

Der Koscher Magier

»Bücherwissen sollte man nie unterschätzen.
Man kann so manches Geheimnis damit lüften –
oder darin entdecken.«

»Eine Manifestation heptasphärischer Essenzen.
Verzeiht, ich war wieder etwas in Gedanken.
Ich meinte, diese Rückstände stammen von
einem Dämon.«

»Ignifaxius Flammenstrahl!«

Das Turmzimmer war erleuchtet vom Schein zahlreicher Kerzen. Thallian brauchte das Licht, denn er wollte trotz der späten Stunde mit seiner Arbeit vorankommen. Vor ihm lag die Abschrift des wichtigsten Standardwerkes der Gildenmagie, der mehrbändigen Encyclopaedia Magica.



Meister Alrik hatte ihm zwar schon vor sechs Monden den *Hilffreychen Leytfaden des wandernden Adepten* geschenkt, aber Thallian wollte seine persönliche Bibliothek um mindestens den ersten Band der Encyclopaedia erweitern, bevor er den Magister verließ. So viele Jahre studierte er schon die Kunst der Zauberei bei Meister Alrik, dass es ihm merkwürdig vorkam, den Turm zu Beginn des nächsten Mondes zu verlassen. Obwohl Thallian seine Eltern regelmäßig sah, war der Magister so etwas wie sein Ersatzvater geworden. Thallian würde ihn vermissen, wenn er sich auf Wanderschaft begab. Die Vorfreude, die Länder jenseits der Koschberge zu entdecken, war allerdings zu groß, um die Entscheidung zurückzunehmen. *Ich werde mich vor der Abreise noch einmal im Fulminictus üben. Die Zwölfe mögen es verhindern, aber wenn ich einem Räuber vor die Füße laufe, muss ich gewappnet sein.* Thallian setzte die Feder ab, als er von unten fremde Stimmen hörte. Sie wirkten nicht bedrohlich, doch war Besuch zu so später Stunde ungewöhnlich. Der junge Adept ließ den Gänsekiel los, der prompt auf magische Weise von selbst wieder zum Tintenfasschen sprang und sich schreibbereit niederlegte. Gerade als Thallian die Tür erreicht hatte, denn seine Neugier nagte an ihm und er wollte wissen, wer der Gast war, kam Ernbrecht, der Knecht des Magisters, ohne anzuklopfen herein. Ernbrecht wirkte aufgeregt und verlor keine Zeit.

„Gelehrter Herr, bitte kommt nach unten. Der Magister wünscht Euch zu sprechen.“

Als Thallian die Treppenstufen nach unten eilte und die fremden Gäste sah, blieb er abrupt stehen. *Elfen! Bei Hesinde – echte Elfen!* Er hatte noch nie ein Mitglied des holden Volkes leibhaftig gesehen, aber all die Geschichten, die seine Eltern ihm erzählt, und all die Werke, die er über sie gelesen hatte, faszinierten ihn schon seit seiner Kindheit.

Es waren ein großer, dunkelhaariger Elf und eine Elfe mit blonden Haaren, die dicht bei Meister Alriks Ohrensessel standen. Sie trugen Kleidung aus Wildleder und Bögen aus Eibenholz. Echte Waldläufer, so wie Thallian sie sich immer vorgestellt hatte. Der Magister und seine ungewöhnlichen Gäste unterhielten sich gerade angeregt auf Isdira.

„Auch ich habe in den letzten Wochen bemerkt, dass sich etwas über dem Wald zusammenbraut, etwas Bedrohliches. Etwas, das keinen Namen hat. Orks streifen umher und Ernbrecht berichtete mir, dass er noch nie so viele Ratten in den Fallen vorgefunden hat.“

Die Elfen nickten und blickten Thallian erwartungsvoll an. „Ah, Thallian, komm näher. Wir haben Besuch. Ein alter Freund aus meiner Jugend. Das ist Lorion. Und wie war noch gleich dein Name, mein Kind?“

„Allacaya“, sagte die Elfe, die Thallian von oben bis unten betrachtete, während er sich Meister Alrik näherte.

„Mein lieber Junge. Ich fürchte, ich muss dich um einen großen Gefallen bitten.“

„Was immer es ist, Meister, ich werde Euch gerne helfen.“

„Du bist ein guter Junge und ein Vorbild für jeden, der die Gebote Hesindes achtet. Meine alten Freunde bitten mich um Hilfe, doch bin ich längst nicht so jung geblieben wie sie. Sie haben in ihren Wäldern seltsame Relikte aus der Zeit der Hochelfen entdeckt. Ich befürchte aber, dass Diener des Namenlosen, die Zwölf mögen uns vor ihnen schützen, ebenfalls ein Auge darauf geworfen haben. Mein Junge, ich muss dich bitten, Lorion und Allacaya zu begleiten, sie wissen sich keinen Rat auf den Fund, und dein Wissen über das Zeitalter der Hochelfen kann sich als sehr nützlich erweisen, um dem Geheimnis auf den Grund zu gehen.“ Thallian musste kräftig schlucken. Einerseits war seine Freude groß, dass der Meister ihm diese Aufgabe zutraute, andererseits waren namenlose Mächte am Werk. Und diese flößten ihm Angst ein.

„Bitte hilf uns, Thallian. Ich kann dich zu den Statuen führen. Wir brauchen jemanden, der uns sagen kann, warum der dhaza-Diener sie begehrte“, sagte Allacaya. *Wie könnte ich da Nein sagen. Hesinde, steh' mir bei! Die Abschrift wird noch ein wenig länger auf sich warten lassen müssen, aber vielleicht kann ich mit den Elfen meine Kenntnisse des Fulminictus erweitern.*

Der Held im Spiel

Noch vor Kurzem war der Magier der Zauberlehrling eines privaten Lehrmeisters, der ihn in den Künsten der Magie unterwiesen hat. Nach seinem Abschluss ist er auf ständiger Suche nach Wissen, das seine Fähigkeiten und Kenntnisse erweitert. Anders als viele andere Angehörige der Magierzunft will er sein Leben nicht nur in staubigen Bibliotheken fristen, sondern seine Theorien in die Praxis umsetzen. Was nützt es ihm, von all den phantastischen Geschichten über Dschinne und Hochelfen gelesen zu haben, wenn er sie nicht mit eigenen Augen erblicken oder ihre Hinterlassenschaften erforschen kann? Die Neugier vieler Magier ist ihm zu eigen, und so begibt er sich häufig in Gefahr, wenn er auf der Jagd nach magischen Artefakten ist oder sich der Erforschung unbekannter „sphärologischer Anomalien und Phänomene“ widmet. Oft wirkt er ein wenig weltfremd. Dies liegt an dem seltenen Umgang mit anderen Menschen, denn Bücher waren jahrelang die einzigen Freunde des Magiers. Trotzdem ist er ein zuverlässiger Gefährte, der sich zwar gern mal in Details verliert, wenn es darauf ankommt, Freunden aber mit seiner Magie und seinen Fähigkeiten beisteht.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Bosparrano III, Isdira II

Schriften: Isdira-Zeichen, Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 6, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 10, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 4, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Zauber: Zaubertrick Trocken; Zauber: Armatutz 10, Balsam Salabunde 3, Blick in die Gedanken 5, Corpofesso 4, Flim Flam 4, Fulminictus (Elfen) 5, Gardianum 4, Ignifaxius 3, Motoricus 4, Odem Arcanum 4, Paralysis 6, Penetrizzel 4

Ausrüstung: Dolch, Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten, Kleidung (normal), Magierrobe, Magierstab (lang), Reisepaket, Zaubertank (QS 2), 50 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreich

Profession: Gildenloser Magier (Privatschüler des Magisters Alrik Dagabor)

Erfahrungsgrad: Erfahren



Thallian

MU	14
KL	15
IN	14
CH	14
FF	10
GE	12
KO	9
KK	10

LeP	23
AsP	35
KaP	-
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

