

DIE TULAMIDISCHE MAGIERIN

„Ich dachte, du könntest mir nur auf magischem Wege helfen“, sagte der Krieger Rondrian zu Mirhiban.

„Hab ich doch“, erwiderte die Magierin und tätschelte den dünnen, langen Stab, mit dem sie eben dem Mann, der ihren Gefährten von hinten hatte angreifen wollen, eine mächtige Beule verpasst hatte. „Oder glaubst du, ein gewöhnlicher Stecken hätte diesen Schlag unbeschadet überstanden? Wie dem auch sei, unser Freund hier sagt so schnell nichts mehr.“

Die beiden schlichen den Gang entlang – Mirhiban hatte einen SILENTIUM über sie gelegt, der rings um sie herum eine Sphäre der Stille ausbildete. Nicht einmal das Klingeln von Rondrians Kettenhemd war mehr zu hören.

Schließlich kamen sie an eine Verzweigung. Das Ende des rechten Tunnels lag im Dunklen, aus dem linken jedoch drang aus der Ferne Licht. Dort deutete Rondrian hin, und Mirhiban nickte – innerhalb der Sphäre magischer Stille mussten sie sich mit Handzeichen verständigen. Das Licht kam aus einer großen Halle mit einem schwarzen Altar in der Mitte, der von zwei Kuttenträgern bewacht wurde. Mirhiban zeigte auf den linken der beiden, dann auf sich selbst, und Rondrian gab zu verstehen, dass er verstanden hatte. Dann hocken sich beiden Gefährten neben den Eingang und warteten geduldig, bis die Wirkung des SILENTIUM vorüber war, denn ein Schweigezauber würde ihnen bei ihrem Plan nichts nützen.

Schließlich hörten Mirhiban den Gefährten an ihrer Seite leise atmen. Es war soweit. Sie zählte stumm an den Fingern ab – eins, zwei, drei – dann sprangen beide auf.

„Für Ronda!“ Rondrian drang mit wirbelnder Klinge auf den rechten Kultisten ein.

„Fulminictus!“ rief die Magierin, und der magische Schlag fegte den zweiten Gegner von den Beinen.

HINTERGRUND

Wenige, ganz wenige menschliche Kinder – vielleicht eines von 150 – machen in Aventurien in jungen Jahren eine seltsame Erfahrung: Statt über den zerbrochenen Krug zu schimpfen, zwitschert der Vater plötzlich wie eine Khoramsschwalbe, oder der für seinen Geiz bekannte Konditormeister kommt plötzlich aus dem Laden und schenkt ihnen die Zuckerstange, die sie sich so sehnlichst wünschten, aber niemals hätten bezahlen können. Wenn solche Dinge geschehen, dann ist Zauberei im Spiel, und den Kleinen steht vielleicht eine glanzvolle Karriere als Magier bevor. Wer aber ein machtvoller Zauberer werden will, der muss Jahr um Jahr studieren – keine andere Profession erfordert eine derart lange Ausbildung. Dass solch ein Studium eine hübsche Stange Schulgeld verschlingt, versteht sich von selbst. Andererseits fühlen sich die Magierakademien der Forschung

„SCHAU! MICH NICHT SO FRAGENDE AN!
PATÜRLICH IST DER WACHPOSTEN NICHT
ZUFÄLLIG EINGESCHLAFEN ...“



DIE TULAMIDISCHE MAGIERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 24 AuP 27 AsP 39 MR 5 MU 12 KL 14 IN 12
CH 14 FF 11 GE 11 KO 10 KK 8 SO 13

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Magierakademie), Zauberer, Astralmacht (+2 AsP), Gutaussehend, Angst vor Nagetieren 6, Vorurteile gegen Elfen 8, Unfähigkeit für Handwerkliche Talente

Talentspiegel • Dolche +1, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Stäbe +3, Wurfmesser +0, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Reiten +4, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +0, Betören +8, Etikette +6, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +5, Überreden +5, Überzeugen +5, Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Brettspiel +4, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +6, Heraldik +3, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +5, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Sprachen kennen [Tulamida] +14, Sprachen kennen [Garethi] +14, Sprachen kennen [Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamida] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +6, Lesen/Schreiben [Glyphen von Unau] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Ackerbau +1, Alchimie +4, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +0

Zauberspiegel • ANALÜS +4, ARMATRUTZ +3, AURIS NASUS +5, AXCELERATUS +3, BALSAMSALABUNDE +7, BANNBALADIN +10, FORAMEN +3, FULMINICTUS +5, KLARUM PURUM +3, ODEM ARCANUM +5, SENSIBAR +7, SOMNIGRAVIS +3

Kampfwerte • Dolche 7/6, Hieb Waffen 6/6, Raufen 6/7, Ringen 6/7, Säbel 6/7, Stäbe 6/9, Wurfmesser 6

Ausrüstung • Robe mit arkanen Symbolen, gehörnte Kappe, Mantel aus feiner Wolle, Zauberstab, Zierdolch, Tintenfässchen, Schreibfeder, 10 Blatt Pergament in einer Hülle aus gewachstem Leder, Dolch in einer reich geschmückten Scheide, lederne Umhängetasche, 8 Dukaten, 12 Silbertaler, 6 Heller

und Lehre so stark verpflichtet, dass sie bereitwillig Stipendien an begabte, aber mittellose Kinder vergeben. Bisweilen werden diese schlicht per Zufall von einem Magister ‚entdeckt‘, in machen Schulen kann man sich aber auch bewerben und in einer Prüfung sein magisches Talent unter Beweis stellen.

Der Unterricht umfasst neben dem Erlernen der Zauberformeln auch Lesen und Schreiben, Rechnen, Grundkenntnisse der Alchimie, Geschichte, Philosophie und Pflanzenkunde. Am Ende des Studiums stehen verschiedene Prüfungen an, nach deren erfolgreichem Abschluss der Zögling das Akademiesiegel in die Handfläche tätowiert bekommt und als Jungmagier in die Welt entlassen wird.

Die Tulamiden blicken auf eine ältere Magiertradition zurück als jedes andere Menschengeschlecht Aventuriens. Von hier kamen und kommen die mächtigsten Dschinnenmeister und Artefaktmagier des Kontinents – aber auch die gefürchteten Magiermogulen der Vorzeit und manch skrupelloser Chimärologe, der noch in unseren Tagen sein Unwesen treibt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein Magier hält mit seiner Profession nicht hinterm Berg, sondern kleidet sich so, dass man sie schon von weitem erkennt. Zu seiner Tracht gehören eine spitze Hut oder eine gehörnte Kappe, ein langes, mit arkanen Symbolen besticktes Gewand sowie der mit Runen beschnittene Zauberstab, das Zeichen der Magierwürde. Der Magier vertraut lieber auf seine Zauberkräfte als auf Waffengewalt, weshalb er im Umgang mit Schwert und Schild nicht geübt ist. Wenn ein Kampf unausweichlich ist, wehrt er sich mit seinem Dolch oder dem Zauberstab – denn im Stockfechten wurde er zumeist unterwiesen. Als Rüstung trägt er höchstens einen wattierten Waffenrock.

Kein Magier geht ohne Schreibzeug und Aufzeichnungen auf Reisen, ansonsten trägt er die übliche Ausrüstung mit sich (Feuerstein und Zunder, Proviant usw.).

ZITATE DER MAGIERIN

„Selbstredend, Herr Kollege. Aber wenn man nun die direkte Abhängigkeit der harmonischen Transmutationsfrequenzen von der homogenen Astralfeldstruktur mit in Betracht zieht, drängt sich doch die Vermutung geradezu auf, dass die Superpositionspotenzen ...“

„Schaut mich nicht so fragend an! Natürlich ist der Wachposten nicht zufällig eingeschlafen ...“

Das Schwarze Auge

Illustrationen

Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt

Lektorat

Florian Don-Schauen

Satz & Layout

Ralf Berszuck