleitet oder ausweicht
- die unstimmbare Harfe, die bei Berührung zu spielen beginnt
- ein Porzellanfrosch mit schrittlangem Leporellozunge, die sich nicht mehr einrollt
- ein verpatzter Ohne-Seife-Spiegel
- eine kaskadierte Schabernack-Leite
- ein Menetekel-Ring mit korpulierenden Körpern und
- eine Sigillus-Schatulle, die sich nicht mehr öffnen lässt.



Die Magister

Magister Borgana ibn Walut Almawed (Dämonenbeschwörung, Antimagie/ 12 / Brabak, Perrium)

Am 22. TRAvia ??? n.Bf. in Thalusa geboren

Erscheinung: Ein etwa 175 Hf. großer Mann um die Mitte Dreißig mit albinofarbenen, kurz getragenen, Haaren und grünen Augen. Er hat eine leise, fast flüsternd zu nennende Sprechweise, der man durchaus den Thalasischen Akzent nicht absprechen kann. Dieser Tonfall lässt auch den Gegenüber nicht – oder schlecht – ausmachen, woran man bei ihm ist. Er trägt auf Reisen vorwiegend Leinen und auch eine Haube aus dem gleichen Stoff. Hierbei dominieren die Farben grün und schwarz. Sein Kapuzenumhang ist jedoch nachtblau und mit arkanen Symbolen wider Daimonen versehen. Zudem trägt er mehrere Armreife und Ringe aus den unterschiedlichsten Materialien. Auch hat er einen Magierstab, ein Magierflorett und eine Magierkugel stets bei sich. Für festliche Anlässe und Aufenthalte in Akademien hat er eine Ab- bzw. Beschwörungsrobe in seinem Rucksack.

Charakter: Erster Sohn einer reichen Kaufmannsfamilie aus Thalusa. Begann seine magischen Studien in Rashdul. Aufgrund seiner Art, nicht um Erfüllung bei Dschinnen zu betteln, sondern weil er es gewohnt war, das zu bekommen, was er wollte, nach kurzer Zeit Verweisung nach Brabak. Anfangs Borbaradanhänger; aufgrund einschneidender Erlebnisse wider seiner Auffassung bzgl. der Lehren des Bethaniers in den schwarzen Landen jedoch Abkehr und fast schon fanatisch zu nennender Hass auf dessen Anhänger und deren Unwissenheit ob der „wahren“ Lehren des Bethaniers. Stellte seine profunden Kenntnisse im Bereich der Dämonenbeschwörung in den Dienst der Antimagie und erhielt nur ob der schweren Zeiten einen Dispens zum Zweitstudium in Perrium. Auf einer Reise durch das mittlerweile von Truppen des Bethaniers besetzte Maraskan erlag er dennoch der wieder in ihm auflodernden Faszination der Möglichkeiten, über überderische Kreaturen (Dämonen) zu befehlen. Er steht seitdem wieder mehr denn je auf dem Standpunkt, dass es HESindes Wille war, dass Magier Dämonen rufen dürfen – und sollen (schließlich hat HESinde den Magiern die entsprechenden Kräfte auch hierfür gegeben...). Dass teilweise Beschwörungen mit verheerenden Folgen fehlschlügen, liegt seiner Meinung daran, dass diese Beschwörer überheblich im Glauben an ihre eigenen Fähigkeiten waren und nicht die Tugenden und Warnungen

HESindes beachtet haben. Hieraus ergibt sich folglich, dass er trotz – oder gerade wegen – seiner arkanen Weltanschauung Zwölgötter- und insbesondere HESindegläubig ist.



Magister Almawed

Darstellung: Ruhiger, bedächtig, fast abwartend zögernd auftretender und handelnder Mann, dem man seinen Heldenmut in jeder Hinsicht ob dieses Verhaltens nicht anmerkt. Kontrolliert seine Umgebung durch sein fast schon zelebrierend zu nennendes Verhalten. Darüber hinaus meisterlicher Kenner der menschlichen Gefühlswelt und Stimmungslagen. Duldet keine Widerworte.

Seelentier: Gorischer Schwarzgeier

Cladj: „Ist mit Gorn of Dagon befreundet (-) und hängt dessen Thesen an.“ (+/-) „Auf dem Allaventurischen Konvent zu Punin zeigte er durch sein Verhalten während einiger Podiumsdiskussionen und Vorträgen sein wahres Gesicht.“ (+/-) „Hat der Baronin von und zu Erbarmen im Bornländischen so den Kopf verdreht, dass diese nunmehr seinen Thesen anhängt.“ (-) „Hat einem Kor-Geweihten nur deswegen einen Traumdämon ge-



schickt, weil dieser nicht an die Existenz von kontrollierten Dämonen bzw. die Möglichkeiten durch Dämonenbeschwörung glaubte.“ (+) „Er bereiste alleine die schwarzen Lande und drang dort in eine Feste der Borbaradianer ein, nur um seine Abkehr von deren Handeln und Ansichten zu beweisen.“ (+) „Liebt es, mit Geweihten über seine Theorien bzgl. der Herkunft und Legitimation von Dämonen auf Dere zu argumentieren.“ (+) „Er hat dabei schon einmal kurz vor dem Scheiterhaufen gestanden.“ (+/-) „Er ist im Besitz einiger der wertvollsten und detailliertesten Bücher zur Dämonenbeschwörung.“ (?)

Fürst Magister Dratchur Meredin H’orastin-Al’zzarh (kurz: Hazar) von Kagorah-Brabak, (Dämonenbeschwörung, Verwandlung von Unbelebtem / 17 / Brabak, Mirham)

Curriculum vitae: Am 1. Travia 993 in Kagorah geboren. Als Sohn der Fürstenfamilie erhält er eine gute Erziehung. Mit zehn Jahren wird der im Wald spielende Dratchur dabei entdeckt einen zu Tode gekommenen Knecht durch die Gegend wandern zu lassen. Ein halbes Jahr später, aus Angst vor der Inquisition, entlohnen seine Eltern einen ehemaligen Hofmagus, ihn mit sich zu nehmen und zu unterrichten. Sie wollten Dratchur weder bei den Leichenfledderern in Brabak, noch beim Feind in Al’Anfa sehen. So verbrachte Dratchur einige schöne Jahre und nahm seinen Lehrmeister als Vater an. Dieser war einst von einem Borbaradianer in Mirham unterrichtet worden und lehrte im deshalb vor allem die Sprüche der linken Hand. Nach etwa 3 Jahren muss Dratchur mit ansehen, wie sein Lehrmeister festgesetzt wird und schließlich den Flammentod durch die Hand der Praioskirche, wegen Ketzerei, stirbt. Der bis dato götterfürchtige Knabe entwickelt sich über Nacht in einen erwachsenen, verbitterten Menschen. Aus den Niederschriften des Lehrmeisters kann Dratchur im Testament lesen, dass seine Ausbildung bei einem Magister in Brabak, einem Freund des Lehrmeisters, Spektabilität Tela von Gerasim fortgesetzt wird. Nach 5 Jahren schließt Dratchur, summa cum laude, als bester seines Jahrganges ab. Sein Sinnen nach Rache wird immer größer. Zwei Tage nach dem Abschluss bricht Dratchur auf. Er trifft seinen Bruder, einen Geweihten des schwarzen Kors und beginnt seine Suche. Drei Jahre später kehrt er erfolglos nach Brabak zurück. Er hatte einen einjährigen Aufenthalt in einer Globule hinter sich. In dieser erschlug er den Sohn eines Halbgottes Norphos, auch genannt Noldor, mit dessen Schwert,

und befreite riesige Landstriche von seiner Tyrannei. Während des Jahres beginnt Dratchur auch einige Versuche um die Formel *PLANASTRALE* zu erlernen, um sich selbst zu befreien, doch diese enden im totalen Chaos. Ein Sphärenriss entsteht und die Erzdämonin Dar-Klajid kommt, ihren Mantel zu verlängern. Mit aller Kraft, und bezahlt mit dem Tod fast aller Gefährten, gelingt es Dratchur unentdeckt vor ihr zu bleiben und sie verschwindet. Nach seinem Zweitstudium in Mirham schließt sich Dratchur in Maraskan zuerst den Rebellen an, wechselt dann jedoch im Winter 1016 auf Seiten Borbarads, nachdem er einige Visionen mit ihm durchlebte. Er bereitet seine Ankunft in Maraskan vor. Beim Fall Altaias befindet sich Dratchur in den Reihen der Beschwörer. Dann macht sich Dratchur auf ein mächtiges Artefakt zu finden. Nach über einem Jahr der Expedition im Herzen Maraskans müssen sie jedoch erfolglos aufgeben, bezahlt mit dem Tod vieler Freunde. Bis 1021 hält er sich innerhalb der Schlachten mehr im Hintergrund und bereitet wichtige Schläge gegen das Mittelreich vor. Nach dem Tod eines der Ratsvorsteher der *communio severim* wird Dratchur zum *septemviri* ernannt, er ist zu dieser Zeit schon lange Mitglied in dieser Freigeister/Borbaradianersekte. Er überbringt das Angebot, sich für die *communio severim* und gegen deren Erzfeinde Galotta, Xeraan zu stellen, doch Borbarad ignoriert sie. Die *communio severim* untersagt daraufhin die Beteiligung an der Schlacht bei der Ogermauer für deren Mitglieder, und legen damit einen Grundstein für den Untergang. Dratchur trägt die Entscheidung mit, doch verfällt daraufhin in schwere Selbstzweifel. Anfang 1022 beginnt Dratchur seine Lehrtätigkeit an der dunklen Halle. Er schreibt Forschungsarbeiten für diverse Magiefachblätter wie den ‚Spiegel der Schwarzmagie‘ oder als Korrespondent im ‚Opus veritatis scientiæque‘. Erst nachdem er sich 1024 Forschungen zur *deocreatio* widmet kommt er über den Tod Borbarads hinweg.

Erscheinung: um die Dreißig, asketisch, streng, geheimnisvoll, gezeichnet, mittelgroß, sehnig-muskulöser Körper, in eine lange schwarze Seidenrobe gehüllt, langes blauschwarzes Haar, manchmal mit silberner filigraner Krone geschmückt, einige Ringe an den Fingern, lange glänzende Fingernägel, glutrote Augen die älter wirken und ständig den Raum absuchen, unter freier Luft immer von seinem Maultier begleitet, ungewöhnlicher Magierstab (Norphos Schwert) mit Kristallkugel, linke Hand: zusätzlich das Siegel der *communio severim*, Bannschwert.



Charakter: Sohn einer Adelsfamilie, anfangs streng Hesindegläubig, früh einem Privatlehrer übergeben – ex. Borbaradianer, musste bei dessen Hinrichtung zusehen, seither verfolgt ihn der Hass gegen die Kirchen und der Wille nach Rache. Nicht minder der Hass gegen die Erzdämonen. Überzeugter Nichtpaktierer und Borbaradianer – predigt die Wertegesellschaft, ist vom Guten in jedem Menschen überzeugt. Kämpft aktiv gegen die Hep-tarchen die Schänder des Erbes Borbarads, schwankende Stimmung – zuweilen humorvoll und großenwahnsinnig (glaubt von Borbarad auserwählt zu sein).

Darstellung: der skrupellose Fanatiker reißt seinen Gegenüber in Diskussionen mit – ewiger Revolutionär (Karl Moor in Schillers „die Räuber“), sieht kein Problem in seinen öffentlichen Hassbekenntnissen gegen die Götter, oft zynisch, spricht gestochen scharfes Brabaci, grandioser Denker u. Magierphilosoph



Magister Meredin Hazar

Cladj: „Vor 2 Jahren soll er durch das Mittelreich gereist sein und einen Inquisitor getötet haben...“ (+) „Er ist immer noch auf der Suche nach Rache und sammelt ständig Informationen über einige Bürger in der Stadt des Lichtes.“ (+) „Sicherlich ein Namenlosengeweihter.“ (-) „Er soll einmal einen Halbgott erschlagen haben und trägt seither dessen Waffe...“ (-/+) „Dem seine Schwester ist doch eine Hexe, und sein Bruder ein Korgeweih-ter.“ (+) „Ist der nicht mit einem Inquisitor verwandt?“ (-) „...ist Mitglied in der communitio severim, noch so ein Haufen Inkompetenter.“ (+/-) „...brachte die ‚5 Arkanen Capitel Hrange betreffend‘ nach Brabak.“ (-) „...hat sein ganzes Geld in einem geheimen Forschungszweig verpulvert.“ (+)

Magistra Yarasia
(Dämonenbeschwörung/ 13 / Brabak)

Erscheinung: eine Schönheit von scheinbaren 20 Jahren, blonde lange Haare, hochgeschlossenes schwarzes Samtkleid, schlanke Hände, Ebenholzstab, verführerischer Augenaufschlag, Lesebrille oder Stirnband in die Stirn geschoben, grüne Augen, dunkle volle blutrote Lippen.



Magistra Yarasia

Seelentier: Dolchstichtaube



Charakter: liebevoll, verführerische, etwa 80-jährige Asfalothpaktiererin, verbirgt ihr zweites Augenpaar meist durch ein Stirnband, Golem-expertin – liegt im heftigen Streit mit Magistra Neres, beginnt langsam die Nachteile ihres Paktes zu spüren; hofft seit langem den Posten der Magistera spectabilitas zu erlangen. Schreibt unter ihrem wahren Namen „Felicitas de Salengro“ Artikel im Spiegel der Schwarzmagie. Zu großer Berühmtheit gelangte ein Traktat, welches überzeugend hervorarbeitete, dass es sich bei Osan in Wirklichkeit um Thargunitoth handele und bei Osans Dienern um Morcane. Die Ailinisten hätten den Osankult wieder aus der Versenkung hervorgeholt, ihn aber derart mit dem Boronkult vermischt, dass im Glauben feste Ailinisten nicht den Anfechtungen der Erzdämonin unterliegen würden. Der Artikel sorgte für Wirbel nicht nur unter Ailinisten, Royalisten und Hohe-Sieben-Anhängern, sondern auch unter den Schwarzmagiern der Region.

Darstellung: Ist das wirklich alles echt... (Modell: Die Amazonenfürstin in Sinbad). Jeder Mann wird wohl ihrem Aussehen erliegen, doch geschah es schon, dass Männer, die die kleinen Veränderungen erblickten, schreiend davonliefen.

Seelentier: Wassernatter

Cladj: (siehe Charakter) *„Raubt die nicht den Männern, die sie verführt einen Teil ihrer Lebenskraft, den sie dann dazu verwendet ihr illusionistisches Äußeres zu bewahren?“ (+/-) „Borbaradianerin!“ (-) Selbst in ihrer Jugend sah sie nicht so wie heute aus.“ (?) „Verfasst unter einem falschen Männernamen immer wieder Pamphlete und Schriftstücke in diversen Zeitungen.“ (+)*

Magister magnus Pölberra (Dämonenbeschwörung / 13 / Brabak)

Erscheinung: klein, feist, Gesichtsfarbe wie verdorbene Milch, widerliche Fistelstimme und hektische-brabacische Sprechweise, Amulett aus Onyx mit den Symbolen Hesindes und Amazeroths (Sphärentore); warmfeuchte dicke Hände und schlaffer Händedruck; stets mit Schweißperlen übersät; wässrige Augen.



Magister magnus Pölberra

Charakter: Nach der (angeblich von ihm angestifteten) Vertreibung Galottas aus Brabak, ist der geheimnisumwitterte Schwarzmagier einer der mächtigsten Magier in der Dunklen Halle der Geister. Der einstige Boroni, spätere Visarist und nunmehrige Magierphilosoph wechselt seine Überzeugung öfter als seine Robe – sein absolutes Fachgebiet und eigentliche Religion ist nämlich die Nekromantie; und in ganz Aventurien gibt es wenige die ihm hier das Wasser reichen könnten. Dass er zugleich ein vollendeter Seelenheiler ist (oder sein könnte), vergisst man nur zu leicht, da er seine Erkenntnisse nur zur Manipulation anderer einsetzt. Pölberra hat eine leichenblasse Hautfarbe und hypnotische Augen – seine Stimme hingegen ist ein hohes Falsett. Doch seit einigen unerklärlichen Todesfällen und Selbstmorden unter den Künstlern und Scharlatanen der Stadt behauptet niemand mehr, dass er einst Eunuch im Harem des Bal Honak gewesen sei... Mit seinem Leibwächter und Gladiator, einem stummen Hünen namens Markello, ist selbst der kleine, dickliche Magier eine angsteinflößende Erscheinung, auch dann, wenn er keine Zauber wirkt. Er ist der Sohn eines Echsenhäuters aus dem Szintotal und unmenschlich gekommen. Er hat gegen jedes Gesetz des Codex Albyricus verstoßen und keine Hemmungen, das zuzugeben; nur aus Vorsicht ist er noch kein Paktierer.



Darstellung: *der Widerliche* verbreitet die Theorie, dass man mit gehörnten Dämonen Pakte schließen kann (tatsächlich bildet jeder Pakt mit so einer Kreatur, wenn er irgend eine Wirkung zeigt, ein Blutband zu ihrem Herren, einem Erzdämon. Sein neuestes Werk dazu nennt er *Inopinabilis*).

Seelentier: Aaskäfer (nur mehr sehr klein)

Cladj: „...hat Galotta aus Brabak vertrieben – direkt in die Arme von Borbarad.“ (+); außerdem verschiedene Gerüchte über Markello die ihn als bleichen Waldmenschen, Golem, ja selbst als Untoten oder Dämon erscheinen lassen.

Magistra Iustitiara Farkya Corona di Neres (Dämonenbeschörung/ 16 /Brabak, Mirham)

Erscheinung: kleine, recht junge Frau; schwarzes Haar bis knapp über dem Boden; seltsame Tätowierungen im Gesicht und auf den Armen (sie nennt sie „die Hörner Assarbad“); strahlende goldene Augen; langes enganliegendes schwarzes Kleid aus Schlangenleder; lange schwarze Fingernägel; umhüllt von einem Moschusgeruch; düster geschminkt; die tiefschwarzen Wimpern lassen die Augen unnatürlich glänzen.

Charakter: Tochter eines Seeräuberhauptmannes, früh vom Schiffsmagier ausgebildet, dann einige Jahre in Brabak, skrupellose Borbaradianerin, nach der Dämonenschlacht in der sie mitfocht – Enttäuschung über die Heptarchen und nach dem Heptarchentreffen in Elburum Flucht nach Brabak. Sie will die Schwarze Gilde wieder zu einem Organ zusammenführen und gegen Warunk schicken. Im Laufe der Invasion stand sie zweimal kurz vor einem Pakt. Heute ist sie froh beides mal standhaft geblieben zu sein. Inzwischen lehnt sie das Paktieren ab und verachtet deren Opfer umso mehr.

Darstellung: eifrige Fanatikerin, überzeugt mehr mit ihrem Charme als mit Argumenten.

Seelentier: schwarzer Panther

Cladj: „Hat die nicht ein Kind von Helme?“ (?) „Die hat doch einige Dinge aus dem Nachlass Abu Terfas von Galotta oder Borbarad erhalten!“ (+/-) „Eine der mächtigsten Hybridenforscher, trotzdem ohne Pakt!“ (+)



Magistra Corona di Neres

Magister Umbraskador Heitor il Brabak (Dämonenbeschörung, Kampf/ 14 /Brabak, Al'Anfa)

Erscheinung: dicklicher, kleinerer Mann; grau-blondes Haar; halblanger Vollbart; sanfter freundlicher Blick; Umhang aus braunem Stoff; dünne Ledersandaletten an den Füßen; wellenhafter Gang.

Charakter: freundlich, hilfsbereit, ausgeglichen; versucht die ständigen Konflikte innerhalb der Akademie zu schlichten; seine Wurzeln liegen innerhalb einer Grandenfamilie von Al'Anfa – dort auch sein Erststudium, dann Zweitstudium Brabak und 5 Jahre später Magister; trotz seiner alanfanischen Wurzeln patriotischer Brabaker (er wurde deshalb aus seiner Familie ausgestoßen – was ihn aber nicht ernsthaft störte) und im Brabak-Al'anfa-Konflikt stellt er einen der gnadenlosesten Verfechter der brabakischen Position dar.

Darstellung: der perfekte Versöhner (Modell: der Psychiater der dich immer versteht); in seinem Erscheinen gleicht er einem mittelalterlichen Mönch.



Seelentier: Wasserschildkröte

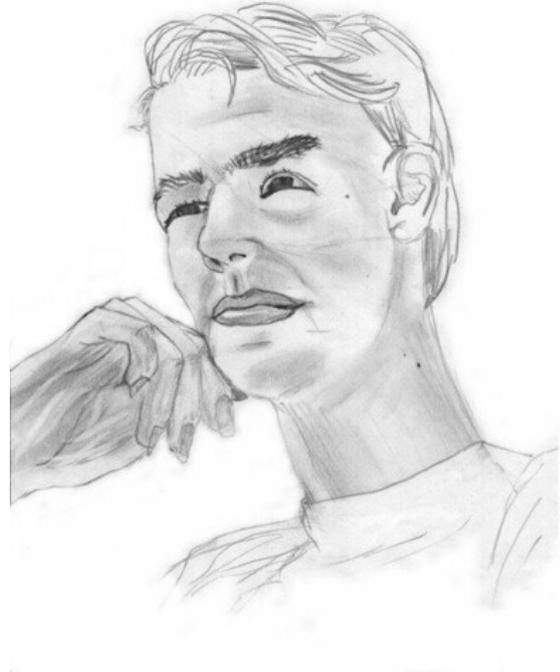


Magister Heitor

Cladj: „Der war doch in seiner Jugend Borbaradianer, doch nur im theoretischen Sinne – brauchte sehr lange um sich zu emanzipieren, deshalb nahm er nach seiner Ausbildung die seltsamsten Meinungsmuster an. Heute weitaus besonnener, nur noch im Brabak-Al'Anfakonflikt hallt seine Meinung aus jener Zeit her.“ (+)

Magister Mediarchos da Karmis
(Dämonen- und Elementarbeschwörung/ 19 /
Brabak, Rashtul)

Erscheinung: jugendlicher Mann mit spärlichem Bartwuchs; glänzende gefettete Haare; sehr gepflegtes Äußeres; hünenhaft groß; skeptischer Blick; angenehme Stimme- brillanter Musiker; seltsamer Gurt um die Hüfte (Oculus: magisch); bogenförmige Narbe am linken Ohr; meist heruntergezogene Mundwinkel, dadurch ein gewisser spöttischer Gesichtsausdruck.



Magister da Karmis

Charakter: sehr eitel, leicht arrogant; absolvierte sein Erststudium in Rashtul wo er auch einige Jahre lehrte; nach einem Ereignis im Dschungel wieder jugendliches Aussehen, seither kein Alterungsprozess mehr, schon weit über 60 – vielleicht noch älter, er schweigt über den Vorfall; in den frühen Jahren seiner Jugend war er sogar einige Zeit ein Geweihter der Rahja. Immer noch sehr begabt in den musischen Künsten. Er leitete einmal eine Expedition ins Riesland von der nur 4 der vormals 2 Dutzend Männer heimkehrten. Dort soll er einen Basilisken – aus der Ferne – aufgespürt haben. Außerdem konnte er dort sogar die Sprache der Echsen fast flüssig erlernen und unterhält noch immer magische Verbindung zu einigen Magiern im Riesland über die jedoch niemand weiß und von denen er auch niemandem erzählt.

Darstellung: sehr geheimnisvoll; abwehrend; verpackt seine Antworten meist in kleine Rätsel.

Seelentier: Grauwolf

Cladj: verschiedene Gerüchte über seine Jugendhaftigkeit (Tsawunder, Asfalothpaktierer, Infinitumritual, Blutopfer, Namenlosenwunder...); „War der nicht einige Jahre bei Thomeg Atherion als Coadiutorius?“(?) „Borbaradianer“ (-); „Hat bei seiner Forschungsreise, die ihn ins Riesland ge-“



*führt haben soll Blutpakte mit seltsamen Echsen-
götzen geschlossen, die ihn zu einem Hohen Pries-
ter gemacht haben. Zu ihren Diensten versucht er
in Aventurien eine neue Religion zu erschaffen.
Diese Religion enthält Teile der Magierphilosophie
und läuft auf eine Anbetung verstorbener Magier
und eben auch Echsenmagier heraus.“ (+/-) „Pak-
tierer“ (-) „Mitglied im chorum deorum!“ (?)*

Bibliothekar Methumian di Valarisio

Der füllige Bibliothekar ist für sämtliche Bücher und Schriften verantwortlich, die sich in der Bibliothek und den Archiven finden. Dabei gefällt er sich in der Rolle des tyrannischen Herrschers über sein kleines Reich, was ihn nicht sehr beliebt macht. Die Eleven spotten im Gegenzug gerne über seinen Vornamen, der ein Gewürz bezeichnet, doch müssen auch sie ihm zugestehen, dass er jedes Werk in der Bibliothek aus dem Kopf benennen und den Standort sagen kann. Bisher musste Methumian noch nie den Octavo mit dem Bücherverzeichnis konsultieren, den ein Schreibpult aus belebten Knochen auf Schritt und Tritt hinter ihm herträgt.

Verwalterin Sinoréda Halvio („die Harpyie“)

Die Endfünfzigerin mit den stets vorwurfsvoll heruntergezogenen Mundwinkeln ist seit mehreren Jahrzehnten für Buchführung, Personenregister und dergleichen verantwortlich und erfüllt in etwa die Aufgaben eines Vogtes auf einem Landsitz. Ihre Unfreundlichkeit gegen jedermann hat ihr den Beinamen eingetragen, und sie wird von Scholaren, Magistern und Dienstvolk gleichermaßen gemieden, wo es nur geht. Selbst die Spektabilität, der ihren eigenen Worten zufolge nichts in den sieben Sphären Angst macht, betraut auffällig oft andere Magister damit, Termine mit Sinoréda wahrzunehmen.

Zeugmeister Grubax, Sohn des Bruschax

Seit einem Zwischenfall vor einigen Jahren, bei dem eine magische Bannkette versagte und der von ihr gehaltene Dämon beinahe ein Massaker anrichtete, ist Grubax' Aufgabenbereich als Zeugmeister ausschließlich auf die nichtmagischen Gerätschaften der Akademie beschränkt. Nach getaner Arbeit schreibt der Brillantzwerg mit Begeisterung an einer Abhandlung über die Schriften der Magieth-

oretiker, die bereits sein drittes Buch über die kosmisch-kausalen Zusammenhänge der Sphären in Reflektion zum allgemeinen Rohalismus sein wird. Zu seinem Unglück hat Grubax keinerlei magisches Talent und bekam nur als Zeugmeister überhaupt Zugang zur Akademie, weswegen seine durchaus anspruchsvollen Werke auch keinerlei Beachtung finden.

Spektabilität Demelioë Nandoniella Terbysios (Dämonenbeschwörung/ 14/Brabak)

Erscheinung: eine alternde Schönheit, tulamidisch stark geschminkt, strahlende Augen, harter Mund; Turban mit Goldgeflecht, gekrönt von einer aufgerichteten goldenen Boronsotter (Kopra), kleine Schädelfiguren an Zöpfen, Mantel mit überkopf-großem Stehkragen; Onyx und Granat mit dem Zeichen Borons und Marbos (Reisen und Sprechen zu den Toten).

Charakter: kann sich nicht damit abfinden alt zu werden - sehr eitel. Beim Antrag der „Schule des Schmerzes“ zur Aufnahme in die Bruderschaft liebäugelte sie sogar eine Zeitlang damit dem zuzustimmen und dafür eine ewigjunge Lamijah zu werden. Legt sich nie auf eine Meinung fest – braucht immer Ausweichwege. Sie war die Privatlehrerin von Tarlisin von Borbra und unterrichtete ihn nicht nur in der Kunst der Dämonologie. Als Liebhaberin ist sie einerseits sehr aufdringlich und penetrant, doch schöpft sie andererseits aus einem reichen Schatz an Fachwissen. Sie hält sich meist deutlich jüngere Liebhaber.

Darstellung: Taucht ständig überraschend auf und stellt sich mit einem Haifischlächeln dazu (Modell: Alexis und andere Seifenoperbiester); weicht Fragen aus, indem sie aktuelle Ausgaben des Spiegels der Schwarzmagie verschenkt; spricht schnelles verschliffenes Brabaci (ob verführerisch oder keifend).

Seelentier: Maraskantarantel

Cladj: „Die hat wirklich jedem Zutritt gegeben, der andernorts gebannt wurde, insbesondere Leuten, die in Borbarads Gefolge aufgetaucht sind wie Galotta, Murak di Zeforika und Sulman al Venish.“ (+) „Das sind alles versponnene Gelehrte ohne echte Macht.“ (-) „Einer ihrer Vorgänger, Beldurian, hat tatsächlich einen Erzdämon nach Brabak gerufen.“ (+) „Noch so eine Amazeroth Besessene. Das Konzil der Geister, ihre Vorgängerakademie,



hat sich selbst vernichtet, die meisten Lehrer dieser Schule werden irgendwann leidhaftig in die Niederhöhlen gerissen.“ (+)



Spektabilität Demelioë Nandoniella Terbysios
(es heißt etliche Künstler bereisten schon die Akademie um sie zu zeichnen, bis schließlich dieses Bild von ihrer Spektabilität nach langer Zeit – wirklich langer Zeit, als angenehm empfunden wurde)

Magister Convocatus extraordinarius Hermeneus Fortifex i.s.m (Dämonenbeschwörung, Beherrschung/ 17 / Brabak, Fasar)

Erscheinung: Zwischen 40 und 50 Jahre alt; herrischer Blick; tiefer Bass; langer schwarz – grauer Bart; geölte Glatze; dicke Augenbrauen; nur ein Ohr mit goldenem Ohring; weite Gewänder; barfuss; ständig begleitet von seinem Coadiutorius Athavariel Ibraim Cazarus der hinter ihm hereilt; sehr schnelle Gangart.

Charakter: sehr impulsiv und unbeherrscht; man hört die laute Stimme meist durch die Akademie brüllen; verlangt unglaublich viel von den Studiosi; gefürchteter Lehrer; im Freundeskreis meist starker Aufschneider und Stimmungsmacher (der Mann mit dem lautesten Lachorgan); wenn etwas nicht nach seinem Willen geschieht, dreht er des öfteren durch; in ruhigen Gesprächen erzählt er jedoch meist von seinen unglaublichen Aufgaben und, dass ohne ihn „hier nichts laufen würde“; trotz allem

sehr sensibel und empfindlich; in berauschem Zustand oft depressiv und fast schon weinerlich.



Magister Fortifex

Darstellung: Army-Offizier in manchen Hollywoodstreifen

Seelentier: Hirscheber

Cladj: „Der hat doch einmal im Gildenrat vor ein paar Jahren, Salpikon Savertin, angebrüllt und ist seither nicht wieder in eine Sitzung gerufen worden.“ (+/-) „Warum fehlt dem denn ein Ohr? Die Geweihten des Namenlosen verlieren doch auch Körperteile.“ (?) „...der kann doch eine abgewandelte Form des Krähenrufes auf eine andere Tierart!“ (+) „Woher stammt sein seltsamer Name? Fortifex! Ist der ein Al'Anfaner?“



Magister Merefin Pericles Hefaron (Dämonenbeschwörung/ 11 /Brabak)

Erscheinung: großer Mann; lange schwarze Magierrobe; kantige Gesichtszüge; strenger Blick; scharfes Kinn; Adlernase; linke Gesichtshälfte von einem Dämon zerstört; Ebenholzstab mit Magierkugel an der Spitze; meist die Kapuze tief ins Gesicht gezogen; lange seidene schwarzgraue Haare; düstere heisere Stimme.

Charakter: seit seinem „Unfall“ zutiefst verbittert; gnadenlos in jeder Hinsicht; unmenschlicher Hass gegen die Dämonen, der ihm noch irgendwann einmal das Leben kosten wird; war einige Jahre im Bornland auf Vampirjagd und später auch in Oron; bekämpft mit Hilfe von Dämonen wiederum Dämonen – „...es sollte ihnen doch gefallen das Chaos zu schüren..!“

Darstellung: der typische Vampirjäger, hat zwar schon etliche Freunde an diese Rasse verloren, schreckt aber auch nicht davor zurück sie aufzupflocken (Modell: Jack Crow in Vampire).

Seelentier: Schilflachs

Cladj: „War der nicht sogar einige Zeit für die Boronkirche und auch einmal für die Rahjakirche unterwegs, um Vampire zu jagen!“ (+) „...der ist doch immer noch für Spezialaufträge unterwegs, immer wieder, als hätte er eine Schuld abzugleichen!“ (?) „Während seiner Jagd in Oron soll er dort einen Lamijah erlegt haben!“ (+)



Magister Hefaron

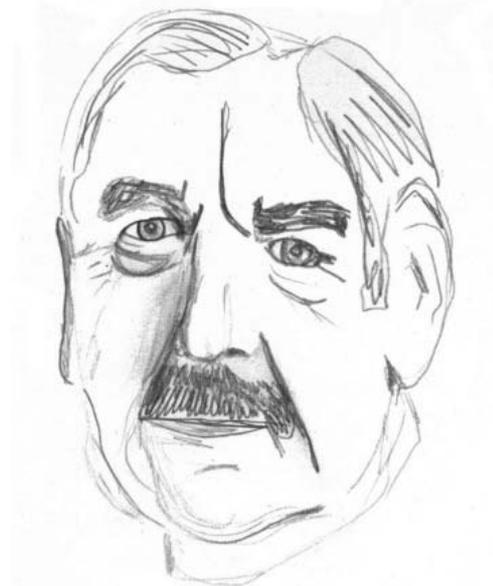
Magister Raoul Cavier della Jeronion (Sternkunde, Dämonenbeschwörung/ 10 / Brabak)

Erscheinung: alter kleiner Mann, kurzer Schnauzbart, faltige Haut und ölige Haare, verwahrlostes Äußeres, lange Fingernägel, humpelnd durch die Gänge schleichend, knorriger Eichenstab als Stütze, meist seinen struppigen Raben auf der Schulter.

Charakter: wenn man es schafft an ihn heranzukommen kann Magister Jeronion eine sehr freundliche Person darstellen, der viel Wissen zu verteilen hat. Auf die meisten Fremden reagiert er jedoch höchst seltsam und feindlich, wenn ihn ein Fremder in Zusammenhänge verstrickt oder heftig angeht, so verfällt er meist in ein hektisches undeutliches Selbstgespräch mit seinem Raben. („...Morim was will der Herr, mhh, ich habe dir schon tausendmal gesagt, man darf nicht durch die Bibliothek fliegen, ah ist heute ein warmer Tag, Morim, ist heute ein warmer Tag? Entschuldigen Sie, Sie waren fertig! Sie waren doch fertig! Ahh, ich habe oben noch ein Buch liegen, entschuldigen sie mich...“) und verlässt dann den Gesprächspartner fluchtartig.

Darstellung: der allzeit Verwirrte

Seelentier: Rabe



Magister Jeronion

Cladj: „Der stellt sich doch nur dumm, damit er in Ruhe seine Experimente verfolgen kann.“ (+)



„...den hat doch die Duglumspest zum Krüppel gemacht, sie hat ihm ein Bein gekostet, ein Mechanikus soll ihm aber ein neues gemacht haben!“ (+/-) „Der bereitet irgendeinen Versuch mit den Sternen vor.“ (+/-)

Magister Baran Charazzar
(Sphärenreisen, Dämonenbeschwörung, Echenmagie/ 13 / Brabak, Fasar)

Erscheinung: einem Schatten gleich schleicht er durch die Gänge der Akademie, wobei sein eigener Schatten nicht zu sehen ist. Zischender Akzent in der fistelnde Stimme, schuppenbesetzte Hand, die einen langen schwarzen Stab aus seltsamen Material trägt, lange graue Haare durch welche an verschiedenen Stellen seltsame Tätowierungen schimmern, in ein enges grünes Echsenhautgewand gekleidet, um die 40 Jahre alt.

Charakter: Der aus der uralten Königsfamilie der Charazzar stammende Magister verbrachte seine Jugend am Königshof in H'Rabaal. Dort wurde ihm auch seine erste Ausbildung, ebenso wie seinen Geschwistern, die durchweg magiebegabt waren, zuteil. Nachdem Baran aber, als dritter Sohn und trotz herausragender Begabungen, keine Aussicht auf den Königsthron hatte, reiste er nach Jahren des Abenteuerlebens zum Besatzer nach Brabak und begann an der hiesigen Schwarzmagierakademie seine Zweitausbildung. Die körperliche Degeneration, die jedem im Geschlecht der Charazzar zueigen ist, glich er mit einzigartigen geistigen Fähigkeiten aus. Magister Charazzar ist eine seltsame Person, schon oft entkam er nur knapp den Händen der Inquisition. Gründe gäbe es genug ihn auf dem Scheiterhaufen zu sehen. Sind es sein verlorener Schatten, oder sein rechter Arm der von einer dichten Schuppenschicht überzogen ist, was überall als Dämonenmal zu erkennen wäre, was ihn jedoch äußerlich nicht beunruhigt, denn dies hat er schon seit seiner Jugend. Jedoch soll er sich noch andere körperliche Merkmale zugezogen haben, die nicht von seiner Abstammung herrühren. Niemand weiß etwas von seinen Forschungen die er neben dem Ritual der Chrr'Szz'Aichh durchführt, doch lässt man den grandiosen Sphärenreiser gewähren. Er hat seinen H'Rangapakt im 2. Kreis der Verdammnis aufgelöst, doch die Veränderungen blieben. Noch heute kämpft er mit den körperlichen und geistigen Folgen.

Darstellung: der geheimnisumwobene Forscher, selbst total zugrunde gerichtet durch seine Arbeit, doch voller Selbstbewusstsein; Expaktierer.

Seelentier: Achaz

Cladj: „Die Stimme alleine wäre schon eindeutig für einen Geweihten der H'ranga, doch hinzu kommen seine Schuppen, selbst der Tod kann ihn nicht vor seiner Verdammnis retten.“ (-/+) „...der hat sich doch selbst durch Hybridenversuche mit einer dieser unheiligen Kreaturen vermischt.“ (-) „Das Geschlecht der Charazzar hat doch nur deshalb solche körperlichen Veränderungen, weil sie alle durch Inzucht geboren werden und die Kinder schon in jungen Jahren ihren Geschwistern versprochen werden. Die Väter und Mütter zeigen ihren Kindern die ersten sexuellen Erfahrungen.“ (-) „Seine Familie unterliegt doch noch dem Einfluss echsischer Magie.“ (+) „Spion für H'rabaal!“ (-) „ein Achaz in der Haut eines Menschen?“



Magister Charazzar



**Magistra mentora Tylia von Lichtschatten, Baronin vom Dunkelwald
(Hexenflüche, Dämonenbeschwörung/ 12 / Brabak)**

Erscheinung: langes, schwarzes, leicht gewelltes Haar mit rötlichen Strähnen; gazellenhaftes Äußeres – lange Beine, schlanker wohlgeformter Körperbau; ein mit einem steten leicht spöttischen Grinsen geformter Mund, links eine kleine Lachfalte, da diese Mundhälfte immer etwas hochgezogen ist; dünnes schwarzes Samtkleid, dass mehr preisgibt, als es verbirgt; kniehohe Stiefel aus schwarzem Leder; durchdringender, unangenehmer, doch auch betörender Blick (man fühlt sich als stände man nackt vor ihr).

Charakter: Die etwa 30jährige Hexe hat eine schwere Kindheit hinter sich. Im Kindesalter wurde sie stets von ihrem Vater unterdrückt und geschlagen. Ihre Mutter, die eine sehr schwache Frau war, wehrte sich nicht, doch lehrte sie immerhin die magischen Künste. Mit 12 Jahren schließlich verfluchte sie ihren Vater und bald darauf verstarb er. Ihre Mutter verkaufte ihre Baronie und wollte mit der Tochter in die Stadt reisen, doch diese entflohr ihr. Einige Jahre fand sie bei den Rächerinnen Lycosas Unterschlupf, die sie nach Maraskan schmuggelten. Im zarten Alter von 18 Jahren reiste sie jedoch wieder aufs Festland und holte sich ihre Baronie zurück. Ein guter Freund der sie einige Jahre begleitet hatte übernahm die Verwaltung der Baronie und gemeinsam wurden sie einiger Geheimnisse in dem Schloss ihrer Familie gebar. Weitere Kameraden, die mit ihr gereist waren, starben bei dem Versuch die Geheimnisse die wohl bis in die Zeit der Echsen zurückzureichen scheinen zu lüften. Dies konnte ihren Wissensdurst jedoch nicht stillen und so geriet sie schließlich nach Brabak, um in der dortigen Bibliothek nach Anhaltspunkten zu suchen. Nach einem Jahr Forschung bekam sie schließlich das Angebot an der Akademie zu lehren und seither unterrichtet sie neben ihren Forschungen.



Magistra Tylia

Darstellung: emanzipiert; sie hat eine tiefe Abneigung gegenüber den meisten Männern; es ist nicht empfehlenswert sie anzusprechen und zynische Bemerkungen zu machen, schon manchem wuchsen Stunden später große Geschwülste oder sie wurden von heftigen Schüttlern befallen.

Seelentier: Schneeeule

Cladj: „So eine spinnerte Hexe, die sich aufspielt, als wäre jegliche Annäherung ihr Untergang, dabei weiß man doch, was die in den Wälder für Ritual treiben, auch so eine Satuariapaktiererin!“ (+/-) „Die hat ihr Königreich doch mehr im Bett als im Kampf zurückgewonnen!“ (-) „Als die ihre Mutter besuchte, bekam die solche Angst, dass sie seither schweigt und nicht mehr redet, dabei wollte sie ihr doch nichts zu Leide tun.“ (+) „Die verehren doch alle diesen widerlichen Levthan!“ (-)



Magister extraordinarius Myldur Shuared ibn Jassef al'Rabas
(Dämonenbeschwörung/ 15 / Brabak)

Erscheinung: kleiner untersetzter Mann; grauweiße an vielen Stellen mit Hautschuppen übersäte Haut; nur noch wenige spärliche Haare; er trägt ein rot-weißes festes Gewand ähnliche dem Hartholz-harnische, den hohe Rur & Gorgeweihete tragen; an allen Enden werden wurstförmige Fettringe hervorgepresst; rechte Augenhöhle dick vernarbt und ein Hautlappen der Stirn hängt ihm bis fast auf die Wange; das linke Auge, das einst rot war ist heute vollständig farblos, nur von einem weißen Beschlag getrübt; die linke Wange zuckt ständig krampfartig. Der Nekromant läuft ständig barfuss und die Füße lassen auf dem kalten Steinboden der Akademie ein schmatzendes Geräusch erklingen und feuchte Abdrücke erschaffen seine Spur; zitternder unsicherer Gang, da er nur noch durch die Augen seines zottigen Hundes sehen kann und sich mit seinem Stab abtastet.

Charakter: Der 50jährige Nekromant, der direkt nach seinem Abgang in Brabak einen Pakt mit Thargunitoth einging, war schon vor seinem Handel mit der Seelendiebin vollständig verdorben. Als Sohn eines Garethor Borongeweiheten, der einen Boronanger behütete, ergötzte er sich schon früh in seinen nekrophilen Gedanken an den Leichnamen der Toten. Gegen den Willen seines Vaters flüchtete er nach Brabak zu den Leichenfledderern und begann seine Ausbildung. Nachdem er, nach seinem Abschluss, einige Jahre in der Erforschung unheiliger Totenrituale der Echten verbracht hatte, schloss er sich, nach einem gescheiterten Magnum Opus im Orkland Borbarad und später Rhazzazor an. Während der Madafinsternis wirkte er dann gemeinsam mit Sulman'al'Venish, Rhazzazor, Borbarad und vielen anderen den Magnum Opus. Um seinen Körper zu retten, floh Magister al'Rabas vor der Dämonenschlacht jedoch nach Brabak und begann, nun schon im 5. Kreis der Verdammnis sein Buch: ‚Die Macht vieler Armeen – Der Maximum Opus‘ zu Ehren der Seelendiebin. Heute hält er guten Kontakt nach Warunk und es ist eine Frage die die Zeit lösen wird, ob Warunk, Brabak, oder sogar Elburum – ob seiner Neigung –, der zukünftige Ort seiner Forschung sein wird.

Seelentier: Straßenhund

Darstellung: Äußerlich und innerlich vollständig verdorben (Modell: jene Schwestern im Kampf der Titanen), dennoch besitzt er gewaltige nekromantische Fähigkeiten und ist einer der wenigen großen

Propheten, da er die Gabe besitzt manchmal die Zukunft zu sehen. Vor allem deshalb äußern auch einige schwarze Städte unverhohlenen Interesse an ihm.

Cladj: „Trotz seines Paktes mit Thargunitoth gehört seine Seele doch schon längst Belhelkel!“ (+/-) „Der stopft doch Leichen, die er anatomisch untersucht später aus und sammelt sie!“ (+) „Sein zweites Auge verlor der doch als Folge seines Paktes, da es genauso wie seine Zunge, die nur noch ein Stück faulendes Fleisch ist, schon längst (un)tot ist!“ (+) „Sein Buch (Die Macht vieler Armeen) soll eine Beschreibung zum Magnum Opus und bislang unbekannte Plätze dafür beinhalten. Außerdem erklärt er einen Maximum Opus der alle Toten Deres auf einmal erheben soll!“ (+/-) (Dies läuft auf eine Beschwörung Thargunitoths heraus. Ungeklärt ist die Richtigkeit des Inhaltes).



Magister extraordinarius Jassef al'Rabas



Magister Tenos von Hohenstein (Dämonen- und Elementarbeschwörung / 12 / Brabak, Rashdul)

Erscheinung: Über 180 Halbfinger groß, schlanke – fast schlaksige – Statur; lange, schwarze Haare, die bis über die Schultern fallen - meist offen getragen – rahmen ein schmales Gesicht mit eleganten Zügen ein; kleine Narbe an der rechten Augenbraue; schlanke Hände mit langen Finger, die gelegentlich mit einem Ring geschmückt sind; Trägt meist schwarze, dunkelblaue oder dunkelrote Roben aus kostbaren Stoffen, die mit Silberfäden reich bestickt sind; Stab aus Ulmenholz, der an seinem oberen Ende von einem großen Onyx - von mond-silbernen Dämonen und Drachen in Position gehalten - geschmückt wird.



Magister Tenos

Curriculum Vitae: Wurde vor fast vierzig Jahren im Mittelreich geboren, seine Eltern sollen adeliger Herkunft gewesen sein, doch Näheres ist darüber nicht bekannt und er spricht auch nie über seine Kindheit.

Wurde schon sehr früh an die Brabaker Magierakademie gebracht, wahrscheinlich aufgrund Beziehungen seiner Mutter, die ebenfalls aus Brabak stammte, jedoch nicht magisch begabt war.

An der Akademie entdeckte man schnell sein Potential und er stürzte sich mit Feuereifer auf die Studien, da er schon früh von einem gewissen Machthunger ergriffen war.

Er schloss als einer der besten Absolventen seines Jahrgangs ab und verblieb danach weiterhin in der Akademie, wo er seine Studien vertiefte und gelegentlich im Auftrag der Akademie bei diversen Forschungen mitwirkte. Er entwickelte dabei eine gute Freundschaft zu Spektabilität Terbysios was ihm innerhalb der Akademie zu nicht unbeträchtlichen Vorteilen verhalf.

Mehr als ein Jahrzehnt später beschloss er dann, seine Ausbildung in Rashdul noch zu intensivieren. Er lernte dort die Grundzüge des Elementarismus und baute seine Kenntnis der Dämonenbeschwörung aus, in der er heute eine der Koryphäen der Akademie ist. Er ist kein Paktierer, die Gründe dafür gibt er jedoch nicht preis.

Zur Zeit befindet er sich im Auftrag der Akademie auf einer Forschungsreise, über die jedoch außerhalb eines kleinen, eingeweihten Zirkels strengstes Stillschweigen gewahrt wird.

Charakter: Eitel, sehr arrogant und stets auf sein Äußeres bedacht. Tendiert dazu, Personen mit niedrigerem Rang dies auch deutlich spüren zu lassen. Ansonsten ein typischer Forscher, der gelegentlich aber die Freuden des Lebens zu genießen weiß. Immer auf seinen Vorteil bedacht und meist nur darauf lauernd, dass sein Gegenüber einen Fehler macht, baut er stetig seine Macht und seinen Einfluss aus. Überzeugter Nichtpaktierer und auch kein Anhänger der Lehren Borbarads, obwohl er sich seit kurzem in die Erforschung einiger borbaradianischer Thesen eingearbeitet hat.

Seelentier: Schwarzer Panther

Cladj: „Das ist doch so ein mittelloser Bastard, denn man gnädigerweise aufgelesen haben soll...“ (?) „Heißt es nicht, dass er seine Eltern kalt-schnäuzig ermordet hat?“ (-) „Soll angeblich ein guter Freund der Spektabilität sein (+), wahrscheinlich hat er auch schon ihr Bett geteilt...“ (-) „Anscheinend musste er einmal fluchtartig das Mittelreich verlassen... (+) Soll dort einen Schelm umgebracht haben!“ (+) „Wohl noch so ein Paktierer, (-) wie könnte er sonst so jung bereits ein so guter Beschwörer sein...?“ (+)

Oberster Kammerdiener Falrjian

Der Herr der toten Seelen, wie er auch genannt wird, lebt schon lange hier. Von einem Morcan besessen, befiehlt der tote Kammerdiener über die untoten Dienstknechte und –mägde. Seine dröhnende, blecherne Stimme ist stets in den Gängen zu



vernehmen und die Bediensteten zittern vor seinem Unwillen. Es heißt, er wäre früher ein Liebhaber ein ehemaliger Spektabilität gewesen bevor er zu seinem Untode kam. Doch was von diesen Gerüchten stimmt, weiß nur einer.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Meisterinformationen: In Brabak gibt es eine Vielzahl an Kreaturen, die meist nur auf Pergament geschrieben sind, doch ohne Frage bei einem Krieg, ihren Einsatz fänden. Es sind Dämonen, Daimonide und Menschen, doch alle besonders und teils einzigartig in Aventurien.

Al'Salador, der Bruder des Karmoth, ein viergehörnter und mächtiger Diener Xarfais (Dämon, Mz. Unbekannt, höchstwahrscheinlich eine einzigartige Wesenheit)

Dieser Dämon von dem behauptet wird, er wäre der Bruder des Karmoths, übertrifft diesen noch um manches an Grausamkeit.

„Nachdem der Namenlose laenger, denn ein Aeon yber die dritte Sphaere geherrscht hatte, und die Goetter und Daemonen (?) ihn besiegt hatten, ließen sowohl die Hüter Al'verans als auch jene des Chaos einen Wächter zuryk. Die Zwelfe waelhten dermaleinst den hoechstn der Rondra den schillernden Al'Salador, ihn Sohn, und die Daimonen den Sohn des Bel'halhar, Karmothiuzs. Doch nachden beyde itzt ein Aeon yber ihn gewacht hatten, da verführte er sieh, und siehe da, sie verfielen seynem Glanz. Wie Bryder lebten sie neben ihm fyr lange Zeiht, doch da sah Xarfai seinen Sohn in den Haenden des Verraeters und schickte den Shihayazad, fyr den Schatz der Umbrien, zum Rattenkinde, und der befreyte sieh. Die Bryder waren dem Lichte fern und hatten alle Gefaehrten ausser sich selbst vergessen und so bliedn sieh gemeinsam in der Domäne des Belhalhar.

Doch der einst so schillernde Al'Salador wurde verdorbener denn je ein Dämon ward. Er liebte die Folter des neyen Herrn und ging in ihr auf. So wurde aus ihm der blutigste aus dem Gefolge des Belhalhar. Und wie Bryder kaempfen sie stehs darumb wer wohl grausamer sei.“

Aus einer umstrittenen neuen Brabaker Abschrift des Mazakaroth Schamaschtu

„Der Herzsclotzer wie er auch in vielen Schlachten genannt wird, ähnelt einem fast ochsen großen Wolf. Gelblich leuchtende Augen schmücken sein Gesicht und seine Haut ähnelt mehr den Schuppen der Achaz, als dem Pelz eines Wolfes. Ständig ist sein röchelnder Atem zu hören und es heißt, wenn er einen Gegner jagt so hört ihn dieser ständig in seinem Unterbewusstsein. Als Waffen nutzt er seine krallenbewehrten Tatzen die tiefe Wunden in das Fleisch der Gegner reißen. Seinen stachelbedeckten Schwanz bringt er nur dann zum Einsatz, wenn er sich einer überlegenen Vielzahl an Gegnern gegenüber sieht. Diesen lässt er dann über seinem Kopf kreisen, wobei er zu ungeahnter Größe wächst. Wie eine Peitsche schlägt er im Kreis zu. Doch nachdem er ein Opfer getötet hat, leckt er mit seiner Welshautähnlichen Zunge tief in den Bauch jeden Kämpfers und saugt diesem das Herz unter den Rippen hervor. Nicht wenige die diese Spektakel sahen, behaupteten er sauge seinen Gegner die Seele heraus, auf das er sie für immer quälen könne.“

Vom Wesen der Daimonen, Capitel Xarfai; aus dem Jahre 200 n.Bf

Beschwörung: +32 **Beherrschung:** +16

Wahrer Name: vermutet, einigen Magistern zu Brabak und Belhalharpaktierern bekannt

Dienste und Kosten: Manifestation (35 ASP), Kampf (40 ASP), Suchen und Vernichten (80 ASP), Wache (40 ASP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz, Regeneration (nur wenn manifestiert), Regeneration (pro getöteten Gegner, dessen letzte Lebensenergie vor dessen Tod)

MU 50 **AT** 16 (2x)* / 10 (6x)** **PA** 10

LE 120 **AU** unendlich

TP 2W+4 (*Krallen); 1W (**Schwanz)

GS 12 **MR** 16*** **GW** 16 **RS** 6

***manifestiert **MR** 34

Entsetzen: +4/0



Brabaker Adepten

Wegen der Vielzahl der studierenden Schüler sind hier durchschnittliche Werte angegeben, wie sie jene innehaben. Viele von ihnen haben ihr Grundstudium längst hinter sich, doch verließen sie die Akademie nie. In Forschungsräumen oder geheimen Zirkeln fanden sie ihre Zukunft.

Adept mit Abschluss (und mehrjähriger Berufserfahrung – also Abgänger, die weiter an der Akademie blieben und dort forschten)

MU 13 KL 16 IN 12 CH 12 FF 10 GE 9
KK 9 ST 5 MR 9 LE 35 AE 55
AT/PA 10/13 TP 1W+2 RS 1

Herausragende Talente: Magiekunde, Alchimie, Selbstbeherrschung, Prophezeien, diverse Wissenstalente

Herausragende Zauberfertigkeiten: Heptagon, Furor Blut, Skelletarius, Unitatio und noch jeweils einen aus den Gebieten Beherrschung und Verständigung

Hinzu kommen oft noch gesteigerte Fertigkeiten durch die Wirkung eines Paktes.

Adept in der Ausbildung

MU 13 KL 13 IN 11 CH 12 FF 10 GE 9
KK 9 ST 0 MR 5 LE 25 AE 30
AT/PA 9/9

Jene besitzen weder herausragende Talente noch Zauberfertigkeiten, doch sind sie in der Lage niedere Dämonen zu rufen.

Xamanoth, das verbotene Wissen, das Buch des Sat'naavs, der Äther von Gnaph'Caor, ein mächtiger Diener oder Teil Iribaars

„Amazeroth ist sein Name. Irrwitz und Täuschung sind sein linker und sein rechter Fuß, seine Hände aber sind Qok-Maloth, die Hexerei, und Xamanoth, das verbotene Wissen. Und die Hand Uridabash führt den Stab und die Hand Beel-Ymash das Schwert. Und er hält den Schlüssel zu Gnaph'Caor.

Und eine Zunge spricht Wahr und eine Zunge Falsch. Und sein Auge heißt Mhek'Thagor, und es ist blind und sieht doch alles. Und es ist die dritte Zunge und spricht Tod.“

– aus dem Daimonicon

„Wenige wissen um die Existenz dieses Daimonons, und von diesen wenigen wagte es nie einer ihn zu befragen.“

– aus dem Arcanum, Abschrift aus dem Jahr 1900 v.Bf.

„Es heißt einst wagte es ein Magier aus Vinsalt jenen Dämon zu beschwören, und zu beherrschen, doch das geschenkte Wissen war ihm kein Nutzen, es verdarb seine Sinne und er verbrachte die letzten Tage seines Lebens im Kloster der Noioniten.“

Nachtrag aus der Zeit der Priesterkaiser 620 v.Bf.

„7. Travia

(...) jener Patient, er scheint ein mächtiger Magier gewesen zu sein. Er liegt nun schon einige Wochen in einem Eisenmantel, zum Schutz für sich selbst und uns alle, doch seine Magie ist ungebrochen. Letzte Nacht, als ich beim ihm zu Wachen hatte, schien er einige Stunden des klaren Verstandes zu besitzen. Ich setze mich zu ihm und er erzählte mir etwas von sich, doch plötzlich wurde er erst ernst, dann fiel seine Stimme zurück in diese Hysterie. Er sagte ich müsse dies für die Nachwelt bewahren. Er sagte sie sollen seine Laboratorien niederbrennen und das Buch zerstören. Ich begriff nicht. „Xamanoth“, sagte er, während der Aussprache zitternd, „sie sollen ihn vergessen, er ist mächtiger als alles.“ Dann begann jenes fürchterliche Geschrei von neuem. (...)

13. Travia

(...) Heute erzählte er mir seine Geschichte. Lange Jahre seines Lebens durchforschte er das Wesen der 7ten Sphäre, und großer Erfolg begleitete seine Zeit. Doch irgendwann ward ihm der Ruhm nicht mehr genug. Er beschwor eine Daimon, Boron sei mir gnädig, von dem er in einem uralten Buch gelesen hatte, er sollte unglaubliche Mengen an Wissen hervorbringen. Er wusste nicht was er tat. Als er das Ritual vollendet hatte und die Formeln gesprochen waren, erschien ein Buch in der Mitte des Heptagramm und unter unmenschlichem Kraftaufwand gelang es ihm, es zu öffnen. Und nur die Worte einer Frage sahen sein Auge. (...) Das Buch



aus pulsierendem Rot, mit der Gravur einer gekreuzigten Schlange auf der Vorderseite, offenbarte einen goldenen Füller. Seine dunkelrote Tinte schrieb sich wie dickes Blut und wurde von dem gelben Pergament aufgesogen. All seine Klugheit brachte er für jene Frage auf, und nur durch Glück wusste er deren Lösung, so schrieb er sie und rettete seine Seele vor den Fängen des Herrn des verbotenen Wissens. Nun öffnete sich das Buch für ihn und jede Frage die er hineinschrieb mit jenem Füller, wurde ihm beantwortet. Es wusste über die Vergangenheit, Gegenwart und die Zukunft. Doch mit jedem Schritt näherte er sich der Verdammnis. All sein Wissen schrieb er in ein Buch, auf dass es der Nachwelt gehöre, erst als es zu spät war, sah er seinen Fehler. Mit verpfändeter Seele und dem Wissen der Zukunft und der Wahrheit fiel er dem Wahnsinn anheim und wurde vor seinem letzten Werk gefunden und hier eingeliefert. Morgen werde ich nach jenem Buch suchen gehen und werde es für ihn vernichten.“

Nun folgen einige versengte und herausgerissene Blätter. Nächster Eintrag:

„28. Boron

Heute morgen fand ich ihn tot in seiner Zelle. (...)“

Aus dem Tagebuch einer Noionitin im Kloster zu Fasar, gestohlen von einem Borbaradianerzirkel aus der Akademie zu Yasra. Nach einem langen Weg bleibt es schließlich im Giftschränk der dunklen Halle

Allgemeine Meisterinformationen: Jenes Wesen welches Xamanoth genannt wird, stellt, nach Meinung vieler Dämonologen, das Wissen Iribaars dar. Wer es beschwört muss eine Beherrschungsprobe würfeln, gelingt diese so wird ihm eine Frage gestellt (KL + 13, oder Meistereentscheid, es sollte aber ein hinterlistige Frage sein), nach deren beantworten steht das Buch dem Beschwörer offen. Jedoch sollten sie bedenken, je mehr dieser vom Wissen Iribaars besitzt, dass bekanntlich verdorben und verboten ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines geistigen Verfalls.

Misslingt die Beherrschung, so werden ihm zehn Fragen gestellt (KL+ 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15, 16), wenn eine davon jedoch falsch beantwortet wird, so bohrt sich der Füller tief in die Brust des Beschwörers und schleudert dessen Seele in den Limbus.

Beschwörung: +40, **Beherrschung:** + 28

Wahrer Name: unbekannt (In einer Quitslinga-beschwörung in den Tagen des Namenlosen 30 Hal, erpressten die beschwörenden Magister aus Brabak den Namen des Xamanoth, doch bisher hat keiner dessen Richtigkeit geprüft.

Dienste und Kosten: 1W6+2 LP pro Frage (auch Tieropfer möglich), da der Füller wirklich mit Blut schreibt, pro 10 verlorene Lebenspunkte ein Wurf auf dem W20 um die etwaige Verdammnis zu ermitteln (bei 20 Fahrt in die Niederhöllen), das Buch gilt, nach erscheinen, als manifestiert und bleibt daher so lange es der Beschwörer will in der 3ten Sphäre (60 ASP für die Manifestation).

Untote Magier

Die Skelette unzähliger Magier in den Katakomben könnten zu jeder Zeit von den Magistern im Falle eines Angriffs erhoben und beseelt werden. Die, durch eine mumienähnliche Einbalsamierung, magiedurchwobenen Körper besitzen herausragende Kampfwerte:

Beschwörung: +9; **Kosten:** individuell, 9 ASP/SR

Dienste: Kampf, Wache

Kampfwerte:

MU: 30 **AT:** 9 **PA:** 7 **LE:** 50 **RS:** 3

TP: 1W+5 (Hände) **GS:** 2 **AU:** unendlich

MR: 20

Nirraven, der Seelendieb, Neugehörnter Diener Thargunitoths (Dämon, Mz. Unbekannt, höchstwahrscheinlich eine einzigartige Wesenheit)

„Auch der mächtigste Diener Tijkools vermag es nicht, sich in unserer Sphäre einen corpus zu erschaffen. So schicken diesen Dämonologen meist in den Körper anderer. Der Nirraven ist sodann in der Lage, über mehr denn 10 Dutzend Untote zu gebieten.“

– aus dem Arcanum



(...) „So gelang in den letzten beiden Jahren keinem mehr eine Beschwörung des Nirraven. Dies lässt daraufhin deuten, dass jener an den Leib Sulman al'Venishes, nach der Eroberung Kurkums gebunden ist. Dies würde auch dessen unglaubliche nekromantische Fähigkeiten erklären. Da er nun in der dritten Sphäre manifestiert ist, raten wir allen Mitgliedern der Bruderschaft ab, den Versuch einer Beschwörung zu starten, da durch diesen unglaublichen Kraftaufwand womöglich die Herrin selbst erschiene.“

Bericht von Salpikon Savertin an hohe Mitglieder der Bruderschaft

Nirraven wird meist zur Kontrolle großer Mengen an Untoter gerufen. Sodann ist er in der Lage über maximal 144 Leichname, Skelette oder Mumien zu gebieten (die jedoch vom Beschwörer mittels SKELLETARIUS erhoben, wenn auch nicht mit Astralenergie am „Leben“ erhalten werden müssen).

Beschwörung: +42 **Beherrschung:** +19

Wahrer Name: vermutet (im Giftschrank der Akademie einzulesen)

Dienste: Besessenheit, Kontrolle (genaue Kosten unbekannt, aber sehr hoch)

Kampfwerte: Je nachdem, welches Wesen gerade von Nirraven besessen ist, oder in welchen Körper er beschworen wurde. Bei einer gelungenen Guten Attacke Nirravens – egal mit welcher Waffe – hilft dem Opfer nur noch eine Magieresistenzprobe +5, um zu verhindern, dass ihm die Seele aus dem Leib gerissen wird.

Kampfwerte

MU 16 AT 10 (2/KR) PA 5
LE 90 RS 6 TP 2W+8 (Faust)
AU 500 MR 22 GW 15 KL 4 GS 4

Optionale Kampfregeln: Niederschlagen
Entsetzen: +0/-4

Rattengolem (Golem)

Eine weitere Variante der STEIN WANDLE-Formel erlaubt es, aus Tieren, der Domäne Mishkaras entspringend, einen festen Leib zu formen. Solch ein Exemplar, aus massenhaft Ratten geformt, findet sich ebenfalls angekettet in den Kellerkatakomben. Folgende Werte besitzt es:

Kampfwerte

MU 15 AT 6 (1W+2/KR) PA 3 LE 120 RS 2
TP 1W (Ratten)
GS 4 AU 500 MR 28 GW 15 KL 3

Kampfregeln: Der Golem kämpft von weitem betrachtet, wie die anderen seiner Spezies, doch ist dem nicht so. Er schlägt im Angriff meist mit einem seiner Arme zu, doch erreichen den Getroffenen nicht eine Attacke seines Armes, sondern mehrere Bisse von den etlichen Ratten die diesen bilden. Wird der Gegner getroffen, so besteht eine Chance von 5% (20 auf W20), dass er sich mit der Duglumspest ansteckt. Der Golem selbst wird nach jedem Angriff um ein Stück kleiner, da jeden Schwertstreich, der durch seinen Körper fährt, einige Ratten mit dem Leben bezahlen. Die Ratten scheinen sich jedoch immer wieder neu zu bilden (Regeneration von 1W6/KR). Wenn die getöteten Ratten zu Boden fallen, so beginnen sie nach einigen Sekunden zu vermodern und dicke weiße Maden durchziehen ihre Körper.

Entsetzen: +0/-4

Eisgolem (Golem)

Eine Variante der STEIN WANDLE-Formel erlaubt es, Eisfiguren zu beleben, indem der Beschwörer permanent Yash'oreelya in die Statuen bannt und sie auf diese Art und Weise belebt; der Yash'oreel verliert dadurch seine eigenständige Existenz, weswegen er dem Prozess auch ent-sprechenden Widerstand entgegensetzt. Folgend die Werte für einen typischen, obergroßen Eisgolem, wie es einen im Verließ der dunklen Halle anzutreffen gibt:

Leichengolem (Golem)

Der dritte aus der Reihe der Golemversuche, ist ein besonderer Leckerbissen der Nekromanten. Sie zerschnitten einige Leichen, so dass sie als Ganzes wieder eine Figur darstellten. Diese beseelten sie mit einem Morcan (siehe Mysteria Arkana S. 163 ff.) und fertig war ihr Golem. Doch ist dieser augenscheinlich noch zu verbessern, da es ihm eindeutig an Kampfkraft fehlt.



Was die Brabaker nicht wissen ist jedoch, dass der Golem kaum zu vernichten ist. Wenn seine Lebensenergie unter Null sinkt, dann zerfallen alle Leichenstücke, doch Sekundenbruchteile danach setzen sie sich wieder zusammen. Der Morcan ist nur durch Exorzismus zu besiegen.

Kampfwerte

MU 30 AT 8 PA 5 LE 70 RS 3
TP 2W+2 (Faust) GS 4 AU 500
MR 22 GW 15 KL 6
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen
Entsetzen: +0/-4

Isyahadin, Schenker des Irrsinns, der Verwirrer der Sinne, Sechshehörnter Zwillingbruder des Rahastes (Dämon, Mz. (so vorhanden) Isyahadinim)

„Dem Zwillingbruder in Erscheinung und vernichtender Wirkung nicht unähnlich, ist Isyahadin, »der den Wahnsinn bringt«. Seine irdische Manifestation ist die eines feuchten, schwärzlichen Nebels, der sich lähmend und klamm über das Land erstreckt und alles Leben, das er dort antrifft, unwiderruflich in den Wahnsinn treibt. So schrecklich und undurchdringlich ist diese Dunkelheit, dass kein Licht, weder natürlicher noch magischer Natur, zu erhellen vermag. Die feuchtklamme Luft macht das Atmen schwer, fauliger Geruch tut ein übriges. Wer auch immer in diesen unheiligen Nebel gerät, vernimmt ein leises, stetig anwachsendes Summen, wie von Tausenden von Insekten. Alsdann verspürt er ein Kribbeln auf seiner Haut, dass von Atemzug zu Atemzug ärger wird, bis schließlich das Opfer in wilde Raserei verfällt, in dem Bemühen, sich seiner Peiniger zu entledigen. Doch so sehr er sich auch bemüht, es gibt keinen stofflichen Gegner, den er bekämpfen könnte, allein die in seiner Phantasie geborenen Qualen, vor denen es kein Entrinnen gibt, bis der Wahnsinn gnädige Umnachtung schenkt.

Es gibt eine Legende, wonach ein Magier während der unheiligen Magierkriege den Dämon anrief, das feindliche Heer zu verwirren, so dass den Seinen ein leichter Sieg zuteil werden sollte. Und in der Tat erschienen jene dunklen, wabernden Nebelschwaden, die Sonne verfinsterte sich, und im gegnerischen Heerlager hub großes Geschrei und Verwirrung an. Bald darauf brannten die ersten Zelte, und man konnte aus der Ferne beobachten, wie sich die Söldner mit unnatürlichen Bewegungen verrenkten und sinnlos im Lager umherrannten.

Schließlich vielen sie, scheinbar aller Vernunft beraubt, übereinander her, und mannigfaltige Todeschreie hallten durch die Nacht. Am anderen Morgen fand man das Lager still und voller Leichen. Die wenigen Überlebenden mussten den Noiniten übergeben werden.

Doch von gleicher Verschlagenheit wie sein Zwillingbruder ist auch Isyahadin, auch er wandte sich wider die Sieger, der unheilvolle Nebel manifestierte sich auf ein neues und kroch, von keiner Zauberformel, Mauer oder keinem Schwert aufzuhalten, unaufhaltsam auf die Soldaten zu. Nur wenige überlebten, die „Kunde“ des Sieges zu überbringen. Dies ist allerdings die einzige Geschichte, die über eine so mächtige Manifestation des Dämons berichtet.

Dem geübten Beschwörer mag es gelingen, den Dämon in eine weniger gefährliche Manifestation zu zwingen, sei es durch sorgfältige Beschwörung oder ein entsprechendes Opfer. Doch stets vermag der Achtgehörnte nur Unheil zu bringen, und einzig aus diesem Grunde wird man ihn beschwören, um einem anderen zu schaden.

Alsdann erscheint im Bannkreis eine Nebelfahne, die, wenn sich der Sterbliche und der Dämon handelseinig geworden sind, langsam den Ort der Beschwörung verlässt, um sich dem Opfer zu nähern. Der Magus läuft bei unvorsichtigem Handeln allerdings große Gefahr, von Isyahadin selbst angegriffen zu werden.

Die Nähe des Dämons offenbart sich dem Opfer zunächst in einem rapiden Verlust der Wahrnehmungsfähigkeit. Bleibt das Opfer länger vom Nebel umhüllt, so beginnt es zunächst sich wie ein Berauschter zu bewegen und unverständliche Worte zu lallen. Schließlich steigert sich der Befallene in eine Art Bluttausch hinein, der alles zum Opfer fällt, das sich in der Nähe befindet. Der Irrsinnige wird dabei auf sein eigenes Leben und seine Gesundheit keinerlei Rücksicht nehmen. Die Folgen eines Angriffs durch Isyahadin sind endgültig und können nur auf magische Weise ab-geschwächt werden.“

– aus dem Mysteria Arkana Seite 158 ff.



„Der Herrscher über den ersten der fünf Namenlosentage ist Isyahadin. Seit seiner Beschwörung durch Borbarad höchstpersönlich - wider den Amazonen – macht der Daimon keine Anstalten von der Feste Löwenstein zu weichen. Die Kämpferinnen der Mactaleänata scheinen mit ihm einen Handel vereinbart zu haben, da sie nicht von seinem Wahnsinn befallen werden.“

eine neuere Quelle aus den Heptarchien

Beschwörung: +32

Beherrschung: zwischen +17 und +26

Wahrer Name: nahezu unbekannt (Borbarad kannte ihn, im Giftschrank der Brabaker Akademie soll er noch irgendwo zu finden sein).

Dienste: Verwirrung, Beherrschung (genaue Kosten unbekannt, aber sehr hoch)

Hiai'Saad, der Vermittler, der Beherrscher, Dreigehörnter Diener Thargunitoths (Dämon, Mz. Hiai'Saadim)

© Clemens Schumacher '97, Markus Penz '98

„Wie alle Diener der üblen und götterverfluchten Traumherrscherin getraut sich der feige Hiai'Saad nie körperlich in unsere Sphäre. Doch kann er arglose Menschen mit Alpträumen quälen, so dass sie sich wünschen, niemals geboren worden zu sein und sich gar manches Mal in Qual zu Tode stürzen. Dem Beschwörer und ausgesuchten Opfern zeigt sich der Dämon als Rauchgestalt mit zwei orange funkelnden Augen, die wohl bis ins Innerste der Seele zu blicken vermögen. Erwählt sich der Dämon ein Tier, um es zu beherrschen, so glühen des Tieres Augen im selben unheiligen Orange.“

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet (in Brabak bekannt)

Dienste und Kosten: Botschaft überbringen (15 ASP), Alptraum (15 – 30 ASP), Tiere beherrschen (70 ASP)

Kampfwerte:

Da Hiai'Saad keine körperliche Gestalt annimmt, ist es auch nicht möglich, ihn zu bekämpfen oder zu verletzen (Er erscheint nur als Rauchgestalt mit 2 orange funkelnden Augen).

Anmerkung: Kosten für den Alptraum richten sich nach der Intensität (geht bis zu körperlichen Schäden) und nach Form (z.B. können Botschaft und Alptraum verbunden werden). Weiters kann er nur ganz bestimmte Tierarten beherrschen.



Die Laboratorien – Der Platz der Schöpfung der Paraphernalien

Iamabêth, Tharguns Totengräber, der ewige Alptraum, des Seelendiebes Bruder, ein neugehörnter Diener Thargunitoths (Dämon, Mz. Iamabêthim)

© '98 Andreas Lenz

„Der ‚Bruder Nirravens‘ fährt in ein Opfer und macht sich zu Beginn nur in dessen Unterbewusstsein, später auch in Träumen bemerkbar. Schließlich nimmt er offen Kontakt zu seinem Opfer auf und stört dessen Gedankengänge wiederholt durch bössartige Einflüsterungen. Wenn es so weit ist, dass das Opfer die Existenz des Dämons nicht mehr bezweifelt, beginnt er diesem langsam die Lebenskraft zu rauben. Dieser gesamte Prozess kann sich über mehrere Jahre hinziehen. Verstirbt das Opfer schließlich, hindert der Dämon die Seele am Verlassen des Körpers und versklavt sie. Auf diese Weise entsteht ein Untoter im doppelten Sinne. Der nunmehr verrottende Leib findet ebenso wenig Ruhe wie die zum Geist gewordene Seele.

Der Untote ist in der Lage zu sprechen und behält seine bisherigen Fähigkeiten, er ist sogar lernfähig. War das Opfer vor seinem Tode ein Magiekundiger, so bleibt er auch danach noch in der Lage Zauber zu wirken.“

– aus dem Daimonicon



Wenn der Dämon vor dem Tod des Opfers ausgetrieben wird bleibt der Todesfluch weiterhin bestehen. Dieser kann mit einem *BEHERRSCHUNG BRECHEN* +7 (die Stufe des Dämons wird hierzu mit 9 angenommen) beendet werden. Wird der Dämon jedoch erst nach dem Tode des Opfers gebannt, wird der Untote keineswegs erlöst. Aus dem Leib wird lediglich ein „gewöhnlicher“ freier Untoter und aus dem Geist eine gefesselte Seele. Dieser Dämon erwartet übrigens einige jener Unglückseligen, die in einem Pakt mit Thargunitoth den siebten Kreis der Verdammnis erreicht haben. Ein Magier, der die Fähigkeiten des Dämons für sich nutzen will, z.B. um sich an einem Rivalen zu rächen, muss solange das Opfer noch lebt täglich 1 ASP aufbringen. Ist er hierzu einmal nicht in der Lage fällt, nach Beendigung seines Dienstes, die volle Wirkung des Dämons auch auf den Beschwörer zurück.

Beschwörung: +42 **Beherrschung:** +19
Wahrer Name: unbekannt
Dienste und Kosten: Besessenheit (100 ASP +1 ASP täglich)

Der Dämon selbst kann nicht bekämpft werden. Die Werte des Opfers werden nach dessen Tod folgendermaßen modifiziert:

MU: +15 **KL:** +/-0 **IN:** -1
CH: -3 / 0* **GE:** -1 **FF:** -5
KK: +10 **ST:** +3

Negative Eigenschaften:

alle Ängste sowie der Aberglaube sinken auf 0

Kampfwerte:

LE: +50% **AE:** +50% **RS:** +1
GS: -1 **AU:** unendlich **MR:** +2

Der Untote erhält ZF-Punkte entsprechend seiner Stufe auf die ZF im *SKELETTARIUS*. Er kann diesen Zauber auch dann anwenden, wenn er ihn bisher nicht beherrschte (wenn er vor seinem Tod kein Magiekundiger war kann er die Kosten mit LE bezahlen). Von ihm erhobene Untote müssen nicht beherrscht werden, die Kosten zur Kontrolle werden halbiert.

*) Für Zauberproben gilt CH -3, für den Umgang mit Lebewesen und Elementaren sinkt CH auf 0.

Kadesch'Atam, der Kleinliche, ein fünfgehörnter Diener Zholvars (Dämon, Mz. Kadesch'Atanim)

© '98 Andreas Lenz (Idee aus dem Buch „Das Jahr des Greifen - Die Amazone“)

„Kadesch'Atam, der Kleinliche, erscheint als in wallende Schatten gehüllte, bläulich leuchtende, menschenähnliche Gestalt von nicht näher zu bestimmendem Aussehen, kann sich jedoch vollkommen dem menschlichen Blicke entziehen, sollte die Situation dies verlangen. Alles was stets zu sehen ist, sind seine gleißend gelben Augen. Mit seiner Hilfe kannst du an die ausgefallensten Güter und Waren gelangen, musst du ihm doch nur nennen, was und wie viel davon du begehrt und wo es zu finden ist. Die Entfernung und die Menge spielen hierbei keine Rolle, wohl aber der Wert. Hierzu und zum Zwecke der Kampfvermeidung kann der Dämon eine Form der Teleportation anwenden. Doch ist Vorsicht angeraten! Diese Kreatur trägt ihren Beinamen nicht umsonst! So ist der Dämon höchst niederträchtig und gewitzt und wird selbst den geringsten Fehler in der Ausformulierung des Dienstes zu Ungunsten des Beschwörers auslegen und stets versuchen diesem zu schaden, selbst dann, wenn er vollkommen unter dem Bann des Magus steht. In diesem Zusammenhang wird von einem Dämonologen berichtet der, mit Hilfe Kadesch'Atams, einhundert Krüge Hylailier Feuer in seinen Besitz zu bringen trachtete. Dies gelang auch vortrefflich, wie es zuerst schien. Jedoch brachte der Dämon nicht nur die verlangten einhundert, sondern auch einen weiteren Krug, sowie eine Fackel. Die Flammen müssen über hundert Schritt hoch in den Himmel geschlagen haben...“

– aus dem Spiegel der Schwarzmagie, Ausgabe 236

Beschwörung: +37 **Beherrschung:** +14

Wahrer Name: vermutet (den meisten Magistern bekannt)

Dienste und Kosten: Beschaffung von Gegenständen (Wert in Dukaten gleich Kosten in ASP; bei Einzelstücken: Wert x 2; bei magischen Gegenständen: Wert x 3; bei geweihten Gegenständen: Wert x 5)

Kampfwerte:

MU: 10 **AT:** 10 **PA:** 15
LE: 50**RS:** 1 **TP:** 1W+2 **AU:** unendlich
GS: 15/Teleportation **MR:** 22

***Kampfregelein:** Normalerweise kämpft Kadesch'Atam nicht, sondern versucht die Angreifer gegeneinander aufzuhetzen. Der dazu verwendete Zauber ähnelt dem *BÖSER BLICK:* HASS, wirkt



aber nicht so stark. Der Zauber gelingt immer und kann mit einer Probe auf die Klugheit abgewehrt werden. In jeder KR steht dem Opfer eine weitere Gegenprobe auf die Klugheit zu. Jene Probe ist jedoch um die Summe aus Goldgier und Jähzorn erschwert und wird jede KR zusätzlich um einen Punkt schwerer (1. KR +1, 2.KR +2, 3.KR +3 usw.). Versagt dieses Mittel, so wird Kadesch'Atam versuchen zu fliehen. Gelingt auch dies nicht, wehrt er sich mit den oben angegebenen Werten, wobei seine Gegner wegen der Schattenhaften Form des Dämons ein AT/PA Malus von je zwei Punkten in Kauf nehmen müssen. Attacken mit Ansage (AT+) sind gegen dieses Wesen prinzipiell nicht möglich

**Llhor-qam-yezschtu,
ein fünfgehörnter Diener Xarfais (Dämon, Mz.
Llhor-qam-yezschtutum)**

©'99 Andreas Lenz

„ Llhor-qam-yezschtu kommt als vier Schritt hoher Turm, willkürlich zusammengesetzt aus verrenkten, abgetrennten Gliedmaßen, zertrümmerten Rüstungsteilen und zerborstenen Waffen in unsere Sphäre. Wie gebrochene Reiterlanzen ragen seine fünf Hörner gen Himmel. Unaufhaltsam, ständig eine breite Spur seines eigenen, schwarzen, dampfend-heißen und ätzenden Blutes hinter sich her ziehend, wälzt er sich träge über das Schlachtfeld. Doch wehe dem, der in die Reichweite der drei langen und warzigen Tentakel kommt! Ihn ergreift es und zerrt ihn heran, bis er von den Totenhänden gepackt wird, von gezackten Schwertstümpfen und schartigen Axtblättern zerfetzt wird und von verbeulten Harnischen und gespaltenen Schilden zerdrückt wird. Ist aber kein Leben mehr in dem Unglücklichen, dann verleibt er ihn sich ein um sein stetig strömendes Blut aufzufüllen...“

– aus dem Kabul Ghulshachim, neuzeitliche Übersetzung aus dem Ur-Tulamidischen

Llhor-qam-yezschtu verliert selbst wenn er bewegungslos verharrt 1 LP pro SR durch den steten Blutfluss. Wenn er sich fortbewegt verliert er pro zehn Schritt 1 LP und wenn er kämpft 1 LP pro KR. Als Ausgleich kann er die Hälfte der Grund-LE eines getöteten Gegners der eigenen LE zufügen. Einmal beschworen und beherrscht bleibt der Dämon so lange, bis ihm „der Saft ausgeht“. Ist dies der Fall, bleibt ein langsam zusammensackender Haufen verwesender, durch das Säureblut sich langsam auflösender Leichenteile, sowie

zertrümmerter Waffen und Rüstungsteile aller Art zurück. Lediglich von den fünf Lanzenhörnern und den Tentakeln findet sich nicht die geringste Spur. Der Dämon ist bei der Erfüllung des Dienstes jedoch sehr ortstreu und bewegt sich nicht vom Fleck, solange kein potentielles Opfer in Sicht ist. Diese lässt er dann zuerst soweit wie möglich an sich herankommen, bevor er seine wahre Natur verrät, denn solange er sich nicht bewegt und die Tentakel verbirgt, kann der Dämon kaum als solcher erkannt werden.

Beschwörung: +35 **Beherrschung:** +18
Wahrer Name: unbekannt
Dienste und Kosten: Kampf/ Wache (80 ASP)

Kampfwerte:

MU: 6	AT: 10 (Tentakel 3/KR), 8 (Hände)
PA: -	LE: 100 RS: 7
TP: 2W*	GS: 2 AU: unendlich
MR: 28	

Kampfregele: Llhor-qam-yezschtu stehen jede Kampfrunde 3 Attacken mit den Tentakeln und pro Gegner auf entsprechender Entfernung eine Attacke mit den Gliedmaßen zu. Bei einer gelungenen, nicht parierten Attacke hat der Dämon seinen Gegner mit einem Tentakel bzw. den Gliedmaßen ergriffen und zieht ihn zu sich heran. Nächste KR wird der Gegner unliebsame Erfahrungen mit dem „Körper“ des Dämons machen, wenn er von den Gliedmaßen zwischen die Waffentrümmer gezerzt wird was jede KR 2W TP verursacht. Befindet man sich einmal in der Umklammerung des Dämons, kann man sich nur mit einer Ringen-Parade oder einer KK-Probe+5 wieder befreien.

Fällt bei einer Attacke Llhor-qam-yezschtus eine 1, schleudert er seine gesamte Masse über eine Entfernung von bis zu 5 Schritt auf seinen Gegner. Dieser kann sich nur mittels eines gewagten Sprunges (Körperbeherrschung+10+BE) in Sicherheit bringen. Andernfalls wird er unter dem Dämon begraben und erleidet augenblicklich W20+20 SP und in jeder weiteren KR 2W6 TP, bis er sich mit einer KK-Probe+8 vom Gewicht des Dämons befreien kann oder dieser weiterzieht. Diese Art des Angriffs kostet den Dämon selbst jedoch ebenfalls 10 LP.



Hape – Napam – Uta, der erste Leibwächter und Hio – Tse – Uta, der zweite Leibwächter Demelioês

Die beiden Brüder wurden schon im Alter von 10 Jahren als Sklaven nach Al'Anfa verschleppt und wurden mit 16 das erste Mal in der Arena erblickt. Von Kampf zu Kampf wuchs ihre Erfahrung und sie überlebten, bis sie schließlich gegeneinander antreten sollten. Demelioê verhalf ihnen zur Flucht, da sie Leibwächter brachte, hatte sie doch einige Feinde. Nun hält sie sie seither zum Schutz und gewiss auch zu anderen Gefälligkeiten.

Kampfwerte:

Hape-Napam-Uta

MU: 17 CH: 12 IN: 13 KK: 16 FF: 11 GE: 13
LE: 80 RS: 1 MR: 9* AT: 2*16 PA: 14
ST: 13 TP: 1W6+8 (Schnitter)

Hio-Tsa-Uta

MU: 15 CH: 13 IN: 11 KK: 18 FF: 9 GE: 16
LE: 75 RS: 1 MR: 7* AT: 17 PA: 12
ST: 13 TP: 2W6+6 (Tuzakmesser)

*in der Demelioês erhalten beide einen Bonus auf ihre MR von 10 Punkten

Dämonenmaul (aus dem „Hesindespiegel“)

„Zurück kam er mit grünem Gesicht und verschmuddelter Kleidung voll Erbrochenem. ‚Nein, Hesindian.‘ würgte er ‚Die Dämonenzauberer wünschen keinen Besuch.‘ Es sah ganz so aus, als müssten wir woanders nach dem Heiligen Strohsack suchen“

Aufzeichnungen eines Laienpredigers auf Pilgerreise nach Brabak, 997 BF

Beschreibung: Der finstere Granitbau der Dunklen Halle der Geister der Brabak kann nur über ein Bronzetur betreten werden, das mit dämonischen Grimassen übersät ist. Es scheint als hätte man zwei Möglichkeiten, eingelassen zu werden: Über einem basaltenen, messerscharfen Vogelschnabel, der voll Blut zu sein scheint, steht in Zhayad: *Der Akolyth der Macht vertraut seine Hand dem Todesvogel an.* An einer goldblitzenden Klinke verkündet dagegen eine Schrift in Bosparano: *Der Jünger der Ungeuld rüttle hier.* Sieht man genau hin, erkennt man in der Klinke ein regenbogenblitzendes Mindorium-Siegel, das die Nanduriazeichen TLCO aufweist.

Thesis: vermutet

Malus: +0

Wirkende Sprüche: TLALUCS ODEM (Einfache Modifikation)

Schlussbemerkungen:

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions; Copyright © 1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Präsentation enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Präsentation wenden Sie sich bitte an den Autor Johannes Fuss (joh.fuss@web.de).

Wem dieser Text gefiel, dem gefällt vielleicht auch die Musik meiner Band Helangâr:

www.helangar.de.vu



(Wer uns verlinken möchte, darf gerne diesen Banner benutzen)



gefunden im Schwarzen Limbus
<http://rollenspiel.inter.at/limbus>
Spielerverein der Freunde des Gepflegten
Rollenspiels