



Daniel Bleckmann

DIE AKADEMIE DER ZEITENWÄCHTER

KOSMOS

Umschlaggestaltung: Kreativbunker, Herne, unter Verwendung einer
Illustration von Folko Streese
Illustrationen im Buch von Folko Streese
Vorlage Rabe: © adobe stock/Engel73

Unser gesamtes lieferbares Programm und viele weitere Informationen
zu unseren Büchern, Spielen, Experimentierkästen, Aktivitäten, Autorinnen
und Autoren findest du unter **kosmos.de**



Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier
© 2022, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart
Alle Rechte vorbehalten
ISBN 978-3-440-17224-7
Redaktion: Reni Nürnberger
Lektorat: Susan Schuchert & Christian Loeffelbein-Sobek
Produktion: Verena Schmyneec
Satz, Grafik und Buchgestaltung: Buch-Werkstatt GmbH, Bad Aibling
Druck und Bindung: Print Consult GmbH, München
Printed in Slovakia / Imprimé en Slovaquie

**Nur der Narr wandert auf Pfaden,
die andere Narren für ihn bereiten.
(Rose O'Callaghan)**



Willkommen Wanderer, der du auf dieses Buch gestoßen bist.

Auf den kommenden Seiten folgst du Drake Winterstone durch die Akademie der Zeitenwächter. Doch der Weg des jungen Zeitenwächters ist dabei nicht gänzlich vorherbestimmt. Stattdessen liegt es in deiner Macht, welchen Weg Drake wählt und welche Entscheidungen er trifft. Du bestimmst den Verlauf der Geschichte.

Wenn du zwischendurch eine Pause brauchst, kannst du dir auf den Umschlagklappen Notizen zu deinem Spielstand machen: Wo bist du in der Rahmenhandlung stehen geblieben, welche Orte hast du erkundet und welche Objekte schon gefunden. Notiere dir außerdem den aktuellen Stand von Drakes Lebens- und Charismapunkten.

Aufbau und Ablauf

Dieses Buch ist in verschiedene Bereiche geteilt, die unterschiedliche Aktionen in Drakes Abenteuer darstellen. Im Verlauf der Geschichte wirst du immer wieder zwischen ihnen hin und her blättern. Hier eine kurze Zusammenfassung, wo du diese Bereiche findest:

Rahmenhandlung: Seite 15 bis 94

Die Rahmenhandlung führt dich in Drakes Geschichte ein. Ihre einzelnen Abschnitte sind mit Großbuchstaben und einer Zahl markiert, zum Beispiel A1, damit du sie sofort wiedererkennst. Am oberen Seitenrand findest du das Register, das dich beim schnellen Finden des nächsten Abschnitts unterstützt.

In der Rahmenhandlung wirst du dann auch auf Orte stoßen, in denen sich Drake in seiner Geschichte bewegt. Auf den dazugehörigen Ortsillustrationen findest du dreistellige Nummern, zum Beispiel **101**, die du im Abschnitt der Ortsnummern nachschlagen kannst.

Ortsnummern: Seite 96 bis 158

Alle Einträge zu den Orten kannst du in diesen Seiten nachschlagen. Die dreistelligen Nummern sind aufsteigend sortiert. Auch hier hilft dir das Register am oberen Seitenrand, schnell die richtige Ortsnummer zu finden.

Kombinationen: Seite 160 bis 181

An vielen Stellen der Handlung kannst du sowohl Ortsnummern mit Objektkartenummern als auch mehrere Objekte miteinander kombinieren, um neue Abschnitte der Handlung zu entdecken. Deine gefundenen Kombinationen kannst du bei den sich daraus ergebenden Nummern nachschlagen. Die Nummern sind aufsteigend sor-

tiert und das Register am oberen Seitenrand hilft dir auch hier bei der Orientierung. Falls du eine Nummer nicht findest, dann ist auch keine Kombination möglich.

Objektkarten: Seite 185 bis 196

Alle Objekte, die dir während Drakes Abenteuer begegnen, sind auf diesen Seiten als Karten gesammelt. Findest du im Laufe der Handlung ein Objekt, kannst du die entsprechend nummerierte Karte ausschneiden und auf den dafür vorgesehenen Feldern auf den Umschlagklappen einkleben. Somit verlierst du nicht den Überblick, welche Objekte bereits in deinem Besitz sind und dir für die Handlung zur Verfügung stehen.

Hilfetipps: Seite 197 bis 205

Hier findest du Tipps, wenn du mal nicht weiterweißt. Schlag dort bei der entsprechenden Zahl des Objektes oder Ortes nach. Es gibt immer eine Auflösung, was du damit oder dort machen kannst bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit du weiterkommst.

Start:

Drakes Geschichte startet in der Rahmenhandlung mit Abschnitt **A1**. Beginne dort dein Abenteuer. Folge den Abschnitten, bis du zum Handeln durch Weiterleitungen aufgefordert wirst. Wenn du auf einen Ort stößt, erhältst du kurz eine

Beschreibung, was sich hinter den einzelnen Nummern verbirgt. Bist du mit dem Entdecken des Ortes fertig, dann kehre zurück in die Rahmenhandlung und folge Drakes Abenteuer zum nächsten Abschnitt. Neue Abschnitte der Handlung sind mit dem jeweils nächsten Großbuchstaben markiert: Hast du beispielsweise **A1** und **A2** gelesen und alle Orte erkundet, wirst du aufgefordert, zu Abschnitt **B1** weiterzugehen.

Orte erkunden:

Bist du in der Rahmenhandlung auf einen Ort gestoßen, liegt es an dir, ihn zu erkunden. Beim Erkunden schlägst du die dreistelligen Zahlen auf der Illustration im Buchabschnitt mit den Ortsnummern nach. Was sich hinter den einzelnen Nummern versteckt, wird dir in dem zugehörigen Abschnitt der Rahmenhandlung verraten. In welcher Reihenfolge du die Nummern erkundest, kannst du selbst wählen. Aber du musst alles erkunden, bevor es weitergehen kann.

Manche Ortsnummern mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im Verlauf des Abenteuers können diese aber durchaus wichtig werden. Scheue dich daher nicht, an einem späteren Punkt der Geschichte zurückzublättern und eine Ortsnummer vielleicht mit einem Objekt zu kombinieren.

Zum Beispiel steht in Drakes Zimmer ein Kleiderschrank, der jedoch verschlossen ist. Der dazugehörige Schlüssel wird dir erst später im Abenteuer begegnen. Wenn du den

Schlüssel gefunden hast, kannst du ihn jederzeit mit dem Ort kombinieren und so den Kleiderschrank öffnen.

Objekte finden:

Beim Erkunden der Orte wirst du Objekte finden, die für den Verlauf von Drakes Abenteuer wichtig sind, so wie seine Hausapotheke, Heiltränke oder gar sein Zauberstecken, mit dem er Elementarmagie wirken kann. Ob du das Objekt auch in deinen Besitz bringen kannst, erkennst du daran, dass hinter dem Objektnamen eine zweistellige Nummer in Klammern steht, zum Beispiel Schlüssel (18).

Hat das Objekt keine Nummer, dann ist es nicht weiter relevant für das Abenteuer.

Es kann aber auch sein, dass du ein Objekt schon in deinen Besitz gebracht hast, du es aber noch freispielen musst. Das kann im Text so aussehen:

„Drake fischte die Holzschatulle unter den Kleidungsstücken hervor (II). Alle Kammergenossen der Akademie teilten sich eine ‚Hausapotheke‘ mit dem Grundvorrat der üblichen Tränke.“

In diesem Beispiel darfst du die Hausapotheke an dich nehmen, da deren Nummer auftaucht. Schneide sie dir aus und klebe sie, wenn du möchtest, auf den dafür vorgesehenen Kästchen auf der Umschlagklappe ein. Auf den Inhalt der Hausapotheke hast du zu diesem Zeitpunkt aber noch

keinen Zugriff. Du musst im Laufe des Abenteuers selbst herausfinden, wie du die Hausapotheke freispielen kannst.

Kombinieren:

Im Verlauf des Abenteuers kannst und musst du bestimmte Elemente miteinander kombinieren, um weiterzukommen. Dabei verbindest du entweder beliebig viele Objekte mit einer Ortsnummer oder beliebig viele Objekte miteinander. Stelle bei allen Kombinationen die kleinere Zahl nach vorn und die größeren nach hinten.

Willst du zum Beispiel den Kleiderschrank (401) in Drakes Zimmer mit dem Schlüssel (18) öffnen, dann sortiere die Nummern der Größe nach (18401) und schlage diese im Buchabschnitt mit den Kombinationen nach.

Gleiches gilt, wenn du zwei oder mehr Objekte kombinierst. Angenommen, du willst mit dem Schlüssel (18) Drakes Hausapotheke (11) öffnen, dann kombiniere wieder beide Zahlen in der richtigen Reihenfolge (1118) und schlage den Eintrag bei den Kombinationen nach.

Achtung: Nicht jedes Objekt lässt sich mit jedem anderen Objekt oder jeder Ortsnummer kombinieren. Manchmal kann es auch passieren, dass dabei ein Objekt verloren geht oder gar zerstört wird. Überlege daher genau, ob deine Kombination klug ist oder Drake Schaden zufügen könnte. Falls du eine Nummer gar nicht findest, ist auch keine Kombination möglich.

Allgemein:

Jeder Textabschnitt endet mit einer dieser drei Varianten:

1. Du findest am Ende eines jeden Abschnitts eine Weiterleitung zu einem anderen Abschnitt, zum Beispiel Nummer **112**. In diesem Fall blätterst du zu dem jeweiligen Abschnitt und liest die Geschichte dort weiter.
2. Der Abschnitt endet mit einer Entscheidung und der daraus resultierenden Weiterleitung zum nächsten Abschnitt. Du wählst also eine der angebotenen Entscheidungen und folgst deren Weiterleitung.
3. Du wirst zurück zu der Rahmenhandlung geführt, von der aus du die Erkundung gestartet hast.

Lebens- und Charismapunkte:

Ob Drake sein Abenteuer gut meistert, liegt in deiner Hand. Manche Entscheidungen können Drake Lebenskraft kosten, andere sein Charisma verbessern oder verschlechtern.

Lebenspunkte zeigen den Energiestatus von Drake an und können über Erfolg oder Niederlage mancher seiner Aufgaben entscheiden. Versuche daher, nicht zu viele Punkte zu verlieren.

Einige Objekte können Drake auch Lebenspunkte zurückgeben. Auf diesen Karten ist jeweils angegeben, wie oft man sie einsetzen kann und was Drake an Lebenspunkten zurückerhält. Diese Objekte müssen hierbei nicht

mit anderen Karten kombiniert werden und können nach Auffinden jederzeit eingesetzt werden.

Charismapunkte wirken sich auf Drakes Erscheinungsbild aus und erleichtern es ihm, Informationen von Personen zu erhalten. Unterschätze sie daher nicht.

Du startest mit **23 Lebenspunkten** (LP) und **10 Charismapunkten** (CP). Deine Punktestände kannst du in den Notizzeilen auf den Umschlagklappen festhalten. Das Ende dieses Abenteuers wird davon beeinflusst, mit wie vielen Punkten Drake die Geschichte verlässt.

Ende

Das Ende von Drakes Abenteuer wird von deinen Entscheidungen beeinflusst.

Nach Abschnitt **G7** der Rahmenhandlung wirst du aufgefordert, deine gesammelten Lebens- und Charismapunkte auszuwerten. Entsprechend ihrer Anzahl leitet dich der Text zu einem der Abschnitte **H1** bis **H4** weiter.

Los geht's!

Jetzt kennst du alle Spielregeln dieses Buchs und dein Abenteuer kann beginnen. Starte mit Abschnitt **A1**.

**Wenn ein Rabe krächzt, so sagt man,
macht sich ein Zeitenwächter
auf in eine andere Zeit.
(Clio Fourble)**



AI Blitze zuckten vor Drake Winterstones innerem Auge, als er den Zeittunnel öffnete, und er nahm den Geruch verbrannten Metalls wahr. Die scharfen Krallen des Raben Corx bohrten sich durch sein Gewand in die Haut seiner Schulter, doch das störte Drake nicht. Wie für jeden Zeitenwächter war auch für ihn der Rabe unverzichtbarer Freund und Begleiter. Nur mit der vereinten Hilfe von Corx' Kräften und der Macht des Rabensiegels, das in seinen Nacken gebrannt war, konnte er die Tunnel aufbauen, die Reisen zu fast beliebigen Orten und Epochen erlaubten.

Drake schloss die Augen, und ein Zittern fuhr durch seinen Körper, als der Tunnel sich verdichtete und die Kräfte des Universums an ihm rissen. *Konzentriere dich*, konnte er Corx in seinen Gedanken hören. *Um ans Ziel zu gelangen, musst du zunächst den Weg überstehen.*

Dass Drake Corx hören konnte, war etwas Besonderes. Von allen Studierenden an der Akademie der Zeitenwächter war er der Einzige, dessen Bindung an seinen Raben so stark war, dass sie – wenn auch nur in Gedanken – verbale Verständigung ermöglichte.

Jetzt endlich spürte Drake, wie sich die Energie des Tunnels fokussierte. Nur noch wenige Momente, dann würde er durch Zeit und Raum reisen. Ein Rauschen hob an und wurde immer lauter, bis es seine gesamte Wahrnehmung erfüllte. Durch das Tosen hindurch vernahm er plötzlich

eine Stimme, wie von fern. Drake strengte sich an, um sie zu verstehen. Dann hörte er es:

„Drake, geht es dir gut? Freund, haben böse Geister Besitz von dir ergriffen?!“

Drake stutzte, öffnete die Augen – und fand sich in seiner Kammer in der Akademie wieder. Es war eine Vollmondnacht, und sein Zimmergenosse Seth sah aus seinem Bett besorgt zu ihm herüber.

„Seth?“, murmelte Drake. „Ich wollte doch nach Paris. Welches Datum ist heute?“

„Oje“, rief Seth, „haben dir Traumgespinste dein Hirn vernebelt?! Heute ist die Nacht auf den 31. Oktober 1622, der Tag der großen Prüfung! Der Tag, an dessen Ende wir das Rabensiegel eingebrannt bekommen werden!“

Langsam wurden Drakes Sinne wieder klar. Er tastete die Haut an seinem Nacken ab – da war kein Rabensiegel! Es war ein Traum gewesen! Morgen erst würden er und seine Klassenkameraden sich des Siegels würdig erweisen müssen. Danach wären sie vollwertige Zeitenwächter, mit der Macht und Pflicht, den Strom der Geschichte vor anachronistischen Einmischungen zu bewahren.

„Morgen beginnt für uns eine neue Zeit.“ Seth richtete sich in seinem Bett auf und warf die Arme theatralisch nach oben. „Oh, großer Amun-Re, unzählig viele Sonnenläufe fochten wir gegen unheilige Kreaturen, lauschten den Klängen ferner Jahrhunderte, wälzten uns durch

Chroniken und Briefe und standen doch jede Gefahr vereint durch. Mögen uns die Götter noch einen weiteren Tag behüten.“ Seth grinste breit. „Es sind doch nur noch fünf einfache Prüfungen.“

Drake musste ebenfalls grinsen. Seth war schon seit Jahren im 17. Jahrhundert, doch seine Sprache hatte nie ganz die Manierismen seiner Heimatzeit abgelegt, des Alten Ägypten in der Ära der Pharaonen. Anderen Studenten aus anderen Zeiten erging es ähnlich. Gerade die Mischung aus kulturellen und temporalen Hintergründen machte die Stärke der Zeitenwächter aus: Wohin sie ihre Missionen auch verschlagen mochten, und was immer ihnen dort begegnete, jemand unter ihnen wäre damit bereits vertraut.

„Seth, wenn du nicht bald Ruhe gibst, ich schwöre, dann ist dies deine letzte Nacht in diesem Jahrhundert.“ Drake mühte sich um Ernst in seiner Stimme und schleuderte seinem Kammergenossen einen Schuh hinüber. „Wir brauchen Schlaf.“

Mit einem gespielten Seufzer wickelte Drake sich in die Decke. Er würde versuchen, den Rest der Nacht weder an die bevorstehende Abschlussprüfung zu denken noch an die Spinnen, die zu dieser Jahreszeit vermehrt in das alte Gemäuer strebten. Früher am Abend, als sein Freund und er sich Mut für den aufziehenden Prüfungstag angetrunken hatten, war ein handtellergroßes Exemplar aus der Schwärze unter seinem Bett gekrochen. Drake bekam

eine Gänsehaut, wenn er daran dachte, dass das Tier noch immer dort lauern könnte.

Bevor ihm die Augenlider schwer wurden, wanderte Drakes Blick zu dem Gemälde über seinem Bett. Es war das Porträt einer jungen Frau. Rose – wunderbare, rätselhafte Rose, deren Lächeln auf diesem Bild Drake unmöglich deuten konnte. So wie er vieles an ihr nicht deuten konnte. War sie eine Freundin? Gar *seine* Freundin? Drake wusste es nicht. Sie fachte das Feuer, das in ihm brannte, immer wieder an, um den Flammen dann abrupt die Nahrung zu entziehen. Wolken zogen vor den Vollmond und warfen einen Schatten auf Rose' Lächeln.

Das Krächzen der Raben und das Schlagen der Wellen zwischen den Klippen unterhalb der Akademie besänftigten Drakes aufgewühlte Gedanken allmählich. Wie durch einen Schleier bekam er im Dämmer Schlaf mit, wie Seth noch einmal aus dem Bett schlich und sich aus ihrer Kammer stahl. So versank Drake in der schmalen Schlucht zwischen Wachsein und Nachtschlaf, nicht ahnend, dass in den Fundamenten der Akademie ein Unheil seinen Anfang nahm.

Am Morgen trieb der Wind den erdfeuchten Geruch des nahen Herbstes bis in Drakes und Seths Kammer. Kalte Finger zwängten sich durch Mauerritzen und vorbei am Dachgebälk; auf der Suche nach den Schlafenden. Weil

Seth keinen Laut von sich gab, drehte Drake sich nochmals in seinen warmen Leinen um und genoss die unschuldige Stille aus Meeresrauschen und Windgeheul.

Nein, da lag noch etwas anderes in der Luft, kaum hörbar und doch ein leises Sirren. Die Mauern der Akademie schienen zu vibrieren, zu wispern. Drake wusste nicht, ob er weiterhin träumte, aber er glaubte, einen feinen staubigen Nebel zu sehen, der sich von der verputzten Wand löste und auf ihn niederrieselte.

Er musste niesen und war mit einem Schlag hellwach. Drake setzte sich ruckartig auf, und als er sich in seiner Kammer umsah, hatte er das höchst eigenartige, melancholische Gefühl, diesen Raum und das wenige Mobiliar zum letzten Mal zu sehen.

Keine Panik!, flüsterte er sich zu und rieb sich den Schleier der Nacht aus den Augen.

„Genug geruht, Seth!“, rief er und sprang aus dem Bett. „Es ist Zeit. Unsere Zeit! Zeit, Geschichte zu schreiben, wie Meister Argus zu sagen pflegt.“ Ein Blick auf Seths Lagerstätte verriet ihm, dass sein redseliger Kammergenosse trotz der frühen Stunde bereits ausgeflogen war; mehr als untypisch für den Langschläfer.

Drake trat zum Fenster. Die Morgensonne tauchte den Himmel in einen Fliederfarbton. Eine gute Farbe, wenn es darum ging, Wiedergänger – untote Kreaturen, die man auf magische Weise ihren kalten Gräbern entrissen hatte –

zu bannen. „Was zwischen Tod und Leben hängt“, gab Drake murmelnd den Absatz wieder, „fürchtet und meidet dies kalte Licht.“

Wolken eilten über den englischen Küstenhimmel, und die Wellen unten bei den Klippen gebaren schäumende Gischt. Gedankenverloren pulte Drake eine Rabenfeder aus den Fugen der Vertäfelung. Corx hockte sicherlich im Rabenturm und machte den gefiederten Ladys schöne Augen. Oder er riskierte seinen Hals, weil er abermals zwischen Meister Torlunds Kräuterbeeten herumpickte.

Seinen Raben ausfindig zu machen war nur eine von vielen Aufgaben, um die Drake sich noch kümmern musste. Der Blick auf die hässliche Standuhr neben Seths Bett verirret ihm, dass er deutlich zu lang geschlafen hatte.

Fünf Prüfungsteile, fünf Utensilien: Er musste sich beeilen, seine Ausrüstung zusammenzusuchen. In Gedanken ging Drake noch einmal durch, was er alles benötigte: Neben seinem Raben Corx natürlich seinen persönlichen Akademiering und den Feuerstecken – einen armlangen Stab, zugleich magische Waffe und Werkzeug eines jeden Zeitenwächters. Und ohne das Decodierungsbuch sowie die sogenannte „Hausapotheke“ würde er wohl kaum an Merris vorbeikommen – dem Hausmeister der Akademie, der den Zugang zum Prüfungsraum bereits seit dem gestrigen Abend überwachte. → **A2**

A2 Er ließ den Blick durch seine Kammer schweifen. Seths Bett stand an der anderen Wand, genau gegenüber seiner Schlafstätte (501). In der Mitte des Raums beschien das fliederfarbene Licht einen wackligen Holztisch (101). Der Rahmen des Gemäldes (201), das Drake über sein Bett gehängt hatte, war genauso alt und ehrwürdig wie der große Schrank (401) links neben der Eingangstür. Auf der anderen Seite der Tür krabbelte gerade eine Maus unter einer Kommode (301) hervor.

Wo soll Drake zuerst nach seinen Prüfungsutensilien suchen? Wähle eine Ortsnummer auf dem folgenden Bild und lies bei dieser Nummer weiter. Wenn du alle Orte besucht hast, lies weiter bei **B1**.



201



401



101



301



501