



SCOLA SCIRE

KOMPENDIUM DER AKADEMIE UND DES LANDES ANREA

❧ EIN PAAR WORTE VORWEG...

Vor gut einem Jahr hatte ich mir das erste Mal vorgenommen, eine Überarbeitung des „Scriptums der Scola Scire“ zu machen. Nachdem ich die ersten Seiten fast vollkommen neu geschrieben hatte, wurde mir klar, dass es doch wohl etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen würde, als ich zunächst gedacht hatte. Erst in diesem Sommer konnte ich weiter daran arbeiten, die Rohtexte von 1996 erneut zu sichten und das zusammenzutragen, was aus damaligen Dokumenten in digitaler Form noch erhalten geblieben war. Dabei bin ich auf Erstaunliches gestoßen: Der Rohtext des Scriptums bedurfte hierbei noch der größten Revision (schließlich hatte es in den vergangenen 10 Jahren unter anderem eine Rechtschreibreform gegeben), mir fiel aber auch sofort auf, dass insbesondere die Ideen und Konzepte, die schon damals angelegt gewesen waren, auch heute noch eins zu eins übernommen werden konnten. Der „Traum“ eines solch vielschichtigen Hintergrundes, einer mystischen, alt=ehrwürdigen Akademie, eines großen Landes, welches noch so viele weiße Flecken hat, die es gerade so mystisch und abenteuerlich machen, lebt auch heute noch in mir. Es hat mir sehr viel gegeben, diese alten Dokumente wieder zu überarbeiten, zusammenzutragen, auszusortieren und in eine aktuelle Form zu bringen. Somit stellte sich die Frage eines „Nutzen“ für mich nicht wirklich.

Vielleicht fragt sich aber dennoch der ein oder andere, wozu dies alles nötig ist. Dann sollte er besser vielleicht wirklich nicht weiter lesen, denn wem es an Faszination für Phantastisches und bunten Gedankengebäuden mangelt, der hat hier wahrlich keine Freude. Wer aber Spaß daran hat für einige Momente, wieder in Anrea und die Scola Scire einzutauchen, in eine abenteuerliche Welt, der genießt es vielleicht ebenso wie ich, diese alten Dokumente noch einmal anzuschauen und sich darin zu verlieren. Ich habe dies getan und dabei wieder entdeckt, was es heißt, ein Land zu erschaffen, mit all seinen Eigenarten und Mysterien und mich wie ein Wanderer im Geiste darin zu verlaufen und mich an Stellen wieder zu finden, die ich zuvor noch nicht entdeckt hatte.

Weite Teile des alten „Scriptums der Scola Scire“ von 1996 (damals gab es das letzte Update) sind Teil des Haupt=Textes des Kompendiums geworden. Die LARP=Regeln, die für die Akademie und die zusätzlichen Zauber aufgestellt worden sind, sind auch heute noch kompatibel und gut spielbar. Ich fand es wichtig, die „Bibliarkanos“, also die Akademielibibliothek, eben=falls darzustellen, da es ein so diffiziles Konstrukt ist, was einfach Spaß macht, es im Spiel auch zu nutzen, alleine die ganzen Kennungen und Einstufungen sind wirklich sehr Spiel bereichernd und faszinierend.

Die Ergänzung des „Liber Bibliarkanos“, also der zusätzlichen Zauber, habe ich gerne mit aufgenommen, zeigen sie doch umso mehr, welche Tiefe das Akademie=Spiel offenbaren kann. Außerdem fand ich es ratsam, eine Vorlesung über die Akademieregeln in das Appendix mit zu integrieren, weil ich glaube, dass sie (obwohl stilistisch an einigen Stellen sicherlich nicht ganz so gut) das Verständnis eines Spielers deutlich machen kann, dessen Charakter der Scola Scire beigetreten ist.

Zum Abschluss finden sich erstmalig Texte aus Plotbüchern vergangener LARPs im Kompendium. In den vergangenen zehn Jahren ist Anrea in vielen Cons Schauplätz für alle möglichen Plots gewesen. Wir haben uns immer bemüht, den Landeshintergrund zu erweitern, jedoch nie vollends zu determinieren, denn dies zerstört geistige Freiheit und Flexibilität und nur so sind noch viele Plots in Anrea denkbar. Gefunden habe ich konkrete Beschreibungen über Landesteile oder Gruppierungen Anreas im Plot zu

„Requiem“, „Sieben Sünden“, und „Wolfsjagd“. Die meisten anderen Plots spielten im „freien Dreieck“ und sind daher nur indirekt Teil eines Landeshintergrunds.

Dieses Kompendium beansprucht nicht von sich, vollständig zu sein. Ich habe in vielen unserer Plotbücher noch Passagenweise Beschreibungen über Anrea und dessen Gruppen gelesen (alleine das „Carnival“, ein Con rein über die Zirkusfamilie „Bohem“, kann wohl als Con über eine Gruppierung Anreas angesehen werden), sie aber nicht mit aufgenommen, weil es nicht direkt gepasst hätte. Bis zu einem gewissen Teil ist jeder Plot, den Twilight in den vergangenen Jahren mit über 20 Groß=LARPs realisiert hat, auch immer eine Landesbeschreibung über Anrea gewesen. Vielleicht macht uns dies alle auch etwas stolz und offenbart, wie tief dieser Hintergrund eigentlich doch ist.

Ich wünsche allen viel Spaß beim Lesen und es würde mich sehr freuen, wenn der Landes= und Akademiemhintergrund von dem ein oder anderen für seinen Charakter wieder aufgegriffen würde. Twilight wird „sein“ Land wohl auch in Zukunft für das ein oder andere Con weiter erforschen und andere Spieler Abenteuer darin erleben lassen. Darauf freue ich mich schon sehr.

Sollte jemand noch alte Dokumente haben, von denen er glaubt, dass sie mit aufgenommen werden sollten, so schickt mir diese gerne zu. Ich werde in Zukunft immer mal wieder an einer Aktualisierung des Kompendiums arbeiten.

Und zum Abschluss bleibt mir nur zu sagen, dass es mich schon ein wenig stolz macht, wenn ich mir in einer ruhigen Minute ausmalen kann, wie sich die Zinnen der Sternenzitadelle über den Wipfeln des Schattenwaldes erheben und ein neuer Tag in Anrea anbricht...in allen Teilen des Landes, von denen wir noch so wenige kennen.

Euer

Oliver

✘ DER HINTERGRUND DER SCOLA SCIRE

Wie alles begann...

_der s chattenwald

In einem Band des großen Historikers "Marar" finden sich einige Passagen über den Schattenwald, so wie er vielen Bewohnern Anreas auch heute noch überliefert wird. Denn obwohl er natürlich allen Anreaner ein Begriff ist, so sind sicherlich nur die Akademiemitglieder der Scola Scire selbst und die Bewohner der nahen Umgebung des Silberwaldes jemals dort gewesen. So kommt es, dass der Mythos jenes Ortes und seines berühmtesten Bauwerks, der Sternenzitadelle, sicherlich noch Generationen überdauern wird:

"Es war, als würden wir langsam von den Schatten der Bäume verschluckt. Trotz der Sonne, die auf unserer Hinreise erbarmungslos auf uns niedergebrannt hatte, sog der Wald alle Wärme aus unseren Körpern. Die hohen Bäume mit dem dichten Unterholz ließen nur Platz für einen einzigen Weg, auf dem wir marschierten und der sich einige Meter vor uns in der Dunkelheit verlor. Hinter jedem Baum und Busch schien eine unausgesprochene Gefahr auf unsere Gruppe zu lauern und angespannt und jederzeit zu einem Kampf bereit setzten wir unsere Reise fort."

Tatsächlich stieß jedoch der Reisegruppe des Historikers, wie auch allen ihren Vorgängern und jenen, die ihnen folgen sollten, nichts zu. In keinem Reisebericht finden sich Aufzeichnungen über Kämpfe innerhalb des Waldes oder gar einer Bedrohung, die über die empfundene in ihren Köpfen hinausgeht. Keiner berichtet von keiner bedrängnisvollen Situation, in die sie geraten waren, noch nicht einmal ein wildes Tier kreuzte ihre Wege und alle Reisen verliefen ruhig. Der Nimbus eines bedrohlichen Waldes, der voller Gefahren lauert, war geboren. Die mächtige Aura des Waldes, die – so glauben viele – von der Sternenzitadelle aus gespeist wird, bewahrt aber jeden Reisenden vor Unheil und geleitet ihn sicher hindurch. Was wäre, wenn jene Kraft versiegen würde, die die dunkle Macht in diesem Wald in Schach hält? Wir vermögen es uns nicht auszumalen...

Jahrhunderte lang lebten Elfen in den Randgebieten des Schattenwaldes. Sie wurden jedoch in den Königskriegen und den im Anschluss darauf folgenden Nachstellungen unter den Rassen vertrieben. Aus unbekannten Gründen waren die Elfen, seit Urzeiten in denen sie am Rande des Schattenwaldes lebten, nicht tiefer in ihn eingedrungen und wohnten nur an dessen Ausläufern. Erst vor einigen Jahrhunderten rückte dann der Schattenwald wieder in das Interesse der Anreaner, als die frisch gegründete Magie-Akademie Scola Scire einen neuen Sitz für sich suchte. Man entschied sich aus nicht näher bekannten Gründen für jenen unheilvollen Ort, rodete in der Mitte des Waldes eine Lichtung und legte die Grundsteine für die ehrwürdigen Mauern, die wir heute als Sternenzitadelle kennen.

Nach den Königskriegen schlossen sich die Magier Anreas zusammen und gründeten die Akademie "Die Wächter des arkanen Wissens" (im Volksmund häufig: "Die Wächter der Nacht") oder "Scola Scire". In ihr fanden sich die mächtigsten Magier und Priester des Landes zusammen, vereint durch das Ziel, alle Macht, die von der Magie ausgeht, an einem Ort, der von ihnen errichteten Sternenzitadelle, zusammenzutragen. Sie bildeten fünf Zirkel unter sich und beschlossen, in ihrem jeweiligen Bereich der

Magie (schwarz, weiß, rot, grün und priesterliche Magie) das größtmögliche arkane Wissen zu erlangen.

Die Scola Scire gewann in den folgenden Jahren stetig an Einfluss im ganzen Land, ihre Macht nahm immer mehr zu und schließlich war es nicht verwunderlich, dass sie auch die weltliche Macht an sich nahm. Noch immer wird das Land vom König regiert aber die meisten Anreaner wissen, dass die Akademie die Fäden hinter allen Dingen am Hofe zieht und sie die wahre Herrscherin Anreas ist. Gleichzeitig war es seit Gründung das erstrebte Ziel, das Erlernen und die Beherrschung der magischen Kräfte außerhalb ihrer Mauern zu unterbinden.

Meister Melvin, der derzeitige Leiter der Akademie hat dieses Streben nach Einfluss und auch weltlicher Macht folgendermaßen begründet: "Wir glauben fest daran, dass die Magie in ihrem eigentlichen Kern in allen Formen der Ausübung dieselbe ist (denn es handelt sich immer um dieselbe magische Energie, die nur unterschiedlich kontrolliert und benutzt wird), hat sich in der Vergangenheit stets nur gegenseitig zerstört. Die weiße Magie kämpfte gegen die schwarze, während die rote stets versuchte, einen Ausgleich zwischen diesen beiden sich ebenbürtigen Polen zu schaffen. Jener Ausgleich war aber immer nur von kurzer Dauer, denn er wurde bald wieder von den sich konträren Polen aufgehoben. Die Scola Scire hat es sich daher als Ziel gesetzt, diesem Irrsinn ein Ende zu bereiten! Unter ihrem schützenden Dach vereinen sich alle magischen Energien in festgesetzten Bahnen, unter dem gemeinsamen Gebot der Toleranz und gegenseitigen Anerkennung. Nur Fanatiker gefährden diese gefasste Erkenntnis und müssen entfernt werden. Diese Ziele müssen in alle Welt getragen werden, damit die Magie endlich den Rang einnimmt, der ihr seit Anbeginn der Zeit rechtmäßig zusteht." (aus Meister Melvins: "Die Säulen der Sternenzitadelle")

Seit Gründung der Akademie befürchten ihre Kritiker, dass einer der angesprochenen Pole (schwarz, weiß) überhand nehmen wird, um den anderen auszulöschen. Dies ist bis jetzt jedoch noch nicht eingetroffen und offensichtlich haben alle Zweige erkannt, dass die Zusammenkunft und Toleranz die beste Basis zur Entdeckung und Erlangen größtmöglichen Wissens ist. Ein universales Ziel, das alle vereint.

_struktur der scola scire

Die Scola Scire ist in die fünf Zirkel der jeweiligen Bereiche der Magie (Schwarz, Weiß, Grau bzw. Rot, Grün und priesterliche Magie) eingeteilt. Diese Zirkel besitzen jeweils einen Vertreter im Führungstab der Akademie, der sich aus den fünf Zirkelmeistern und dem ihnen übergeordneten Leiter zusammensetzt. Hierbei ist zu beachten, dass keiner der Zirkelmeister, sei es z.B. durch eine größere Anzahl an Adepten, mehr Stimmgewalt erhält als ein anderer. Daneben entsendet der Kriegerorden der Scola Scire einen weiteren Vertreter, der dessen Anliegen vertritt. Er besitzt jedoch keine Stimmgewalt in Fragen, die den magiebegabten Teil der Akademie betreffen, d. h. z.B. über die Annahme neuer Adepten o. ä., wohl aber in allen anderen Belangen. Dieser Führungstab entscheidet über das Eingreifen der Akademie in besonderen Fällen oder darüber, wie sich die Scola Scire in bestimmten Situationen verhält. Außerdem beraten sie über die Personalsituation in den Akademiemauern. Die wichtigsten Ränge außerhalb der Zirkel werden nur durch den Führungstab besetzt. Es ist anzumerken, dass die Zirkelmeister meistens Rücksprache mit ihren Zirkelräten (, bestehend aus den Großmeistern der Zirkel) nehmen, bevor sie ihre Stimme einbringen. Dem Führungstab stehen weiterhin Berater zur

Seite, die in den häufigsten Fällen zusätzlich konsultiert werden.

Der Leiter der Akademie:

Der Leiter der Scola Scire muss stets ein Omnimagus sein. Zur Bestimmung des Leiters wählen die fünf Zirkelmeister und der Vertreter des Kriegerordens jemanden aus ihren Reihen zum Leiter der Akademie. Der freiwerdende Posten eines Zirkelmeisters wird anschließend durch einen nachrückenden Großmeister aus dem jeweiligen Zirkel abgedeckt. Ist der Leiter der Akademie einmal gewählt worden, besitzt er sowohl repräsentative als auch exekutive Gewalt. Er hat jederzeit das Recht, Versammlungen einzuberufen und sein Misstrauen gegenüber jeder Person innerhalb der Akademie auszusprechen. Dies kann bei einer Zustimmung des übrigen Führungsstabes zum Akademieausschluss der Person oder zumindest der Enthebung aus einem bestimmten Amt führen. Daneben besitzt der Leiter in besonderen Fällen das Recht, die direkte Aufnahme oder Entlassung eines Lehrlings, Adepten bzw. Meisters anzuordnen. Alle Posten, die neu vergeben werden, müssen zuvor vom Akademieleiter bestätigt werden. Einige Positionen bleiben sogar ganz seinem Beschluss überlassen, obwohl in der Regel auch er die Zirkelmeister in beratender Funktion hinzuzieht. Zu diesen Ämtern zählen z.B. :

persönliche Begleiter des Akademieleiters: Dies sind meistens zehn bis zwanzig Adepten, die dem Leiter ständig zur Seite stehen. Sie besitzen keine beratende Funktion, sondern dienen ihm im täglichen Leben. Dennoch sind diese Posten sehr begehrt, da man im ständigen Kontakt zum Leiter steht und so auf eine Verbesserung seiner Position hoffen kann.

Ämter, die neben dem Einverständnis der Zirkelmeister auch der Zustimmung des Leiters bedürfen, sind:

ständige Gesandte und Interessenvertreter der Akademie: Sie werden im Namen der Akademie entsandt, um deren Interessen und Anliegen in besonderen Fällen zu vertreten. Hierbei spielt der Rang des Gesandten innerhalb der Akademie selber keine Rolle, entscheidend ist einzig allein seine Kompetenz als Vertretung. Sie werden zusätzlich von den Zirkelmeistern in ihrem Amt bestätigt. Meistens sind die Gesandten mit einer bestimmten Verfügungsgewalt ausgestattet, die es ihnen erlaubt, im Namen der Akademie zu handeln. Sie werden dementsprechend mit Respekt und Zuvorkommen empfangen, da sie in engem Kontakt zum Führungsstab der Scola Scire stehen. Da nur wenige das Vertrauen (oder zumindest die Duldung) der gesamten Meister und des Akademieleiters besitzen, gibt es immer nur vier ständige Gesandte der Scola Scire.

Der Leiter der Akademie stellt die höchste Position in der Scola Scire dar. In jeder Abstimmung mit den Zirkelmeistern über eine wichtige Entscheidung, die z.B. das Eingreifen oder Handeln der Akademie außerhalb ihrer Räumlichkeiten betrifft, besitzt der Leiter ein höheres Stimmrecht (seine Stimme zählt doppelt), als die übrigen Beteiligten. Innerhalb der Scola Scire besitzt er, außer über die Zirkelmeister, freie Entscheidungsgewalt über jedes Mitglied der Akademie, obwohl von diesem Recht in der Vergangenheit selten Gebrauch gemacht worden ist (insbesondere Meister Melvin hat dieses Recht niemals geltend gemacht).

Die fünf Zirkelmeister:

Sie bilden zusammen mit dem Leiter der Akademie den Führungsstab der Scola Scire. Die Meister bzw. Großmeister (Lehrlinge und Adepten besitzen kein Stimmrecht) der jeweiligen Zirkel wählen ihren Zirkelmeister, der sie dann in allen ihren Anliegen vertritt. In Abstimmungen des Führungsstabes

besitzen sie eine Stimme, die des Akademieleiters zählt doppelt (siehe oben). Innerhalb ihres Zirkels besitzen die Zirkelmeister das Recht, über jedes Mitglied frei zu entscheiden. Sie haben also in ihren Zirkeln mehr Recht als der Akademieleiter für die gesamten Akademiemitglieder. Zusätzlich bestimmen die Zirkelmeister diejenigen Meister bzw. Großmeister, die sich mit der Ausbildung der Adepten und Lehrlinge befassen und teilen sie ihnen dementsprechend zu. Bei Personalentscheidungen innerhalb des Zirkels obliegt ihnen ein besonderes Stimmrecht, obwohl die Versammlung der Großmeister eines Zirkels letztlich über die Besetzung eines bestimmten Posten entscheidet. Nichtsdestotrotz wird viel Wert auf die Meinung des Zirkelmeisters gelegt. An ihm liegt es dann, die Entscheidung auszuführen und in die Tat umzusetzen. Den meisten Zirkelmeistern stehen hierzu ein Sekretär und weitere Helfer, die er sich aus seinem Zirkel wählt, zur Seite. Häufig stehen die Zirkelmeister in engem Kontakt zur Welt außerhalb der Akademie. Dadurch versuchen sie, die Ziele ihres Zirkels ohne den Umweg über den Akademieleiter zu erreichen, was häufig schon zu Auseinandersetzungen innerhalb der Akademie geführt hat.

Leiter der Scola Scire=Krieger:

Er wird von seinen Untergebenen gewählt, um deren Interessen in der Akademie durchzusetzen. Die Krieger der Scola Scire besitzen ebensolches Ansehen, wie die Magier und Priester. Sie sind allerdings losgelöst entstanden und wurden erst später Teil der Gesamt-Akademie Scola Scire. Deshalb besitzen sie eine unterschiedliche Struktur, die sich nur im Führungsstab der Akademie mit dem Aufbau der Magier und Priester verzahnt. Die Scola Scire ist aber stets bemüht, ein einheitliches Auftreten nach Außen zu wahren. Dies wird durch den gemeinsamen Führungsstab garantiert, denn seine Entscheidungen sind für beide Seiten bindend.

Die „magische Seite“ und die „kämpferische Seite“ sind voneinander losgelöst und kein Befehlshaber des einen oder anderen Bereiches hat Einfluss auf den jeweils anderen. Natürlich werden die Ränge innerhalb der Akademie geachtet, was z.B. bedeutet, dass ein Großmeister von allen Kriegern mit dem ihm gebührendem Respekt behandelt wird. Das gleiche gilt natürlich auch für hochrangige Krieger. Auf Reisen oder bei Gesandtschaften hat es sich dennoch etabliert, dass gerade Magiern häufig eine Befehlsgewalt über einige Krieger ausgesprochen wird und diese Anweisungen sind dann selbstverständlich bindend.

Hierarchien unterhalb der Zirkelmeister:

Die Verteilung der Ämter und Aufgaben unterhalb der Zirkelmeister ist vielfältig. Neben den klassischen Positionen wie z.B. den Lehrmeistern, Ritualmeistern oder Bibliothekaren, gibt es auch so ausgefallene Posten wie „Kräutersucher“ oder „Messeleiter“ in den jeweiligen Zirkeln. Diese chaotische Aufspaltung wird sofort verständlich, wenn man bedenkt, dass die Scola Scire alle fünf denkbaren Zirkel der arkanen Künste unter einem Dach vereint. Die Verteilung der Ämter bleibt den jeweiligen Bereichen selbst überlassen und wird dort meistens von den höchsten Amtspersonen der Zirkel bestimmt (siehe „Die fünf Zirkelmeister“).

— die derzeitigen fünf zirkelmeister im einzelnen

Weißer Zirkel: Omnimagier Adorian Finn

Adorian hat bereits mit jungen Jahren den Kontakt zur Magie gefunden. Er selbst wurde von einem unabhängigen Magier ausgebildet und hat zum Trotz seiner anderen Magierkollegen diesen Weg zu einem „guten Magier“ (wie er es nennt) auch immer verteidigt. In letzter Zeit hat er sich jedoch

mehr und mehr den gemeinsamen Zielen der Akademie angeschlossen. Er gehörte mit zu den Gründungsmitgliedern der Scola Scire und arbeitet streng mit dem Zirkelmeister der priesterlichen Magie und hat zudem ein sehr enges Verhältnis mit der exekutiven Gewalt des Landes, König Rasim von Anrea. Er war seit jeher sehr gesetztreu und vereinbarte dies mit seiner Magie, weswegen er die weiße Magie bevorzugt. Eine Versuchung zu anderen Ausrichtungen hat es seiner Aussage nach niemals wirklich gegeben.

Die Ausbilder und Auszubildenden der weißen Magie stehen unter ihm und er leitet sie seit Jahren mit Strenge aber auch Güte. Getreu seiner Gesinnung hat er sich seit langem für die Unterstützung der Elfen im Estorgebirge eingesetzt und sich dadurch viele Feinde, aber auch einflussreiche Freunde geschaffen¹. Meister Melvin steht er loyal zur Seite und er toleriert die schwarze Magie in der Akademie. Seine Versuche, die weiße und schwarze Magie noch näher aneinander zu binden, schlugen jedoch fehl, so dass es nur bei einer gegenseitigen Toleranz blieb. Seine Adepten kennen ihn als gutherzigen Mann, der gerne scherzt und Gnade vor Recht ergehen lässt. Auf der anderen Seite liebt er auch die Zurückgezogenheit und oft wird er tagelang nicht gesehen. Manchmal verbringt er Nächte im „Turm der Sterne“, um über ein Problem nachzudenken. Er reist nur ungern und Forschungen über neue Zauber überlässt er zurzeit gerne niedereren Zaubern. Für ihn hat dies im globalen Ganzen wenig Belang, er sucht den Blick auf das große Ganze. Sein stetiges Anliegen ist es derzeit z.B., die Wiederansiedelung der Elfen am Schattenwald durchzusetzen (diese sind nach den Königskriegen ja vertrieben worden). Ein Anliegen, was wohl noch Jahre der Diskussion und Auseinandersetzung mit sich bringen wird. Seine Kollegen achten ihn als wahrer Meister der weißen Magie, insbesondere schwierige Rituale zusammen mit den Klerikern meistert er scheinbar mühelos. Seine Position wird wohl noch einige Jahre unangefochten bestehen, da er die weiße Magie auch ohne große Studien meisterlich beherrscht. Wen wundert es, wenn man bedenkt, dass er ihre Lehren quasi seit Kindesbeinen an studiert hat und sie ein natürlicher Teil von ihm geworden sind.

Sein Zirkel ist mit nur 100 Adepten bzw. Lehrlingen, 15 Meistern und 5 Großmeistern relativ klein.

Ständige Ämter im weißen Zirkel sind z.B.: Bibliothekar, Ritualmeister, Botschafter am königlichen Hof, Lehrmeister, Berater des Zirkelmeisters (darunter einen Vertreter des klerikalen Zirkels) und kleinere Ämter. (Siehe „Die Ämter der Scola Scire“)

Schwarzer Zirkel: Omnimagier Aureon Abraxas

Aureon wurde als zweiter Sohn des Hauses Abraxas geboren. Seine Eltern schickten ihn schon in jungen Jahren auf die Scola Scire, um ihn zum Magier auszubilden. Dort nahm sich Großmeister „Morgian“, den er später als Zirkelmeister ablöste, seiner an und bildete ihn persönlich aus. Es stellte sich heraus, dass Aureon es schon früh perfekt beherrschte, schwierige, magische Aufgaben korrekt auszuführen, und schon bald wurde klar, dass er ein Meister der schwarzen Künste werden würde.

Heutzutage erfüllt er seine Aufgaben als Meister über den Schwarzen Zirkel peinlichgenau, überwacht jeden Schritt der Ausbildung der Adepten persönlich und penibel.

Dem Gegenüber steht sein eigener Ehrgeiz nach Vervollkommenheit, und er arbeitet noch immer mit äußerster Härte an seinen eigenen Fähigkeiten. Z.Zt. ist sein vorrangigstes Ziel, das gesamte arkane Wissen der schwarzen

Magie in der Scola Scire zu sammeln. Meister Melvin schaltete sich persönlich ein, da es hieß, Aureon wolle dieses Wissen nur für sich behalten. Auf diesen Druck hin ließ er es auch seinen Großmeistern, Meistern sowie Adepten zukommen. Aureon arbeitet seit jeher eng mit dem Hause Estor, insbesondere der Magierin Raviska von Estor zusammen und hat hierdurch auch einen sehr engen Kontakt zum König (Seherin Raviska von Estor ist eine der engsten Berater des Königs). Welche Ziele Aureon mit dieser Zusammenarbeit verfolgt, ist bis jetzt nicht bekannt. Sicher ist nur, dass es den Führungstab der Scola Scire derzeit noch nicht beunruhigt, da sich sonst wohl Meister Melvin der Angelegenheit angenommen hätte.

Durch seine Strenge gegenüber seinen Untergebenen und seine Abgeschlossenheit ist Aureon gelegentlich eine sehr dubiose Gestalt in der Scola Scire. Er teilt sich nur selten anderen mit und der Führungstab der Scola Scire wäre sicherlich froh, wenn er ihn gegen einen offeneren Schwarzmagier austauschen könnte. Besonders ungern sieht man seine strikte Ablehnung gegenüber einer Annäherung an die anderen Farben der Magie, da man eine potentielle Abspaltung bereits im Keim ersticken möchte. Der Schwarze Zirkel besitzt 150 Adepten bzw. Lehrlinge. Die Anzahl der Meister (50) und der Großmeister (9) ist im Verhältnis zu anderen Zirkeln recht groß.

Ständige Ämter im Schwarzen Zirkel: Bibliothekar, Beschwörmeister, Archivar der magischen Ingredienzen, Gesandter am königlichen Hof, Lehrmeister, „Wanderer des Wissens“ (jeweils mindestens drei Gesandte, die im ganzen Land nach Zauberbüchern, Artefakten o.ä. für den Zirkel suchen), Großmeister des Wissens (er überwacht und organisiert neue Forschungen), sowie kleinere Ämter. (Siehe „Die Ämter der Scola Scire“)

Die Struktur des Schwarzen Zirkels:

Der Schwarze Zirkel ist der Zirkel der Scola Scire, von dessen Arbeit man als Außenstehender am wenigsten erfährt. Schon immer waren die Schwarzen auf eine gewisse Art „eigenbrötlerisch“. Es gibt Kreise, die fürchten, der Schwarze Zirkel kümmere sich mehr um sich selbst, als um den Erhalt der Idee der Scola Scire. Solche Gerüchte haben vor allem seit dem Tag zugenommen, an dem Aureon Abraxas die Zirkelleitung übernommen hat. Der Zirkelmeister zeigt sich nur höchst selten in der Öffentlichkeit, was jedoch von der Akademieleitung toleriert wird und würde, sollte sich hinter den Gerüchten viel mehr verbergen, sicher auch in anderem Licht gesehen. Es ist kein Geheimnis, dass es Personen gibt, die lieber eine etwas offenere Zirkelleitung anstelle Aureon Abraxas sehen würden. Offen hat dies jedoch noch niemand gewagt in einem Antrag vorzubringen, denn vor allem seine „Schwarzen“ zollen ihm überwiegend Gehorsam. Er hält den Schwarzen Zirkel innerlich zusammen und bringt die Arbeit auch außerhalb zu einem erfolgreichen Ergebnis, ohne dass man befürchten muss, dass der Schwarze Zirkel ernsthaft aus der Scola Scire austreten würde. Eine weitere Veränderung, die mit Abraxas Leitung eingetreten ist, ist die straff zentralisierte, hierarchische Ordnung, die seitdem im Zirkel herrscht. Die Adepten sind von Morgens bis Abends in einen festen Lehrplan eingebunden. Nach dem Motto „per aspera ad astra“ hat hier jeder Adept zu gehorchen, bis er eine höhere Entwicklungsstufe aus eigener Kraft erreicht hat.

Hier ein Ausschnitt aus dem Lehrplan:

- Körperliche Exerzitien: leibliche Übungen, Fingerfertigkeit
- Grundlagen der Astrologie, astrale Fortbewegung

- Theorie der Zauber: Funktionsweise der Zauber, Wechselwirkung, Zauber und Physik
- Grundlagen der Meditation: Transzendenz, Selbstfindung
- Sprachlehre: Runenlesen etc.
- Geschichte der Magie
- Macht des Denkens: Denken als Prozess, Gedächtnis, Konzentration
- Literatur, Einweisung in die Bibliothek
- Grundlage der Abschrift von Zaubern, Schrifttechnik, Papierwahl, Tinte, Strukturierung, Revision, Kalligraphie, Durchsicht
- Labortechnik
- ...

Viele der Fächer werden natürlich auch so in anderen Zirkeln gelehrt, nur nicht in der Strenge und mit der Konsequenz wie im Schwarzen Zirkel.

Der Zirkelmeister selbst legt nur gegenüber der Akademieleitung Rechenschaft ab, und das auch nur in den Fällen, die es erfordern. Natürlich weiß die Akademieleitung häufig auch ohne die Verständigung Bescheid.

Ein weiteres Kuriosum des Schwarzen Zirkels ist es, dass es noch keinen Adepten gegeben haben soll, der seine Meisterprüfung nicht bestanden hätte. Dies aber nicht etwa, weil alle Meister geworden wären, sondern weil die, die die Prüfung nicht geschafft hatten, einfach nicht zurückgekommen sein sollen...Man munkelt sogar, es gäbe schon eine Auswahl beim Eintritt in den Zirkel, bei dem jeder "Neue" Prüfungen abzulegen habe.

Spekulationen über die Arbeit des Schwarzen Zirkels gibt es zuhauf. Viele wissen aber auch, dass trotz vieler seltsamer Fälle niemand ernsthaft besorgt sein braucht. Vor allem nicht, weil der Schwarze Zirkel entgegen allen Klischees sehr wohl den Schutz und den Nutzen des Daches der Akademie zu würdigen weiß und keinesfalls leichtfertig bereit wäre, diesen aufs Spiel zu setzen. Auffällig ist trotzdem, dass Abraxas sehr auf außenpolitische Beziehungen bedacht ist und sehr viele seiner Schützlinge auf derartige Missionen schickt, wohingegen er sich im internen Rahmen der Akademie sehr bedeckt hält.

Extrem Konträr stehen sich der Schwarze und der Grüne, sowie der Schwarze und der Weiße Zirkel gegenüber. Gerade im Weißen Zirkel überlegt man, um eine Art Kontrollfunktion zu bitten, weil man einige Unternehmen für äußerst gefährlich erachtet.

Über die innere Struktur ist weiterhin nur bekannt, dass es eine gewisse Art von Loyalität sehr wohl unter den Schwarzen gibt. Verliert sich dieser Eindruck vielleicht gewollt nach außen, so hat man doch die Erkenntnis gewonnen, dass purer eigennütziger Machthunger die Strukturen des Zirkels zerfressen und seine Arbeit gefährden würde. Fälle, die dem Zirkelleben, nach innen, als auch nach außen schaden könnten, werden von Abraxas sehr sehr hart geahndet.

Der Schwarze Zirkel teilt sich in mehrere Spezialisierungen ein: Kampf, Dämonologie, Nekromantie (in der Akademie verboten, aber doch insgeheim praktiziert) und Beherrschung/Beeinflussung.

Alles in allem hält ein feines Gebilde aus Symbiose und absoluter Führung die Strukturen zusammen und das schon sehr lange. Mag man auch meinen, derart gebaute Systeme würden sich selbst irgendwann verzehren, so zeigt doch die Erfahrung, dass die Schwarzen Magier bisher immer so klug gewesen sind, ihre persönlichen Ambitionen so weit zurückstecken, dass sie nicht destruktiv für den Zirkel und somit für sie selbst wirken.

Roter Zirkel: Omnimagierin Merkura, Eleonora, die Graue

Merkura Eleonora ist die einzige Frau im Führungsstab der Scola Scire, obwohl Frauen den Männern durchaus als ebenbürtig angesehen werden. Merkura ist wie Aureon Abraxas ebenfalls ein Kind der Akademie, d. h. sie ist in der Akademie ausgebildet worden und zeigte überdurchschnittliches Talent, was von ihrem Lehrmeister gefördert wurde. Ihren Beinamen (die Graue) erhielt sie schon früh aufgrund ihrer absoluten Neutralität. In der Realität sieht dies jedoch häufig so aus, als ob sie eine Opportunistin wäre, da sie scheinbar grundlos häufig die Meinung wechselt. Aus diesem Grund erhielt sie ihren Beinamen, der von vielen auch als Spitzname benutzt wird. Nachdem Meister Melvin zum Leiter der Akademie aufgestiegen war, übernahm sie die Leitung des Roten Zirkels. Die reine Neutralität in allen Angelegenheiten ist seit jeher ihr Ziel und der Rote Zirkel wurde unter ihrer Führung in seiner Forderung nach Ausgleich zwischen Gut und Böse noch radikalisiert. Aus diesem Grund hat sie gute Beziehungen zu den Meistern des Schwarzen als auch des Weißen Zirkels der Akademie. Den grünen Zirkel, der sich unter anderem bemüht, das Gleichgewicht innerhalb der Natur aufrechtzuerhalten, sieht sie als ihren Verbündeten an. Merkura Eleonara hat es sich zur Aufgabe gemacht, teilweise verdeckt in Krisengebiete zu reisen. Somit ist es nicht selten, dass ihre Gemächer über längere Zeit verweist sind. Ihren Aufgaben innerhalb des Zirkels kann dies manchmal abträglich sein, doch ihre Untergebenen verstehen, dass sie sich als Bewahrerin von Neutralität auf der Welt für das Gleichgewicht der Mächte einsetzen muss.

Die Anzahl der Mitglieder des Roten Zirkels ist seit Eleonoras Amtsantritt stark gesunken. Zurzeit gibt es 60 Adepten, 5 Meister und 3 Großmeister.

Ständige Ämter im Roten Zirkel: Bibliothekar, Meister der Geschichte (Historiker), Gesandte am königlichen Hof (mindestens zwei), Lehrmeister, Krisenstab (bestehend aus allen Meistermagiern des Zirkels), Ordnungsgelehrter, kleinere Ämter.
(Siehe "Die Ämter der Scola Scire")

Die Struktur des Roten Zirkels:

Der Rote Zirkel gehört zu den offensten Zirkeln der Akademie. Das bedeutet nicht, dass der Übergang zwischen Mitgliedern und Nichtmitgliedern fließend ist, sondern dass sämtliche Magieformen, die zunächst keine exakte Zugehörigkeit in den anderen Zirkeln finden, dem roten angeschlossen sind. So fühlen sich z.B. gerade magiebegabte Elfen zum Roten Zirkel hingezogen, da ihre Magie aus ihnen selbst stammt und weder gut noch böse ist. Selbstverständlich treten auch den anderen Zirkeln intuitive Zauberer bei, doch ist ihre Zahl geringer. Eine in Gründung befindliche Untergruppierung im roten Zirkel ist z.B. der intuitive Zirkel, der gerade in der letzten Zeit enormen Zulauf erhält, da sich immer mehr Barden oder Elfen nach dem Ursprung ihrer Magie fragen und Nachforschungen anstellen. Außerdem ist der Rote Zirkel im besonderen an den politischen Verhältnissen in der Welt interessiert. Immer wieder bringt er den Führungsstab der Akademie dazu, eine Sitzung einzuberufen, um über den Standpunkt der Scola Scire in einer Krisensituation zu beraten. Eine geringe Anzahl roter Magier arbeitet auch in der historischen Abteilung der Bibliarkanos, die neben den Klerikern des Ribos für jede Mitarbeit der anderen Zirkel offen steht.

Die acht Meistermagier, die es z.Zt. im Roten Zirkel gibt, bilden den Krisenstab des Zirkels, der sich ebenfalls mit Streitfragen befasst und leider sehr häufig in Vertretung der Zirkelmeisterin Entscheidungen fällen muss, da

diese nicht anwesend ist. Auch der Vertreter der Adepten ist Berater des Krisenstabes, besitzt jedoch kein Stimmrecht. Dem intuitiven Zirkel wird kein zusätzliches Stimmrecht durch einen Vertreter im Krisenstab des Zirkels eingeräumt, außer demjenigen, das ihm durch seinen Meistermagier automatisch zusteht.

Einen weiteren Komplex innerhalb des Zirkels bildet das Rechtswesen. Als neutrale Instanz achten die roten Magier sehr streng auf die Einhaltung der gesetzlichen Ordnung innerhalb ihrer Reihen als auch im Königreich Anrea. Das Gesetz ist die Grundlage für ein tolerantes und friedliches Zusammenleben und wird deshalb von den Roten konsequent durchgeführt und in seiner Einhaltung überwacht. Dabei wird darauf geachtet, dass in Streitfällen eine für beide Seiten akzeptable Lösung gefunden wird. Bei fatalen Gesetzesübertretungen ist der Rote Zirkel, insbesondere der Krisenstab, sehr hart und plädiert in seltenen Fällen auch für die Todesstrafe.

Der Ordnungsgelehrte, dem andere Rechtsgelehrte zur Seite stehen, ist fester Bestandteil des Roten Zirkels und besitzt ebenfalls eine beratende Funktion im Krisenstab. Treten Gesetzesübertretungen in den Mauern der Akademie auf, so sind dem Roten Zirkel jedoch die Hände gebunden, da nur den jeweiligen Zirkeln und Zirkelmeistern die Urteilsgewalt über Vergehen ihrer eigenen Untergebenen übertragen ist. Sie entscheiden über eine adäquate Bestrafung und ihre Entscheidung kann nur von Meister Melvin überstimmt werden. Dennoch sehen es die Roten als ihre Pflicht an, auf Verstöße von Akademieregeln auch außerhalb ihres Zirkels aufmerksam zu machen.

Die Verhaltensregeln, die der Rote Zirkel aufgestellt hat, unterscheiden sich nur in einigen wenigen Fällen von denen der gesamten Akademie. Unter Merkura Eleonoras Führung wurden die neutralen Prinzipien radikalisiert und ihre Einhaltung vom Ordnungsgelehrten strenger kontrolliert als je zuvor, so dass in heutiger Zeit die neutrale Färbung deutlicher zu Tage getreten ist.

Grüner Zirkel: Erzdruide Daikin Eisblume

Daikin Eisblume zählt zu den höchsten Druiden in ganz Anrea. Nach seinen anfänglichen Studien als Kind einer bekannten Hexe, gab er sich damit nicht zufrieden und wurde Lehrling bei einem Druiden. Als dieser nach einiger Zeit starb, setzte er dessen Forschungen an der Zauberei aus den Kräften der Natur fort. Auf diese Weise lebte er einige Zeit abgeschieden von aller Zivilisation. Als er Jahre später wieder auftauchte, hatte er gelernt, seine Kräfte aus der Natur zu ziehen und mit ihnen Erstaunliches zu vollbringen. Da er sich vieles selbst beigebracht hat, besitzt er ein wohl einmaliges Verständnis für die Erde und deren Lebensformen. Bald schon erstaunte er die höchsten Druiden des Landes mit seinem unkonventionellen Können und löste sie bald in ihren Ämtern ab. Im Bereich der grünen Magie führte er einen wahren Umsturz herbei. Seine Methoden, insbesondere das Versinken in die Schöpfung und das Freisetzen ihrer Kräfte, zeichnet seine Art zu lehren aus. Nach anfänglichem Zögern trat er der Scola Scire bei, die ihm die Möglichkeit eröffnete, seine ganz eigene Auffassung von Magie in die ganze Welt zu tragen. Seit diesem Zeitpunkt leitet er den grünen Zirkel mit wachsendem Erfolg, auch wenn seine Lehrmethoden oft angezweifelt werden. So verlangt er z.B. ein mindestens fünfjähriges Exil in einer unbewohnten Gegend, um den Meistergrad zu erreichen.

Am ehesten versteht sich Daikin Eisblume mit Merkura Eleonora, zu der er einen engen Kontakt pflegt. Den anderen Formen der Magie steht er eher skeptisch gegenüber, toleriert aber ihr Vorhandensein innerhalb der

Akademie. Sein ruhiges, besonnenes Auftreten macht ihn zu einer beeindruckenden Persönlichkeit, auch wenn er dem Kontakt mit der Öffentlichkeit weitestgehend aus dem Weg geht. Auch seine Adepten versucht er von anderen Belangen außerhalb ihrer Studien fernzuhalten. Aus diesem Grund ist der Grüne Zirkel oft sehr abgegrenzt, hat aber stets Mitspracherecht. Seine Adepten, Meister und Großmeister erkennen Daikin ohne zu zögern als höchste Autorität an. Im Führungsstab ist Daikin als Widersacher des Schwarzen Zirkels bekannt, jedoch werden ebenso seine weisen Ratschläge gerade in Streitfragen gerühmt. Das Prinzip der Akademie verteidigt er, wo er nur kann und er tut alles, damit kein Streit zwischen den Zirkeln entsteht. Trotz seiner Zurückhaltung in der Öffentlichkeit hat man schon so manches Mal erlebt, dass er ohne viel Worte zu einem Zirkelmeister gegangen ist, um den Streit beizulegen oder anderen unbemerkt geholfen hat, dies zu tun.

Der grüne Zirkel besitzt z.Zt. 150 Adepten, 10 Meister und 5 Großmeister. Die Anzahl der Meister und Großmeister steht fest, da ein Adept nur Meister werden kann, wenn ein Amt frei ist oder er den über ihm stehenden Meister in einem Magieduell (bei dem es nicht um Leben oder Tod gehen muss) bezwingt.

Ständige Ämter im Grünen Zirkel sind: "Sucher der Kraft" (Adepten oder Meister, die nach bestimmten, ausgefallenen Ingredienzien suchen und sie zubereiten), Archivar der Ingredienzien, Ritualmeister, Kräutergärtner, Lehrmeister, Braumeister (Tränke, nicht Bier!), Elementarmeister. (Siehe "Die Ämter der Scola Scire")

Die Struktur des Grünen Zirkels:

Grundsätzlich vertritt der Grüne Zirkel die Naturmagie. Revolutioniert durch die Ansichten und Lehren von Daikin Eisblume, hat der Grüne Zirkel seine ganz besondere Ansicht von Magie. Diese beruht darauf, dass sämtliche magische Kraft aus der Natur stammt. Auch alle anderen Magier nutzen seiner Meinung nach diese Kraft, sind sich aber ihrer Bedeutung und vor allem ihrem Ursprung nicht bewusst. Die verleitet Daikin zu der Annahme, dass die grüne Magie logischerweise die der anderen Zirkel bei weitem überlegen ist (eine Ansicht, die nicht viele mit ihm teilen).

Somit tritt der Grüne Zirkel insbesondere für die Erhaltung und Erneuerung dieser Magiequelle (also der Natur) ein. Im Sinne dieser Lehre sieht sich der Magier auch nicht als Individuum, sondern er agiert als ein Teil des Ganzen. Er bildet nur einen kleinen Teil, greift aber durch seine erlernte Versenkung auf die Gesamtheit und kompakte "Großquelle" zurück. Daikin selbst benutzt an dieser Stelle oft den Satz: "Der Tropfen wird zum Meer, wenn er sich im Ozean auflöst!"

Aus alledem entsteht der ethische Anspruch des Zirkels zwar ohne Einschränkung alle Zauber lernen zu dürfen, sie aber nur zweckmäßig und zur Erhaltung dieser einzigartigen Quelle zu benutzen. Grüne Magier benutzen ihre Kraft zur Erhaltung der Natur. Das Verhalten des Zirkels wird von Gegnern oft als zwiespältig verpönt. Es herrscht grundsätzliche Neutralität der Schöpfung = und besonders Magiern, den Benutzern ihrer Kraft = gegenüber, sie ist weder gut noch böse, sondern die einzig mögliche "große Harmonie" (= Daikin). Feinde der Schöpfung werden auf das erbitterteste bekämpft. Hieraus erklärt sich die über einen bestimmten Grad hinausgehende Abneigung den Magiern des Schwarzen und einigen des Roten Zirkels gegenüber. Diese nutzen die ihnen gegebene "große Kraft" (= Daikin) für die falschen Zwecke, teilweise sogar um ihren eigenen Ursprung zu zerstören.

Nicht zuletzt wegen seiner Lehre und Naturliebe beherbergt der Grüne Zirkel den größten Teil an Elfen in der Scola Scire.

Priesterlicher Zirkel: Hohepriester Creorius Resial

Da die Scola Scire alle Quellen der arkanen Energien vereinen möchte, dürfen natürlich auch die Kleriker nicht fehlen. Sie werden jedoch nicht als "reiner" Zirkel betrachtet, da sie ihre Magie von ihrer Gottheit geschenkt bekommen. Nichtsdestotrotz hat sich der Zirkel der Kleriker als fester Bestandteil der Akademie etabliert und besitzt vollen Einfluss. Diese Position hat er zu einem nicht unwichtigen Teil dem Hohepriester des Ribos, Creorius Resial, zu verdanken, der auch gleichzeitig Leiter des Zirkels ist. Er war es nämlich, der sich durch seine Bemühungen, eine feste Ausbildungsstätte außerhalb der obligatorischen Tempel zu schaffen, an die Leiter der Akademie wandte. Seit diesem Zeitpunkt besteht der Priesterliche Zirkel, der Anhänger aller angesehenen Gottheiten aufnimmt.

Durch die Vielschichtigkeit der Gottheiten kommt es natürlich zu einem Dilemma, denn eine Vereinheitlichung kann es aufgrund der unterschiedlichen Ethik alleine nur schwerlich geben. Außerdem wird natürlich eine gemeinsame, universale Ausbildung nur bedingt möglich, für die sich Creorius Resial jedoch einsetzt.

Unter ihm stehen zahlreiche andere Hohepriester der verschiedensten Gottheiten, die unter sich wiederum die Diener ihres Glaubens sammeln. Viele kleine Tempel im Land klagen darüber, dass ihr Glaube innerhalb der Akademie oft falsch weitergegeben wird, doch vielleicht ist dies auch nur die Angst gegenüber dem immensen Zulauf des Priesterlichen Zirkels der Scola Scire. Man versucht in diesem Zirkel, allen Gottheiten einen Platz einzuräumen doch, liegt gerade im klerikalen Bereich der Akademie noch vieles im Argen.

Creorius versucht als Hohepriester des Ribos (Gott der Magie und einer der einflussreichsten Götter der Akademie, der auch von vielen Magiern verehrt oder zumindest toleriert wird), Ordnung in dieses Chaos zu bringen, womit er allerdings alle Hände voll zu tun hat. Er gilt als vertrauenswürdiger Mann, der jedoch immer häufiger mit den ihm zugetragenen Aufgaben hoffnungslos überfordert scheint. Deshalb trifft man ihn oft durch die Gänge hetzend an, ist aber erstaunt, dass dennoch alles irgendwie funktioniert. Da sein Zirkel noch sehr jung ist, versucht Creorius, Ordnung zu schaffen, Disziplin aufrechtzuerhalten und eine Vertretung der Götter auf Erden durch die Kleriker zu erreichen. Der klerikale Zirkel ist derzeit sehr mit sich selbst beschäftigt, macht aber in jeder Sitzung des Führungstabs von sich reden (z.B. "Antrag auf Vereinigung des grünen und klerikalen Zirkels" oder "Antrag auf mehr Stimmgewalt für den Priesterlichen Zirkel aufgrund der Verbreitung von Glaubensanhängern im Land" etc.).

Der Priesterliche Zirkel ist in letzter Zeit stark gewachsen. Seine Ämter sind dementsprechend weit gefächert und variieren von Gottheit zu Gottheit sehr stark. Die Ämterbelegung wird von den jeweiligen Hohenpriestern der Götter geregelt.

Adepten: 300; Priester: 140; Hohepriester: 9; Ämter sind breit gefächert. (Siehe "Die Ämter der Scola Scire")

Der Gott Ribos (auch unter Magiern weit verbreiteter Glaube)

Ribos ist der Gott der Kultur und der Magie. Seine Anhänger verehren und fördern die Errungenschaften ihrer Kultur, und sind stets bestrebt diese weiterzuentwickeln und zu verbreiten. Als die höchste Errungenschaft des

kultivierten Menschen gilt die Kunst der Beherrschung des "tiereren Seins" durch den Geist = also die Magie. Diese Kunstfertigkeit nimmt eine Sonderstellung ein.

Somit ist die Sternenzitadelle der ideale Arbeitsplatz für die „Uribe“ (Priester) des Ribos. In dem riesigen Kellergewölbe verwalten sie die "Bibliarkanos", die Hauptbibliothek der Scola Scire. Dies ist eines der größten Aufgabengebiete neben der Missionierung, bei der immer wieder versucht wird (mit mehr oder minder Erfolg), die eigene Kultur primitiven Völkern zugänglich zu machen.

Die Anhänger des Ribos sind im großen Maße tolerant, was die Anerkennung anderer Glauben und Religionen angeht, soweit diese das kultivierte und zivilisierte Zusammenleben unterstützen. Denn jeder Glaube prägt und fördert die Kultur. Umso energischer gehen sie allerdings gegen Sekten vor, durch die der Mensch zu einem geistig inaktiven Krüppel regrediert.

Die Toleranz und Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit anderen Religionen sowie die hohe Achtung der Magie sichern den Anhängern des Ribos eine führende Position im Priesterlichen Zirkel der Scola Scire.

Auch viele Magier verehren oder tolerieren den Gott der Magie, Ribos. Sie sehen in ihm aber eher einen Omnimagus, der seine Kunst vervollkommnete und sich jetzt sogar über die Magie erhoben hat. Etwas, das die Uribe des Ribos nicht wirklich teilen können und wollen.

__hierarchie und struktur des kriegerorden

Die Rangfolge im Kriegerzirkel:

Schwerträger 30 Punkte	Kämpferschutz 1
Schwertkämpfer 80 Punkte	Kämpferschutz 2
Schwertkrieger 130 Punkte	Kämpferschutz 2; Rüstung 2 Sp Seelenschutz oder Regeneration 1
Ritter (Adel) 230 Punkte	Kämpferschutz 2; Rüstung 2 Sp Seelenschutz; Regeneration 1 Adel: 50
Schwertmeister 350 Punkte	Kämpferschutz 3; Rüstung 2 Sp Seelenschutz; Regeneration 1 Adel: 50; Im. geg. Gift: 50
Großschwertmeister 620 Punkte (Reichsritter)	Kämpferschutz 4; Rüstung 2 Sp Seelenschutz; Regeneration 2 Adel: 70; Im. geg. Magie: 50 Im. geg. Gift: 50
Altschwertmeister 850 Punkte	Kämpferschutz 4; Rüstung 2 Sp Seelenschutz; Regeneration 3 Adel: 100; Im. geg. Magie: 50

Im. geg. Gift: 100

Die angegebenen Fähigkeiten muss ein Angehöriger der Kriegerzirkels mindestens (!) besitzen, um den entsprechenden Rang bekleiden zu können. Neben diesen Fähigkeiten kann er jedoch noch andere Talente nach Belieben wählen, diese haben jedoch keinen direkten Einfluss auf den Rang, den er in der Akademie innehat.

Die Organisation des Kriegerzirkels:

Die bewaffneten Streitkräfte der Scola Scire umfassen in etwa 250 Kämpfer, die in einer eigens für die Ausbildung der Krieger geschaffenen Kriegerschule für die Aufgabe des Schutzes der Zitadelle und der Gesandtschaften trainiert werden. Des Weiteren sind den Streitkräften noch etwa 40 Walddläufer und Späher zuzurechnen. Oberster des Kriegerzirkels ist Altschwertmeister Graf Janvar von Molmar, der gleichzeitig auch der Vertreter der Kämpfer im Rat der Scola Scire ist. Seinem Befehl, sowie dem Befehl Sir Kelvin Eisklinges unterstehen alle Kämpfer der Scola Scire.

In folgende Kategorien sind die Krieger einzuteilen:

Bogenschützen	etwa 50
Infanterie:	Wachen der Zitadelle
	Wachen der Gesandtschaften (insg. etwa 130)
	Teile der Ritterschaft, sowie angehende Ritter (etwa 20)
Kavallerie:	ausschließlich Ritter (etwa 30)
Ausbilder:	Kämpfer im Rang eines Schwertmeisters oder höher (etwa 20)

Die Ränge im Einzelnen:

Schwertträger: Kämpfer dieses Ranges werden hauptsächlich als einfache Wachen in der Zitadelle eingesetzt. In dieser Position müssen sie sich erst einmal bewähren, um weiter aufsteigen zu können. In einzelnen Fällen werden auch schon Schwertträger zu Bogenschützen ausgebildet oder bei Gesandtschaften als Wachen eingesetzt.

Schwertkämpfer: Kämpfer dieses Ranges trifft man am häufigsten in der Akademie. Sie haben eine umfangreiche kämpferische Ausbildung erfahren und werden nun weiter, ihren Talenten entsprechend, ausgebildet, zum Beispiel zum Bogenschützen oder zur Wache für Gesandtschaften.

Schwertkrieger: Die Schwertkrieger der Scola Scire erfüllen die Aufgaben klassischer Unteroffiziere, also das Leiten von Patrouillen und der Krieger bei gewöhnlichen Gesandtschaften. Zudem unterstützen die Schwertkrieger die Ausbilder des Zirkels bei dem Training neuer Schwertträger, damit diese sich mehr den erfahreneren Kriegern widmen können. Einige Schwertkrieger werden von den Magiern auch als Ritualwachen eingesetzt.

Für viele Kämpfer ist bei diesem Rang der Aufstieg in der Kriegerhierarchie beendet. Sie können zwar weitere Fertigkeiten erlernen, sie werden jedoch wahrscheinlich nicht mehr von ihren Vorgesetzten für höhere Aufgaben vorgesehen.

Ritter (Adel):

Erfüllt ein Krieger die notwendigen Voraussetzungen für den Aufstieg zum Ritter, wird von den ranghöchsten Kriegern darüber entschieden, ob der Kämpfer des Adelstitels eines Ritters würdig ist. Nach einer Ausbildung im Kampf zu Pferd erfolgt dann eventuell der Ritterschlag von einem hierzu berechtigten Fürsten. Die Aufgaben eines Ritters in der Akademie sind neben dem Schutz der Zitadelle als Kavallerist auch der Schutz wichtiger Gesandtschaften. Des Weiteren gehören einige Ritter dem Kriegsstab Graf Janvars an und stehen ihm zudem als persönliche Leibgarde zur Verfügung.

Es bleibt zu erwähnen, dass es natürlich auch auf die Fähigkeiten des Spielers ankommt, ob man einen bestimmten Rang einnehmen kann oder nicht. Dies bedeutet, dass man sich stets im Umgang mit seiner Waffe schulen sollte, um nicht als Ritter schlechter als ein Schwertträger zu sein!

Schwertmeister:

Krieger dieses Ranges werden in dem Kriegerzirkel fast ausschließlich als Ausbilder der Schwertkämpfer sowie der Schwertkrieger eingesetzt. In einigen Fällen werden besonders wichtigen Gesandtschaften Schwertmeister zum Schutz zur Seite gestellt. Gesandte des Kriegerzirkels haben in der Regel den Rang eines Schwertmeisters oder höher.

Großschwertmeister:

Die fünf derzeit in der Scola Scire dienenden Großschwertmeister sind als oberste Kommandanten der Waffenkategorien des Kriegerzirkels tätig. Die Großschwertmeister werden vom obersten Altschwertmeister persönlich in ihr Amt eingesetzt. Eine andere Möglichkeit zum Großschwertmeister aufzusteigen gibt es nicht. Des Weiteren sind die Großmeister Ansprechpartner für die Belange der Krieger. Den Kriegern dieses Ranges stehen stets zwei Schwertträger als Diener zur Verfügung.

Altschwertmeister:

Zurzeit gibt es im Kriegerzirkel lediglich zwei Altschwertmeister, den Grafen Janvar von Molmar und seinen langjährigen Ellenfreund Sir Kelvin Eisklinge. Ihrem Befehl unterstehen alle Krieger der Akademie. Sie werden von einer persönlichen Leibgarde bestehend aus einigen

Rittern und Schwertkriegerern beschützt. Zu ihren Aufgaben in der Scola Scire gehören die Organisation des Kriegerzirkels sowie deren Vertretung im Rat der Scola Scire. Diese Aufgabe wird derzeit von Graf Janvar übernommen. Außerdem sind die beiden Altschwertmeister im Kriegsfall die Oberbefehlshaber der bewaffneten Streitkräfte der Scola Scire und unabhängig von den Weisungen der obersten Magier.

Der Kriegerorden der Sternenkrieger:

Seit etwa fünf Jahren existiert im Kriegerzirkel neben den "normalen" Kämpfern auch eine kleine Anzahl von Kriegerern mit der Fähigkeit, Zauber zu wirken. Diese Kämpfer haben sich zum Kriegerorden der „Sternenkrieger“ zusammengeschlossen, deren Oberhaupt der Altschwertmeister Sir Kelvin Eisklinge ist. Der Kriegerorden hat es sich zum Ziel gesetzt, der Magie mit allen Mitteln zu dienen. Dabei will der Orden nicht nur auf die kämpferischen Fähigkeiten seiner Mitglieder, sondern auch auf deren magische Fähigkeiten zurückgreifen. Wie die Ordensgemeinschaft ihr Ziel verfolgt, ist nicht genau bekannt, da die Krieger bewusst im Geheimen agieren. Da ihre Handlungen jedoch der Scola Scire von Nutzen sind, lässt man dem Kriegerorden derzeit noch weitgehend freie Hand, unter anderem auch deshalb, da seine Mitglieder hauptsächlich höhere Kämpfer des Kriegerzirkels sind. Nichtsdestotrotz hat auch der Führungstab der Akademie sowie der Leiter stets ein wachsames Auge auf die Sternenkrieger.

Die Rangfolge des Kriegerordens ist wie folgt zu beschreiben:

- Mondkrieger:** (Rang in der Scola Scire, mindestens Schwertkrieger)
Kämpferschutz 2; Rüstung 2 Sp; Seelenschutz.
Zauber für mindestens 45 Punkte, darunter alle Lehrlingszauber und zwei weitere Zauber, die darauf ausgelegt sein sollten, dem Orden und seinen Zielen nützlich zu sein.
mind. 175 Punkte
- Sternenkrieger:** (Rang in der Scola Scire, Ritter oder höher)
Kämpferschutz 2; Rüstung 2 Sp; Seelenschutz Adel: 50; Regeneration 1; Zauber für mindestens 100 Punkte, darunter neben den obigen auch mindestens ein Kampfzauber für 30 Punkte
mind. 320 Punkte
- Sternenmeister:** (Rang in der Akademie, Großschwertmeister oder höher), Kämpferschutz 4; Rüstung 2 Sp; Seelenschutz Adel: 70; Regeneration 2; Im. geg. Gift: 50
Zauber für mindestens 250 Punkte, darunter neben den obigen mindestens zwei weitere Kampfzauber für 30 Punkte.
mind. 870 Punkte

Bei den Zaubern gelten die gleichen Regeln wie bei den Magiebegabten, das heißt also, dass die Angehörigen des Ordens in der Auswahl ihrer Zauber insoweit beschränkt sind, als das sie keine Zauber erlernen können, deren Kosten 30 Punkte übersteigen. Die Zauber sollten unter dem Gesichtspunkt gewählt werden, dass sie einem Kriegerorden von Nutzen sind. Natürlich können aber auch andere Zauber gewählt werden. Für den

Orden der Sternenkrieger gilt eine ganz besondere Charakterklasse, die an die universelle Klasse im Dragon=Sys=Regelsystem angelehnt ist. Der Charakter beginnt allerdings mit 55 CP, darf Fähigkeiten aus dem Bereich Kämpfer und Magier frei wählen, erhält aber im Verlauf seiner Karriere nur 10% Bonus bei der Vergabe von Charakterpunkten. Die Fähigkeiten des Abenteurers bleiben auch ihm verwehrt. Im Weiteren gelten die Charaktererschaffungsregeln nach Dragon=Sys. Zaubernde Krieger unterliegen auch den Auflagen der Magier in Sachen Spruchrollen, Ritualen etc.

Die Walddläufer der Scola Scire:

Die Walddläufer der Scola Scire haben im Gegensatz zu den "gewöhnlichen" Kämpfern ein eigenes Rangsystem mit eigenen Rangabstufungen.

Die Ränge sind im einzelnen:

- Läufer:** Fallen stellen (10), Spuren lesen (20), Feuer machen (10)
(40 Punkte)
- Fahrtensucher:** Feuer machen (10), Spuren lesen (30), Kämpferschutz 1, Fallen stellen (30)
(80 Punkte)
- Kundschafter:** Feuer machen (10), Spuren lesen (50), Kämpferschutz 1, Fallen stellen (30)
(120 Punkte)
- Walddläufer:** Feuer machen (10), Spuren lesen (70), Kämpferschutz 2 (80), Fallen stellen (40)
(200 Punkte)
- Förster:** Feuer machen (10), Spuren lesen (100), Kämpferschutz 3, Fallen stellen (100), Giftkunde (100), Im. gegen Gift (50)
(560 Punkte)

Die etwa 40 Walddläufer, die zurzeit für die Scola Scire ihren Dienst tun, werden in Friedenszeiten hauptsächlich zur Erkundung unbekannter Gegenden (u.a. auch bei Gesandtschaften denkbar) und zur Jagd in den Wäldern rund um die Sternenzitadelle eingesetzt. Weitgehend besitzen sie nur eine sehr lose Bindung zur Scola Scire doch die Scholasten greifen gerne auf ihr Wissen im Bereich Natur zurück. Die Walddläufer bringen Gerüchte und Neuigkeiten aus allen Landen mit in die Mauern der Akademie und ihr besonderes Verhältnis zur Tier- und Pflanzenwelt macht sie zu unbezahlbaren Vermittlern zur Außenwelt. Nicht selten kann ein Walddläufer eine Unstimmigkeit im Gefüge der Natur viel schneller erkennen, als so mancher Magier. In Krisenzeiten gehören höhere Walddläufer, soweit sie dies selbst wollen, dem Krisenstab des Kriegerordens an. Sie beraten häufig im Bereich des Auskundschaftens feindlicher Territorien und Armeeestärken.

Viele Walddläufer, die nur gelegentlich in der Scola Scire zu sehen sind, jedoch fest zu ihr stehen, sind elfischer Herkunft und stellen insofern auch ein Bindeglied mit den elfischen Staaten dar.

Außerdem gibt es daneben auch eine Handvoll Mitglieder des grünen Zirkels, die gerne für einen kurzen Zeitraum als Walddläufer fungieren, wenn sie nicht gar selbst welche sind, sich aber weniger für die kriegerische

Seite einsetzen. Sie sehen ihre Aufgabe eher darin, seltene Kräuter zu suchen o. ä. Gelegentlich bessert sich ein herumstreunender Waldläufer auch einmal seinen Geldbeutel auf, indem er der Scola Scire seltene Dinge aus der Natur zum Verkauf anbietet.

_die verwirklichung der scola scire im larp

Die Scola Scire ist eine Akademie mit fiktiv betrachtet über eintausend Mitgliedern, individuellen Charakteren mit Besonderheiten und eigenen Ambitionen. Auch wenn die Scola Scire in ihrer „Hochzeit“ schon mehr als dreißig gespielte und besetzte Charaktere unter sich vereinte und so eine der größten Magiergruppierungen im LARP war, ist das Ziel, alle tausend zu besetzenden Charaktere auch mit Spielern auszufüllen, schlichtweg unmöglich. Die hohe Anzahl der Akademiemitglieder macht aber gerade den besonderen Reiz der Scola Scire aus, ein Gedankengebäude wie das einer derartigen Magie-Akademie ist ohne die große Personendichte und die damit verbundenen Verästelungen, zwischenmenschlichen Beziehungen, Intrigen und Vernetzungen nur schwerlich vorstellbar. Die Akademie hat deshalb seit jeher von der Phantasie ihrer Mitspieler gelebt, von der Bereitschaft, sich viele Dinge auszumalen, Gegebenheiten anzunehmen und dennoch einen großen Bereich auszusparen, der noch immer verborgen und magisch erscheint. Sie ist und bleibt ein Gedankengebäude, das gleichzeitig Spielgrundlage für gutes und tiefsinniges Charakterspiel mit einem fundierten Hintergrund bieten soll.

Wenn wir uns fragen, wie viele Charaktere de facto wirklich von realen Spielern im LARP besetzt werden, dann lassen wir jedoch außer Acht, dass es de facto keine wirkliche Rolle spielt, wie viel Spieler die Akademie nun wirklich besitzt. Da nämlich ein Akademiespiel in den Mauern der Sternenzitadelle bisher noch nicht verwirklicht wurde (ein wahrlich ambitioniertes Projekt) und meist entweder Einzelbereiche der Akademie oder aber z.B. Gesandtschaften bespielt werden, kann die Scola Scire auch weiterhin als so große Magie-Akademie und Gedankenkonstrukt für ein vielschichtiges Charakterspiel fungieren.

Wir alle benötigen Regeln in unserem Charakterspiel, einen festen Hintergrund, auf den wir unsere Charakter-Entwicklung aufbauen. Diesen Hintergrund will die Scola Scire liefern. Daher ist es immanent wichtig, dass alle Strukturen der Akademie so gespielt werden, wie sie hier in diesem Kompendium (oder möglichen Appendixes) festgelegt worden sind. Nur so erreichen wir eine einheitliche Grundlage für alle Akademie-Charaktere. Hierzu gehören selbstverständlich ebenso die fiktiven Charaktere und ihre Eigenarten (z.B. der Führungstab und die Charaktere des „Who is Who?“). Das Ziel ist es, Charaktere mit ihrem Hintergrund „gleichzuschalten“, damit sich auch Spieler, die noch nichts miteinander zu tun hatten, dennoch darüber unterhalten können, wer ihr Zirkelmeister ist oder welche Annäherungen sich in den einzelnen Zirkeln vollziehen.

Auch die Rangfolgen und Hierarchien innerhalb der Scola Scire sind wichtig, um das Akademiespiel reizvoll zu erhalten. Dies gilt im Besonderen bei Treffen außerhalb der Akademiemauern und bedeutet z.B. dass ein Meister von einem Adepten oder Lehrling gefälligst mit dem ihm gebührenden Respekt behandelt wird, ein offizieller Gesandter eine Respektperson ist und ein Meister wiederum gezwungen ist, einen Großmeister zu achten. Wichtig ist, dass hierbei die Farbe der Meister und Großmeister keine Rolle spielen! Zwar entscheidet letztendlich der jeweilige Zirkelrat über die Beurteilung eines Zirkelmitgliedes, aber Meister und Großmeister haben

häufig auch nicht zu unterschätzenden zirkelübergreifenden Einfluss. Für Rangniedere ist daher in jedem Fall Vorsicht geboten.

Die Meister und Großmeister bzw. die Charaktere, die einen bestimmten Posten in der Akademie inne haben, sind im Gegenzug dazu verpflichtet, den schwächeren Mitgliedern der Scola Scire in brenzligen Situationen zur Seite zu stehen. Die Hierarchie verpflichtet also auch die Oberen zu einem Verantwortungsgefühl anderen Akademiemitgliedern gegenüber.

Wie im Kompendium zuvor bereits erwähnt, nimmt der Kriegerorden eine gesonderte Stellung ein. Erwähnt sei an dieser Stelle aber, dass im LARP gerade auch hochrangige Krieger den Magiern und Priestern als vollends ebenbürtig angesehen werden. Man sollte sich also hüten, einen hochrangigen Krieger der Akademie nicht zu beachten oder auf ihn herab zu blicken.

Die Ämter der Scola Scire:

Neben den Rängen der Akademie gibt es auch Posten und spezifische Ämter, die ein Mitglied innehaben kann. Die unten aufgeführten Posten geben eine Mindestzahl an EP vor (Vergabe nach Dragon=Sys 2nd Edition), die für das Erreichen eines Postens minimal gefordert wird. Sie sollen allerdings nur eine ungefähre Richtschnur für die Erfahrung widerspiegeln, die ein Charakter haben muss, damit er für ein Amt überhaupt in Betracht gezogen wird. In den meisten (und besten) Fällen ergibt sich die Besetzung eines Postens aus dem Charakterspiel des Spielers heraus. Ein Beispiel: Man bemerkt, dass ein Spieler über mehrere Cons hinweg viele Rituale erfolgreich geleitet hat. Allmählich wird er auch in seinem übrigen Charakterspiel immer routinierter, hat allerdings noch keinen Posten inne. Der Zirkelrat (in einem Schreiben übermittelt durch oder gespielt von den Verantwortlichen der Scola Scire) seines Zirkels, schlägt ihm das Amt des „Ritualmeisters“ vor (Ebenso gut hätte er sich auch für diesen Posten schriftlich bewerben können). Vielleicht wird er nun noch einige Proben in den Akademiemauern bestehen müssen, die zeigen sollen, dass er für seinen Posten geeignet ist. Anschließend steht seinem Posten als Ritualmeister eines Zirkels nichts mehr im Wege.

Generell kann sich jeder, sobald er die erforderliche Mindestzahl an EP erreicht hat, für ein Amt bewerben. Der Führungstab wird aber in den meisten Fällen davon absehen, ein Amt leichtfertig zu vergeben. Nur durch viel Erfahrung und sehr gutes Charakterspiel kann sich ein Spieler wirklich für einen Posten qualifizieren. Für die Scola Scire gibt es einen wirklich existierenden Personalrat, der sich mit der Anfrage auseinandersetzt und letztendlich über das weitere Vorgehen entscheidet.

Zur Umsetzung der Ämter: Hat ein Spieler als Charakter einen bestimmten Posten erreicht, so ist er (ungeachtet seines Grades) mit dem dementsprechenden Respekt zu behandeln. Dies ist zwar nicht unmaßgeblich auch von seinem tatsächlichen Amt abhängig, aber man kann verallgemeinernd sagen, dass es nur wenige feste Ämter in der Akademie gibt und es daher eine Auszeichnung für jeden ist, ein Amt zu bekleiden.

Natürlich gibt es auch innerhalb der hier vorgestellten Ämterkette wieder eine Hierarchie, die sich allerdings aus der Struktur und dem Aufbau der Akademie heraus ergibt, d. h., dass z.B. ein Zirkelmeister mit weitaus mehr Respekt zu behandeln ist als ein einfacher Gesandter.

In der Scola Scire spielt die Einhaltung der Hierarchie, die sich durch Grade und Ämter ergibt, die wichtigste Rolle für alle Spieler. Ihre Einhaltung ist oberstes Gebot und verhindert, dass der

Akademiehintergrund in seiner Struktur gewahrt bleibt.

Die Ämter im Einzelnen:

Zirkelmeister: Mindestens 2000 MP
(meistens höher) siehe "Die fünf Zirkelmeister"

Bibliothekar, Scriptor: Mindestens 200 MP
Ein Bibliothekar ist von seinem Zirkel dazu bestimmt worden, in der Bibliarkanos, der akademieeigenen Bibliothek mitzuarbeiten. Dort entscheidet er teilweise über das Einbringen neuer Texte, gibt Abschriften in Auftrag, überarbeitet Werke u.ä. Innerhalb der Bibliarkanos gibt es noch weitere Rangunterschiede, die sich aus den unterschiedlichen Zuständigkeitsbereichen ergeben.

Gesandte (der Akademie): Mindestens 400 MP
Sie übernehmen die Leitung einer Gesandtschaft und haben in fremden Ländern den Status eines Botschafters. Meistens sind sie mit einem Vertretungsanspruch ausgestattet und können so im Namen der Akademie handeln. Es gibt immer nur vier ständige Gesandte der Akademie.

Gesandte (der Zirkel): Mindestens 200 MP
Die Gesandten der Zirkel haben ihren festen Sitz an einem vorgesehenen Ort (z.B. Königshof oder anderen Zirkeln). Dort handeln sie mit dem ihnen gegebenen Vertretungsanspruch, der aber immer nur für ihren eigenen Zirkel gilt. Zirkelgesandte sind nur äußerst selten auf Reisen, stattdessen sind sie fest stationiert. Ungeachtet ihres engen Handlungsspielraums und dem Vertretungsanspruch für nur einen Zirkel, besitzen auch sie den Status eines Botschafters. Die Zirkelräte entsenden die Zirkelgesandten, um zu beobachten und zu berichten oder ihre ständige Präsenz an einem bestimmten Ort deutlich zu machen.

Feste Gesandte: Mindestens 200 MP
Diese Gesandten sind fest in einem Land stationiert und vertreten in ihm die Interessen der gesamten Akademie. Sie sind Botschafter, mit allen dementsprechenden Privilegien. Feste Gesandte kehren nur selten zur Akademie zurück und auf Gesandtschaften sind sie beinahe nie anzutreffen. Ein stationierter Gesandter wird sicherlich immer zu Absprachen und

Ritualmeister: Mindestens 400 MP
Er überwacht die Rituale in einem Zirkel oder organisiert ihre Durchführung. Die meisten Rituale eines Zirkels werden für Lehrlinge und Adepten gewirkt, allerdings gehören auch die ständigen Studien der meisten Zirkel zur Arbeit des Ritualmeisters. Er hat sich in seiner Arbeit auf dem Gebiet der Ritualmagie sehr hervorgetan und beherrscht sie meisterhaft. Nicht alle Rituale in einem Zirkel werden durch ihn gewirkt aber zumindest überwacht er ihre Durchführung. Ihm obliegt die Vergabe der Ritualräume. In einem wichtigen Ritual wird er nicht fehlen und außerhalb der Sternenzitadelle wird sein Wissen über die Ritualmagie geachtet werden.

Lehrmeister (Tutor): Mindestens 650 MP
Lehrmeister überwachen die Ausbildung der Lehrlinge und Adepten in einem Zirkel. Sie bestimmen die Lehrmethoden und teilen den Auszubildenden, Meister und Großmeister zu. Sie sind Meister ihres Faches und zumeist sehr sicher in der Ausübung ihrer Magie. Die meisten Lehrmeister haben zahlreiche Lehrbücher für die Bibliarkanos verfasst. Manche Lehrmeister sind gleichzeitig Tutoren, die dazu beauftragt wurden, die Ausbildung bestimmter Adepten und Meister zu überwachen und ihnen jeweils neue Lehrmeister zuzuordnen. In diesem Fall dienen sie auch als Ansprechpartner und oberste Instanz für ihre Auszubildenden.

Praefectus: Mindestens 700 MP
Alle Entscheidungen, die in der Bibliarkanos getroffen werden müssen, fällt die alleinige Leitung der Bibliarkanos, die aus dem Praefectus und dem Praefectus vicarius besteht (siehe "Die Bibliarkanos")

Praefectus Vicarius: Mindestens 500 MP
Alle Entscheidungen, die in der Bibliarkanos getroffen werden müssen, fällt die alleinige Leitung der Bibliarkanos, die aus dem Praefectus und dem Praefectus vicarius besteht (siehe "Die Bibliarkanos")

Cultores Scientiae Scriptae: Mindestens 350 MP

Die Leitung der Bibliarkanos wird durch den Leitenden Rat der Bibliarkanos beraten, dem außer den beiden Leitern die 12 Cultores Scientiae Scriptae der Scola Scire angehören. Die Cultores betreuen jeweils zwei Abteilungen der Bibliarkanos, denen sie zugeteilt werden und für deren ordnungsgemäße Arbeit sie die Verantwortung tragen. Will man etwas von einer bestimmten Abteilung, sind sie neben den Leitern der Abteilungen die Ansprechpartner. Außerdem erledigen die Cultores auch die Vorarbeiten für die Prälekten (siehe auch "Die Bibliarkanos")

Oberste Scriptoren:

Mindestens 300 MP
Die Obersten Scriptoren erledigen die besonders wichtigen oder vertraulichen Aufgaben in der Bibliarkanos. Sie fertigen insbesondere Abschriften von vertraulichen Texten an und überwachen die Einhaltung der formellen Sicherheitsvorschriften. Außerdem werden sie oft von hochgestellten Persönlichkeiten der Akademie angefordert, um für diese persönliche, meist vertrauliche Aufgaben zu erledigen (siehe auch "Die Bibliarkanos")

Privatscriptoren:

Mindestens 200 MP
Ab dem Grad eines Großmeisters darf sich jeder Magier einen Privatscriptor wählen, der für ihn Schriftstücke verfasst oder unter seinem Diktat schreibt. Die meisten Privatscriptoren stehen in einem sehr engen Verhältnis zu ihrem Großmeister, meist sind sie Vertraute.

Die Ämter der jeweiligen Zirkel:

Neben den oben beschriebenen allgemeinen Ämtern in der Akademie, gibt es auch noch Ämter, die je nach Zirkelfarbe variieren. Diese sind wie folgt:

Schwarzer Zirkel:

Archivar: Mindestens 250 MP

Er verwaltet die seltensten und wertvollsten Ingredienzien des Zirkels und bewahrt sie auf. Der Archivar kennt sich meistens mit der Verarbeitung und dem Schutz dieser Zutaten aus. Ganz im Gegensatz zu den anderen Zirkeln, befinden sich alle magischen Gegenstände des Schwarzen Zirkels im Gewahrsam des Archivars. Außerdem entsendet er die "Wanderer des Wissens" in Zusammenarbeit mit dem "Großmeister des Wissens" (siehe dort).

Beschwörmeister: Mindestens 250 MP

(siehe auch "Ritualmeister"). Das Aufgabengebiet des Beschwörmeisters im Schwarzen Zirkel ist selbstverständlich enger begrenzt und spezialisierter. Er sollte eine Koryphäe auf dem Gebiet der schwarzen Ritualmagie sein.

"Wanderer des Wissens": Mindestens 100 MP

Sie werden vom Archivar entsandt, um seltene Ingredienzien zu sammeln. Hierfür müssen sie oft die unmöglichsten Abenteuer bestehen oder an entlegene Orte reisen, um an eine Zutat zu gelangen.

"Großmeister des Wissens": Mindestens 1000 MP

Er kennt alle Geheimnisse der Schwarzen Magie. Sein Hauptaufgabengebiet ist die Forschung. Er arbeitet eng mit dem Archivar und den Lehrmeistern zusammen. Der "Großmeister des Wissens" berät den Zirkelmeister und stellt das Wissen des Schwarzen Zirkels konzentriert in einer Person dar².

Roter Zirkel:

Historiker: Mindestens 200 MP

Er arbeitet in der historischen Abteilung der Zirkelbibliothek. Der Rote Zirkel besitzt eine eigene historische Abteilung in seinem Teil der Bibliarkanos, in der der Historiker das Sagen hat. Der Rote Zirkel besitzt als einziger dieses Amt, da man sich in ihm sehr intensiv mit der Welt außerhalb der Akademiemauern beschäftigt.

Ordnungsgelehrter: Mindestens 250 MP

Der Ordnungsgelehrte, dem andere Rechtsgelehrte zur Seite stehen, ist fester Bestandteil des Roten Zirkels und besitzt eine beratende Funktion im Krisenstab des Zirkels, der aus allen Großmeistern gebildet wird. Er kümmert sich intensiv um die Einhaltung der Regeln des Roten Zirkels und besitzt hierbei einen großen Spielraum sowie große Entscheidungsgewalt. Man könnte fast sagen, dass er eine Art "Kontrollinstanz" innerhalb der Roten darstellt.

Scriptor: Mindestens 200 MP

Der Scriptor arbeitet in der eigenen Bibliothek des Roten Zirkels und schreibt dort Schriftstücke. Für jeden verschiedenen Bereich gibt es einen Scriptor, dem zahlreiche Adepten unterstehen. Er sucht aus, was und wie etwas in die Bibliothek aufgenommen wird.

Vertreter der Adepten: keine Begrenzung durch Erfahrung

Die acht Großmeister, die es z.Zt. im Roten Zirkel gibt, bilden den Krisenstab des Zirkels, der sich mit Streitfragen befasst und sehr häufig in Vertretung der Zirkelmeisterin Entscheidungen fällt. Auch der Vertreter der Adepten ist Berater des Krisenstabes, besitzt jedoch kein Stimmrecht. Der rote Zirkel leistet sich als einziger den "Luxus" einer Vertretung der Adepten im Führungsstab des Zirkels, was die sehr offene Struktur des Zirkels unterstreichen soll.

Scriptor in der Bibliarkanos: mindestens 200 MP

Wie Scriptor, nur in der Bibliarkanos bzw. der Bibliothek des Roten Zirkels. Die Scriptoren arbeiten in beiden Bibliotheken und verzahnen so die Bibliarkanos mit der Zirkelbibliothek. Der Rote Zirkel setzt als einziger Zirkel Mindestanforderungen an seine, der Bibliarkanos zur Verfügung gestellten Scriptoren.

"Bewahrer des Zwielfichtes" (Ritualmeister des Roten Zirkels): Mindestens 300 MP

siehe "Ritualmeister". Sein Aufgabengebiet ist selbstverständlich enger begrenzt und spezialisierter auf "neutrale" Rituale zugeschnitten. Der Bewahrer des Zwielfichtes überwacht außerdem die Ritualvorschriften und Schriften über die Rituale des Roten Zirkels.

Archivar: Mindestens 200 MP

Der Archivar des Roten Zirkels verwaltet und verwahrt die wichtigsten Ingredienzien und magischen Utensilien bzw. Gegenstände des Zirkels. Neben ihm haben aber auch die Großmeister Zugriff auf das Archiv. Die Großmeister greifen allerdings häufig und gerne auf die Hilfe des Archivars zurück, da er sich in den Archiven am besten auskennt. Das Amt des Archivars benötigt eine lange Einarbeitungszeit und hat einen hohen Stellenwert, da man hier mit allen wichtigen Personen des Zirkels in Kontakt kommt.

Grüner Zirkel:

"Sucher der Kraft": Mindestens 100 MP

Sie suchen im ganzen Land nach seltenen Kräutern und Gewächsen, die für Tränke, Zauber oder Rituale im Grünen Zirkel benutzt werden.

"Wächter der Kraft": Mindestens 300 MP

Die Wächter der Kraft überwachen das Exil der angehenden Meistermagier des Grünen Zirkels. In regelmäßigen Abständen suchen sie die Adepten, die sich für ihre Meisterprüfung in die Natur zurückgezogen haben, auf und kontrollieren ihren Fortschritt. Gelegentlich dauert das Exil nicht die vollen fünf Jahre, weil ein "Wächter der Kraft" entschieden hat, dass ein Adept die nötige Reife schon vorher erreicht hat. Viele Wächter der Kraft sind gleichzeitig Lehrmeister im Grünen Zirkel.

Archivar: Mindestens 200 MP

Er archiviert die Kräuter und magischen Gegenstände des Zirkels. Im Grünen Zirkel besitzt jeder das Recht auf den direkten Zugriff bestimmter Kräuter, wenngleich die extrem seltenen natürlich doch wieder nicht allen zur Verfügung stehen. Alle Ausgaben aus dem Archiv laufen aber durch die Hände des Archivars.

Kräutergärtner: Mindestens 80 MP

Er kultiviert magische Kräuter u.ä. in den Gärten der Sternenzitadelle. Meistens besitzen die Kräutergärtner ein einmaliges Verständnis für die Tier- und Pflanzenwelt und nicht selten hat ein späterer Großmeister seine Laufbahn als Kräutergärtner begonnen.

Braumeister: Mindestens 150 MP

Er überwacht das Brauen der Tränke innerhalb des Zirkels. Seine Arbeit besitzt einen hohen Stellenwert im Zirkel und wird sehr geachtet. Er hat meistens ein gutes Verhältnis zu den Kräutergärtnern, dem Archivar und den "Suchern der Kraft", mit denen er eng zusammenarbeitet.

Elementarmeister: Mindestens 350 MP, Ritualmeister des grünen Zirkels

siehe "Ritualmeister". Die Anforderungen an den grünen "Ritualmeister" sind deshalb höher, weil der Zirkelrat meint, dass nur sehr kompetente Magier in der Lage sind, alle Rituale des Zirkels überwachen und kontrollieren zu können. Im Grünen Zirkel ist der Elementarmeister gleichzeitig oberster Lehrmeister der Adepten auf dem Gebiet der Ritualmagie.

Weißer Zirkel:

Bibliothekar, Scriptor: Mindestens 200 MP

siehe "Ämter der Scola Scire"

Ritualmeister: Mindestens 300 MP

siehe "Ritualmeister". Sein Aufgabengebiet ist selbstverständlich enger be-

grenzt und spezialisierter. Der Weiße Zirkel legt großen Wert auf eine enge Zusammenarbeit mit dem klerikalen Zirkel, so dass der derzeitige Ritualmeister ein wahrer "Künstler" beim Einflechten auch göttlichen Energie in ein magisches Ritual ist.

Botschafter (am Königshof): Mindestens 150 MP

Der Weiße Zirkel hält regen Kontakt zum Königshof. Aus diesem Grund hat er einen ständigen Gesandten in Molmar (der Königsstadt), um allzeit informiert zu sein und seine Stellungnahme zu königlichen Entscheidungen geben zu können. Der Gesandte am königlichen Hof besitzt Botschafterstatus und kehrt nur einmal im Monat zur Sternenzitadelle zurück, um sich mit dem Zirkelrat des Weißen Zirkels zu treffen.

Berater des Zirkelmeisters: Mindestens 650 MP

Wird ein weißer Magier zum Berater des Zirkelmeisters gewählt, bedeutet dies, dass er = wie in einem Gefolge = ständiger Begleiter des Zirkelmeisters ist. Er berät und vertritt ihn in seltenen Fällen sogar. Es gibt immer nur zwei Berater. Einer davon stammt aus dem klerikalen Zirkel. Er berät zwar den Zirkelmeister, hat aber sonst keine exekutive Gewalt.

Neben den oben aufgeführten Ämtern gibt es auch noch gesonderte Posten, die allerdings nicht pauschal, sondern gezielt für gutes Charakterspiel vergeben werden. Sie sind teilweise zirkelübergreifend angesiedelt und stellen die gute Position eines Charakters innerhalb der Akademie dar. Nicht selten stehen sie in engem Kontakt zum Führungsstab oder den Zirkelmeistern. Diese Personen sind immer mit Respekt zu behandeln und stehen in der Hierarchie auch oft über den feststehenden Posten.

der magiergrad der scola scire

Alle Scola Scire=Mitglieder sind gezwungen, nach dem Magiergrad der Scola Scire zu spielen. Dieses Akademiesystem lehnt sich an das Dragon=Sys=System (2nd Edition) an, besitzt allerdings Veränderungen, die es akademietypischer machen. Sollte ein Spieler nach einem anderen Regelsystem spielen, so muss eine Umformung oder Anpassung an dieses System vorgenommen werden.

Für die Charaktererschaffung gelten die herkömmlichen Dragon=Sys=Regeln. Zirkelmagier sollten spezialisierte Magier, Krieger spezialisierte Kämpfer sein. Sie sind somit gezwungen, nur Fähigkeiten aus ihren jeweiligen Gebieten zu wählen. Eine Ausnahme bildet der Orden der Sternenkrieger (s. d.). Möchte ein Spieler Fähigkeiten aus dem Bereich des Abenteurers wählen, ist er gezwungen einen universellen oder Abenteurercharakter zu spielen. Selbstverständlich bleiben ihm bei einem Abenteurer die Magierzirkel und die Kriegerzirkel, mit Ausnahme der Walddläufer, verschlossen. Für die Walddläufer wird ein universaler Charakter empfohlen.

Der Magiergrad in der Scola Scire im Einzelnen:

(Um einen besseren Überblick hierüber zu bekommen, empfiehlt es sich in jedem Fall, die Akademiesgrade im Dragon=Sys "Liber Magicae" (2nd Edition) zur Rate zu ziehen und gut durchzulesen, da diese als Scola=Scire=Magier nur ergänzt oder leicht abgewandelt werden.)

Außerdem gilt: Wenn ein Magier einen neuen Grad erreicht, muss dies durch anderes Charakterspiel, das Schreiben von magischen Abhandlungen oder Aneignung von neuem Wissen deutlich werden. Bis zum Rang des

Magus Minor erfolgen dementsprechende Prüfungen von der Akademie.

Lehrling:

- = Kann alle Lehrlingszauber als Sprüche aussuchen.
- = Sobald er alle Lehrlingszauber erlernt hat (25 Punkte), wird er zum Adept.

Adept:

- = Hat ein Lehrling alle Lehrlingszauber erlernt wird er zum Adepten.
- = Er kann alle Sprüche bis zu 30 MP erlernen, außer den Sprüchen aus dem Bereich Allgemeinmagie. In diesem Bereich kann er alle Sprüche erlernen.
- = Ein Adept muss seine Zauber täglich auf einer Spruchrolle niederschreiben, die dann von einem Meistermagier abgezeichnet wird.

Meister:

Hat ein Adept mindestens 200 MP in Sprüche investiert und beinhaltet sein Repertoire die Zauber:

- = Alle Lehrlingszauber (25 MP)
- = Magie aufheben (20 MP)
- = Magischer Riegel (10 MP)
- = Magische Suche (20 MP)
- = Magische Waffe I (10 MP)
- = Alarm (20 MP)

so wird er mit weiteren 50 EP, die er für seine Meisterprüfung benötigt, zum Meistermagier. Die obigen Zauber umgrenzen jeweils einen Wirkungsbereich der Magie und können evtl. durch andere des gleichen Bereichs ersetzt werden (z.B. "Magie zerstören" anstatt "Magie aufheben" (o. ä.).

- = Die abzulegende Meisterprüfung muss entweder auf einem Scola Scire Treffen oder auf offiziellen Cons ordnungsgemäß dargestellt werden.
- = Als Meister kann der Magier seine Punkte frei über den Tag verteilen und in Zauber seines Repertoires investieren, ohne dass er sie am Morgen auf einer Schriftrolle festlegen müsste.
- = Er ist in der Lage, die Spruchrollen von Adepten abzuzeichnen.
- = Er kann anderen Magiern Zauber beibringen, die er selbst beherrscht.
- = Er kann ohne Punkteverlust Lehrlingszauber anwenden, außerdem werden die 25 Punkte, die er für sie aufgewandt hat wieder frei (logischerweise erst nach der Prüfung!!)
- = Er kann Sprüche bis zu 40 MP frei lernen, außer aus dem Bereich Allgemeinmagie, aus dem er alle lernen darf.
- = Bereits jetzt beginnt er sich auf ein Spezialgebiet zu spezialisieren. Aus seinem Spezialgebiet kann er zusätzlich alle Sprüche erlernen, ohne Rücksicht auf deren Punktekosten zu nehmen.

Magus Minor:

- = hat ein Meistermagier 700 MP in Sprüche investiert, davon mindestens 400 MP im Bereich Allgemeinmagie (egal welche Sprüche), so wird er zum Magus Minor.
- = Die 50 EP, die er zuvor für seine Meisterprüfung benötigte, werden wieder frei.
- = Er kann nun Zaubersprüche bis zu 50 MP erlernen, außer in seinem Spezialgebiet und dem Bereich der Allgemeinmagie, aus denen er alle lernen kann, egal wie hoch sie sind.
- = Der Magus Minor gehört zum Kleinadel, ohne dafür EP aufwenden zu müssen.

Großmeister:

- = Hat ein Magus Minor der Scola Scire Sprüche im Gesamtwert von mindestens 1000 MP erlernt, so wird er zum Großmeister.
- = Natürlich muss er hierfür alle vorigen Stufen durchlaufen haben, und deren Anforderungen erfüllen.
- = Ein Großmeister besitzt alle Fähigkeiten eines Meisters sowie zusätzlich folgende:
 - = Er darf alle Sprüche lernen.
 - = Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft und ohne Kraft- und Punkteverlust anwenden. Alle bisher für solche Sprüche verbrauchten Punkte werden frei und können für neue Sprüche verwendet werden.
 - = Er wird von Zaubern bis zu 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Diese Fähigkeit ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Macht über die Magie.

Eine Zwischenstufe zum Omnimagus stellen die spezialisierten Magier dar:

- = Magus Anima: Beeinflussung
- = Magus Galad: Kampf
- = Magus Sanctum: Schutz

Sie müssen alle Sprüche aus ihrem Spezialgebiet erlernt haben, dann steigen sie zum Landadel auf und erhalten ihre Vorteile, laut ihrer Spezialisierung:

Magus Anima:

- = kostenlos die Fähigkeit "Geschichten/Legenden" und „Seelenschutz“.

Magus Galad:

- = kostenlos die Fähigkeit "Kämpferschutzpunkt 1" und darf von nun an auch als spezialisierter Magier Kämpferfähigkeiten erwerben.

Magus Sanctum:

- = kostenlos die Fähigkeit "Meucheln 1".

Omnimagus:

- = Ein Omnimagus beherrscht alle allgemein bekannten Sprüche, meist jedoch weit mehr (ca. 4500 MP, nicht eingerechnet die Sprüche des Liber Bibliarkanos) und hat alle vorigen Titel errungen.
- = Er gehört zum Hochadel, mit allen dementsprechenden Rechten, außer dem Ritterschlag.

Die Zirkel:

Jeder Spieler, dessen Charakter in die Scola Scire eintritt, kann sich frei entscheiden, welchem Zirkel er beitrifft. Hierbei sollte er aber die ganz spezifischen Eigenarten der Zirkel berücksichtigen, denn sie gilt es im Charakterspiel mit einfließen zu lassen. Ein Schwarzmagier, der doch eigentlich eher mit den Weißen sympathisiert, ist nicht nur unglaubwürdig, er verfälscht auch die typischen Merkmale der Scola Scire. Man sollte sich also reiflich überlegen, welchem Zirkel man beitrifft und ein späterer Wechsel in einen anderen ist nur mit einer deutlichen Veränderung des Charakters möglich und sollte entweder nur nach einem einschneidenden Erlebnis oder einer besonderen Kehrtwende im Leben des Charakters einhergehen.

Jeder Spieler sollte sich mit dem von ihm gewählten Zirkel auseinandersetzen

und genauestens darüber Bescheid wissen. Die Ausrichtung der jeweiligen "Farben" ergibt sich meistens auch aus der Beschreibung der Zirkelmeister oder Schriften in der Bibliarkanos. Außerdem gehen wir von einer Grundkenntnis aus, die jeder Spieler besitzt oder ihm der gesunde Menschenverstand sagt. So z.B. die Tatsache, daß sich grüne Magier mit der Natur beschäftigen, weiße Magier nichts mit Nekromantie zu tun haben wollen oder Schwarze von "Göttlichen Weisheiten" höchstens träumen können.

Die Eigenarten der Zirkel sind an dieser Stelle der Übersicht halber noch einmal aufgelistet:

Weißer Zirkel:

Der Weiße Zirkel bemüht sich, Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten. Seine Prinzipien stützen sich auf gute Normen und Werte, die weiße Magier in ihrem täglichen Leben befolgen. Sie würden niemals an einem Verrat oder ähnlichem teilnehmen, auch wenn dies bedeutet, dass sie im Gegenzug Nachteile in Kauf nehmen müssen. Variationen sind hierbei wieder möglich, jedoch sollte kein Weißmagier dazu gebracht werden können, z.B. plötzlich gegen die Pläne des Grafen zu handeln. Weiße Magie verfolgt eben das Gute und ihre Anhänger sollten dies auch stets tun.

Schwarzer Zirkel:

Der Schwarze Zirkel steht im Kontrast zur weißen Magie. Seine Mitglieder verfolgen das Böse, und ihre Pläne verbinden meistens auch noch die eigenen Vorteile mit den Zielen der Akademie. Die Konsequenz hieraus ist, dass der Schwarze Zirkel noch immer sehr instabil ist, da man häufig damit rechnen muss, dass ein Schwarzmagier die Schwächen eines anderen zu seinen Gunsten ausnutzt. Aus diesem Grund gibt es den Zirkelmeister (Aureon Abraxas), der über seine Untergebenen mit äußerster Strenge wacht (man sieht deutlich, weswegen er dies tun muss!). Schwarzmagier sind in der Regel in der Öffentlichkeit nicht gerne gesehen. Auf Cons lassen sich aber meistens Gründe finden, damit sie nicht die laufende Handlung zu sehr stören oder von allen übrigen Charakteren gehäßt werden. Ein wirklich böser Charakter ist jedoch eine große Herausforderung und man benötigt viel Fingerspitzengefühl, wenn man seiner Rolle nicht untreu werden und dennoch nicht am nächsten Baum enden möchte. Ein Schwarzmagier ist also eine schwierige Aufgabe, da die Rolle nicht zu sehr verfälscht werden sollte. Ein Anhänger des Schwarzen Zirkels, der ständig mit anderen Charakteren (außerhalb der Gesandtschaft) scherzt und ihnen in brenzligen Situationen hilft, ist eine traurige Vorstellung (vorausgesetzt, er verspricht sich nichts Eigennütziges davon). Zum Schwarzen Zirkel bleibt noch zu sagen, dass Schwarze Magier innerhalb einer Gesandtschaft gezwungen sind, im Sinne der Akademie zu handeln. Sie werden nicht dementsprechend eigenbrötlerisch oder gar destruktiv auftreten, da sie ja den Auftrag erhalten haben, die Akademie zu repräsentieren. Auch in der Sternenzitadelle besinnt man sich häufig eines besseren und plädiert für Toleranz, anstatt sich z.B. mit den Weißen ständig zu streiten. Der wissenschaftlichen Arbeit, die ja auch schließlich den Schwarzen zu Gute kommt, ist dies mit Sicherheit nicht abträglich.

Roter Zirkel:

Rote Magier stehen zwischen den Polen des Guten und des Bösen. Manchmal müssen sie sich für das Böse entscheiden, manchmal dem Guten zur Seite stehen. Niemals darf eine der Seiten überwiegen. Auf der anderen Seite ist es oft schwierig, den nötigen Schwerpunkt zu setzen, damit die Waage wieder ihr Gleichgewicht findet. Ein roter Magier kann in manchen Situationen recht leicht zu spielen sein, in anderen wird sein plötzlicher Umschwung zur anderen (meistens bösen) Seite schwierig umzusetzen (vor-

ausgesetzt, ein rein neutraler Charakter ist überhaupt denkbar).

Priesterlicher Zirkel:

Beim Priesterlichen Zirkel ist eigentlich keine reine Einteilung möglich, da die Einstellungen der Priester aus ihren jeweiligen Glaubensrichtungen resultieren. Da wir keine Gottheiten festsetzen, bleibt dies dem jeweiligen Charakter mit seiner individuellen Gottheit überlassen. Als Gott ist im Scriptum nur Ribos, der Gott der Magie und der Kultur, in seinen Eigenarten gekennzeichnet.

Grüner Zirkel:

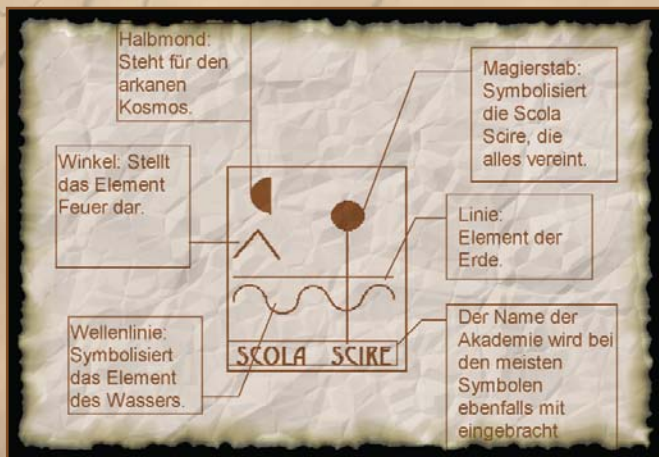
Zum Grünen Zirkel bleibt nur eins zu sagen: Bleibt der Natur treu. Wie die jeweiligen Charaktere dies ausspielen, bleibt ihnen überlassen. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass Anhänger des Grünen Zirkels die Ordnung der Natur als oberstes Gebot ansehen und ein Übermaß des Bösen stets ablehnen (schließlich ist die Natur harmonisch und perfekt geschaffen). Außerdem ahnden sie jeden Frevel an der Natur oder ihren Vertretern.

Kleiderordnung:

Die Kleiderordnung in einem Zirkel lässt sich bereits an ihren Bezeichnungen ablesen: Schwarze Magier kleiden sich vorwiegend schwarz, Rote rot, Weiße weiß und Grüne grün. Hierdurch lässt sich die Zugehörigkeit zu einer Ausrichtung der Magie innerhalb der Akademiemauern sehr leicht bestimmen. Daneben bleibt den Spielern offen, ob sie lieber eine Robe oder Abenteurerkleidung tragen möchten, wobei in der Akademie die Robe bevorzugt wird. In letzter Zeit hört man auch immer häufiger davon, dass Magier der Scola Scire auf Reisen eine andere Farbe tragen, als in den Akademiemauern. Aus zweckmäßigen Gründen, denn eine weiße Robe wird sehr viel schneller schmutzig, toleriert die Akademieleitung diese Reisekleidung gelegentlich. Trotzdem tragen viele Magier aus Trotz und ganz bewusst ihre eigentliche Farbe, um auch ihre Gesinnung nach außen zu tragen.

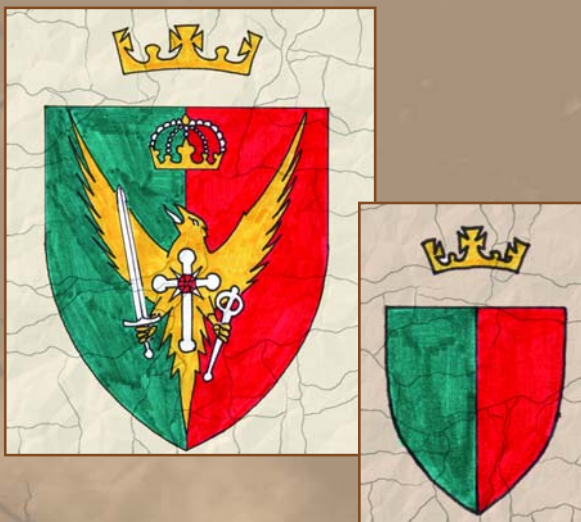
Der Kriegerorden trägt einheitliche Waffenröcke in den Landesfarben rot und grün. Hier gibt es bei höheren Kriegerposten außerdem die Auflage, einen gewissen Rüstungsstandard zu besitzen, der dann auch nur durch eine adäquate Gewandung erreicht werden kann.

Um die Scola Scire repräsentieren zu können und um eine zusätzliche Vereinheitlichung der Kleidung zu schaffen, verlangt die Akademie, dass ihr Wappen von allen Mitgliedern an einer gut sichtbaren Stelle an der Kleidung getragen wird. Dies bedeutet im einfachsten Fall, dass das Patch der Akademie irgendwo an der Robe befestigt wird. Das Symbol kann auch nur stilisiert auftauchen, allerdings muss es deutlich als das Zeichen der Scola Scire zu erkennen sein.

Das Symbol:

Anstelle des Magierstabes steht bei den Kriegern häufig das Schwert, bei einigen Bibliothekaren eine Schreibfeder usw. Er kann also beliebig gegen eine andere passende Figur ausgetauscht werden.

Eine noch detailliertere (oder naturgetreuere) Wiedergabe der Scola Scire Symbole (s. o.) bleibt dem jeweiligen selbst überlassen, jedoch darf das Typische des Zeichens nicht verloren gehen. (Hierzu zählt z.B. die räumliche Anordnung der Symbole).

Das Anreanische Wappen:

Vollwappen (links) und vereinfachte Darstellung (rechts)

Veränderungen:

Es wird nie möglich sein, eine Akademie mit all ihren Feinheiten schriftlich zu fixieren. Im Klartext bedeutet das, man kann soviel schreiben wie man möchte, es wird nie möglich sein, alle Verhältnisse, Umstände und zwischenmenschlichen Beziehungen in schriftlicher Form festzuhalten. Vielleicht wollen wir dies auch gerade nicht, um dem Spiel seine Dynamik nicht zu nehmen und um das Phantastische der Scola Scire zu bewahren, die auch immer wieder Neues hervorbringen kann. Was ihr in diesem Kompendium lest, ist nur ein kleiner Teil dessen, was jedes Mitglied als Selbstverständlichkeit betrachtet. Allein die tausend nicht gespielten, unterschiedlichen Persönlichkeiten, die es fiktiv in der Akademie gibt zu entwerfen, würde eine Lexikonreihe füllen. Diesen Freiraum auf Veränderung behalten wir uns offen und werden ihn in Zukunft immer dann erweitern, wenn uns allen der Sinn danach steht.

- die sternenzitadelle:Die Bibliarkanos:

Die Bibliarkanos ist die allgemeine Bibliothek der Scola Scire. Sie wird vor allem durch Abgeordnete des Priesterlichen Zirkels, vor allem des Gottes Ribos, betreut, ist aber grundsätzlich für alle Zirkel offen.

In der Bibliarkanos findet man die verschiedensten Schriften, Zauber, Ritualformeln etc.

Wenn möglich, werden diese jedoch in bestimmte Sparten eingeteilt, um das Auffinden von dem, was man gerade sucht, zu erleichtern. So gibt es zum Beispiel personale Schreiben über die Charaktere der Scola Scire, Lehrbücher und wissenschaftliche Abhandlungen, Verwaltungsregeln, Reiseberichte, neue und seltene Zauber, aufgefundene Schriftstücke über Rituale und Kriegertechniken, Erläuterungstexte und Stellungnahmen zu anderen Texten und archivierte Ereignisse aus der Geschichte der Akademie und anderen Ländern. Vollständig ist das hier gesammelte Wissen jedoch nie, deshalb besteht weiterhin der Appell:

Jeder ist aufgefordert, seinen Teil dazu beizutragen, die Bibliarkanos noch umfangreicher und vielfältiger zu machen! Gesammelte oder sonstige Schriften können jederzeit bei den Verantwortlichen zur Archivierung in der Bibliarkanos abgegeben werden. Sie erhalten dann eine Kennung, können aber selbstverständlich ungeachtet ihrer Einstufung vom Abgebenden jederzeit eingesehen werden.

Die Arbeit, die in der Bibliarkanos geleistet wird, besteht zum einen aus Verwaltungs-, Schreib- und Archivierungsaufgaben und zum anderen aus der Forschung an den vorhandenen Schriften. Aber auch die Sicherung der Schriftstücke und ihrer Verwendung und natürlich auch der Schutz der Mitarbeiter und des Gebäudes, zum Beispiel vor Überfällen oder Feuer, müssen gewährleistet sein und wird von den Mitgliedern der Bibliarkanos selbst koordiniert und ausgeführt.

Im Einzelnen gibt es folgende große Abteilungen in der Bibliarkanos:

- = die Registration, die für alle Anträge, Genehmigungen et cetera und für die Aufnahme neuer Schriften zuständig ist und die Verzeichnisse aller Schriftstücke der Bibliarkanos verwaltet und zur Einsicht zur Verfügung stellt,
- = die Übersetzungssektion, die Texte übersetzt und entschlüsselt, die Restaurationsabteilung, die dafür sorgt, dass die Schriftstücke auch materiell erhalten bleiben,
- = die Forschungsabteilung, die an den vorhandenen Schriften forscht, aber auch Aufträge zur Suche neuer, ggf. ergänzender, Schriften ausgibt,
- = die Sicherheitsabteilung, die übrigens eng mit dem Kriegerorden zusammenarbeitet,
- = die Koordination, die die Erledigung aller regelmäßig anfallenden Arbeiten (wie das Erstellen von Abschriften, die Ausgabe von Schriftstücken und die Sorge dafür, dass die entliehenen Texte auch wieder zurückgebracht werden, das Ausfertigen von zahlreichen Bescheiden, etwa Antworten auf Anträge oder Einteilungen in eine der Klassen der Zugangsberechtigung, die Erläuterung der Bedeutung einzelner Schriften, die Beratung bei der Erstellung eigener Texte und so weiter) delegiert und überwacht und

- die Externe Repräsentation, die sich mit allem befasst, was den Kontakt in Klasse D der Bibliarkanos zu Außenstehenden betrifft.

Zugang zu den Schriften der Bibliarkanos hat grundsätzlich jedes Mitglied der Scola Scire. Allerdings gibt es nicht nur allgemein zugängliche, sondern auch als vertraulich gekennzeichnete Schriften, zum Beispiel sehr mächtige Formeln oder ähnlich bedeutende Texte, von denen man nicht will, dass sie in falsche Hände geraten. Deshalb wurden sechs Klassen der Zugangsbe-
rechtigung festgelegt, die sich an der jeweiligen Vertraulichkeitsstufe ori-
entieren. Demnach können sämtliche Schriften nur von dem Leiter der Akademie von diesem Bevollmächtigten und von den Zirkelmeistern ein-
gesehen werden, höchst Vertrauliches ist in der Regel nur den Zirkel- und den Großmeistern zugänglich, streng Vertrauliches und Vertrauliches = in entsprechenden Abstufungen hinsichtlich der gestellten Anforderungen = nur für Personen von gewissem Ansehen und Rang in der Akademie und bei wichtigen bzw. guten Gründen. Auch die Erlaubnis der Einsicht in das Verzeichnis, der als vertraulich eingestuft Text, das so genannte b-Ver-
zeichnis, bedarf der Genehmigung.

Zur Verdeutlichung, hier ein Auszug aus dem "Protokoll der 2. Außerordentlichen Sitzung des Leitenden Rates der Bibliarkanos im Feuerjahr":

"Die Klassen und ihre Bedeutung sind:

Klasse A	Zugang zu ausnahmslos allen Schriften.
Klasse B	Zugang zu O, X, XX, XXX.
Klasse C	Zugang zu O, X, XX.
Klasse D	Zugang zu O, X.
Klasse E	Zugang zu O, b-Verzeichnis.
Klasse F	Zugang nur zu O.

(Erklärung: O = Schriften ohne besondere Kennung,
X = vertrauliche Schriften,
XX = streng vertrauliche Schriften,
XXX = höchst vertrauliche Schriften.)

In diese Klassen werden eingeteilt:

in Klasse A	der Leiter der Akademie und von diesem persönlich dazu Ermächtigte und die Zirkelmeister,
in Klasse B	die A-Berechtigten, die Großmeister, besondere Berechtigte (von der obersten Leitung der Bibliarkanos ermächtigt),
in Klasse C	Die B-Berechtigten, besondere Berechtigte (von der Direkten Aufsicht in Absprache mit der Obersten Aufsicht der Bibliarkanos ermächtigt), die in der Regel mindestens Meister sind beziehungsweise einen wichtigen Posten in der Akademie bekleiden, ein entsprechendes Zeugnis von ihrem Zirkelmeister und der Leitung ihres Aufgabenbereichs vorlegen können und wichtige und gute Gründe haben,

die C-Berechtigten, besondere Berechtigte (von der Direkten Aufsicht der Bibliarkanos ermächtigt), in begründeten Ausnahmefällen auch einfache Adepten, wenn sie entsprechende Zeugnisse von den für sie zuständige Personen vorlegen und das Vorliegen der wichtigen Gründe als dauerhaft nachweisen können,

in Klasse E

die D-Berechtigten, besondere Berechtigte (von der Direkten Aufsicht der Bibliarkanos oder von einem dazu ermäch-
tigten Cultor oder einer solchen Cultrix in Absprache mit der Direkten Aufsicht der Bibliarkanos ermächtigt), in begründeten Fällen auch einfache Adepten,

in Klasse F

jedes Mitglied der Scola Scire."

Die Vergabe der Klassen wird den jeweiligen Mitgliedern bei deren Eintritt in die Scola Scire, bei Erreichen eines neuen Grades oder beim Erlangen ei-
nes neuen Postens mitgeteilt. Er kann außerdem dem Ergänzungsblatt der Bibliarkanos, das die gesammelten Schriften und ihre Kennungen enthält, entnommen werden.

Nähere Informationen über die Kennungen und Klassen der Bibliarkanos, finden sich auch in zahlreichen Schriften in der Bibliarkanos selbst.

Anträge auf die Einteilung in eine höhere Klasse sind grundsätzlich jeder-
zeit möglich. Die Voraussetzungen und Zuständigkeiten dafür sind genauer geregelt und auch in der Bibliarkanos niedergelegt. Im Zweifel wendet man sich immer zuerst an die Registration.

Auch Nichtmitglieder der Scola Scire können Einblick in die Bibliarkanos erhalten. Sie müssen dafür jedoch einen Antrag stellen und ihre Gründe darlegen. Ansprechpartner hierfür sind diejenigen Mitglieder der Bibliar-
kanos, die mit der Externen Repräsentation betraut sind.

Die Struktur der Verwaltung der Bibliarkanos

Die Oberste Aufsicht über die Bibliarkanos übt die Leitung der Akademie aus. Sie hat das Mitsprache- bzw. oberste Entscheidungsrecht bei wichtigen Entscheidungen die Bibliarkanos betreffend. Bei ihr kann man auch Be-
schwerde einlegen, wenn man mit einer Entscheidung der Leitung der Bi-
bliarkanos nicht einverstanden ist.

Alle Entscheidungen, die in der Bibliarkanos getroffen werden müssen, fällt die Alleinige Leitung der Bibliarkanos, die aus dem Praefectus und dem Praefectus vicarius besteht. Diese werden beraten durch den Leitenden Rat der Bibliarkanos, dem außer den Leitern die 12 Cultores Scientiae Scriptae der Scola Scire angehören. Die Cultores betreuen jeweils zwei Abteilungen der Bibliarkanos, denen sie zugeteilt werden und für deren ordnungsgemäße Arbeit sie die Verantwortung tragen. Will man etwas von einer bestimmten Abteilung, sind sie neben den Leitern der Abteilungen die Ansprech-
partner. Außerdem erledigen die Cultores aber auch die Vorarbeiten für die Prälektoren, insbesondere die Vorprüfungen von Berechtigungen und Anträgen, die dann Grundlage für deren Entscheidungen sind.

Die Berufung zum Cultor bzw. zur Cultrix Scientiae Scriptae erfolgt aus-

schließlich auf Antrag der Direkten Aufsicht der Bibliarkanos, die mit der Alleinigen Leitung identisch ist, durch die Oberste Aufsicht der Bibliarkanos, also die Leitung der Akademie.

Unter dem Leitenden Rat steht der Verwaltungsrat der Bibliarkanos. Hier werden die grundlegenden Angelegenheiten der Bibliothek betreffend beraten und aktuelle Probleme oder Fragen diskutiert. Dann wird meist eine Empfehlung an den Leitenden Rat verabschiedet, die dieser zu behandeln hat. Mitglieder des Verwaltungsrates sind neben den Mitgliedern des Leitenden Rates die Leiter der Abteilungen und die Obersten Scriptoren der Bibliarkanos.

Die Leiter der Abteilung leiten – wie der Name schon sagt – jeweils eine bestimmte Abteilung, die sie sich ausgesucht haben und von deren Mitgliedern sie zum Leiter gewählt worden sind. Sie sind für die Ausführung der Arbeiten dieser Abteilung persönlich verantwortlich, es sei denn, sie erhalten direkte Weisung von einem für ihre Abteilung zuständigen Cultor bzw. einer solchen Cultrix oder dem Praefectus oder dem Praefectus vicarius, was aber nur selten geschieht.

Die Obersten Scriptoren erledigen die besonders wichtigen oder vertraulichen Aufgaben. Sie fertigen insbesondere Abschriften von vertraulichen Texten an und überwachen die Einhaltung der formellen Sicherheitsvorschriften.

Außerdem werden sie aber auch oft von hochgestellten Persönlichkeiten der Akademie angefordert, um für diese irgendwelche Aufgaben zu erledigen. Mit leichtem Missfallen beobachtet die Leitung der Bibliarkanos darüber hinaus, dass die Zirkelmeister ihren Privatsekretär zumeist aus den Reihen der Obersten Scriptoren der Bibliarkanos wählen. Für die Scriptoren bedeutet dies aber natürlich einen erheblichen Prestigegewinn.

Neben diesen Tätigkeiten wählen die Obersten Scriptoren zusätzlich mindestens eine Abteilung der Bibliarkanos aus, deren Arbeit sie betreuen und mit ausführen.

Ernannt werden die Obersten Scriptoren in Absprache mit der Obersten durch die Direkte Aufsicht der Bibliarkanos. Dies erfolgt jedoch nur, wenn auch ausreichend einfache Scriptoren und sonstige Mitarbeiter hinter dem Bewerber stehen, weswegen zuvor in der Regel ein Wahlgang, an dem sich alle Mitglieder der Bibliarkanos beteiligen können, abgehalten wird. Zudem wird darauf geachtet, dass es immer nur etwa dreimal so viele Oberste Scriptoren wie Cultores Scientiae Scriptae gibt.

Einfacher Mitarbeiter in der Bibliarkanos kann man jederzeit ohne weiteres werden. Das einzige, was gefordert wird, ist eine gewisse Sorgfältigkeit und eine ausreichende Vertrauenswürdigkeit und Loyalität zur Akademie.

Außerdem sollte man bereit sein, mehr als nur wenige Wochen in der Bibliothek zu arbeiten. Die Tätigkeitsfelder sind weit gestreut. Die Mehrzahl der Mitglieder besteht allerdings aus Scriptoren oder solchen Personen, die die Zuteilung nur zu einer oder mehreren bestimmten Abteilungen erbitten, in der bzw. denen sie sich dann dem jeweiligen Aufgabenbereich entsprechend engagieren.

Die Zirkelbibliotheken

Die einzelnen Zirkel der Akademie haben auch mehr oder minder umfangreiche eigene Bibliotheken. Diese sind vielfältig mit der allgemeinen Bibliothek vernetzt und es erfolgt auch eine ständige gegenseitige Abstimmung, welche Schriften vorhanden sind oder benötigt werden. Auch sind Aufbau

und Ordnungen der Zirkelbibliotheken an denen der Bibliarkanos orientiert. Grundsätzlich sind diese Einheiten und ihre Verwaltung jedoch eigenständig und werden nur von dem jeweiligen Zirkel (und als oberster Instanz natürlich von der Leitung der Akademie) kontrolliert.

Details über die Ordnung und den Aufbau der Bibliarkanos, sowie deren hauptverantwortlichen Personen (Charakteren), finden sich im "Protokoll der 2. Außerordentlichen Sitzung des Leitenden Rates der Bibliarkanos im Feuerjahr", welches ebenfalls entliehen werden kann.

– appendix & das land anrea

Der anreanische Kalender

Das anreanische Jahr ist in zwölf Monde unterteilt. Die Monde lauten wie folgt:

Eismond	(Januar)
Opfermond	(Februar)
Lenzmond	(März)
Wandelmond	(April)
Weidemon	(Mai)
Brachmond	(Juni)
Heumond	(Juli)
Erntemon	(August)
Holzmond	(September)
Windmond/Weinmond	(Oktober)
Nebelmond	(November)
Wintermond	(Dezember)

Die Zeit zwischen den Jahren bezeichnet man als "**Dies Deorum**", die Götterzeit. Es handelt sich um fünf ggf. auch sechs Tage, in denen teilweise Feste bestimmter Gottheiten gefeiert werden, denn die Tage dienen dem Dank und den Bitten an die Götter.

Jeder erste Tag eines Mondes wird als **Primus**, jeder zweite als **Secundus**, jeder Dritte als **Tertius** usw. bezeichnet.

Einschnitte gibt es jeweils am zehnten, zwanzigsten und dreißigsten Tag eines Mondes. Diese Tage werden als **Decimus** (jeder zehnte), **Vicesimus** (jeder zwanzigste) und **Tricesimus** (jeder dreißigste) bezeichnet. Besonderen Status erhalten jeweils die Tage vor und nach dem Decimus, Vicesimus und Tricesimus. Der Tag davor wird jeweils pridie Decimus, pridie Vicesimus und pridie Tricesimus genannt. Die Tage danach postridie Decimus und postridie Vicesimus.

Am einfachsten wird diese Einteilung an einer kleinen Tabelle der Tage, z.B. am Eismond (Januar):

Primus	Secundus	Tertius	IV	V	VI	VII	VIII	pridie Decimus	Decimus
postridie Decimus	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	pridie V.	Vicesimus
postridie V.	XXII	XXIII	XXIV	XXV	XXVI	XXVII	XXVIII	pridie T.	Tricesimus

Mit allen anderen Monden verhält es sich wie oben beschrieben. Neben kleinere Festen und denen der jeweiligen Gottheiten gibt es auch noch Feste, die im ganzen Land gefeiert werden. Zu ihnen gehören:

- Das Opferfest am Decimus des Opfermondes
- Fest der Gemeinschaft/Frühlingsfest am Tricesimus des Wandelmondes
- Erntedankfest am Tricesimus des Erntemondes
- Fest des Alten und des Neuen am Vicesimus des Wintermondes
- Das höchste Fest ist das **Primordium**: Primordium / Fest der Gründung der Scola Scire vom Primus bis zum Decimus des Nebelmondes. An diesen Tagen erneuern die meisten Scholasten ihren Schwur auf die Akademie, es finden außerplanmäßige Gastvorträge, magische Diskurse etc. statt. Der Höhepunkt ist der Decimus des Nebelmondes, an dem auch Fremde das Oberhaupt der Akademie um Audienzen bitten können.

-  Vulkan
-  Berge
-  Hügel
-  Wald
-  Gras-/Weideland
-  See
-  Fluß
-  Brücke
-  Furt
-  Straße
-  Grenze
-  Stadt
-  Festung
-  Ruine

Elireu



L über Bibliarkanos

Zur Handhabung der Zauber

Einstufung: Diese Zahl gibt einen relativen Wert an, von dem ab der Zauber in der Bibliarkanos für einen Magier oder Priester zugänglich wird. Zaubernde mit weniger Punkten versagen bei dem Versuch, den Spruch zu wirken! Manche Zauber bleiben so höherstufigen Magiern oder Klerikern vorbehalten, die sich mit der schweren Durchführung der Sprüche besser auskennen. Sobald ein Zaubernder die angegebene Punktzahl erreicht hat, kann (!) er die Einsicht der jeweiligen Zauber in der Bibliarkanos beantragen.

Spielleitungen werden gebeten, auf die Einstufungsgrenzen zu achten, damit die Zauber ihre Wertschätzung nicht verlieren und das übrige Regelsystem nicht beschädigen. Nur so kann erreicht werden, daß diese doch recht mächtigen Zauber nicht von Zaubernden mit geringer Erfahrung und niedriger Punkteanzahl genutzt werden.

Die besonderen Zauber der Bibliarkanos dienen hauptsächlich dazu, auch hochstufigen Charakteren noch eine weitere Entwicklungsstufe aufzuzeigen und die hohe Kunst der Magiefertigkeit auch im Spiel wiederzuspiegeln.

Das Besondere der meisten Zauber liegt im Mehreinsatz von Punkten, um eine bessere Wirkung von Zaubern zu ermöglichen. Viele Zauber sind eher unberechenbar, da der Magier nicht erkennen kann, wie viel Punkte er wohl letztendlich aufwenden werden muss (er kann z.B. die Kraft seines Gegners bei „Auflösung“ nicht im Spiel wirklich herausfinden). Hat ein Magier daher nicht ausreichend Punkte, um einen Zauber wirken zu können, werden ihm zunächst alle restlichen Punkte entzogen. Er wird ohnmächtig und bleibt in einem komaartigen Schlaf, der nur durch eine Zufuhr von Magischer Energie aufgehoben werden kann. Gelingt dies nach 15 Min. nicht, stirbt er! Übersteigt das Punktedefizit 200 MP, so stirbt der Magier unwiederbringlich.

Einige Zauber benötigen ein Schreiben der jeweiligen SL, die bei der Anwendung des Spruches anwesend sein muss, um ihn abzusegnen. Diese Sprüche sind gesondert gekennzeichnet und der Spieler muss selbst dafür sorgen, dass er in den Besitz des Schreibens der Spielleitung kommt. In Notsituationen hat er sonst keinerlei Anspruch auf die Wirkung eines bestimmten Zaubers.

Neben den hier angegebenen Sprüchen gibt es noch geheime Zirkelsprüche, die ggf. ebenfalls in der Bibliarkanos eingesehen werden können.

M asierzauber

Exklusiv für Magier und auch nur von ihnen zu erlernen

Austilgen

Dieser Zauber entfernt magische oder nicht=magische Schriftzüge von einer Schriftrolle oder bis zu zwei Seiten aus Papier, Pergament oder ähnlichem Material. Er löscht auch explosive Runen etc. aus, kann Illusionsschrift und Symbolen jedoch nichts anhaben. Nichtmagische Texte werden automatisch getilgt, wenn der Magier das betreffende Schriftstück berührt; magische Inschriften müssen berührt werden, und selbst dann liegt die Chance, sie zu entfernen, nur bei 40 % (s. u.) höchstens aber 90 %.

Gesten: Der Magier bewegt die Hände in einer Kreisform und spricht die Formel. Anschließend wischt er mit der rechten Hand über das Blatt.

Einstufung: 250 MP
Technik/SL: Die MP für die magischen Runen werden zusätzlich zu den benötigten Punkten angerechnet. Bei je dop-peltem Einsatz der (gesamten) MP erhöht sich die Erfolgchance um je 10 %.

Kosten: 20 MP

Auflösung

Dieser Zauber löst Materie in nichts auf. Er wirkt auch auf Materie oder Energie mit magischem Ursprung. Die Auflösung erfolgt augenblicklich und unwiderbringlich. Sie wirkt auf jedes beliebige, einzelne Wesen, auch auf Untote bzw. auf tote Materie. Der Zauber erzeugt einen dünnen, grünlichen Strahl, der feste Materie aufglühen und verschwinden läßt, wobei Spuren von Staub zurückbleiben.

Gesten: Für diesen Zauber benötigt der Magier Drachenblut, mit dem er sich die Handflächen vor dem Einsatz des Spruches einreibt. Dann hebt er beide Hände gegen Himmel und spricht die Formel. Anschließend zeigt er mit der rechten Hand auf das Opfer und vollendet den Zauberspruch.

Einstufung: 1000 MP
Technik/SL: Der Magier wählt ein Wesen, auf das die Auflösung gezaubert werden soll und spricht die Worte. Der Magier muß mindestens die Hälfte der Erfahrungspunkte des Opfers an MP aufbringen können, damit der Zauber wirkt. Wird das Opfer dann von dem Strahl getroffen, erleidet es alle Wirkungen wie oben beschrieben. Eine Wiederbelebung ist nach einer Auflösung beinahe nicht mehr möglich. Die SL kann bei NSCs eine Sonderregelung des Zaubers einführen.

Kosten: Die Hälfte der Erfahrungspunkte des Opfers in MP, mindestens aber 500. Zum Erlernen des Spruches sind 100 MP notwendig.

Explosive Runen

Indem er diese geheimen Runen auf ein Buch, eine Karte, eine Schriftrolle o. ä. zeichnet, verhindert der Magier, daß Unbefugte diese Dinge lesen.

Explosive Runen sind nur mit Hilfe von Zaubern oder magischen Gegenständen, die Fallen entdecken, zu erkennen.

Der Magier, der die Runen eingetragen hat, sowie jeder, den er entsprechend unterweist, kann das geschützte Schriftstück gefahrlos lesen. Ebenso ist der Anwender in der Lage, die explosiven Runen jederzeit zu entfernen: anderen gelingt dies nur durch den erfolgreichen Einsatz von Bannzaubern. Das Schriftstück, auf dem sie angebracht sind, wird durch die Explosion zerstört, es sei denn, es bestände aus einem Material, das gegen magisches Feuer unempfindlich ist.*

Gesten:

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: Bei normalem Einsatz erhält der Leser des geschützten Schriftstückes einen Schadenspunkt. Für den Einsatz von je weiteren 50 Punkten, kann der Magier einen weiteren Schadenspunkt hinzu addieren bis zu einer Höchstzahl von 7 Schadenspunkten. Pro Gegenstand ist nur eine explosive Rune möglich.

Kosten: 50 MP

Energien bündeln

Durch diesen Zauber ist der Magier in der Lage seine Energien zu bündeln, so daß der folgende Zauber nur die Hälfte der üblichen Energien benötigt.

Einstufung: 700 MP

Technik/SL: Der nachfolgende Zauber wird nur mit der Hälfte der angegebenen MP berechnet. Er muß sofort im Anschluß an die Energienbündelung gesprochen werden und darf einen Gesamtwert von 300 MP nicht überschreiten. Wenn er dies tut, tritt keine Bündelung der Energien auf, und der Zauber wird mit voller Punktzahl berechnet. Die Energienbündelung kann nur einmal am Tag angewandt werden.

Kosten: 40 MP

Geisterhand des Abraxas

Dieser Zauber läßt innerhalb der Reichweite (20 m) eine geisterhaft weiße Hand aus der Lebensenergie des Magiers entstehen, die sich nach seinen Weisungen bewegt. Durch diese Geisterhand kann jeder Berührungsauber ohne Körperkontakt auf einen Gegner gelegt werden. Der folgende Zauber muß sofort nach der Bezauberung der Geisterhand erfolgen.

Einstufung: 700 MP

Technik/SL: Der Zauber kostet die vierfache Anzahl des nachfolgenden Zaubers, der sofort mit dem Zauber festgelegt werden muß, plus die für die Geisterhand benötigten MP.

Kosten: 20 MP plus die vierfache MP Anzahl des nachfolgenden Zaubers.

Gesinnung vortäuschen

Durch diesen Zauber gibt der Magier die Gesinnung eines beliebigen Wesens im Umkreis von 9 m als seine eigene aus. Das betreffende Geschöpf muß mehr als nur tierische Intelligenz besitzen. Zauber, die die Gesinnung eines Charakters erforschen, entdecken nur die geborgte Gesinnung.*

Einstufung: ab 600 MP

Technik/SL: Nach Vollendung des Spruches ist nur noch die Gesinnung des anderen Wesens zu erkennen. Die SL muß über diesen kurzen Gesinnungswechsel informiert werden. Die Dauer des Zaubers beträgt 3 Std.

Kosten: 60 MP

Gespensterform des Bairos

Durch diesen Zauber verliert der Magier mitsamt seiner Ausrüstung jede feste Konsistenz. Er kann nur durch magische oder besondere Angriffe getroffen werden, darunter auch von magischen Waffen, sowie von Wesen, die in der Lage sind, Geschöpfe zu verletzen, die sonst nur von magischen Waffen getroffen werden können. In Gespensterform kann der Magier keine Angriffe ausführen, außer gegen Wesen auf der Ätherebene, wo Angriffe in beide Richtungen möglich sind. Die erfolgreiche Anwendung eines Bannzaubers zwingt den Magier zurück in seine feste Gestalt. Er selbst kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden.

Einstufung: 1000 MP

Technik/SL: Nach Beendigung des Spruches ist der Magier nur noch durch magische Waffen zu verletzen. Die Dauer des Spruches richtet sich nach der aufgewandten MP Anzahl. Je ein Schlag kostet 50 MP extra, bis zu einer Höchstzahl von 10 Schadenspunkten nicht-magischer Waffen, die er auffangen kann, ohne verletzt zu werden.

Kosten: 50 MP plus je weitere 50 MP.

Gefühl

Durch diesen Zauber kann der Magier in einem Opfer eine von mehreren Gefühlsregungen auslösen. Die folgenden wären typisch:

1. Angst: Das Opfer flieht vor Schrecken. Hebt sich auf mit dem Gefühl *Heldenmut*

2. Freundlichkeit: Das Opfer reagiert günstiger (Duldung z.B. wird zu Wohlwollen). Hebt sich auf mit dem Gefühl *Haß*.

3. Glück: Das Opfer ist glücklich und zufrieden. Es greift nur an, wenn es auf das äußerste provoziert worden ist. Dieses Gefühl und *Traurigkeit* heben sich gegenseitig auf.

4. Haß: Die Opfer reagieren ungünstiger (Duldung z. B. wird zu negativer Neutralität). Dieses Gefühl und *Freundlichkeit* heben sich auf.

5. Heldenmut: Unter diesem Gefühl werden die Opfer zu Berserkern (erhalten 2 Berserkerpunkte). Dieses Gefühl und *Angst* heben sich gegenseitig auf.

6. Hoffnung: Kann die Moral eines Opfers stärken. Hebt sich durch *Verzweiflung* auf.

7. Traurigkeit: Das Opfer ist unglücklich und tendiert zu Gejammer und Selbstanklage. *Traurigkeit* und *Glück* heben sich auf.

8. Verzweiflung: Die Opfer erfüllen widerspruchslos alle Forderungen ihrer Gegner, z.B. sich zu ergeben oder den Raum zu verlassen. Dieses Gefühl und *Hoffnung* heben sich gegenseitig auf.

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: Die Wirkung des Zaubers bezieht sich immer nur auf ein Wesen, das der Magier sehen muß. Das Gefühl hält für die nächsten 10 Min. an.

Kosten: 50 MP

Gedankenleere

Unter der Wirkung dieses Zaubers ist der Magier vor allen Zaubern und magischen Gegenständen, die das Wahrnehmen, Lesen oder Beeinflussen von Gefühlen oder Gedanken ermöglichen, vollkommen geschützt (Seelenschutz). Mächtige Gottheiten können die Wirkung des Zaubers selbstverständlich durchbrechen.*

Einstufung: 600

Technik/SL: Der Magier erhält alle Vorteile wie mit der Fähigkeit Seelenschutz. Die Dauer des Spruches beträgt hierbei allerdings nur eine Stunde.

Kosten: 60 MP

Illusionsschrift des Ribos

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier Anweisungen oder andere Mitteilungen so auf Papier, Pergament o.ä. schreiben, daß sie wie fremdsprachliche oder magische Schriftzüge wirken. Nur die Person(en), für welche der Magier seine Niederschrift bestimmt, können sie lesen. Unbefugte, die die Illusionsschrift betrachten, erliegen einer Einflüsterung (geminderter Auftrag), die allerdings nur eine Handlung von maximal 10 Sekunden betragen darf; sie könnte z.B. beinhalten, das Buch zuzuklappen und den Raum zu verlassen, oder die Existenz des Schriftstückes zu vergessen. Die erfolgreiche Anwendung eines Bannzaubers entfernt die Illusionsschrift, ein Mißerfolg beim Einsatz dieses Zaubers löscht jedoch den gesamten Text aus.

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: Beim Sprechen des Zaubers muß der (geminderte) Auftrag gesprochen werden. Dieser Auftrag darf niemals den Tod des Lesers nach sich ziehen. Er darf sich nur auf eine Handlung beziehen, die in einer Verbindung mit dem Schriftstück steht.

Kosten: 75 MP

Kortex magische Aura

Dieser Zauber verleiht einem beliebigen Gegenstand eine Aura wie sie beim Einsatz von Fähigkeiten oder Zaubern zur Erkennung von Magie wahrgenommen wird. Die entsprechende Aura ist so stark, daß sie eine evtl. tatsächlich vorhandene, andersartige Ausstrahlung überlagert, sofern es sich nicht um einen besonders mächtigen Gegenstand, z. B. ein Artefakt handelt.*

Einstufung: 150 MP

Technik/SL: Der Gegenstand erhält die Aura mit der Macht der aufgewandten MP. Soll eine bereits vorhandene Aura

überdeckt werden, muß mindestens die MP Anzahl dieses Zaubers übertroffen werden. Die Effektivität der neuen Aura wird dann ab diesem Stand neu berechnet. Der Zauber kann durch die Zauber Wahrer Blick, Zweites Gesicht durchschaut werden. Schreiben der SL erforderlich!

Kosten:

Je nach aufgewandten MP, mindestens jedoch 20 MP.

Melvins magischer Meteorit (erweiterter Energiebolzen)

Durch diesen Zauber entsteht ein Geschloß aus magischer Energie, das unfehlbar sein Ziel trifft. Das anvisierte Wesen muß allerdings vom Anwender gesehen oder auf andere Weise entdeckt werden, so daß beinahe vollständige Deckung, wie sie z. B. durch eine Schießscharte gegeben ist, den Einsatz des Geschosses verhindern kann. Darüber hinaus muß der Magier das Ziel genau erkennen können. Es ist nicht möglich magische Geschosse gegen bestimmte Körperteile eines Wesens oder gegen unbelebte Gegenstände zu richten: im letzteren Fall verpufft das Geschloß ohne jede Wirkung.

Einstufung: ab 200 MP

Technik/SL: Bei normaler Anwendung richtet das magische Geschloß einen Schadenspunkt an. Bei Einsatz von je 150 MP addiert sich je ein weiterer Schadenspunkt bis zu einer Höchstzahl von 10 Trefferpunkten.

Kosten:

10 MP

Notfall

Durch diesen Zauber versetzt sich der Magier in die Lage, einen anderen Zauber so auf sich zu legen, daß er automatisch ausgelöst wird, wenn die für den Notfall benannten Bedingungen eintreten. Der Notfallzauber und der jeweils gewünschte Zauber werden zusammen gewirkt.

Bei dem im Notfall auszulösenden Zauber muß es sich um einen Zauber handeln, der auf den Magier selbst wirkt (*Scheintod, Körper heilen, Magische Rüstung* etc.) Der Magier kann jeweils nur einen Notfallzauber auf sich legen: Wenn er einen zweiten wirkt, hebt dieser den ersten auf, sofern er noch nicht abgelaufen war. Die Bedingungen, welche zur Auslösung des zweiten Zaubers führen sollen, müssen eindeutig formuliert werden, können aber recht allgemein gehalten sein. Zu beachten ist, daß der Zauber den Magier im Stich lassen kann, wenn dieser die Bedingungen zu ausführlich und kompliziert umschrieben hat.*

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: Der Zauber, der dem Notfallzauber folgt, kostet die dreifache Anzahl an MP. Hinzu kommen die MP, die für die Wirkung des Notfall anfallen. Außerdem darf sich dieser Zauber nur auf den Magier selbst beziehen und eine Wirkung an ihm hervorrufen. Die SL muß über den Notfallzauber unterrichtet sein. Die Wirkungsdauer beträgt maximal einen Tag.

Kosten:

30 MP + den nachfolgenden Zauber

Scheintod

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier sich selbst oder ein anderes Wesen, dessen Punktezahl die seine nicht übersteigt, in einen Zustand der Katalepsie versetzen, der von echter Todesstarre nicht zu unterscheiden ist. Der Betreffende kann riechen und hören und so verfolgen, was um ihn herum geschieht, jedoch weder sehen, noch irgend etwas fühlen. Er spürt weder Verletzungen, noch sonstige körperliche Mißhandlung und reagiert auf derartige Dinge überhaupt nicht. Tatsächlich erleidet er auch nur die Hälfte des jeweiligen Schaden. Darüber hinaus ist ein Wesen in scheinotem Zustand immun gegen Lähmung und Vergiftung. Gift, das in den Körper eindringt, beginnt zu wirken, wenn der Zauber ausläuft.

Zu beachten ist, das dieser Zauber auch durch Berührung nur auf einen willigen Empfänger angewandt werden kann. Der Magier kann den Zauber jederzeit abbrechen. Auch erfolgreiches Magie bannen hat diese Wirkung; es dauert aber mindestens einige Minuten, bis alle Körperfunktionen des Scheintoten wieder einsetzen.

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: s.o. Scheintod ist nur auf freiwillige Opfer anwendbar!

Kosten: 100 MP

Untote festhalten

Dieser Zauber läßt bis zu drei Untote für eine Minute bewegungslos erstarren. Dieser Zauber wirkt nur auf geistlose Untote (Zombies, Skelette, Ghule etc.). Der Magier richtet seine Konzentration auf einen Punkt in einem Wirkungsbereich. Es werden nur die Untote vom Zauber erfaßt, die sich im Blickfeld des Magier und in höchstens 20 m Entfernung befinden.

Einstufung: ab 700

Technik/SL: Der Magier muß beim Sprechen festlegen, welche Untote er damit erfassen möchte. Läßt es die SL zu, können auch mächtigere Untote mit diesem Spruch festgehalten werden, dann erhöhen sich u.U. aber auch die Kosten der benötigten MP. Dies muß dem Magier zuvor nicht bekanntgegeben werden.

Kosten: 50 MP für jeden Untoten.

Priesterzauber

Exklusiv für Priester und auch nur von ihnen zu erlernen!

Blind- oder Taubheit heilen

Durch diesen Zauber kann der Priester manche Formen von Blind- oder Taubheit heilen, indem er das davon befallene Opfer berührt. Er ist allerdings nicht in der Lage Seh- oder Hörorgane wiederherzustellen, die durch Krankheit zerstört wurden.

Auch für die Anwendung der Umkehrungsform, Blind- oder Taubheit verursachen, ist es erforderlich, das Opfer zu berühren. Es wird von magischer Blind- oder Taubheit geschlagen, die ansonsten keinen körperlichen Schaden verursacht.

Einstufung: 300 MP

Technik/SL: Zu beachten ist, daß es für taube Wesen schwieriger sein sollte, Zauber zu wirken!

Kosten: 20 MP

Glyphe der Abwehr

Eine Glyphe der Abwehr ist eine machtvoll, magische Inschrift, die unbefugten oder feindlichen Wesen den Zugang zu einem Ort oder Gegenstand verwehrt. Sie kann zum Schutz einer kleinen Brücke oder eines Eingangs, oder auch als Falle an einer Truhe oder Schatulle angebracht werden.

Der Priester muß die genauen Bedingungen festsetzen, unter denen die Glyphe wirken soll. In der Regel wird ihre Magie durch jedes Wesen ausgelöst, das den geschützten Bereich betritt bzw. berührt, ohne vorher den Namen der Glyphe zu sprechen. Glyphen können auch auf bestimmte äußere Merkmale (Art, Größe, Gewicht o.ä.), sowie auf Gut oder Böse ausgerichtet sein, oder auch so, daß sie nur Anhänger der jeweiligen Religion unbehelligt lassen. Man kann einen Bereich nicht durch mehrere Glyphen sichern; bei einer Kommode mit drei Schubladen z.B. könnte allerdings jede durch eine andere Glyphe geschützt sein.

Einstufung: 600 MP

Technik/SL: Glyphen verursachen in der Regel einen Schadenspunkt, wobei der Priester für je weitere 50 MP einen Schadenspunkt hinzuaddieren kann, bis zu einem Höchstwert von 4 Schadenspunkten pro Glyphe. Sie können ebenso lähmen, blenden oder das Opfer taub machen. Mit Einwilligung der SL kann der Priester jeden Zauber mit Schädenswirkung, zu dem er Zugang hat, für eine Glyphe der Abwehr verwenden. Glyphen können durch normale oder magische Erkundung nicht einfach umgangen werden; es ist jedoch möglich, ihre Magie zu bannen.

Der Spielleiter kann die Art der verwendbaren Glyphen je nach dem Kult des Priesters einschränken, und die Entwicklung neuer Glyphen zulassen. Kosten: 50 MP + je weitere 50 für jeden zusätzlichen Schadenspunkt bis zu einer Höchstzahl von 4 Schadenspunkten.

Heiligtum

Wenn der Priester diesen Zauber einsetzt, kann kein Wesen, das ihn direkt angreifen will, dies nicht mehr tun. Der Angreifer übersieht das geschützte Wesen und beachtet es bis zum Ablauf der Wirkungsdauer nicht mehr. Auf Wesen, die den Empfänger des Zaubers nicht angreifen wollen, hat dieser keinerlei Wirkung. Dieser Zauber richtet sich nur gegen Wesen, die nicht magischen Ursprungs sind. Er kann wie jeder Schutzzauber gebannt werden. Wer unter dem Schutz dieses Zaubers steht, kann selbst keine Angriffshandlungen ausführen, ohne seine Wirkung zu brechen, darf jedoch andere Zauber einsetzen und sonstige Dinge tun, die nicht aggressiven Zwecken dienen. Der Priester könnte z.B. im Schutz des Heiligtums Wunden heilen oder im betreffenden Bereich (nicht gegen einen Gegner!) Licht wirken.

Einstufung: 800 MP
 Technik/SL: Der Zauber dauert maximal eine Minute. Er sollte vorwiegend dazu dienen, ungestört pazifistische Handlungen, im Sinne der jeweiligen Gottheit zu wirken. Der Zauber kann mit jedem Bannzauber gebannt werden und sollte nicht sinnlos verwendet werden, d.h. z.B. nur um den Priester zu schützen. In diesem Fall kann die SL den Zauber versagen lassen.
 Kosten: 100 MP

Hitze/Kälte ertragen

Der Empfänger dieses Zaubers ist gegen extreme Hitze oder Kälte geschützt, je nachdem, welche Fassung der Priester über ihn gewirkt hat. Die Wirkung des Zaubers wird augenblicklich aufgehoben, wenn der Empfänger unnatürlicher Hitze oder Kälte, wie entsprechenden Zaubern Odemwaffen etc. ausgesetzt ist. Der Zauber erlischt zwar, jedoch erleidet der Empfänger bei dem ersten Angriff dieser Art keinen Schaden.

Einstufung: 400 MP
 Technik/SL: Die Wirkung des Zaubers beträgt 30 Min., kann aber bei einem Mehraufwand an Punkten bis zu maximal zwei Std. verlängert werden. Für jede weitere halbe Stunde muß der Kleriker 30 weitere Punkte aufwenden.
 Kosten: 30 MP

Inter Maters Wort des Leidens:

Durch diesen Zauber spricht der Priester den Fluch seines Gottes über den Empfänger aus. Hierdurch wird er vom Gott für ein bestimmtes Vergehen bestraft und mit einer furchtbaren Plage versehen. Der Zauber hat zwei Varianten: 1. Der Spruch beraubt sofort die Lebenskraft des Opfers und läßt es ohnmächtig werden. Anschließend erwacht es nach fünf Minuten und hat nun eine Stunde Zeit, um sein Vergehen rückgängig zu machen. Schafft es dies nicht in der angegebenen Zeit, stirbt es auf der Stelle und kann durch nichts mehr wiederbelebt werden, denn sein Körper löst sich in Nichts auf. Dieser Zauber kann nur auf Opfer gewirkt werden, die in der Vergangenheit nach Erachten des Priesters ein Vergehen gegen einen Gott oder dessen Glaubens- und Lebensregeln begangen haben. Er kann nicht prophylaktisch gewirkt werden! 2. Das Opfer wird auf der Stelle blind und taub. Der Zauber wird erst dann gebrochen, wenn es sein Vergehen wiedergutmacht hat. Wie es das in seinem jetzigen Zustand schafft, bleibt ihm überlassen. Jedenfalls hat es hierzu dann allerdings auch sein weiteres Leben lang Zeit.

Einstufung: 800 MP
 Technik/SL: Letztendlich entscheidet die SL, ob der Zauber wirkt. Nachdem der Spruch gesprochen wurde, zeigt der Kleriker mit einer Hand auf das Opfer und schließt die Beschuldigung mit in seinen Zauber ein. Er entscheidet sich anschließend für eine der beiden Varianten. Bei der ersten Version kann das Opfer bei Nichtwiedergutmachung nicht wiederbelebt werden! Der Kleriker sollte allerdings auch triftige Gründe für

den Einsatz des Zaubers haben, da der Spruch sonst auch auf ihn zurückfallen kann.

Kosten: 200 MP, 100 MP zum Erlernen.

Immunität gegen Zauber

Durch diesen Zauber macht der Priester das berührte Wesen gegen einen bestimmten Zauber von 5 bis zu 60 MP völlig immun. Der Zauber erstreckt sich auf Zauber, zauberähnliche Wirkungen und angeborene Fähigkeiten bestimmter Wesen, nicht aber auf Odemwaffen oder Blickangriffe irgendwelcher Art. Darüber hinaus gelten weitere Einschränkungen: Erstens muß der Priester die Wirkung, vor der er den Empfänger schützen will, selbst erlebt haben: Nur wenn er bereits einmal mit einem Feuerball angegriffen wurde, kann er jemanden dagegen immun machen. Zweitens wirkt der Zauber nicht auf Wesen, die bereits durch einen Schutzzauber, Zaubertrank, magischen Ring oder einen anderen Gegenstand geschützt sind. Drittens gilt der Schutz jeweils nur für einen bestimmten Zauber, nicht für einen ganzen Zyklus oder eine Gruppe von Zaubern mit ähnlicher Wirkung: Wer z.B. gegen einen Feuerball unempfindlich ist, wäre durch den Zauber Energiebolzen trotzdem verwundbar. *

Einstufung: 500 MP
 Technik/SL: Die Kosten des Zaubers richten sich nach der Immunität, die hervorgerufen werden soll und zwar betragen sie die dreifache Anzahl des zu schützenden Zaubers. Bei einer Immunität gegen einen Energiebolzen betragen die Kosten also 30 MP. Zu beachten ist, daß maximal Immunität gegen zwei Zauber auf einem Empfänger liegen dürfen.
 Kosten: Dreifache Anzahl MP des zu immunisierenden Zaubers. Zum Lernen werden 50 MP benötigt.

Mondschein

Durch diesen Zauber läßt der Priester einen Strahl fahlen, weichen Lichtes auf eine bestimmte Stelle fallen. Das Licht entspricht dem des Mondes und zieht auch alle evtl. Effekte von Mondlicht nach sich. Solange der Zauber wirkt, kann der Kleriker den Strahl beliebig in seinem Umkreis dirigieren. Im Mondschein sind Kreaturen der Nacht nicht zu erkennen, was den Spruch zu einem idealen Erkennungszauber macht. Der Mondschein kann in einem solchen Fall aber nur in der Dunkelheit Aufschluß über die Natur eines Wesens geben.

Einstufung: 500 MP
 Technik/SL: Der Magier benutzt eine Taschenlampe und kann mit ihr 1 Min. lang einen Strahl Mondlicht erzeugen, den er in der Zeit beliebig dirigieren kann. Untote lassen sich durch den Zauber leicht als solche erkennen, bei Lykantrophen, Vampiren und mächtigeren Untoten entscheidet die jeweilige SL. Eine geringe Chance der Entdeckung sollte aber auf jeden Fall vorhanden sein.

Kosten: 10 MP

Nahrung und Wasser reinigen

Durch diesen Zauber wird verdorbenes, verfaultes (nicht im LARP darstellbar) oder vergiftetes Essen und Wasser genießbar. Der Zauber verhindert in keiner Weise ein späteres Verderben oder Verfaulen der gereinigten Stoffe. Unheiliges Wasser oder Nahrung und Getränke von ähnlicher Bedeutung werden durch die Reinigung wirkungslos, der Zauber wirkt jedoch weder auf Lebewesen, noch auf Zaubetränke.

Einstufung: 500 MP

Technik/SL: Der Priester reinigt hiermit Speisen, die vergiftet oder auf eine andere Weise verdorben worden sind. Der Zauber hebt keine anderen Zauber auf, die nicht auf die physische Form der Nahrung Einfluß genommen haben. Man könnte hiermit also keinesfalls einen Fluch aufheben o.ä.

Kosten: 20 MP

Scheintod

siehe Magierzauber

Schutzhülle gegen Pflanzen

Durch diesen Zauber entsteht eine unsichtbare Schutzhülle, die sich mit dem Priester bewegt und alle Arten von Wesen und Geschossen aus lebender, pflanzlicher Materie von ihm fernhält. Der Anwender des Zaubers ist so vor den Angriffen von Pflanzen oder Pflanzenwesen wie Baumhirten, Schlammonstern (Bradoralithen!) vollkommen geschützt. Jeder Versuch, derartige Wesen mit Hilfe der Schutzhülle zu bedrängen, läßt sie jedoch sofort zusammenbrechen.

Einstufung: 600 MP

Technik/SL: Der Zauber hält maximal 30 Min.

Kosten: 40 MP

Sühne

Mit diesem Zauber befreit der Priester die jeweilige Person von der Last eines unbewußten oder unbeabsichtigten Vergehens. Auch ein durch Zauberei herbeigeführter Gesinnungswechsel wird dadurch rückgängig gemacht. Derjenige, der sich der Sühne unterwirft, muß sein Vergehen ehrlich bereuen oder nicht Herr seines Willens gewesen sein, als er es beging.

Einstufung: 400 MP

Technik/SL: Der Spielleiter muß die Anwendung des Zaubers beurteilen und insbesondere berücksichtigen, ob und ggf. wie oft der Betreffende ihn bereits empfangen hat. Absichtlicher Frevel und willkürliches Verhalten kann durch diesen Zauber nicht gesühnt werden. Die Sühne zu verweigern, gilt allgemein als ein solcher, wissentlich begangener Frevel.

Kosten: Je nach Vergehen von 20 = 100 MP. Zum Lernen sind 50 MP erforderlich.

Sperre

Dieser Zauber dient zur Absicherung eines geweihten Bezirks. Der Zauber schützt den Bereich vor unbefugtem Eindringen durch Teleportieren, Ebenenwechsel, Ätherreise. Wenn der Anwender es wünscht, kann der Zauber an ein bestimmtes Kennwort gebunden sein, so daß der Bezirk nur von denen betreten werden kann, die das Kennwort sprechen. Ansonsten hängt die Wirkung des Schutzzaubers auf Eindringlinge von ihrer Gesinnung im Vergleich zu der des Priesters ab, wobei jeweils die ungünstigste Auswirkung anzuwenden ist:

Gleiche Gesinnung: Keine Wirkung. Falls ein Kennwort besteht, kann der Bezirk nur damit betreten werden (kein Einlaß).

Gesinnung hinsichtlich der Ethik (Ordnung und Chaos) verschieden: Bezirk kann nicht betreten werden; falls ein Kennwort besteht erleidet der Eindringling 2 Schadenspunkte.

Gesinnung hinsichtlich der Moral (Gut und Böse) verschieden: Bezirk kann nicht betreten werden. Falls ein Kennwort besteht erleidet der Eindringling 4 Schadenspunkte.*

Einstufung: 800 MP

Technik/SL: s.o. Der Zauber kann nur durch Aufwendung der dreifachen Magiepunktezahl gebannt werden. Der Zauber dauert solange, bis er vom Priester aufgehoben wurde.

Kosten: 150 MP

Zauberkräfte verleihen

Durch diesen Zauber kann der Priester einer anderen Person einige der Zauber übertragen, die er zum jeweiligen Zeitpunkt besitzt. Nur Charaktere ohne Zauberkräfte, darunter auch Waldläufer und Paladine, können diese Gabe empfangen; auf Angehörige der zaubernden Klassen und auf nichtintelligente Wesen wirkt der Zauber nicht. Der Priester kann dem Empfänger auch nur Priesterzauber mit Erkenntnis- oder Verteidigungswirkung übertragen, sowie Heilzauber. Jeder Versuch, andere Zauber zu verleihen, führt zum Scheitern des gesamten Vorgangs einschließlich bereits gewählter, zulässiger Zauber.

Einstufung: 600 MP

Technik/SL: Es können immer nur zwei Zauber vom Priester „verleihen“ werden. Hierbei gelten die oben gemachten Auflagen. Außerdem sind die jeweiligen Punkte, die der Priester für die Sprüche aufgebracht hat, solange nicht für andere Zauberfertigkeiten (z.B. andere Zauber, Rituale etc.) zu benutzen bis der Empfänger die übertragenen Zauber verbraucht. Dies kann sich also auch über Tage erstrecken. Ein Priester bleibt seiner Gottheit für die ursprünglich ihm gewährten Zauber verantwortlich. Bei veränderlichen Zauberkraften werden die Werte des Priesters herangezogen. Jeder Priester kann maximal nur zwei seiner Zauber verleihen.

Kosten: 1. Zauber = 20 MP plus der übertragene Zauber. 2. Zauber = 40 MP plus übertragener Zauber. Werden zwei Zauber übertragen fallen auf

jeden Fall bereits 60 MP an. Zum Erlernen sind 60 MP vonnöten.

Zusammenwirken

Durch diesen Zauber können drei bis fünf Priester ihre Kräfte vereinen, so daß einer von ihnen mit der Macht der anderen zaubern kann. Der Priester mit den meisten MP (bzw. einer von ihnen, wenn mehrere die gleiche Punktzahl besitzen) steht allein, während die anderen einen Kreis um ihn bilden und sich bei den Händen fassen. Indem der Priester in der Mitte den Zauber wirkt, gewinnt er vorübergehend von jedem der anderen 50 MP, höchstens aber 300 MP. Zu beachten ist, daß der Priester in der Mitte keine Verfügung über zusätzliche Zauber gewinnt, sondern nur diejenigen einsetzen kann, die er selbst beherrscht.

Wenn die Konzentration eines der Zusammenwirkenden gestört wird, endet ihr Zusammenwirken augenblicklich. Geschieht dies, während der Priester in der Mitte gerade einen Zauber wirkt, so verpufft dieser, als wäre der Anwender selbst gestört worden. Zauber, die durch Zusammenwirken vollendet wurden, haben jedoch die volle gesteigerte Wirkung, auch wenn das Zusammenwirken vor Ablauf ihrer Wirkungsdauer endet. Zu beachten ist, daß das Zusammenwirken nicht gestört wird, wenn nur der Priester in der Mitte gestört wird.

Einstufung: 300 MP
Technik/SL: s.o.
Kosten: 10 MP

*= ein Schreiben der SL wird empfohlen!

Texte und Hintergründe (auszugshaft, zusammengesucht aus Plotbüchern vergangener Cons)

Die Eisellen im Norden Anreas

Das kleine Volk der Silvaney, der jetzigen Eisellen, lebte seit Jahrhunderten tief in den Wäldern Anreas und entwickelte sich als eine eigenständige elfische Gesellschaft. Zwar bemühten sie sich um regelmäßigen Kontakt und auch Handel mit anderen Elfenstämmen und verschiedenen in den Wäldern lebenden Gesellschaften, aber ihre Kultur wurde einzigartig unter den Elfen. Die Silvaney waren naturverbunden und ehrten und schützten den Wald, der seit jeher ihre Heimat war. Doch mehr als die meisten Waldelfen widmeten sie sich der Philosophie und der Kunst. Ihre Gesellschaft war von hohen moralischen Ansprüchen geprägt und strukturierte sich durch eine natürliche Hierarchie. Ursprünglich verehrten sie unter den vielen Göttern nur die Sonnengöttin Niira, die für das Licht, das Gute, die Güte in allen Lebewesen und die Stärke stand. Die besonders magiebegabten Mädchen und Jungen wurden Priester der Sonnengöttin. Sie hatten eine hohe und angesehene Stellung unter den Elfen, denn mit ihrer Macht wurden aus den Bäumen und Pflanzen die Wohnungen gebaut und die Natur spendete den Elfen das tägliche Leben. Außerdem besaßen die Priester ein großes Wissen im Bereich der Schutzmagie, so dass ihre Städte lange vor einer Entdeckung geschützt werden konnten. Das Volk wurde geführt von einem Königspaar, meist wurde die Königin als oberste

Herrscherin anerkannt. Es kam in der Geschichte niemals vor, dass die Linie der Herrscherfamilie unterbrochen wurde. Zum einen, weil die Familie der Könige als von der Göttin bestimmt angesehen wurde, zum anderen weil sich alle Herrscher, von denen berichtet wird, stets als weise und gütig erwiesen.

Im Thronsaal der Könige, der im Herzen der Stadt lag, befand sich das Heiligtum der Elfen. Kunstvoll eingearbeitet in den Thron der Königin erinnerte die Sonnenkugel, deren Licht auch während der Nacht strahlte, die Elfen an die Ideale ihrer Göttin. Die Sonnenkugel war und ist ein mächtiges Artefakt des Guten, auf die Welt gebracht von den Göttern selbst.

Lange lebten die Silvaney versteckt in den Bergen, weit entfernt von jeder anderen Zivilisation im Weiß der ewigen Kälte der Berge. Ihre Rasse passte sich allmählich den Veränderungen der Umgebung an, ihre Haut wurde widerstandsfähiger gegen die alles beherrschende Kälte und das Eis wurde ein Teil der Kultur. Es entstanden Märchen und Legenden über den Schnee und seine Geschöpfe, der Gott des Eises hielt Einzug in das Leben der Elfen und seine Ideale wurden Teil der Gesellschaft.

Das Fest des roten Drachens und die Gegend um das Silbermeer

Das Fest des Roten Drachen, welches in Anrea alle sieben Jahre zur Zeit der Jahreswende gefeiert wird, war seit jeher ein Indikator sozialer Unterschiede. Einst war es als rauschhaftes Fest für die breite Masse gedacht gewesen und wurde auch als solches gefeiert. Es erstreckte sich über mehrere Tage, in den meisten Häusern wurden die größten Schlemmereien zubereitet, die Arbeit ruhte für diese Zeit und das „sündhafte“ Treiben vielerorts wurde mit einem zwinkernden Auge geduldet. Insbesondere die anreanische Oberschicht feierte ausgelassene Feste, um dem roten Drachen zu huldigen, bald gehörte es zum guten Ton, sich gegenseitig in der Opulenz dieser Feste zu überbieten. Auf den Höfen herrschte alle sieben Jahre zur Jahreswende reges Treiben, viel Geld wurde investiert, um möglichst ausgelassen und stilvoll feiern zu können. Insbesondere in den großen Handelsstädten rund um das Silbermeer im Landesinnern tobte das Leben und das bunte Treiben ließ die Städte in jenen Tagen pulsieren und erschauern.

In den letzten Jahrzehnten jedoch ist die Ausgelassenheit und Ausprägtheit des Festes immer weiter in den Hintergrund gerückt. In ganz Anrea begeht man zwar noch immer „Die Tage des Roten Drachen“, wie sie auch genannt werden, jedoch ist die Intensität der Feierlichkeiten nur in den Städten rund um das Silbermeer noch in ihrer ursprünglichen Ausprägung erhalten geblieben. Die wahre Pracht des Festes ist vielerorts verloren gegangen und in den weniger gut betugten Gegenden erinnern sich kaum jemand an den Ursprung der Feierlichkeiten, die nun eher im stillen und weniger pompös begangen werden. Unter den Adeligen des Landes hat sich jedoch die Erinnerung an den Glanz vergangener Festtage gehalten.

Insbesondere die Städte rund um das riesige Binnenmeer in der Mitte des Landes freuen sich alle sieben Jahre auf jene ausgelassenen und „verruhten“ Tage, in denen mit einem zwinkernden Auge den Sünden gehuldigt wird. Dort gehört es unter den großen Adelsfamilien zum guten Ruf, mit dabei zu sein, wenn auf die Festung Mayfair in der Mitte des Sees eingeladen wird und ein jeder, der eine Karte erhält, kann sich glücklich schätzen, mit dabei sein zu dürfen. Nur wenige hatten seit jeher das Privileg, an dieser exklusivsten aller Feiern rund um den Roten Drachen teilnehmen zu dürfen und die Einladungen, die über die obligatorischen Gäste hinausgehen, sind

gezählt.

Der Mythos um das Fest auf Mayfair und die Grafenfamilie Beauvoirs

Insgesamt gibt es rund um das Silbermeer drei große Adelsgeschlechter, die sich die Regentschaft über die Städte Equinox, Port Luciene, Arelin, Magian und Lhorinan teilen. Allen Städten ist gemein, dass sie große Handelsstädte sind, die für ihren Reichtum weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt sind. Von daher ist es wohl verständlich, dass sich gerade in diesen Teilen Anreas das Fest des Roten Drachen als opulente Feierlichkeit bis heute erhalten hat und weiterhin regen Zuspruch aus allen Teilen der Bevölkerung erfährt. Um dem Pomp und dem eigenen Anspruch an dieses Fest zu genügen und den Augen des Pöbels in den Städten zu entgehen, trifft sich die Adelsfamilie der Beauvoirs, die über die Stadt Equinox herrscht, alle sieben Jahre zum Fest des Drachen auf der Festung Mayfair, die zu den Füßen des Berges „Greifenzorn“ gelegene Burganlage auf einer Insel in der Mitte des Silbermeeres.

Einst wurde die Burganlage heiß umkämpft, denn wer Mayfair sein eigen nannte, hatte die Regentschaft über das Silbermeer sicher. Dies war in den Jahren bevor die Akademie „Scola Scire“ das Land befriedete und man dann gemeinsam einer besseren Zukunft entgegenarbeitete. Heute steht die Festung den meisten Teil des Jahres über leer und nur einige Bedienstete sorgen dafür, dass die anfallenden Arbeiten erledigt werden und die Anlage nicht dem Verfall preisgegeben ist. Alle sieben Jahre jedoch erwacht die Burg für einige Tage zu neuem Leben, denn dann ist sie Schauplatz einer der größten Feste des Landes.

Nur unter vorgehaltener Hand spricht man hiervon in der Bevölkerung, denn nur die Wenigsten hatten selbst einmal das große Privileg, eine Einladung hierzu zu erhalten. Das Fest auf Mayfair ist ein Mythos, eine wohl gehütete Legende, um die sich immer wieder die wildesten Gerüchte ranken. Manche sprechen von rauschhaften Orgien, von Exzessen und sogar Toten, die sich alle sieben Jahre auf den uralten Mauern ereignen würden. Andere banalisieren die Feierlichkeiten und verbuchen die Spekulationen unter Klatsch und Tratsch, dem man keine weitere Beachtung schenken sollte.

In jedem Fall ist es auch unter den Adelsfamilien rund um das Silbermeer eine Auszeichnung, einmal an diesen vier Tagen teilnehmen zu dürfen und nur wenige der Jüngeren wissen wirklich, was sich hier ereignet. Einige der Älteren, die vielleicht einst teilnehmen durften, tragen in ihren Erinnerungen das, was das Fest des Roten Drachen wahrlich einst bedeutet hat und wie rauschhaft die Feierlichkeiten in vergangener Zeit zelebriert wurden. Manche sehnen sich mit Wehmut daran zurück, wie sehr man sich den Sünden damals zügellos hingeben konnte, ohne die Konsequenzen fürchten zu müssen. Andere leben noch heute den Traum einer sündhaften Zeit zügellos aus, ohne dass die breite Öffentlichkeit davon eine Ahnung hätte...

Die alt eingesessene Familie Beauvoir, die über Equinox regiert, ist der Initiator der Feierlichkeiten auf Mayfair. Die Ahnen der Familie setzten einst den Grundstein für dieses besondere Familienfest. Streng genommen stammen alle, die zum Fest auf Mayfair geladen werden, von dieser Familie ab, sind teilweise in andere Familien Anreas eingeheiratet und nur selten werden Adelige eingeladen, die nicht in irgendeinem direkten Verhältnis zu den Beauvoirs stehen. Es ist eine riesige Sippe, die sich alle sieben Jahre auf der

Burg wieder zusammenfindet und dort gemeinsam feiert und sich dem Leben erfreut. In den Adern aller Anwesenden der Familie fließt dasselbe Blut.

Wahr ist, dass die Festung zur Zeit der Jahreswende aufwendig hergerichtet wird, Bedienstete eilen umher, um das Fest vorzubereiten. Die köstlichsten Speisen sind zuvor aufwendig auf die Insel geschafft worden, die besten Köche werden nach Mayfair gerufen, um die edelsten Speisen zuzubereiten. Kostbarkeiten und Annehmlichkeiten werden zuhauf herbeigeschafft und die Mitglieder der Familie sorgen auch ganz privat für ihre persönlichen Vergnügungen. Hier und dort wird unter der Hand einigen vertrauten Bediensteten wie selbstverständlich der ein oder andere illegale Auftrag zugesteckt, damit auch Rauschmittel, Dirnen und Unterhaltung in den kalten Tagen auf der Festung nicht fehlen. Wenn alles soweit hergerichtet ist, die Gemächer bereitet, die Räume wohl beheizt und ausstaffiert, die Speisekammern zum bersten gefüllt und die „Annehmlichkeiten“ alle auf der Burg eingetroffen sind, neigt sich das Jahr meist bereits dem Ende zu und die ersten Schneeflocken fallen glitzernd zu Boden. In diesen Tagen packen auch die Bediensteten der Beauvoirs in allen Ländern und Königreichen die Kleidung ihrer Herrschaften zusammen und laden sie auf die Kutschen und Schiffe. Dann ist die Zeit der Feierlichkeiten wieder gekommen und Mayfair erstrahlt unter den sündhaften Augen des Roten Drachen.

Die Beauvoirs

Die Beauvoirs bilden eine äußerst ehrgeizige Adelsfamilie. Sie sind zielstrebig, determiniert und bis zu einem gewissen Grad auch skrupellos. Sie verstehen sich bestens darauf, Geschäfte zu machen, Diplomatie zu betreiben und nicht umsonst sind die Beauvoirs in den vergangenen Jahren zu einer der einflussreichsten Familien in ganz Anrea herangewachsen. Bereits in jungen Jahren wird den Nachkömmlingen das oberste Ziel der Familie mit auf den Weg gegeben: Hart gegen sich selbst zu sein und vor allem, sich auf niemanden wirklich zu verlassen, außer auf sich selbst. Keinesfalls sollte hier der Eindruck entstehen, die Beauvoirs seien gar ohne moralische Werte, denn dies ist nicht der Fall. Vielmehr haben sie ihren eigenen Ehrenkodex, den sie mit äußerster Härte auch nach innen vertreten. Stil und Anstand sind ihnen besonders wichtig und die richtige Etikette gehört hier ebenfalls dazu.

Es überrascht wohl kaum, dass eine Familie, die sich ständig um derartige Kontenance und Härte gegen sich selbst bemüht, geradezu nach einem Ausgleich schreit, bei dem sie all das einmal kompensieren kann, was ihre Mitglieder so lange vermissen müssen. Die meisten haben es auf meisterliche Weise geschafft, all dies auf das Fest des Roten Drachen zu verlagern und können sich hierbei dann einmal so richtig „austoben“. Selbstverständlich ist ihnen allen klar, dass sie auch hier an gewisse Grenzen stoßen, auch wenn diese aufgrund der Abgeschiedenheit und besonderen Natur der Veranstaltung etwas gedehnter sind als anderswo. Eine gewissermaßen natürliche Dekadenz umgibt die Beauvoirs in beinahe allen Lebensbereichen. Die Arbeit des herkömmlichen Volkes haben sie niemals kennen gelernt, wissen sie aber durchaus zu schätzen. Keiner von ihnen könnte sich jedoch auch nur ansatzweise vorstellen, einmal derartige Arbeiten zu verrichten. Wenn eben nötig, überlassen sie diese Dienste ihren Untergebenen, die sie jedoch niemals allzu herablassend behandeln. Dies gehört zum guten Ton unter den Beauvoirs. Ein guter Diener ist ihnen oft kostbarer als so manches Stück Land.

Nur eine kleine Gruppe der Beauvoirs lebt noch auf dem ursprünglichen Herrschersitz in Equinox, die meisten haben sich über die Jahre in alle

Herren Länder verstreut. Sie haben in andere Familien eingeheiratet oder vertreten die Beauvoirs dort, wo man seinen Einfluss repräsentiert sehen möchte. Daher ist das Fest des Roten Drachen gleichzeitig ein großes Zusammenkommen aller Mitglieder und auch von einer gewissen Wiedersehensfreude geprägt, die nicht verleugnet werden kann. Obwohl es vielleicht nicht so anmuten mag, so verstehen es die Beauvoirs natürlich auch, in ihren eigenen Bereichen und unter dem Jahr einen feudalen Lebensstil zu führen. Jeder der ihnen hat seine ganz eigene Dienerschaft (siehe „Die Dienerschaft der Beauvoirs“), zu denen sie ihre individuelle Beziehung pflegen. Der Reichtum und das Leben in Fülle hat sie nicht nachgiebig oder gar weichlich gemacht, sondern sie wissen, dass dieser Pomp ebenso vergänglich ist, wie sie selber und man sich im alltäglichen Leben kaum Schwächen erlauben darf (ausgenommen während der Feierlichkeiten, versteht sich).

Die Familienbande sind heilig, auch wenn man sich oft nicht besonders gut untereinander kennt. Dies ist auch nur zu verständlich, leben doch viele der Familienmitglieder hunderte von Meilen auseinander und treffen sich nur äußerst selten. Man respektiert sich untereinander, auch wenn gelegentlich Streitigkeiten unter der Oberfläche brodeln. Im normalen Leben kann dies auch zum ein oder anderen offen ausgetragenen Disput führen. Das Familienoberhaupt ist Comtesse Jeunesse de Beauvoirs. Sie wird von allen respektiert, geachtet aber schließlich und endlich hat sie keine weitere Befehlsgewalt über die übrigen als jeder andere auch. Ihre Meinung zählt allerdings viel und nur selten wird ihr offen widersprochen. Sie hat das Familienoberhaupt inne, seitdem ihr Mann vor wenigen Jahren starb (er war sehr viel älter als sie gewesen, keine Seltenheit unter den Beauvoirs).

Der entlegene Norden Anreas: Dobrovol'sk

Manche Dinge, die wir besitzen wollen, verlieren ihren scheinbaren Glanz, nachdem wir sie in den Händen halten. Auch mit Ländern kann dies geschehen, so zum Beispiel mit jenem entlegenen Flecken Land, dessen größte Ansammlung von Menschen Dobrovol'sk heißt. Es ist eine entlegene Burg im Norden Anreas, fern ab von den größeren Städten und bewohnteren Landesteilen. Einst meinte der König, sein Reich müsse sich erweitern, müsse sich auch nach Norden hin ausdehnen und seine Macht würde sich darin bemessen, ein immer größeres Reich zu beherrschen. Man schickte Expeditionen in den Norden, erweiterte die Grenzen des Landes und rief zur Besiedlung der neuen Landesteile auf. Einige Siedler kamen, errichteten kleine Ortschaften wie Siberski, Novalenk oder Nordvik. Nur wenige blieben dauerhaft. Die Winter waren in jenen Landesteilen sehr hart, manchmal konnte man die Straßen zwischen den Ortschaften über Monate hinweg nicht passieren, es gab kein Vorankommen auf den Schnee verwehten Wegen. Im Winter starben die Menschen an der eisigen Kälte, an zu wenig Essen, manchmal wurden ganze Ortschaften ausgelöscht. Das Vorhaben, den Norden des Landes komplett zu besiedeln, wurde aufgegeben. Einige der Siedler jedoch blieben in jenem unwirtlichen Land, für das sie ihre eigene Heimat voller Hoffnung aufgegeben hatten. Auch ein kleiner Außenposten des Königs blieb in Dobrovol'sk erhalten, abgeschieden von jedweder Zivilisation und fernab von jedem Regiment. Die Menschen, die das Land im Norden weiterhin besiedelten und den strengen Wintern trotzten, nannten sich selbst „Boyarski“, nach der größten Siedlerfamilie, den Boyars.

Jener nördlichste Flecken Anreas ist ein raues Gebiet. Die Bevölkerung ist nur spärlich, es gibt kaum Siedlungen, die meisten sind mehrere Tagesreisen voneinander entfernt. Dann ist man froh, wenn man doch noch per Zufall eine Trapperhütte im kargen Wald erspähen kann oder der Weg nicht

gänzlich verweht ist und man sich nicht im eisigen Niemandsland verirrt. Dobrovol'sk ist einst ein Kloster gewesen aber schon bald erkannte man, dass zu einem Orden und dem Glauben an die Götter mehr gehört, als sich in der Einsiedelei zu üben. Die damaligen Siedler und das Heer des Königs nahmen die bereits geschaffenen Behausungen gerne an, bauten einige Häuser hinzu und verbesserten die Außenmauern, um jenen Feinden trotzen zu können, die niemals kamen. In der unmittelbaren Umgebung des militärischen Außenpostens siedelten sich kleine Höfe an, die Siedlerfamilien heirateten in den kommenden Jahren untereinander und so entstand ein enges Geflecht aus Verwandtschaftsbeziehungen und persönlichen Abhängigkeiten. Die Anzahl der Bewohner des nördlichen Gebietes Anreas ist begrenzt und um Dobrovol'sk kennt beinahe jeder jeden oder zumindest kennt man jemanden, der jemand anderen kennt, der bereits mit dem zu tun hatte, über den man redet. Die umliegenden Dörfer heißen Nordvik und Svirna, Die Menschen sind genügsam, sie wissen, dass es immer wieder ein Geschenk ist, wenn sie den nächsten Frühling erleben und die Abgeschiedenheit von der Außenwelt macht viele zu teilweise etwas verschrobenen Charakteren. Bedingt durch die klösterliche Vergangenheit gibt es unter einigen Boyarski noch immer einen sehr urwüchsigen Glauben, der in anderen Landesteilen unbekannt ist. Man findet gelegentlich tief verwurzelten Aberglauben, gepaart mit seltsamen Ritualen und Riten, deren Wirksamkeit mehr als zweifelhaft erscheint. Dennoch halten einige daran fest, es gehört einfach zum Leben in Dobrovol'sk und der Umgebung dazu. Vielleicht haben die Kälte und die langen Winternächte dazu beigetragen, dass es viele Legenden unter den Boyarski über ihre Vergangenheit und die sie umgebenden Wälder gibt.

— a u s z u g a u s v o r l e s u n g z u d e n " a k a d e m i s c h e n w i n t e r t a g e n "

Delegieren des eigenen freien Willens

Vorlesung zu den Akademischen Wintertagen, zu den Akademieregeln und die Aufgabe des freien Willens

Spruch Melvins: *Vertrauen in die Bruderschaft ist der Anfang und das Ende, es ist die Säule unserer Akademie.*

Zu Beginn meiner Vorlesung möchte ich darauf hinweisen, daß in der Akademie niemand gezwungen wird, seinen Willen zu delegieren. Es steht ihm frei, ob er der Scola Scire beitreten möchte oder nicht. Zur Organisation einer solch mächtigen Institution wie die der Akademie ist es aber unerläßlich, daß es eine Ordnung gibt. Diese Ordnung wird bei uns durch eine strenge Hierarchie gegliedert. Sie bildet die Basis, die Grundlage unserer Akademie und ist seit Jahrhunderten tradiert. (siehe hierzu auch: Die Säulen der Sternenzitadelle) Im Verlauf meiner Lesung ist es nicht mein Anliegen, diesen Aspekt kritisch zu hinterfragen, sondern ich möchte die Akademieregeln und ihre Rechtfertigung vorstellen. Hierdurch soll ein Anhaltspunkt für alle anwesenden Adepten gegeben werden, die diese Regeln spätestens bis zu ihren Meisterwürden verinnerlicht haben werden.

Durch die Reformen, die Meister Melvin vor einigen Jahren durchsetzte, haben sich zahlreiche Neuerungen bei den Akademieregeln ergeben. Diese Regeln und ihre Grundlage werde ich im folgenden vorstellen.

Zunächst einige philosophische Auseinandersetzungen: Eine Armee besteht aus zahlreichen Individuen, die für den Kriegszug gebraucht werden. Nun ist es aber erforderlich, diese zu delegieren, zusammenzufassen, ja schließlich auch zu uniformieren. Genau das gleiche geschieht zu Beginn einer jeden Laufbahn in der Sternenzitadelle. Adepten erhalten einheitliche Kleidung, einheitliche Schlafplätze und einheitliche Ausbildungen. Bereits hier zeigt sich schon eine der Reformen Meister Melvins. Er setzte es durch, daß die meisten Adepten, individuelle Meister erhalten, die ihre Ausbildung übernehmen. Diese Meister sind in allen Belangen für den Auszubildenden verantwortlich. Sie sorgen nicht nur für ihre Ausbildung, sondern auch für ihre Sicherheit auf Reisen und Studienaufenthalten. Sie müssen sich für ihren Adepten bei den Höhergestellten rechtfertigen und ggf. auch Kritik entgegennehmen.

Im Gegenzug dazu delegieren die Adepten (um beim Titel dieser Vorlesung zu bleiben) ihren Willen an den Meistermagier, der sie betreut.

Deutlich wird diese Notwendigkeit an unserem obigen Beispiel der Armee. Wäre es vorzustellen, daß eine Kompanie dieser Armee einen Befehl hinterfragt, darüber diskutiert und dann ihre eigene Entscheidung fällt?

Sicherlich nicht, zumindest würde dies die Effektivität der ganzen Armee erheblich schwächen. Es ist sogar denkbar, daß die Kompanie überhaupt nicht überblicken kann, welche Faktoren bei der Entscheidung der Oberen eine Rolle spielen. Ihre Beratung würde also auf völlig falschen Voraussetzungen aufbauen.

Ein Adept kann den gesamten Aufbau der Akademie nicht verstehen, er muß blind gehorchen. Dies bezieht sich auf alle Bereiche, in und außerhalb der Sternenzitadelle.

Hier zeigt sich, daß die Aufgabe des eigenen Willens und der Gehorsam eine entscheidende Basis für die gesamte Akademie darstellt.

Nichtsdestotrotz könnte gerade der blinde Gehorsam, willenlose und unselbständige Mitglieder produzieren. Aus diesem Grund setzte Melvin die individuellen Meister an die Stelle einer vereinheitlichten Ausbildung in großen Gremien. Für ihn war es evident, daß die Ausbildung zu einer verantwortungsbewußten Persönlichkeit nur durch eine individuelle Betreuung erreicht werden kann. Übriggeblieben ist aber der Gehorsam für den Adepten. Der Meister ist gleichzeitig angehalten, seinem Adepten die Entscheidungen zu verdeutlichen.

Lassen wir dieses eine Beispiel als evident für die Nachvollziehbarkeit stehen. Kommen wir nun zu den einzelnen Regeln, die ich an dieser Stelle nun kurz vorstellen möchte. Die unten aufgeführten Regeln sind nur ein Auszug, dürften aber für die meisten Anwesenden vollends ausreichen:

1) Für alle Adepten gilt: Der Meister spricht in meinem Namen und seine Entscheidungen sind für mich bindend und auszuführen. Später ist eine Frage nach der Rechtfertigung durchaus zulässig. Zunächst gilt es aber, die Entscheidung zu akzeptieren und nicht zu fragen.

2) Der Meister entscheidet, wann ein Adept reif genug ist, seine Ausbildung fortzuführen. Dies bezieht sich zum einen auf die Auswahl der Zauber, die ein Adept erlernen darf und zum anderen auf den Aufstieg (z.B. zum Meister). Hierbei hat der Meister die Befugnis, dem Adepten nach eigenem Ermessen Sprüche zukommen zu lassen oder auch zu verwehren. Bei jedem zu erlernenden Zauber ist der Meister zu fragen, ob der Spruch gelernt werden darf. Selbst höhere Sprüche dürfen erlernt werden, wenn der Meister dies zuläßt. Wird ein Adept dabei ertappt, wie er nicht autorisierte Zauber lernt, obliegt die Bestrafung dem Meistermagier. Dieser ist angehalten sich an den Richtlinien der Akademie zu orientieren.

Nötigenfalls sollte er sich mit seinem Zirkelrat in Verbindung setzen.

3) Der Meister ist für seinen Adepten verantwortlich. Ist seine Ausbildung aufgrund von schlechtem Unterricht rückständig, muß er sich dafür rechtfertigen. Auf Reisen haftet er für sein leibliches Wohlergehen und alle anderen Belange. Auch der Meister steht unter der Kontrolle der Zirkelräte und wird für Vergehen zur Rechenschaft gezogen.

4) Meister sind ebenfalls für das Betragen ihrer Adepten verantwortlich.

5) Alle höhergestellten Akademiemitglieder sind mit dem ihnen Gebührenden Respekt zu behandeln. Ansonsten können die Ranghöheren je nach Situation frei über die etwaige Bestrafung entscheiden. Richtlinien sind hierbei die "Allgemeinen Akademieregeln", bei denen es auf die Stärke des Vergehen und den Rangunterschied ankommt.

6) Der Name der Akademie und des Zirkels ist in Ehren zu halten. Verleumdungen oder das Verleugnen gilt als schweres Vergehen. Das Zeichen der Akademie ist offen zu tragen und die Mitgliedschaft offen zu bezeugen. Die Strafen sind hier bei einem Vergehen besonders stark ausgeprägt. Das gleiche gilt für Akademiemitglieder, deren Namen nicht in den Schmutz gezogen werden dürfen.

7) Treten grobe Vergehen gegen die Zirkelgesinnung auf, wird dies dem Zirkelrat mitgeteilt. Er entscheidet über Ausschuß und/oder Bestrafungen. Einmal ausgestoßene Zirkelmitglieder können nur durch einen Beschluß des Zirkelmeisters wieder aufgenommen werden. Die Vorgehensweise richtet sich hierbei aber auch entscheidend nach der Zirkelfarbe.

8) Vor jeder Verpflichtung, die ein Mitglied außerhalb der Sternenzitadelle eingeht, muß der Meister bzw. der Zirkelrat informiert werden. Er entscheidet, ob die Verpflichtung angenommen werden darf. Wird die Erlaubnis nicht eingeholt, werden z.T. schwere Strafen verhängt. Adepten und unerfahrenen Krieger ist jede Verpflichtung außerhalb der Scola Scire vom Grunde her verboten bis zu dem Zeitpunkt da sie den Meisterstatus erreichen. Dann gilt aber noch immer die obige Erlaubnispflicht.

9) Jegliche Amtsanmaßung (das gleiche gilt für Ränge) wird in der Akademie schwer bestraft. Die Strafe richtet sich nach der Größe des Vergehens.

10) Täuschungsversuche (auch bezüglich der Kennung in der Bibliarkanos) sind ein schweres Vergehen.

11) Befehlen von Höhergestellten sind Folge zu leisten. Dies gilt zirkelübergreifend und ein Vergehen wird nur in den seltensten Fällen toleriert.

12) Manchen Mitgliedern ist es gestattet, ihre Studien außerhalb der Akademiemauern fortzuführen. Für sie gilt, daß sie eine regelmäßige Berichtspflicht haben. Auch Hochrangige, die sich häufig in anderen Ländern aufhalten, sind dazu angehalten, regelmäßig Berichte vorzulegen. Außerdem gelten für diese Mitglieder die selben Regeln, die sie auch in der Sternenzitadelle beachten müßten.

13) Zauber, die in der Akademie verboten oder nur für gesondert autorisierte Personen erlaubt sind, sind auch außerhalb nicht zu wirken. Unter ihnen befinden sich Sprüche wie z.B. Teleport, Wiederbelebung, bestimmte Arten der Gegenmagie etc.

Wenn ich oben immer von Meistern und Adepten gesprochen habe, so gilt das gleiche selbstverständlich auch für Brüder und Schwestern, Priester und Hohepriester. Zur Klarstellung erwähne ich nur noch einmal, daß die obigen Regeln nur ein Auszug sind. Sie sind keinesfalls vollständig wiedergegeben.

Zum Abschluß möchte ich gerne noch eine kleine Übung machen, die sich darauf bezieht, seinen eigenen freien Willen zu delegieren und anderen zu überantworten. Sie soll nur verdeutlichen, daß es möglich ist, den Willen eines Menschen zu brechen aber auch, daß es wundervoll sein kann, seinen Willen aufzugeben und sich treiben/leiten zu lassen. Es soll deutlich wer-

den, daß dies (im übertragenem Sinn) jedesmal geschieht, wenn wir im Namen der Akademie (teils blindlings) Dinge tun.

Hierfür bitte ich alle Anwesenden, sich einen Partner zu suchen und sich paarweise aufzustellen. Anschließend werde ich dann demonstrieren, wie schwierig es ist, so viel Vertrauen in jemanden zu legen, ihm blind zu vertrauen.

Vorbereitung: Sammeln und Konzentrieren. Ein Opfer (für Tatzul) Augen zu, rufen

1) Einer der Partner ist das Opfer, er soll sich dagegen wehren, daß er beherrscht wird, sein Wille gebrochen wird. Neben ihm liegt ein Gegenstand, den er aufheben soll. Er soll sich dagegen wehren.

2) Der andere berührt ihn und spricht auf ihn ein. Er soll ihn beherrschen, beschwören, den Gegenstand zu nehmen.

Benutzt die Formel: Vas Kal Magia Opprimo Creatura Vas Kal Magia, Opprimo Corpore Vas Kal Magia Opprimo Mentem Vas Kal Magia Opprimo Anima

3) Bei manchen gelingt es, bei anderen nicht.

Der Wille eines Menschen kann stark sein. Er entscheidet darüber, ob die Magie in den vorgegebenen Bahnen fließt, ob sein Geist die Götter erreicht.

Der freie Geist kann auch entscheiden, daß er nicht handeln will. Er gibt sich somit auf, um einem anderen zu unterstehen.

Vergleich ziehen zwischen dem ersten und dem späteren brechen: Zum Erlernen der Magie ist es wichtig, daß der Lehrende die Hand hält und den Blinden führt. Dieser würde sich im Gellecht und Gewirr der Magie niemals zurechtfinden können aber der Meister leitet ihn. Das Vertrauen in den Meister und die Akademie ist es letztendlich, was ihre Stärke ausmacht. Und somit kann man sagen, daß das Vertrauen die Basis für alles ist. Vertrauen bedeutet manchmal auch gehorchen und unangenehme Dinge tun, deren Nutzen wir nicht sehen. Aber schließlich sind wir alle die Akademie und eine große Bruderschaft des Vertrauens. Selbst der Schwarze gibt dem Weißen die Hand, da auch er vertraut. Es hilft uns die Magie besser zu verstehen und den Weg der Götter zu finden. Gehorsam gehört dazu.

Somit sind wir **alle** zusammen die Säulen der Sternenzitadelle, die große Bruder- und Schwesternschaft des Vertrauens von der Melvin spricht.

Tatzul Manus Giftmischer
Kleriker des IlMater

— auszug: einteilung in die bibliarkanos

Direkte Aufsicht der Bibliarkanos
Praefectus Scipio Laeva
Praefectus vicarius Luscus Concalesco Vahim

Geehrte

Hiermit bestätigt die Direkte Aufsicht der Bibliarkanos Eure Neuaufnahme in die Akademie.

Nach Prüfung Eures Antrags hat

- ☒ die Direkte Aufsicht der Bibliarkanos
- ☒ die Oberste Aufsicht der Bibliarkanos

☒ der Leiter der Akademie
entschieden, daß

ihr in die Klassifizierung _____ eingeordnet werdet.

Dies wurde auch der Registratur und mindestens einem der Cultores, die das Verzeichnis der Klassifizierung führen, mitgeteilt.

Zusammen mit Eurem Antrag auf obengenannte Klassifizierung hatte Ihr

- ☒ keine Unterlagen eingereicht.
- ☒ rückseitig genannte Unterlagen eingereicht.

Die Bibliarkanos erbittet Mitteilung an die Registratur, ob diese Unterlagen

- ☒ sämtlich archiviert,
- ☒ teilweise archiviert oder
- ☒ sämtlich zurückgegeben

werden sollen. Erfolgt innerhalb von 30 Tagen keine derartige Mitteilung, werden Eure Unterlagen vorläufig sämtlich archiviert werden.

Hinweise:

Gegen diesen Bescheid kann innerhalb von 60 Tagen bei der Obersten Aufsicht der Bibliarkanos Widerspruch eingelegt werden.

Eine Abschrift dieses Schreibens wurde unter J _____ und _____ archiviert.

Bei weiteren Fragen wendet Euch bitte an die Registratur oder ein Mitglied es Verwaltungsrats der Bibliarkanos.

Gezeichnet

(Scipio Laeva)
Oder (Luscus Concalesco Vahim)

Impressum & Kontakt:

Twilight-Team
Oliver Hombach
Buchenstraße 19
51597 Morsbach

Tel. 02232/15 43 33
Fax 02232/15 43 43

info@twilight-team.de
www.twilight-team.de

Texte:

Alle Texte und Überarbeitung von Oliver Hombach, außer:
(Ursprungstexte)

- = "Die Bibliarkanos" von Sandra Fuchs
- = "Die Struktur des Schwarzen Zirkels" von Frank Mielke
- = "Die Struktur des Grünen Zirkels" von Simon Didszuweit
- = "Anreakarte" von Ralf Helmert (nach Idee & Konzept von Oliver Hombach)
- = "Der Kriegerorden" von Ralf Helmert (nach Idee & Konzept von Oliver Hombach)
- = "Die Silvaney-Elfen", Textpassagen von Sonja Müller

Idee & Konzept:

Oliver Hombach außer:

- = "der Gott Ribos", Idee von Daniel Hamann
- = "Die Bibliarkanos", Idee von Sandra Fuchs

Design und Layout:

- = Oliver Hombach

Copyright:

- = Alle Texte, Design und Layout © copyright by Oliver Hombach, 2006