

# TRODOX

## ARS ARCANNA

### Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 77, 35. Jg./2023  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm  
Layout: Nils Rehm

Autoren: Laurenz Craemer  
Zeichner/Fotos: Pixabay, John James  
Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)  
eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen

bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/Inhaber der Rechte.

### Einführung

Leere - das war alles, was man fühlte. Leere? In euch, wie kann das sein?

Ihr habt seit Monaten nichts mehr erlebt, deshalb seid ihr so aufgeregt. Das Magisterium, die berühmteste Zauberschule, in der ihr alle ausgebildet wurdet, hat nach euren Diensten gefragt. In den letzten Tagen sind auf rätselhafte Weise Dinge verschwunden. Zuerst wurden Flechten aus dem Lager der Kantine gestohlen. Dann wurde beim Schulleiter, Meister Rufus, eingebrochen. Als dieser wütend die gesamte Schülerschaft zusammenrief, bemerkte eine Gruppe von Schülern des Eisernen Jahrgangs, dass ihr Freund verschwunden war.

„Auch nach einigen Suchaktionen konnte das Kind nicht gefunden werden. Seine Eltern sind hohe Beamte des Ministeriums. Deshalb haben wir euch gerufen. Außerdem ist das kein normaler Fall von Schülerflucht, sondern...“ Meister Nord will gerade fortfahren. Rumm!

### Zum Spielsystem

Das Magisterium ist eine Zauberschule und das umliegende Land liegt in einer Gegend fernab des technologischen Fortschritts von Finsterland. Dieser Ort wird fast ausschließlich von Bauern und Magiern bewohnt. So sollte auch die Charaktererschaffung ausgerichtet sein. Mechatroniker o. Ä. sind möglich, aber für dieses Abenteuer nicht interessant. Die Magier sollten ein Element (Erde, Luft, Wasser, Feuer) besser beherrschen, sich also auf eines spezialisieren. Wenn man in einem Element zaubert, muss man sich mit dem entgegengesetzten Element ausgleichen - also Wasser mit Feuer, Luft mit Erde und umgekehrt. Dann gibt es noch die Chaomagie, die mit der Seele ausbalanciert wird. Das bedeutet, dass man

# Magisterium

## Das ewige Labyrinth

ein Abenteuer für *Finsterland*

bei jedem Chaomagieeinsatz jemanden verletzen muss, also etwas von seiner Seele nehmen muss. Wenn man in einem Element zu viel zaubert, kann man von diesem Element



verschlungen werden. Man verwandelt sich, je nach Grad der Überschätzung, in ein ebenso gefährliches Tier, z. B. in einen Waran oder einen Bären. So ein Waran kann auch als Führer durch das Abenteuer dienen und Hinweise geben. Sie wird eine Figur, die ab und zu zwischen Felsspalten oder Ähnlichem hervorlugt und den Spielercharakteren (SC) Informationen gibt.

### Die Schule

Das erste Jahr ist das Eisenjahr, das zweite das Kupferjahr, das dritte das Bronzejahr, das vierte das Silberjahr und das fünfte das Goldjahr. Die Schule liegt unterirdisch in einem Berg. Der einzige Eingang ist eine Höhle, deren Rückwand durch einen Mechanismus geöffnet werden kann. Die Schule selbst ist ein unregelmäßiges Höhlensystem. Kein Gang gleicht dem anderen. Oft sieht man bunte Stalagmiten und Stalaktiten. Ab und zu zieren Wasserläufe die Gänge des Höhlensystems. Phosphoreszierende Algen beleuchten die Gänge.

### 1. Akt - Der Eisdrache

Nachdem die SC mit Meister Nord über die seltsamen Vorkommnisse gesprochen haben, ertönt plötzlich ein Knall im ganzen Höhlensystem. Die Explosion scheint vom Eingang her zu kommen. Die SC beschließen natürlich, der Sache auf den Grund zu gehen und rennen schnellstmöglich in Richtung Eingangshalle. Dort angekommen sehen sie sofort eine Gruppe junger Schüler, wahrscheinlich aus dem Eisen- oder vielleicht auch Kupferjahr. Direkt vor ihnen wird offenbar, dass die gesamte Eingangshalle in die Luft geflogen ist. Durch die Rauchwolken schiebt sich zuerst ein etwa zwei Meter großer Eisflügel, dann ein zweiter, ebenso riesiger Eisflügel, aus dem

eisige Dampfswaden zu Boden gleiten. Jetzt sieht man auch den Kopf. Ein riesiger, Kälte versprühender Eisdrache. Dieser tritt nun eisspeidend in die Eingangshalle und baut sich vor den Schülern auf. Er ragt fast bis zur Decke. Die SC müssen nun abwägen, ob und vor allem wie sie gegen die Bestie kämpfen wollen. Entscheiden sie sich gegen den Kampf, überlassen sie damit die Schülergruppe dem sicheren Tod. Nicht nur das Abenteuer ist sofort beendet, sondern die SC werden für diese Handlung oder besser Nicht-Handlung vor Gericht gestellt und müssen lebenslänglich ins Gefängnis. Logischerweise sollten sich die SC in den Kampf stürzen und sich auf die Rettung der Schüler konzentrieren. Da der ungeplante Kampf aussichtslos erscheint, müssen die SC Schwachstellen finden. Eine den SC aus ihrer alten Schulzeit bekannte ist die schwache Panzerung am Hals des Drachen. Mit ein paar guten Treffern kann das eisige Ungetüm in die Flucht geschlagen werden. Vielleicht ist der Gruppe auch aufgefallen, dass die Decke sehr brüchig aussieht. Mit zwei oder drei Magiern oder einem guten Erdmagier könnte sie über dem Drachen zum Einsturz gebracht werden.

Während die SC den Eisdrachen beobachten und bekämpfen, sollte ihre Aufmerksamkeit auch den Schülern gelten. Diese müssen vor dem Drachen gerettet und an einen sicheren Ort gebracht werden. Da die Schüler verwirrt sind, können sie den SC im Kampf nicht helfen. Dass die Schüler weggelockt werden, könnte auch dem Drachen auffallen. Seine Aufmerksamkeit gilt dann nicht mehr in erster Linie den Abenteurern, die nun zu einem entscheidenden Schlag ausholen könnten. Gelingt dies, flieht der verletzte Drache aus der Eingangshalle in das Höhlensystem.

Doch irgendetwas kommt den SC an dem Drachen merkwürdig vor. Er fühlte sich nicht kalt an, sondern seltsam leer. Vielleicht ist einem der SC auch aufgefallen, dass seine Augen nicht wie üblich eisblau gestrahlt haben. Auch sie schienen leer, als hätte der Drache keine Seele. Mit besonderen Fertigkeiten im Bereich Wissen und Erfahrung könnten die SC so herausfinden, dass der Drache ein seltenes Mischwesen aus einem Verschlungenen und einem Chaotischen gewesen ist. Dieses Mischwesen kann nur von einem Chaomagier erschaffen werden.

Haben die SC den Drachen besiegt und die Schüler in Sicherheit gebracht, können sie ihre Wunden in der Krankenstation versorgen lassen. Dort gibt ihnen die Krankenschwester für

offene Schnittwunden oder Brüche an den Gliedmaßen nassen Seetang, der ca. fünf Minuten auf die Wunde gelegt wird. Bei Verbrennungen verwendet sie Krötenschleim, der auf die betroffenen Stellen aufgetragen wird. Nach dieser kurzen Behandlung kann das Abenteuer weitergehen.

## 2. Akt - Artefakt Wegfinder

Nachdem die SC den Drachen besiegt und die Informationen über ihn gesammelt haben, sollten sie sich mit dem eigentlichen Auftrag beschäftigen, nämlich den seltsamen Vor-



kommnissen. Sie können sich nun frei zwischen der Kantine und der angrenzenden Küche mit Speisesaal, Meister Rufus Büro und dem Zimmer des verschwundenen Jungen bewegen.

### Der Speisesaal

Zum Aufbau der Kantine lässt sich sagen, dass sie sich nicht sonderlich von gewöhnlichen Kantinen unterscheidet. Es gibt lange Tischreihen aus Stein. Sie sind nicht alle gleich und haben Einkerbungen oder Risse. Im hinteren Teil der Kantine sind höhere Tische zu sehen. Dort sitzen vermutlich die Schüler der älteren Jahrgänge. Vorne rechts vom Eingang erkennt man das Buffet, das schon für das bevorstehende Abendessen vorbereitet ist. Bunte Flechten und Pilze sind zu sehen. Die SC sind zunächst verwirrt, erinnern sich aber schnell daran, wie lecker diese in ihrer Schulzeit geschmeckt haben, denn die Höhlenpflanzen haben viele Geschmacksrichtungen der klassischen Hausmannskost zu bieten. Die Flechten und Pilze in der Vitrine duften nach Pommes frites und Hähnchenhälften. Weiter vorne ist eine Art Mousse au Chocolat aus grünem Moos zu sehen.

Nachdem die SC diese Umgebung aktiv erkundet haben, hören sie eine Köchin aus der Küche kommen. Sie macht einen sehr freundlichen und hilfsbereiten Eindruck. Allerdings kann sie den SC keine relevanten Informationen geben. Sie erlaubt ihnen aber, die Küche und den Speisesaal genau zu erkunden. Die Küche ist wie eine typische Schulküche aufgebaut. In der Mitte befindet sich eine Kochinsel mit sechs Herden, die jeweils vier einzelne Kochplatten haben. Darum herum gibt es nur Arbeitsplätze mit Metallflächen. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich eine Schiebetür aus Stein mit der Aufschrift „Speiseraum“. Im Inneren stehen mehrere Regalreihen mit Moosen, Flechten, Pilzen und anderen Spezialitäten. Dass sie alle gut sortiert sind, erkennt man daran, dass auf den Regalen die Geschmacksrichtungen in ordentlicher Schrift auf einer Tafel vermerkt sind. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass das hintere Regal umgestürzt ist und trotzdem keine Spuren von Essensresten zu finden sind, die mit heruntergefallen sein müssten. Unter dem Regal kann man ein zerbrochenes Brett sehen. Beim Puzzeln kann man „Froschschenkel“ in einer anderen Schrift als auf den anderen Tafeln lesen. Die Köchin ist bis zur Tür gefolgt und merkt an: „Ich habe mich auch

schon gewundert, warum ein Schüler die Flechten gestohlen hat. Die Sorte hat doch seit Jahren keiner mehr gegessen. Na, wenigstens halten sie sich.“ Damit geht sie wieder.

Die SC können an dieser Station ein wenig philosophieren. Vielleicht kommen sie auf die Idee, dass etwas Älteres oder eine ältere Person hinter dem Geschehen stecken könnte.

### Das Büro von Master Rufus

Das Büro von Master Rufus ist nur über einen kleinen Teich zu erreichen. Am Steg liegen zwei Boote. Das dritte scheint zu fehlen, denn ein abgerissenes Seil schwimmt auf dem Wasser. In einem Boot haben zwei bis drei Personen Platz, sodass sich die SC vermutlich aufteilen müssen. Sobald sie auf den Bänken sitzen, fährt das Boot automatisch los. Vor dem Büro liegt das letzte Boot, aber im Büro ist niemand zu sehen und es gibt auch keinen anderen Weg, der von hier wegführt.

Im Büro angekommen, erwartet die SC das blanke Chaos, so als wäre ein Tornado durch das Büro gefegt. Alle Bücher liegen im Kreis. Lose Zettel stapeln sich am Rand. Im hinteren Teil des Raumes brennt ein kleines Feuer. Meister Rufus ist nicht da, also können sich die SC frei umsehen. Die meisten Bücher sind schlichte Lehrbücher. Aber eines sticht heraus. Es ist pechschwarz und voller Ruß und liegt mit dem Buchrücken nach oben auf dem Boden. Vorne auf dem Einband steht: „Buch der Artefakte“. Auf der aufgeschlagenen Seite sieht man, dass eine Seite herausgerissen worden ist. Dem Inhaltsverzeichnis kann man entnehmen, dass es sich um ein sogenanntes „Alkahest“ handelt. Mit diesem Begriff kann jedoch niemand etwas anfangen, auch Meister Rufus nicht. Das Boot bringt die SC zurück zur Schule.

### Das Zimmer des vermissten Jungen

Als die Gruppe gerade an das Zimmer klopfen will, kommt von hinten ein kleines Mädchen und öffnet mit seinem Armband die Tür, ohne ein Wort zu sagen. Es ist ziemlich groß für ihr Alter und hat dunkle Haare mit grau-weißen Spitzen. Die SC können ihr einfach folgen oder direkt mit ihr reden. Spricht man sie auf ihren verschwundenen Freund an, bricht sie in Tränen aus und sackt buchstäblich in sich zusammen. In der Mitte des Raumes steht ein Ecksofa. Man könnte sie

dorthin bringen. Zwei Türen gehen von dem Raum ab. Auf der einen steht „Mara“, auf der anderen „Iosh“. Das ist ihr Zwillingbruder. Sie sind zusammen zum Magisterium gekommen und sie kann sich nicht vorstellen, warum er entführt worden sein sollte. Dass er von sich aus verschwunden sein könnte, schließt sie völlig aus. Die SC können sich in den Zimmern umsehen. Maras Zimmer ist ein typisches Mädchenzimmer. Das Bett ist gemacht, alles ist aufgeräumt und sauber. Ioshs Zimmer dagegen ist chaotisch, wie es schon immer gewesen sei, bestätigt Mara. Überall Zettel, Staub und magisches Spielzeug. Auf den Zetteln steht fast nur wirres Gekritzel. Ein Zettel ist schwarz und wenn man ihn entfaltet, kann man die Worte „Artefakt 217“ erkennen. Die Schrift unterscheidet sich deutlich von der Schrift auf den anderen Zetteln, ist also wohl nicht seine eigene. Man kann davon ausgehen, dass er dem möglichen Entführer gehört.

*Am Ende dieser Etappe sollte den SC klar sein, dass die Schule von einem Besucher heimgesucht worden ist, der seltsame Speisen zu sich nimmt und etwas mit einem Artefakt namens „Alkahest“ zu tun hat. Außerdem soll die Atmosphäre einer magischen Schule vermittelt werden. Ein direkter Zusammenhang mit dem seltsamen Eisdrachen ist nicht ersichtlich.*

## 3. Akt - Die Artefaktkammer

Nach dem letzten Akt sollen die SC auf die Idee kommen, in der Artefaktkammer nach dem „Alkahest“ zu suchen, dem Artefakt mit der Nummer 217. Nur Meister Rufus kann ihnen sagen, wo es sich befindet. Sie können dies herausfinden, indem sie Schüler fragen, die sie zu Lehrern schicken, die sie wiederum zum Schulleiter schicken. Der Schulleiter ist irgendwo im Schulgebäude in den bekannten Räumen, wo der Spielleiter ihn haben will. Er möchte zunächst wissen, wie weit die Ermittlungen fortgeschritten sind und ob er den Schülern sagen soll, wo die Kammer versteckt ist. Nachdem dies geschehen ist, führt er die SC zurück in sein Büro.

Als er sieht, dass vor seinem Büro ein Boot liegt, zählt er eins und eins zusammen. Der Einbrecher muss den Weg zur Kammer gekannt haben und er kann nicht allein gewesen sein. Der Schulleiter und der Präsident des Ministeriums kennen zwar den Eingang zur Kammer, damit man nicht einfach hinein-

gehen kann, braucht man immer einen zweiten Magier. Unter den gegebenen Umständen zeigt Meister Rufus, wie man den Eingang öffnen kann und da mit den SC sogar mehr als zwei Magier anwesend sind, sinkt die Schwierigkeit.

„Es beansprucht alle Elemente: Feuer, Erde, Wasser, Luft. Achtet auf euer Gleichgewicht zwischen den gegensätzlichen Elementen!“ sagt Meister Rufus. Die SC müssen etwas Gegensätzliches finden, um eines der Elemente zu erschaffen. Meister Rufus beginnt mit einem kleinen Luftballon, der sich mit Hilfe der Wände als Gegengewicht dreht. Um ein kleines Feuer zu erzeugen, muss ein Zauberer den Fluss vor dem Büro benutzen. Zur Kontrolle des Wassers im Fluss sollte ein Zauberer die lodernen Flammen des Ofens in der Ecke benutzen. Die Umgebungsluft allein reicht nicht aus, um ein Stück Fels oder etwas Ähnliches zu kontrollieren. Aber ein kleiner Luftzug im Büro ist optimal.

Nachdem also alle ein Element kontrolliert haben, ruft der Schulleiter alle zusammen. Eine Elementarkugel entsteht und mit einem lauten Knall werden die SC von der Druckwelle zu Boden geschleudert. In der Mitte des Raumes öffnet sich eine kleine runde Wendeltreppe, die in eine dunkle Halle führt. Wenn der Schulleiter unten angekommen ist, entzündet er an seinem Zeigefinger eine kleine Flamme und taucht sie in ein Becken mit dunkler Flüssigkeit, das rechts neben dem Eingang steht. Ein Feuer entflammt. Durch den Raum hindurch sieht man nun eine umlaufende Rinne, die Öl führt, das nun ringsum entzündet wird und für Licht sorgt. Wie auf einem Schachbrett sind in dem hohen quadratischen Raum etwa ein Meter hohe Glasvitrinen verteilt, in denen seltsame Gegenstände



liegen. Meister Rufus räuspert sich: „Ich selbst war noch nie hier. Ihr habt doch nach der Nummer 217 gefragt, oder? Wartet, ich hole eben das Buch.“ Nachdem ihm das Buch vorliegt, sucht er im Verzeichnis die Nummer 217. „Ah, das ist die 21. in der 7. Reihe.“

Die SC finden so schnell die Vitrine, in der ein seltsamer kleiner Ball liegt. Auf dem Schild steht: „Wegfinder“. Der mögliche Entführer des Jungen wollte also mit dem Ball etwas finden, was sonst schwer zu finden ist. Einem SC sollte auffallen, dass eine Vitrine vier Reihen weiter leer ist. Wenn man sich ihr nähert, erkennt man die Aufschrift „Alkahest“. Die Kurzbeschreibung auf dem Schild lautet: „Metallischer Handschuh. Entzieht anderen Magiern alle Magie.“ Mit diesen neuen Informationen können die SC beginnen, die Ereignisse wie ein Puzzle zusammensetzen und bereits Vermutungen anstellen, was passiert sein könnte.

#### 4. Akt - Im Labyrinth

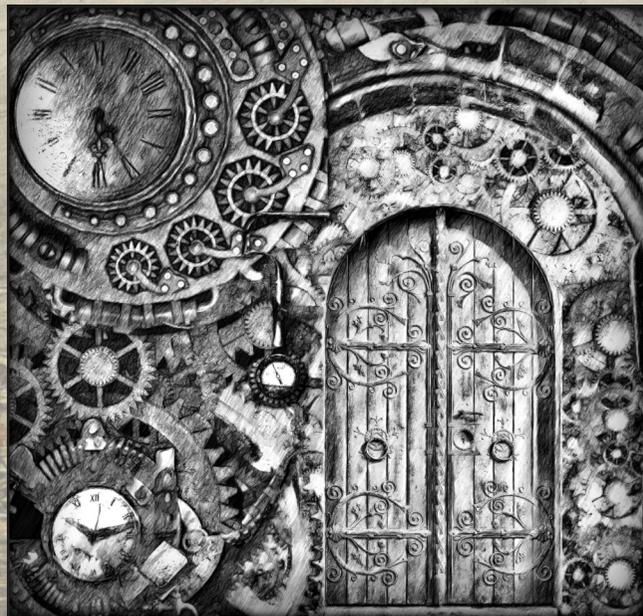
Im hinteren Teil der Kammer ist ein kleiner Durchgang zu sehen, durch den die Einbrecher gegangen sein müssen, denn das Boot vor dem dritten Boot liegt immer noch vor dem Büro. Meister Rufus teilt den SC mit, dass sich hinter dem Durchgang das Höhlensystem befindet. Für dieses gab und gibt es keine Karte. Die logische Schlussfolgerung für die SC sollte also sein, den Wegweiser mit Erlaubnis des Meisters mitzunehmen. Sobald man durch den Gang geht, erlischt das Feuer in der Kammer und es wird dunkel. Die SC müssen nun eine Lichtquelle finden. Entweder laufen sie zurück und entzünden eine Fackel oder sie nutzen das Wasser, das an der Seite des Ganges fließt, um einen Feuerball zu erzeugen, den sie auf ihren Händen tragen können. Danach muss der Wegfinder aktiviert werden. Meister Rufus erklärt, dass er wie ein Kompass funktioniert. Man muss sich nur wünschen, wohin er einen führen soll. Wenn mehrere ihn benutzen wollen, müssen alle das gleiche Ziel haben, sonst wird er gestört.

Die Reise durch das Höhlensystem beginnt. Auch das Licht kann die unheimliche Dunkelheit nicht vollends vertreiben. Auf dem Weg sieht man viele kleine Tiere mit Beinen und auch einen kleinen Waran, der in einer Felsspalte schläft. Überall gibt es Stalagmiten und Stalaktiten. Der Weg soll hier

detailliert und atmosphärisch beschrieben werden, um das Geheimnisvolle zu verstärken. Am Ende der ca. einstündigen Reise leuchtet ein Licht aus dem Ende der Abzweigung. Durch eine etwa einen Meter hohe Öffnung fällt Sonnenlicht in eine rund 150 Quadratmeter große und gut vier Meter hohe Höhle. Im hinteren Teil befindet sich neben einem kleinen Teich ein ebenso kleines Lager.

#### 5. Akt - Der verschwundene Meister

Da steht er nun, ein alter, buckliger Mann mit langem Bart und langen Haaren. Er ist ungepflegt und hat wahrscheinlich vor Jahren zum letzten Mal gebadet. An seiner rechten Hand trägt er einen Handschuh aus Gold, den Alkahest. Mit der anderen Hand hält er einen kleinen, schwarzhaarigen Jungen. Der Alte bemerkt die SC zunächst nicht. Er ist damit beschäftigt, den Jungen ruhig zu halten. „Ich brauche dich lebend, also sei still!“ herrscht er ihn an. Die SC sollten ihn auf sich aufmerksam machen, denn es scheint, als würde der Junge langsam nachgeben. Wenn die SC versuchen, den Mann anzugreifen, werden sie von einer enormen Druckwelle nach hinten geschleudert und so schwer verletzt, dass sie kampfunfähig sind.



Zunächst ist es also von Vorteil, das Gespräch zu suchen. So kann man sich die Geschehnisse zusammenreimen. Der alte Mann hat den Jungen entführt, um ihm seine Macht zu nehmen. Da der Mann offenbar schon länger in der Höhle lebt, kennt er sie gut. Er war es auch, der die älteren Flechten aus der Kantine gestohlen hat, die übrigens im hinteren Teil neben einem Bett aus kaltem Stein liegen. Auch die Tatsache, dass sie schon lange niemand mehr gegessen hat und dass nur ein Schulmeister die Kammer öffnen kann, weist diesen Mann als den alten Schulmeister Master Jeremiah aus. Meister Rufus kennt ihn nicht persönlich, weiß aber, dass dieser unehrenhaft entlassen worden ist, weil man ihm nachweisen konnte, dass er an den Schülern experimentiert hatte. Unklar bleibt nur, warum Jeremiah ausgerechnet diesen Jungen entführt hat. Fragt man den alten Schulmeister, antwortet er: „Der Junge ist etwas Besonderes. Er hat die Gabe, alles zu erschaffen und zu zerstören. Dieser Junge kann das Chaos beherrschen. Seine Macht gehört mir!“ Der Junge sollte für ihn einen Eisdrachen mit Chaos füllen, was auch gelungen ist. Allerdings lief der Drache danach wütend davon.

Nachdem Jeremiah den Satz beendet hat, greift er mit dem Handschuh nach dem Kopf des Jungen. Beide schreien auf. Funken sprühen aus dem Handschuh. Die Adern des Mannes weiten sich und drohen zu platzen. Seine Augen werden schwarz. Genau in diesem Moment, in dem die Kraft des Jungen auf Meister Jeremiah übergeht, sollten die SC ihren Angriff inszenieren. Allerdings ist der alte Schulmeister durch eine Art Kraftfeld geschützt und bewegungsunfähig. Durch einen gezielten Angriff kann die Übertragung unterbrochen werden. Durch einen Luftstoß o. ä. kann der Junge von ihm entfernt werden. Gelingt dies nicht, erleidet der Junge entsprechende Verletzungen, die nach dem Kampf im Krankenzimmer versorgt werden. Der Übertragungszauber ist nun gebrochen und Jeremiah deutlich geschwächt. Es sollte also ein Leichtes sein, ihn mit ein paar gezielten Angriffen zu erledigen.

Die SC übergeben den Alten dem Ministerium, wo er zur Höchststrafe verurteilt wird: Seine Zauberkräfte werden ihm entzogen. Der Junge kommt in die Obhut von Meister Rufus und lernt, mit seiner besonderen Gabe umzugehen. Die SC werden natürlich als wahre Helden gefeiert.