

# Von Akademien und Akademikern

10.08.2023

## Die Akademiker

Schon früh, in den ersten Kriegen des Kaiserreiches, hatte sich gezeigt welchen Nutzen der Einsatz von Magie im Krieg hatte.

Sicher wußten dies auch die uralten Kulturen davor, doch gibt es keine schriftlichen Belege darüber, ob die arkane Kunst vor dem Kaiserreich so gezielt und systematisch gefördert wurde.

So war es zuerst der *Schimmernde Thron* selbst, der eine Magier-Garde aufstellte, aus der sich Schlacht-Zauberer herausbildeten, wie auch Spezialisten für Schutz und Aufklärung.

In dem Ausmaß, wie es der Kaiser tat, konnte sich zunächst niemand die Ausbildung und Rekrutierung von Magiern finanziell leisten.

Im Laufe der Jahre, oder besser Jahrzehnte, sorgte der wachsende Bedarf bei anderen Adeligen dafür, daß sich freie Magier zu Interessengruppen zusammenschlossen und gemeinsam neue Zauberkundige ausbildeten. Es war die Geburtsstunde der Akademien, die Anfangs noch Kraut und Rüben waren und lehrten, wie sie es für richtig hielten.

Standards setzten sich nur langsam durch.

Hier war es wieder der *Schimmernde Thron*, der eine Vereinheitlichung vorgab und dies über eine Förderung, bzw. Steuern erreichte, die jene bevorzugten oder belasteten, die sich an sie hielten – oder eben nicht.

Es entstand ein Netz von Akademien, die sich zuerst wegen der Kosten, dann der Tradition zu liebe, auf die jeweiligen Schulen spezialisierten. Die Institute wurden zu politischen und wirtschaftlichen Machtfaktoren, als sie sich mit Adeligen zusammentaten, für die sie gegen großzügiges Entgegenkommen Hofmagier ausbildeten und ihnen mit Expertise zur Seite standen.

Heraus kam ein System der gegenseitigen Abhängigkeit. Keine von beiden Seiten konnte es sich erlauben ohne die andere zu sein.

Jeder Baron, ja jeder Freiherr wollte einen Zauberer in seinen Diensten. Natürlich waren die höheren Adeligen darum bemüht, die fähigsten Magier an ihre Höfe zu bekommen und zahlten aberwitzige Preise, nur allein, damit sich die Zauberkundigen nicht ihren Lehnsleuten anschlossen.

Die Magier wiederum konnten mit sicheren Einkünften rationell arbeiten, forschen und ausbilden. Man muß bedenken:

Ein herkömmlicher Magier verbrachte 6-8 Jahre in der Ausbildung, ehe er die erste Stufe erreichte und nur einer von 10 war am Ende überhaupt in der Lage, den Anforderungen gerecht zu werden.

Akademien brauchten kaum mehr als 5 Jahre (selten 6, in hartnäckigen Fällen 7 Jahre) und hatten eine sehr viel höhere Anzahl an Abgängern (5-6 von 10 Schülern schafften sie).

Dieses Erfolgsmodell geht allerdings auf Kosten umfassenden Wissens und Fähigkeiten. Die Akademiker sind Spezialisten ihrer Schule und können nur begrenzt über deren Tellerrand hinaussehen. Unterschätzen sollte man sie aber nicht.

Knapp 50 Jahre nachdem der Kaiser seine arkane Garde aus der Taufe gehoben hatte, traf sich das erste *Hohe Konzil* der Akademien in Kerendas (Thyatis).

Hier werden noch heute Treffen der Lehranstalten abgehalten. Da es aber inzwischen so viele sind, kommen nicht mehr alle zusammen. Die jeweiligen Schulen haben sich zu *Bünden* vereint und senden – nachdem sie Regionaltreffen hatten – ihre Vertreter dorthin aus. Das *Hohe Konzil*, ist so eine Art *UN der Magier* und wird von allen anerkannt, da man es als eine Institution schätzt, die für Wohlstand und Wachstum der Akademien sorgt. Hier legt man u.a. die Standards fest, die für alle Akademien gelten. Diese Standards helfen auch zu verstehen, was man von einem Akademiker erwarten darf und was nicht. Werfen wir also noch einmal einen Blick auf sie und die Hermetiker im Vergleich:

### **Hermetiker**

Sie sind die klassischen Spielerhandbuch-Magier. Sowohl die Allrounder, als auch die im Handbuch (ISBN: [0951144421](#)) definierten Spezialisten.

Sie selbst nennen sich lieber *wahrer Magier oder Archimagus* (weil sie das verkörpern, was man sich archetypisch unter einem Zauberer vorstellt). *Hermetiker* werden sie eigentlich nur zur Abgrenzung von den Akademiker genannt.

Dazu muß gesagt werden, das der Begriff *Hermetik* meint, das eine Sichtweise ganzheitlich ist. Auf diese Magier bezogen heißt das, sie sehen die Magie nicht als eine einseitig zu erlernende Kraft, oder etwas, das man auch nur ansatzweise verstehen, geschweige denn beherrschen/beeinflussen könnte, wenn man sich nur einen Teil davon zu eigen macht. So, wie es die Akademien tun, indem sie ihr Wissen begrenzen und einschränken, nur um schneller Fortschritte in der persönlichen Entwicklung zu machen.

Die altbackenen Magier haben diese Definition nicht ersonnen, sondern ihre neuen Kollegen, doch sie nicken durchaus zustimmend, wenn diese erklären, die Hermetik sei die *Lehre der vor der Masse verborgenen Weisheit*.

Und da die wahren Magier immer danach trachten die Magie als Ganzes zu beherrschen und zu verstehen, trifft die Titulierung zu.

Bisweilen, vor allem im Volksmund, werden die Archimagi auch *Freizauberer* genannt, weil sie keinerlei Verpflichtungen gegenüber einer Akademie oder einer anderen Instanz haben.

Bei ihnen nun handelt es sich also um jene, die auf ganz individuelle Weise zur Magie und zu einem Lehrmeister kamen und dort, als Labor ausgehender Lehrling, der unter den Launen seines Meisters zu leiden hatte, die Magie lernten. Immer abhängig vom Wissen und Willen ihres Mentors wurden sie in knapp 6-8 und mehr Jahren ausgebildet und meist, sowie sie einen Zauberspruch beherrschten, entlassen.

**Nur wenige Lehrlinge bleiben länger bei ihrem Meister.  
Wenn, dann empfindet er sie seinen Zielen als nützlich.  
Selten steckt Freundschaft dahinter. Fälle von Lehrlingen, welche die  
6. Stufe überschritten und noch in Diensten stehen, sind selten.**

So mussten sie sich durchschlagen, ihr Wissen mühsam mehren und ihre Erfahrungen sammeln. Ein Umstand, der die durchschnittliche Lebenserwartung eines Anfängers radikal zu verkürzen vermochte. Ein Indiz dafür sind die in Verliesen gefundenen Zauberbücher, die meist nur einen oder zwei Zaubersprüche enthalten...

Sie selbst, wie auch ihre Lehrer, wissen um die Macht der Magie, ahnen zumindest ihre Hintergründe und sind in dem Bewusstsein aufgewachsen, das ihre Kaste nur wenige, auserwählte Mitglieder haben sollte. Selbst die Aufgeschlossensten unter ihnen betrachten das Teilen von Wissen noch immer als Machtverlust.

Magie ist für sie wie das Wissen um die Kernspaltung – sie darf nur in den Händen weniger, verantwortungsvoller Personen liegen. Man kann auch spekulieren, die Magie sei für sie eine einzigartige Droge, die eifersüchtig bewacht werden sollte.

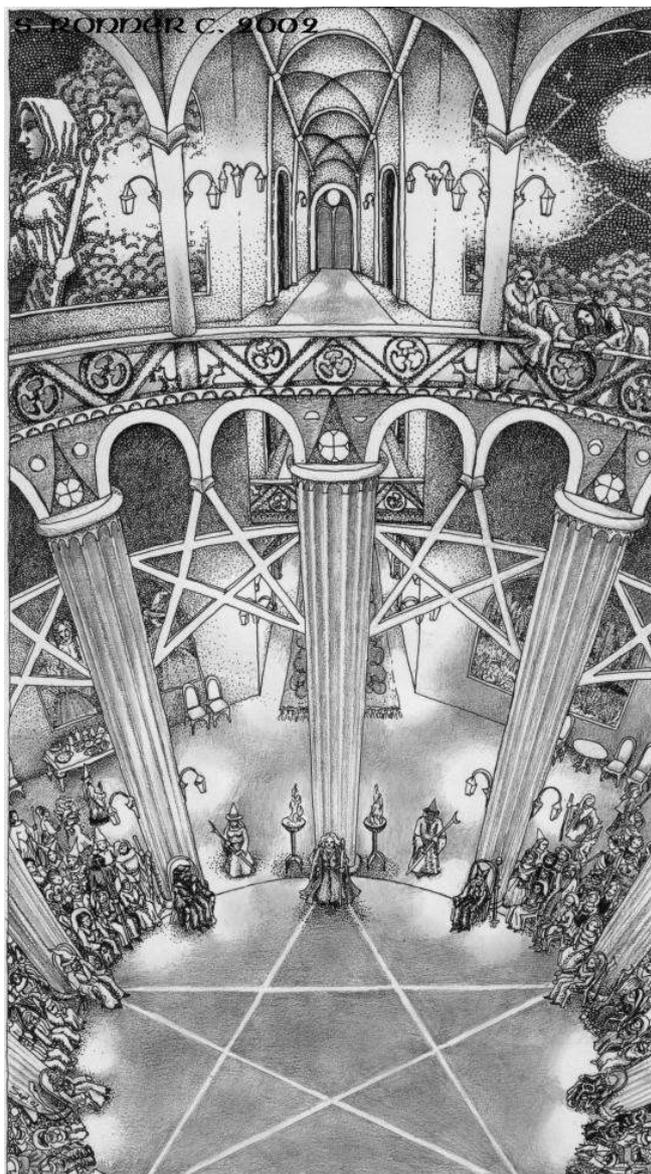
Sie sind jene geheimnisumwitterten Männer, die allein in dunklen Laboren oder staubigen Bibliotheken arbeiten und sich ganz allein dem Ergebnis ihrer Beschwörung stellen oder sich persönlich auf eine lange, gefährvolle Suche begeben.

Bewandert in vielen Richtungen, benötigen sie aber vergleichsweise lange, um ihr Können zu steigern. Gelingt dies, werden sie Inhaber einer Macht und Kraft, die einem einzelnen Akademiker wohl immer unbekannt sein wird.

Andererseits: Viele von jenen, die als Lehrling bei einem Meister beginnen, werden auch niemals mehr sein, denn dieser Weg verlangt von dem Schüler einen starken Willen und großes Engagement und überdurchschnittliches Talent.

Die hohen Ausfallzahlen und der Umstand, das es nun die Akademien gibt, verringert die Zahl der *Freizauberer* immer mehr und man kann schon beginnen auszurechnen, wann sie *ausgestorben* sind.

## Akademiker



Auf der Gegenseite entwickelten sich die *Akademiker*.

In ihren – nennen wir es Schutzräumen – lernten sie fortan nach standardisierten Methoden und so auch nur einen begrenzten Teil der Magie.

Individualismus und Eigenbrötlertum gibt es, wenn überhaupt, dann nur unter jenen, die die Akademien verlassen. In den Schulen selbst wird in Klassenverbänden gelernt und die Dozenten geben sich große Mühe, die von ihnen aufgenommenen Schüler zum Ziel der Ausbildung zu bringen.

Schwächelnde Schüler werden intensiv gefördert, bevor man sie aufgibt, denn eine hohe Zahl an Mitgliedern steigert die Macht und außerdem steckt ja in jedem eine hochpreisige Schulung.

Auf diese Weise werden aber auch Leute durch die Ausbildung gedrückt, die geradeso in der Lage sind Magie anzuwenden, der Potential fraglich ist und die bei einem Hermetiker vielleicht noch das Labor fegen dürften. Viele Akademiker sind für sich genommen keine besonders tollen Zauberer (s.u. „Charakterklasse – Der Akademiker“).

Die so ausgebildeten Akademiker sind auf die Ausrichtung ihrer Schule angewiesen und schneiden im Vergleich

1:1 mit einem *Hermetiker* sicherlich grottenschlecht ab. Dafür sind sie viele (die es u.a. braucht, für mächtige Rituale) und sie haben weit mehr Ressourcen an der Hand.

Sie wagen sich in die Welt hinaus und verkünden wer sie sind. Sie genießen oftmals Ansehen und einen guten Ruf und bieten freimütig ihre Dienste an.

Dabei ziehen sie Questen in zivilisierte Gegenden jenen in die Wildnis vor! Die Verbindungen ihrer Institutionen gewährt ihnen dabei auch reichlich Unterstützung durch andere Spezialisten, Ressourcen und Söldner. So schnell stirbt ein Akademiker auf einem Abenteuer nicht! Ihre Überlebenschancen in den unteren Stufen sind erheblich größer, als die der Hermetiker, was wiederum ihre zahlenmäßige Überlegenheit stärkt.

Die Verbreitung und Ausdehnung der Akademien auf der einen Seite und ihre, von anderen Schulen losgelösten Fachgebiete auf der anderen, wird mit Sicherheit zur Folge haben, das die Gesamtheit des arkanen Wissens auseinander gerissen wird.

Zu sehr interessieren sich die Gemeinschaften hauptsächlich für jene Bereiche, die sie selbst studieren. Kurzfristige Gewinne sozialer, wie monetärer Art befördern dies stetig.

Warum den ganzen Magie-Kram erlernen, wenn ein Teil reicht?

Düstere Prognosen sprechen von einer Verflachung des Wissens und dem drohenden Verlust großer Geheimnisse!

### **Merkmale der Akademien**

Im Folgenden einige Merkmale, welche eine akademische Laufbahn charakterisieren. Diese weichen nur in Nuancen und selten Einzelfällen von den aufgeführten Punkten ab. Mit anderen Worten: Nur besondere NSC und wenige SC können sich anderer Umstände oder Ausnahmen rühmen unter denen sie ausgebildet wurden. Diese bedürfen einer entsprechenden Hintergrundgeschichte.

#### **Verbundenheit:**

Wenn nicht anders erwähnt, ist eine Mitgliedschaft in einer Akademie eine lebenslange Angelegenheit. Es gibt jedoch Umstände, unter denen ein Magier ausgestoßen (unehrenhaft entlassen) werden kann.

So eine Entlassung ist ein totaler Ehrverlust und meist verbunden mit einem sozialen Absturz, drohender Armut und vielleicht sogar einem zünftigen Kopfgeld.

#### **Gerichtsbarkeit**

Angehörige einer Akademie haben ggf. besondere Rechte, wenn die Institution mit den weltlichen Herrschern eng verbunden, bzw. anerkannt ist. Diese betreffen insbesondere Reiserechte und Zölle. Sie unterliegen zwar den gleichen Gesetzen, wie alle anderen, werden aber meist von einem Tribunal ihrer Lehranstalt verurteilt und bestraft.

Das heißt nicht, daß sie hier besonderes Pardon erwarten dürfen, oder ihrer Strafen milder ausfallen. Die Akademien haben hohe Ansprüche an ihre Mitglieder. Es ist ihnen nur wichtig, die schmutzige Wäsche selbst zu waschen.

#### **Ausbildungsdauer:**

Die Ausbildung dauert im Schnitt 5 Jahre und muß in Alter von maximal 16 Jahren begonnen werden. Optimal ist 12.

Elven können aber bereits früher aufgenommen und eine rein schulische Ausbildung erhalten, bevor sie die Magierausbildung beginnen.

Die jüngsten Schüler sind nicht jünger als 8.

**Einige Akademien unterhalten ganz normale Schulen für die einfachen Leute, um hier unter den Kindern nach potentiellen Magiern Ausschau zu halten und dann zu rekrutieren.**

Im ersten Jahr werden Lesen und Schreiben, Mathematik und Allgemeinwissen gelehrt. Körperliche Ertüchtigung und Hausdienste gehören zum Alltag der Novizen (den untersten Schülern. Der Begriff wird aber manchmal desavouierend für fortgeschrittene Schüler benutzt). Dann beginnt das zweite Jahr mit magischen Studien. Die Ausbildung ist intensiv, wird aber flankiert vom Training der besonderen Fertigkeiten, die auf der jeweiligen Akademie vermittelt werden. Zum Abschluß des zweiten Jahres steht die Initiationsfeier an, in der die Novizen zu Magiern der ersten Stufe werden und fortan **Scholaren** heißen. Essentieller Bestandteil der Prüfung ist es, einen Zauber des ersten Grades vorführen zu können. Sonst gilt die Prüfung als nicht bestanden. Es können aber noch weitere Bedingungen daran geknüpft sein. Einige Akademien stellen klare Forderungen an die Prüflinge, andere haben eine Art Punktesystem, in dem eine bestimmte Zahl erreicht sein muß.

Ab hier werden die Klassenverbände zugunsten von Kursen aufgelöst und die mehr Wert auf die individuelle Förderung der Studenten gelegt. Dies Nachhilfekurse ebenso sein, wie spezielle Elitenförderung. In aller Regel wird ein Kurs dann für bestanden erklärt, wenn die Dozenten der Meinung ist, daß der Schüler soweit ist. Spezielle Prüfungen sind in aller Regeln nicht nötig. Der Abschluß eines Kurses kann so aber auch schon mal zum Politikum im Kollegium werden, wenn ein Dozent bockt. Lediglich der Leiter kann hier überstimmend eingreifen. Und dies wird er, um den Friedens willen, ungern tun.

Die nächsten Jahre sind so mit Studien der Altertumskunde, Astrologie und auch der Alchimie angefüllt, die allesamt als Nebenfächer gelten. Dies sind aber auch Bereiche, die den Akademien viel Geld und Ressourcen einbringen. Ganze Abteilungen arbeiten an den, bei Magiern eher ungeliebten, alchimistischen Prozessen, deren Ergebnisse teuer verkauft oder eigenen Leuten zur Verfügung gestellt werden.

Erst mit dem Ende des fünften Jahres gibt es eine weitere Feier. Die Scholaren sollten nun die dritte Stufe erreicht haben und müssen sich entscheiden, ob sie an der Akademie selbst bleiben wollen, oder sie diese draußen in der Welt vertreten möchten. Beides muß von der Leitung bestätigt/erlaubt werden.

Die *Abgänger* nennt man **Akolythen**.

Sie bereisen als Agenten die Welt, oder dienen sich als Hofmagier Adelligen an. Viele von ihnen wurden während der Ausbildung von diesen durch ein Stipendium gefördert und haben dieses nun an dem jeweiligen Hof abzuleisten. Oder sie sind Ersatz für ausgefallene Stipendiaten...

Einige dieser Akolythen bleiben dauerhaft bei ihren Dienstherrn, andere solange, wie vereinbart. Doch immer gehören sie der Akademie an. Akolythen können auch Botschafter, Berater, Forscher und manchmal Abenteurer sein. In jedem Fall halten sie Kontakt zu ihrer Akademie, stehen ihren Leuten bei und sind immer bereit dem Ruf ihrer Institution zu folgen.

**Es ist natürlich möglich, das ein Akolyth später an die Akademie zurückkehrt und Dozent wird, oder ein Kabbalist auf eine Queste geht um später Dozent zu werden, oder ein Dozent die Akademie verlässt, um woanders eine Aufgabe auszuführen.**

Jene, die bleiben sind die **Kabbalisten** (= jene, die in die Geheimnisse eingeweiht sind, wobei Kabbala für *Überlieferung/Übernahme/Weiterleitung* steht).

Sie füllen die notwendigen Ämter in der Akademie aus, vom Bibliothekar, Alchimisten bis zum Majordomus. Auch sind es häufig die Kabbalisten, welche die Zeit aufbringen, sich der Forschung und Entwicklung der Magie zu verschreiben. Sie erreichen zwar nicht das hohe Ansehen der Dozenten, sind aber dennoch das Rückgrat der Lehranstalten. Kabbalisten, die

nicht in Laboren und Bücherkellern hausen, tun sich schon mal als Mentoren der Scholaren hervor. Insbesondere, wenn sie selber gerade erst die Ausbildung abgeschlossen haben. Kabbalisten, welche die sechste Stufe erreichen, können **Dozenten** werden. Dazu müssen sie aber vorgeschlagen und dann vom hohen Rat ernannt werden. Und natürlich muß es einen freien Platz geben.

Die **Dozenten** beraten über das Curriculum und treffen auch sonst alle wichtigen Entscheidungen. Sie gehören sämtlich dem hohen Rat, dem **Kollegium Arkanum**, einer Akademie an und beraten sich dort über Fragen wie: „In welche Richtungen soll geforscht werden?“, „Welche magischen Ereignisse verdienen eine genaue Untersuchung?“, „Wie lauten die Aufnahmekriterien?“ usw. usf.

Sie verhängen auch Strafen, sprechen Belobigungen aus und diktieren die *Außen-* und *Innenpolitik* der Akademie.

Akolythen, Kabbalisten und alle darüber erhalten ein Gehalt von der Akademie. Mit diesem Salär müssen sie aber auch ihre Dienstkleidung, -räume und andere repräsentativen Dinge bewirtschaften.

Die Beträge variieren von Einrichtung zu Einrichtung und sind nicht einheitlich festgeschrieben. Tatsächlich sind sie abhängig von der finanziellen Ausstattung, die sich ständig ändern kann.

Als Maßstab mag gelten:

Akolythen und Kabbalisten	100 GM pro Monat
Dozenten	250 GM pro Monat
Magister auf der 9. Stufe	1.000 GM pro Monat
Pro Stufe über der neunten	+500 GM

Ein nicht unerheblicher Teil des Gehaltes kann auch in Form von Sachleistungen oder Personal entrichtet werden.

Während Kabbalisten Wohnräume in der Akademie haben, besitzen Dozenten und höhere, das Privileg außerhalb dieser zu leben.

Angehörige der Akademie werden ab der 9. Stufe Magister/Magistra genannt. Ab der 12. Stufe Hochmagister und ab der 15. Stufe Erzmagister.

Magister unterrichten nur selten die gewöhnlichen Scholaren. Es kann sein, daß sie *Meisterklassen* bilden, die aus einer nicht definierten Zahl – selten mehr als eine Hand voll – besonderer Schüler bestehen. Ein Magister kann jederzeit einen Meisterschüler aufnehmen oder entlassen, ohne Angabe von Gründen. Es soll zwar Fälle gegeben haben, in denen Geld und andere Vorteile flossen, doch in aller Regel kann man sich den Rang eines Elite-Schülers nicht kaufen, da man hier auf kurz oder lang mit Können brillieren muß.

In Meisterklassen sind die üblichen Schulregularien aufgehoben. Ein Magister bildet aus wie er es für richtig hält. Was bisweilen lebensbedrohlich sein kann.

Die Skala dieser Ausbilder reicht vom weisen Mentor bis zum narzisstischen Soziopathen. Egal welchen man erwischt, man sollte die Aufnahme in so eine Klasse besser nicht ablehnen, wenn man es sich in der Akademie nicht für alle Zeiten verderben will.

### Bedingungen der Mitgliedschaft

Es gibt einige unumstößliche Bestimmungen für die Mitglieder aller bekannten Akademien:

1. Sie dürfen keine böse – die Gesetze mißachtende – Absichten (Gesinnung) haben.
2. Ihre Loyalität gebührt immer erst der Akademie.
3. Sie schulden allen ausgebildeten Mitgliedern Respekt.
4. Sie greifen nicht aus niederen Beweggründen Magier anderer Akademien an.
5. Alle Gegenstände, die sie erlangen sind Eigentum der Akademie.
6. Bezahlungen/Belohnungen über 1.000 Goldstücke/Stufe müssen an die Akademie abgeführt werden.
7. Sie verweigern keinem Mitglied (bis hinab zum Novizen) die Hilfe.
8. Sie achten die Gesetze des Landes in dem sie sind und achten darauf, daß andere Mitglieder dies auch tun.
9. Wenn sie ein Dienstverhältnis bei einem weltlichen Herrscher eingehen, befolgen sie alle seine Anweisungen, es sei denn, sie bringen sie mit den Akademieregeln in Konflikt.
10. Sie verraten kein Geheimnis der Akademie an andere.
11. Sie bringen keinem Akademiefremden Zauber bei.
12. Sie wahren die Kleiderordnung.

Außerdem gilt:

- Alle magischen Gegenstände, die ein Akademiker erwirbt sind automatisch Eigentum der Akademie, die er bestenfalls treuhänderisch verwaltet. Er muß ihren Besitz angeben und erbeten sie behalten zu dürfen.
- Für alle Zauber gilt, daß man sich an alle Komponenten halten muß, die im Spielerhandbuch unter den Zauberbeschreibungen angegeben sind! Die *Freizauberer* nennen die Akademiker deshalb auch *Gewürzmagier*.
- Da er eine Gemeinschaft vertritt, muß der Akademiker auch gewisse repräsentative Ansprüche erfüllen. Pro Monat muß ein Akolyth oder Kabbalist min. 20 Goldmünzen für seine Gewänder und seine Unterkunft aufbringen. Gelingt ihm dies nicht, sinkt mit jedem Monat sein Charisma um -1. Dozenten und höhere Ränge müssen entsprechend mehr aufwenden.
- Alle Absolventen erhalten automatisch die Charakterzüge *Verpflichtung* (zur Akademie) und *Prinzipientreue* unabhängig von ihrer Gesinnung.
- Im seltenen Fall, daß ein Absolvent ausscheidet, muß er alles zurückzahlen, was zu massiven Schulden führen kann (siehe auch den passenden Charakterzug).

Wer unehrenhaft aus einer Akademie entlassen wird hat ggf. Schulden und wird außerdem als *Randgruppe* (siehe Charakterzug) betrachtet. Selbst Menschen, die keine besonderen Sympathien für Zauberer hegen, werden herablassend auf einen geschassten Magier hinabblicken. Sollte so jemand kein gesichertes soziales Netz haben, in das er fällt, kann diese Ächtung zu einem echten Abstieg führen. Einige Betroffene landen so in der kriminellen Unterwelt, oder halten sich mit Geschäften über Wasser, die quasi legal sind. Andere verheimlichen diesen Abschnitt ihres Lebens ganz. Das klingt harsch, doch in dieser mittelalterlichen Fantasygesellschaft ist es kein gutes Zeichen wegen Pflichtverletzung aus einer Organisation zu fliegen. Davon können auch Handwerker ein Lied singen.

Wir reden hier natürlich nicht von jenen, die ihre regulären Prüfungen nicht bestanden und schlicht die Ausbildung nicht schafften. Das ist etwas ganz anderes.

Darin besteht kein Ächtungspotential. Man war dafür eben nicht gut genug. An der Ausbildung gescheiterte Beinahe-Magier haben für Dritte sogar einen exotischen Ruf, erfährt man doch über sie einiges vom Leben in einer Akademie. Da solche Leute außerdem meist

eine sehr gute Grundausbildung haben, stehen ihnen oftmals die Türen für gehobene Verwaltungsposten offen. Die wenigsten von ihnen nagen nach der Schmach am Hungertuch. Einigen könnte man sogar unterstellen, nur wegen dieser Ausbildung und dem daraus entstehenden Prestige eine Akademie besucht zu haben – oder besser ihren Eltern könnte man das unterstellen.

### **Vorteile der Akademiker**

- Zum Aufstieg benutzen sie die EP-Tabelle der Diebe!  
Wo ein Freizauberer 40.000 EP für die 6. Stufe benötigt, braucht der Akademiker lediglich 20.000 EP!
- Rettungswürfe gegen ihre Zauber werden mit einem zusätzlichen Malus von -2 abgelegt!
- Alle Akademiker erhalten ab der 5. Stufe die Bonusfertigkeit *Alchimie* (Intelligenz -3)
- Sie müssen keine Kosten für Bibliotheken oder Labore aufbringen, denn sie können die ihrer Akademie benutzen. Es kann aber sein, das man Wartezeiten in Kauf zu nehmen hat.
- Die *Grundchancen* Zauber zu entwickeln liegen bei bekannten Sprüchen bei 20% und bei unbekanntem bei 35%.
- Alle Forschungskosten halbieren sich.
- Zur Herstellung von Spruchrollen muß kein Geld für Zaubertinte aufgewandt werden. Die Erfolgchance ist auf 99% steigerbar.
- Für besondere Questen werden ihnen Spruchrollen, Tränke und sogar magische Gegenstände zur Verfügung gestellt. Dies, je nach Reputation, in horrender Menge.
- Für die ersten drei Stabzauber müssen sie keine permanenten Trefferpunkte lassen, da sie die Rituale dafür in besonderer Weise perfektioniert haben.
- Gemäß ihrer Akademie beginnen sie mit einigen besonderen Fertigkeiten (siehe dort).
- Sie können in der Akademie jederzeit Rat und Hilfe anderer erbeten.
- Alle Akademiker beginnen das Spiel mit Zauberkunde +2 (max. 18).
- Alle Akademiker können die *Metamagie* erlernen (s.u.).
- Nach Abschluß der Prüfung bekommt jeder Magier das Siegel seiner Akademie auf den rechten Handrücken tätowiert. Dadurch steigt sein Charisma um +1 (maximal 18)
- Akademiker der 9. oder einer höheren Stufe haben die Möglichkeit eine Akademie der gleichen Ausrichtung zu gründen. Sie werden dafür meist von ihrer eigenen Akademie großzügig mit Mitteln und Personal unterstützt. Langfristig können sie so zum Akademieleiter aufsteigen.
- Mit dem 65. Lebensjahr kann sich ein Akademiker mit einer angemessenen Rente zur Ruhe setzen. Sie werden dadurch passive Mitglieder und ehrenhaft entlassen.
- Alle Mitglieder profitieren von einer Gesundheitsversorgung, die sie nichts kostet und werden, falls sie körperlich oder geistig nicht mehr in der Lage sind, bis zu ihrem Tode versorgt und erhalten sogar ein Ruhegeld.
- Verstorbenen steht ein ehrenhaftes Begräbnis nach der Religion ihrer Wahl zu, das von der Akademie finanziert wird.
- Stirbt ein Akolyth, Dozent oder höher in Ausübung seiner Pflicht, erhält seine Familie ein Schmerzensgeld und sogar eine darüber hinausgehende wirtschaftliche Hilfe/Kompensation.

**Kosten der Ausbildung:**

In den ersten drei Jahren sind 50 Goldmünzen pro Monat zu zahlen. Zum Vergleich: Ein Tagelöhner, die richtig gut schuftet, kann vielleicht 1 GM im Monat auf Seite legen. Im vierten Jahr 100 und im letzten (und jedem weiteren der Ausbildung) 200 Goldmünzen. Also mindestens 5.400 GM.

Dazu kommen ggf. noch Sonderkosten für spezielle Kurse und besondere Gewänder/Ausstattung.

Die Akademie stellt normale die Schuldkleidung, Kost und Logis, sowie einen Standard an Lehrmaterial. Besondere Bücher, Materialien etc. pp. muß der Student selbst aufbringen (oder sein Mäzen). Je nach Umfang können da schon mal 100 bis 200 GM extra pro Monat anfallen.

Viele Scholaren sind deshalb von der Förderung eines Gönners abhängig oder machen Schulden bei der Akademie, die sie ausbildet! Im Laufe ihres Lebens müssen sie diese Schulden (mit Zinsen) zurückzahlen.

Meisterschüler werden von allen Kosten enthoben. Sie werden aus der Kasse der Akademie finanziert, sprich: Von allen.

**Zauber**

Eine Akademie hat eine Ausrichtung, bzw. eine Zauber-Schule, an der sie sich strikt orientiert und all ihre Bestrebungen ausrichtet. Es ist diese Fokussierung, die das Erfolgsrezept darstellt. Eine Akademie der Bannzauberei wird sich in erster Linie der Beherrschung diese Zauber annehmen. Ihre Mitglieder sind Spezialisten darin.

D.h. nicht, daß nicht andere Zaubersprüche gelehrt würden.

Sie sind allerdings nachrangig in ihrer Bewertung und werden nur in Sonderkursen gelehrt oder müssen extra gesucht, erworben oder erforscht werden.

Hingegen sind alle Zauber der entsprechenden Schule in der Akademie erlernbar und dies teilweise sogar in besonderen Ausführungen, die nicht einmal Hermetiker kennen.

**Rituale**

Da die reinen Spruchfähigkeiten der Akademiker somit recht klein sind, wird an den Schulen verstärkt Ritualmagie gelehrt.

Diese alte, fast vergessene Kunst könnte die vermeintliche Schwäche der Akademiker sehr bald mehr als ausgleichen!

Aus diesem Grund sind Rituale immer ein großes Forschungsfeld der Institutionen und gehören zum Standardrepertoire. Sie haben ein noch nicht abschätzbares Potential und können, ja nach Ausprägung und Aufwand mit den stärksten Zaubern der Hermetiker mithalten – wenn sich genug Teilnehmer finden lassen.

**Charakterklasse - Der Akademiker:**

Für Magier einer Akademie gelten die Standardregeln von AD&D<sup>2</sup> für Magier.

Mindestintelligenz ist 9, die Trefferpunkte werden mit dem W4 ermittelt.

Sie erhalten keine Bonuszauber aufgrund hoher Intelligenz, oder wegen ihrer *Spezialisierung*.

Ein Hauptkriterium ist der Umstand, daß Akademiker nicht alle Zauber erlernen/verstehen können, die es gibt. Das hängt nicht nur von der erwählten Schule ab, sondern auch von ihrer Intelligenz. Diese bestimmt, welchen maximalen Zaubergrad sie anwenden können, wie viele Zauber pro Grad sie erlernen können und wie hoch die Chance ist einen Spruch zu verstehen.

Betrachten wir dies an dem Beispiel-Magier Xerox, der INT 12 hat:

Attributwert	Höchster Zaubergrad	Chance Zauber zu verstehen*	Höchstzahl von Zaubern pro Grad
9	4	35%	6
10	5	40%	7
11	5	45%	7
<b>12</b>	<b>6</b>	<b>50%</b>	<b>7</b>
13	6	55%	9
14	7	60%	9
15	7	65%	11
16	8	70%	11
17	8	75%	14
18	9	85%	18

\* Sprüche der eigenen *Spezialisierung* werden von Akademikern immer verstanden!

Was die Anzahl und das Erlernen von Zaubern angeht, sind Akademiker sehr eingeschränkt. Im Falle von Xerox heißt das:

- Er kann in seiner Laufbahn niemals einen Zauber des siebten oder höheren Grades erlernen. Nicht einmal einen seiner eigenen Akademie.
- Bis dahin kann er jeden Akademiezauber verstehen, versucht er aber einen Zauber einer anderen Schule zu erlernen, besteht die Chance, das er diesen überhaupt nicht versteht. In seinem Fall begreift er akademiefremde Zauber nur zu 50%. Diese Chance ist einmalig. Er kann diesen Wurf nie wiederholen. Damit können ihm viele Zaubersprüche auf ewig verschlossen bleiben.
- Er kann auch niemals mehr als 7 Zauber jeden Grades kennen, egal, wie viele ihm zugänglich gemacht werden! D.h., wenn er 7 Zauber des ersten Grades kennt, ist er damit für diesen Grad ausgelastet. Ein Hermetiker würde (als Beispiel) seiner Stufe gemäß nur 5 Zauber des ersten Grades lernen können. Hat aber in seinem Zauberbuch 10 Zauber stehen, aus denen er auswählen kann. Xerox hat diesen Luxus nicht. Sowie er sein Maximum erreicht hat, macht sein Geist dicht und er kann keine weiteren Sprüche des Grades lernen.
- Natürlich Xerox auch keine Zauber gegensätzlicher Schulen lernen. Wenn er also als Bannwirker unterwegs ist, bleiben ihm sowieso alle Zauber der Schulen Veränderung und Illusion verwehrt. Siehe Tabelle 22, Seite 33, SHB.

### Metamagie

An den Akademien wird etwas gelernt, was den meisten alten, herkömmlichen Magiern zwar bekannt ist, sich ihnen aber noch nie erschlossen hat: Die Metamagie.

Dabei handelt es sich um einen Begriff, der eine spezielle Klasse von Zaubern, und magischen Gegenständen umschreibt, nämlich jene Energien, die Einfluß auf andere Zauber oder magische Gegenstände nehmen können.

Metamagische Zauber betreffen weder Leute, noch Dinge, noch Begebenheiten direkt.

Stattdessen verändert die Macht der Metamagie die Bauweise der Zauber an sich!

Durch sie werden als unerschütterlich geltende Beschränkungen eines Zaubers durchbrochen.

Die Reichweite, Wirkungsdauer, der Zeitaufwand, Wirkungsbereich und sogar Geräusche und Farbe der Auswirkung können mit Hilfe dieser Zauber beeinflusst werden.

Das Konzept der Metamagie besteht zwar schon seit Magie bekannt ist, es wurde jedoch von den Magiern schlicht vernachlässigt.

Die metamagischen Zauberformeln finden sich im *Almanach der Magie*. Alle diese Zauber können von allen Akademikern erlernt werden, ohne sie *verstehen* zu müssen.

## **Patron**

Jede Schule bezieht sich auf einen Patron, einen berühmten Ur-Magier, dem sie die Wurzeln ihrer Ausrichtung zuschreiben. Spieltechnisch spielen diese Patrone keine wirkliche Rolle, es steht einem Akademiker aber gut zu Gesicht die nach dem Patron genannten Zauber zu beherrschen!

## **Konzile**

Schon kurz nach Gründung der ersten Akademien erkannten die Zauberer, das sie Schutz vor Konkurrenz brauchten, ähnlich den Handwerkern, die sich in Zünften zusammenschlossen. So hoben sie mit Hilfe des Kaisers die Konzile aus der Taufe.

In ihnen beraten die Vertreter der Akademien gemeinsame Interessen und politische Umstände, die sie alle betreffen.

Es gibt verschiedene Formen von Konzilen, die sich im Laufe der Zeit herauskristallisierten und mit der Möglichkeit sie zu organisieren geschuldet sind.

Zunächst einmal schließen sich Akademien der gleichen (Zauber-)Schulen zu Bündnissen zusammen. Also alle Akademien, die sich der Schule der Illusionszauber verschrieben haben, bilden einen Bund.

Da diese inzwischen aber weit verbreitet sind, treffen sich die Vertreter dieser Bündnisse in regionalen Gruppen, die ja nach Zivilisationsgrad unterschiedlich groß sein können. Diese Regionalgruppen nennt man **kleine Konzile**. Sie kommen im Schnitt 1x pro Jahr zusammen.

Vertreter dieser Regionalgruppen treffen sich wiederum 1x alle 2 Jahre in sogenannten **großen Konzilen**, die ein noch größeres Gebiet, bis hin zur Ausdehnung eines Kontinents umfassen können.

Vergessen wir nicht, daß Magier in der Lage sind große Distanzen mit ihrer Kunst zu überwinden.

### **Bezogen auf unsere Kampagne findet dieses große Konzil in Arthylomis statt.**

Einmal alle 5 Jahre tritt das **hohe Konzil** zusammen. Hier tagen die Vertreter der großen Konzile, heißt: Hier kommen die Repräsentanten aller Schulen zusammen. Traditionsgemäß findet diese Tagung in Kerendas (Thyatis) statt.

Entgegen dem üblichen Mißtrauen von Magiern, sind Akademien, als Institutionen, meist an einem Konsens untereinander interessiert und weit weniger Konkurrenten, als man glauben möchte.

Punkte, die man auf der eigenen Ebene nicht lösen kann, werden nach oben weitergereicht.

Konzile beraten auf ihren jeweiligen Ebenen Belange von weltlichen, sprich politischer Art, aber auch gemeinsame Standards.

Neugründungen von Akademien bedürfen der Genehmigung durch das Konzil ihrer Ausrichtung. Ansonsten werden dem Emporkömmling rasch die Grenzen gezeigt!

**Dafür hat jedes Konzil seine eigene Truppe, sprich Orden.  
Diese rücken geschlossen gegen nicht erlaubte Neulinge aus, wenn die Diplomatie versagt hat. In fast allen Fällen ist dies von weltlichen Herrschern absegnet.**

Anerkannt zu sein hat viele Vorteile. So unterstützen sich die Akademien gegenseitig auch finanziell und personell. Aus dem Verband auszuscheren und sich die Mißgunst der anderen Institutionen zu zuziehen, ist eher unklug. Inwiefern die Akademien Macht aufeinander ausüben ist von außen gänzlich unbekannt und in niemandes Interesse publik zu machen. Nur die naivsten Personen würden annehmen, daß ihre gegenseitige Unabhängigkeit so unumstößlich ist, wie stets behauptet wird.

Am Ende sind auch die Akademiker nur Menschen, die von ihren Schwächen und Begierden ebenso angetrieben werden, wie alle anderen auch.

\*\*\*

### Anhang

Die detaillierten Verhaltensvorschriften für Novizen und Scholaren:

1. Ein Novize darf nicht stehlen, betteln oder Almosen erbitten. Sein Mentor, sein Gönner, seine Eltern oder die Akademie sorgen für sein Wohl.
2. Ein Novize darf nicht lügen, betrügen oder falsch spielen. Er achtet stets auf die Reinheit seiner Worte und Gedanken.
3. Ein Novize gibt sich nicht dem Alkohol hin, dem Rauschkraut oder Tabakkonsum. Er betritt keine Schankhäuser und meidet Feste.
4. Ein Novize achtet stets auf körperliche und geistige Reinheit, insbesondere wäscht sich der Novize regelmäßig. Ungezieferbefall ist ihm zuwider.
5. Ein Novize achtet stets auf die Reinlichkeit seiner Kleidung.
6. Ein Novize achtet stets auf die Reinlichkeit seiner Kammer, der Lehrsäle und sonstiger Räumlichkeiten der Akademie und säubert diese unaufgefordert. Dies gilt insbesondere für die Latrinen und das Badehaus.
7. Ein Novize widerspricht seinem Mentor nicht oder einem der anderen Lehrkörper, sondern lenkt seine ganze Hingabe und Aufmerksamkeit auf die Worte seines Mentors und seiner Lehrer.
8. Ein Novize erledigt jede ihm übertragene Aufgabe mit ganzem Einsatz und voller Hingabe, er verweigert keine körperliche Arbeit.
9. Ein Novize achtet auf sein Schriftbild, seine Wortwahl und seine Aussprache. Kein unbedarftes Wort kommt über seine Lippen.
10. Ein Novize gibt Acht auf die Einrichtungen und die Bücher der Akademie, sie wiegen schwerer als sein Leben.
11. Ein Novize hält sich vom Weibe fern (die Novizea vom Manne). Dies gilt insbesondere für die Badezofen, Küchenmägde, Stallburschen und Knechte des Hauses. Das Betreten der Nachtquartiere des jeweils anderen Geschlechtes ist untersagt, wie auch das Betreten der Nachtlager gleichgeschlechtlicher Novizen zum Zwecke der Unzucht.
12. Das Ziel eines Novizen ist es, seinem Mentor stets eine Freude zu sein und das Ansehen der Akademie und insbesondere das Ansehen seines Mentors nicht zu beflecken.

Verfehlungen werden vom jeweiligen Mentor/Dozenten geahndet.

In Wiederholungsfällen entscheidet das Kollegium Arkanum über den Delinquenten. Bei schweren Verstößen gegen die Akademieordnung kann ein Verweis von der Akademie ausgesprochen werden.

### erweiterte Regeln für den Scholaren

- Ein Scholar gibt sich dem Konsum von Alkohol oder Tabakkonsum nur in Maßen hin (innerhalb der Akademien gibt es Freizeiträume dafür) und wird sich nicht betrinken oder andere Drogen zu sich nehmen.
- Ein Scholar achtet stets auf körperliche und geistige Reinheit und gibt acht auf die Reinlichkeit seiner Kleidung.
- Ein Scholar ist in seinem Wirken und Leben seinem Mentor Rechenschaft schuldig und hat ihm in regelmäßigen Abständen einen Bericht von seinem Tagwerk zu senden.
- Ein Scholar ist sich seiner arkanen Kräfte bewußt und vergeudet sie nicht für Belangloses.
- Ein Scholar achtet auf sein Schriftbild, seine Wortwahl und seine Aussprache. Kein unbedarftes Wort kommt über seine Lippen.
- Ein Scholar meidet die Bindung an ein Weib (die Scholara entsprechend an einen Mann), denn dies stört die Entwicklung der arkanen Kräfte erheblich.
- Das Ziel eines Scholaren ist es, seinem Mentor stets eine Freude zu sein und das Ansehen der Akademie und insbesondere das Ansehen seines Mentors zu steigern.

Ein Verstoß gegen diese Gebote hat eine Unterredung mit dem jeweiligen Mentor/Dozent zur Folge. Dieser kann anhand der Sachlage entscheiden, ob er den Fall persönlich in die Hand nimmt, oder ob der Fall an das Kollegium Arkanum weitergereicht und dort verhandelt wird.

Schwere Verstöße gegen die Akademieprinzipien und die Anordnungen über angemessenes Verhalten, können eine Aberkennung der Akademiezugehörigkeit zur Folge haben, sowie eine Übergabe an die hohe Gerichtsbarkeit.

### Verhaltens-Codex für Kabbalisten und Akolythen

- Ein Kabbalist gibt keine Geheimnisse der Akademie preis.
- Ein Kabbalist hält sich an die geschriebenen Gesetze und moralisch-ethischen Grundsätze des Landes, in dem er sich gerade aufhält, sofern sie nicht den Grundsätzen der Akademie zuwider sprechen oder der freien Lehre entgegen stehen.
- Ein Kabbalist kommt für all seine Ausgaben selbst auf. Er stiehlt nicht, bittet nicht um Almosen oder leiht sich Geld - auch nicht bei Freunden - selbst in höchster Not.
- Sofern der Kabbalist einen festen Wohnsitz hat, muß zumindest einer seiner Räumlichkeiten der Forschung und dem Studium vorbehalten sein und sollte dabei in seinen Ausmaßen ein viertel der gesamten Wohnfläche nicht unterschreiten. Einem reisenden Studiosi, Scholaren oder Akolythen, auch anderer Fakultäten als der eigenen, ist stets Obdach und Fürsorge zu bieten.
- Ein Akolyth hat seiner Akademie regelmäßig über seine Reisen und seine Studien Bericht zu erstatten und soll so die Gesamtheit des arkanen Wissens durch eigene Studien fördern. Fernerhin hat er sein Wissen nieder zu schreiben und für die Nachwelt zu erhalten.
- Ein Akolyth soll einen begabten Schüler suchen und der Akademie zuführen, er soll einen unzweifelhaften und göttergefälligen Lebenswandel führen, er soll seine arkanen Kräfte niemals zum eigenen Vorteil, zum Zwecke der persönlichen Bereicherung, im Zorn oder aus Rache, zum Zwecke der Zurschaustellung oder wider des Lebens einsetzen.

Bei einem Verstoß gegen diese Verpflichtungen hat sich der Magus oder die Magae vor dem Kollegium Arkanum der Akademie zu verantworten. In schweren Fällen steht es der Akademieleitung frei, die Übergabe des Falles an die hohe Gerichtsbarkeit des Konzils anzuordnen.

Eine Verurteilung durch die Konzilgerichtsbarkeit hat auf jeden Fall eine Annullierung der Akademiezugehörigkeit zur Folge.

*Von diesen Vorschriften kann, zur Akademie oder des Reiches Vorteil, abgesehen werden.*

\*\*\*

# Die Akademien

10.08.2023

## Erläuterungen

Nachfolgend sind die bekanntesten Lehrstätten im Erzherzogtum Karamaikos aufgeführt. Diese stehen exemplarisch für Akademien, die man so und in anderer Form überall in den Kernländern findet.

### Erklärung der Auflistung:

**Name der Akademie:** Der offizielle Name unter dem die Akademie bekannt ist.

**Symbol:** Das Zeichen der Akademie, welches sich auch auf dem Handrücken der Angehörigen befindet.

**Principal:** Der aktuelle Leiter der Einrichtung.

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Offizielle Schwesterschulen. Jede dieser Schulen ist selbständig. Sie sind aber alle einem Konzil unterstellt und werden in der Regel bereitwillig miteinander kooperieren.

**Ausrichtung:** die Spezialisierung der Schule. Für Zauber dieser Art müssen die Magier keinen Wurf auf Verständnis machen.

**Wert der Bibliothek:** in Goldstücken. Spiegelt damit auch den Umfang möglicher Forschungen wider.

**Anzahl der Dozenten:** Gemeint sind natürlich die Lehrkräfte, *Der Rat* und Vorstand der Akademie.

**Anzahl der Kabbalisten:** Ausgebildete Magier, die an der Akademie arbeiten und forschen, aber nicht lehren, sondern bestenfalls den Dozenten assistieren.

**Anzahl der Scholaren:** Die Schüler eben. Die Kurse und Jahrgänge können von ganz unterschiedlicher Stärke sein.

**Jährliche Abgänger:** Anzahl derer, die im Schnitt pro Jahr erfolgreich abschließen.

**Insignie:** Der Gegenstand, den die Magier als Zeichen ihrer Macht tragen. Abweichungen sind möglich, aber nicht gern gesehen und können zu Strafen führen. Alle Insignien lassen sich wie unter *Zauberwerkstatt* beschrieben behandeln.

**Besonderheiten:** Kurzcharakteristika der Akademie oder ihrer Angehörigen.

**Weitere Schulen:** ...aus denen die Akademieangehörigen Zauber wählen können, ohne Verständnisproben ablegen zu müssen.

**Gegensätzliche Schulen:** ...deren Zauber die Akademiker nicht erlernen können.

**Besondere Fertigkeiten:** ...welche an der Akademie gelehrt werden und welche die Charaktere haben, ohne Fertigkeitpunkte dafür ausgeben zu müssen. Sie können allerdings Punkte darauf verteilen, um den Wert zu verbessern.

**Kleidung:** Kleidervorschrift!

**Anmerkung:** Kurzbeschreibung zum Wesen der Mitglieder der Schule.

**Patron der Schule:** Ein Erzmagier, der als Urvater der magischen Ausrichtung gilt.

**Hauszauber:** Zauber, welche die Akademiker besonders gut können, bzw. den sie in der beschriebenen Art beherrschen – und nur in dieser. Es können weitaus mehr möglich sein.

## Die Bannwirker

**Name der Akademie:** *Halle der bewahrenden Hand* zu Vorloi.

**Symbol:** eine aufrechte Hand.

**Principal:** Magistra Halina Na'ad (Alaysierin).

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Thyatisburg, Favaro (Darokin), Minrothadstadt (Minrothad), Norrvik (Jarldoms).

**Ausrichtung:** Bannzauber

**Wert der Bibliothek:** 32.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 8

**Anzahl der Kabbalisten:** 15

**Anzahl der Scholaren:** 62

**Jährliche Abgänger:** 5

**Insignie:** Ein großer Stab, der mit vielen kleinen Spiegeln verziert ist und an der Spitze von einem gekrönt wird.

**Besonderheiten:** Bannwirker meditieren pro Tag mindestens 2x zwei Stunden und läutern ihren Geist! Wegen ihrer Verbundenheit zur Bannmagie wirken Angehörige dieser Akademie *Magie bannen* mit einer Stufe mehr, als sie tatsächlich haben.

**Weitere Schulen:** Verzauberung/Bezauberung

**Gegensätzliche Schulen:** Veränderung und Illusion

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen, Beobachtungsgabe, Nachforschung.

**Kleidung:** Grüne Kutte (und Hosen und Hemd, brauner Gürtel) mit einem braunen Mantel darüber und wiederum einem grünen Gürtel, der diesen schließt. Als Kopfbedeckung eine einfache braune Kappe, auf die eine grüne Hand gestickt ist.

**Anmerkung:** Die Bannwirker sind eine sehr defensive und zurückhaltende Gemeinschaft. Sie ziehen Stille und Zurückhaltung vor und arbeiten am liebsten aus dem Hintergrund.

Folglich warten sie meist geduldig bis sie gefragt werden und werden ihre Antwort wohl überlegen und lieber nichts sagen, als etwas Zweideutiges oder Spekulatives.

Man kann einen Bannwirker übermäßig oft beim Studium oder Meditieren antreffen.

Mit den meisten anderen Magiern haben sie keine Probleme, außer mit den *Wandlern*, da diese sie als Feiglinge verachten.

Bannwirker gehören zu den begehrtesten Magiern, da sie in der Lage sind, ihre weltlichen Herren zu schützen.

**Patron der Schule:** Serten

**Hauszauber:**

*Schutz vor Bösem* – alle bösen Wesen erleiden -4 auf ihre Angriffswürfe, die Rettungswürfe des Anwenders steigen dagegen um +4. Die Wirkungsdauer beträgt 3 Runden/Stufe. In dieser Form ist der Zauber allerdings nicht auf andere übertragbar, sondern wirkt nur auf den Anwender.

*Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit* – in dieser Form bewegt sich die Kugel bereits mit dem Anwender, er kann sie aber, wenn er will verlassen.

## Die Beschwörer

**Name der Akademie:** *Zirkel der Beschwörungen und Beherrschungen* zu Thalion.

**Symbol:** Kreis mit einem auf der Spitze stehendem Pentagramm, darin ein Auge.

**Principal:** Magister Argon Vendinari (Traldarer).

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Sonnenwend (Thyatis), Makalau (Jerendi), Darokinstadt (Darokin), Selenica (Darokin), Ylaruam (Alaysia).

**Ausrichtung:** Herbeirufung und Beschwörung

**Wert der Bibliothek:** 38.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 9

**Anzahl der Kabbalisten:** 16

**Anzahl der Scholaren:** 57

**Jährliche Abgänger:** 6

**Insignie:** Eine Art Zepter mit zahlreichen arkanen Mustern.

**Besonderheiten:** Grundsätzlich nimmt keine der Beschwörerakademien Frauen auf! Sie halten das weibliche Geschlecht einfach nicht für integer genug, um sich gegenüber Wesenheiten zu behaupten. Wenn sie beschworene Kreaturen beherrschen müssen, können sie auf ihren Charismawurf +1 zählen, bis zu einem Maximum von 19. Die Aktivitäten der Beschwörer finden meist in der Nacht statt, so das man am Tage oft nur eine Art Notbesetzung antrifft. Das weitläufige Areal, mit der 6m hohen, fugenlosen Mauer, die ein Gebäude umgibt, das wie drei, ineinander geschobene Pyramiden aussieht, wird in der Nacht oft von unheimlichen Lichtern und seltsamen Geräuschen erfüllt.

**Weitere Schulen:** Veränderung

**Gegensätzliche Schulen:** Erkenntnis, Anrufung/Hervorrufung

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Massenbeeinflussung, Umgangsformen -2, Spielen, Einschüchtern (Charisma).

**Kleidung:** Gelbe Kutten mit breiten Schulterstücken und roten Überwürfen, auf denen Runen eingestickt sind. Als Kopfbedeckung ein gelber Turban, Fez oder etwas Vergleichbares.

**Anmerkung:** Die Beschwörer sind eine extrovertierte, selbstsichere und von sich selbst gänzlich überzeugte Gemeinschaft. Bisweilen hält man sie wegen ihrer grandios positiven Selbsteinschätzung für *Hasardeure*, die sich leichtfertig mit Mächten einlassen, die sie nicht einmal benennen können.

Dennoch verstehen sie sich gut mit anderen Ausrichtungen und machen selten den Fehler, den Groll gegen einen einzelnen Vertreter, auf seine ganze Akademie zu projizieren.

Ihr Ansinnen ist es, den größtmöglichen Nutzen aus ihren Zaubern zu ziehen, bzw. durch den Einsatz von Zaubern, sprich beschworenen Geschöpfen, das eigene Leben und Ressourcen zu schonen, unangenehme Aufgaben zu delegieren und die Fähigkeiten anderer zu nutzen.

Schon ab dem mittleren Grad beherrschen viele von ihnen *Monster herbeirufen I*, was ihnen ein großes Potential verleiht.

Allerdings führt dieser andauernde Einsatz von Dienern dazu, das Beschwörer oft ein wenig rundlich sind... und bei anderen Akademien als faul gelten.

Bei weltlichen Herrschern sind sie auch nicht unbedingt beliebt, da ein durchgehendes Geschöpf oft mehr Schaden verursacht, als er verhindern sollte.

**Patron der Schule:** Mordenkain und Drawmijs (ausgepr. Dromeis)

**Hauszauber:**

*Panzer* – hat in dieser Form RK 5

*Unauffälliger Diener* – die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde +2 Phasen und der Bereich beträgt 18m

*Melfs Säurepfeil* – auf den Trefferwurf wird pro 3 Erfahrungsstufen des Magiers +1 gezählt. Also +1 ab der 3. Stufe, +2 ab der sechsten Stufe, +3 ab der 9. Stufe, usw.

## Die Illusionisten

**Name der Akademie:** *Schule der Gespinnste und Illusionen* zu Radu.

**Symbol:** drei aufrechte Wellenlinien in einem Dreieck mit sich überschneidenden Schenkeln.

**Principal:** Magister Ivanestu von Holdingen (Traldarer).

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Lucinushafen (Thyatis), Athenos (Darokin), Verdun (Minrothad).

**Ausrichtung:** Illusion und Hirngespinnst

**Wert der Bibliothek:** 52.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 10

**Anzahl der Kabbalisten:** 21

**Anzahl der Scholaren:** 78

**Jährliche Abgänger:** 8

**Insignie:** Ein auffällig gestalteter Fächer.

**Besonderheiten:** Die Akademie ist eine Ansammlung uralter Gebäude rund um einen sechseckigen Turm, an der Landseite der Stadt. Eine Mauer fehlt, stattdessen hat man niedrige Hecken und weit ausladende Bäume gepflanzt.

Im ganzen Lehrbetrieb herrscht die meiste Zeit eine gelassene und freundliche Stimmung und solange die Besucher nicht ins Innere des Turms wollen, sind sie immer wieder herzlich willkommen. Etwas entnervend kann aber sein, das sich immer wieder Personen auf dem Campus als Illusion entpuppen.

**Weitere Schulen:** Große Erkenntniszauber

**Gegensätzliche Schulen:** Anrufung und Hervorrufung / Bannzauber / Nekromantie

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen, Gaukelei -1, Schauspielerei.

**Kleidung:** Zur Tracht gehört eine schlichte tiefdunkelblaue Kutte mit einem blaßgelbem Saum, Gürtel und einfachen Verzierungen (sie wollen nicht durch sich selbst von ihren Zaubern ablenken) und eine einfache Kappe in der Farbe der Kutte.

**Anmerkung:** Sie haben eine Abneigung gegen Nekromanten, selbst gegen *gute*, weil ihre Illusionen nichts gegen deren Kreaturen bewirken können.

Illusionisten haben gute Nebeneinkünfte bei Adelligen, die sich durch ihre Künste gerne unterhalten lassen. Leider schadet das auch ihrem Ansehen bei anderen Magiern, die sie als *Unterhaltungsmagier* betrachten.

Dabei wird gerne übersehen, über welche Macht die Illusionisten tatsächlich verfügen, wenn sie den menschlichen Geist und die Wahrnehmung ihrer Opfer verbiegen oder allein aus deren unbewussten Ängsten Phantom-Monster erschaffen.

Ganz im Gegenteil zu ihren Gewändern, sind die Illusionisten selbst ein schillerndes Völkchen, das sehr kontaktfreudig ist und es versteht sich mit jedem anzufreunden. Sie sind gute Unterhalter und sehr aufmerksame Zuhörer!

**Patron der Schule:** Nystul

**Hauszauber:**

*Trugbild* – die Wirkung ist so überzeugend, das ein RW mit -4 (zuzüglich *Illusionistenbonus*!) durchgeführt werden muß. Haben Gefährten die Illusion durchschaut und warnen sie ihre Freunde, so ist für diese die Illusion erst mit einem RW -6 zu durchschauen!

*Spiegelbild* – Für je drei Erfahrungsstufen kommen nicht eins sondern zwei Spiegelbilder zur Wirkung dazu.

## Die Nekromanten

**Name der Akademie:** *Konzil der anatomischen Studien und der weißen Nekromantie* zu Balshan.

**Symbol:** Schwarzer Punkt mit einem weißen Kreis darum.

**Principal:** Magister Elmen von Elmenstein (Thyater).

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Torin (Thyatis), Gaamo (Jerendi), Cove-Hafen (Minrothad), Sturmbucht (Jarldoms).

**Ausrichtung:** Nekromantie

**Wert der Bibliothek:** 12.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 4

**Anzahl der Kabbalisten:** 7

**Anzahl der Scholaren:** 21

**Jährliche Abgänger:** 2

**Insignien:** Ein schlichter Kelch, wie man meinen könnte, tatsächlich eine Schale zum Auffangen von Blut. Alternativ ein leicht gebogener Dolch, der zum Sezieren einer Leiche geeignet ist.

**Besonderheiten:** Die Akademie liegt versteckt in der Altstadt und ist zum größten Teil unterirdisch. Ihre Gewölbe sind Teile von Kellern anderer Gebäude, deren Bewohner gar nicht wissen, wen sie da als Untermieter haben. Es gibt zwar einen offiziellen Eingang in ein kleines, schlichtes rundes Gebäude, das einmal ein Tempel gewesen sein mag, doch tatsächlich existieren mehrere versteckte Zugänge. Die so entstandene Akademie ist darum mehr ein Gewirr aus Gängen, ein richtiges Labyrinth, in dem sich die Nekromanten vor Untoten vor ungeladenen Gästen schützen.

Es heißt, man träfe die Mitglieder der Akademie öfter in *Woltars Garten* an, wo sie nach Materialkomponenten suchen.

**Weitere Schulen:** Beschwörung/Herbeirufung

**Gegensätzliche Schulen:** Illusion und Verzauberung/ Bezauberung

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen, Kräuterkunde, Heilkunde, Diagnose.

**Kleidung:** weiße Kutte mit Kapuze und ein schwarzer Überwurf

**Anmerkung:** Diese Akademie widmet sich der *weißen Nekromantie*. Man lehrt zwar alle Zauber der Schule, doch es geht um einen rein wissenschaftlichen Ansatz. Die Magier sind sehr gute Anatomen und Heiler und verdienen eher dadurch, als durch ihre Zauber ein gutes Auskommen. Allgemein wird ihnen dennoch großes Misstrauen entgegen gebracht. Selbst die gelehrten Mitglieder dieser Akademie werden mit (Ehr-)furcht behandelt und sind als Dauergäste nicht gern gesehen.

Ihre Anhänger arbeiten allesamt mit wahrer Besessenheit an ihrem Fachgebiet. Sie gelten obendrein als eigenbrötlerisch und verschlossen, sind humorlos und haben nur wenige Freunde, selbst innerhalb der eigenen Akademie.

Auch die verständigsten Außenseiter müssen sehr viel Geduld aufbringen, wollen sie Freunde eines Nekromanten werden. Da die meisten Nekromanten das Schweigen dem Reden vorziehen, ist es nicht verwunderlich, das sie nur wenige Kontakte haben.

**Patron der Schule:** Rael (!)

**Hauszauber:**

*Kalte Hand* – Die Schadenswirkung beträgt 2W4 Punkte

*Tote beleben* – Die Anzahl der belebten Toten wird verdoppelt!

*Entkräftung* – Der Zeitaufwand beträgt >1<, die RW werden mit -2 kumulativ durchgeführt.

## Die Seher

**Name der Akademie:** *Halle der Erkenntnis und Hellsicht* zu Arthylomis.

**Symbol:** Kreis (Kugel) mit leuchtendem Strahlenkranz und einer horizontalen Linie darunter.

**Principal:** Magister Telomides (Thyater).

**Ausrichtung:** Große Erkenntniszauber

**Wert der Bibliothek:** 65.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 6

**Anzahl der Kabbalisten:** 18

**Anzahl der Scholaren:** 104

**Jährliche Abgänger:** 10

**Insignien:** Eine Kristallkugel (ca. 10 cm Durchmesser). Oft eingebettet in einen Stab.

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Thyatisburg, Akorros (Darokin), Hafenstadt (Minrothad), Vanger (Jarldoms).

**Besonderheiten:** Die Stadt Arthylomis bietet die richtige Atmosphäre für eine Seher-Akademie, obgleich die Seher sich scharf von ihren weniger professionellen Kollegen, den Scharlatanen der Jahrmärkte, abgrenzen. Sie bilden innerhalb der Stadt eine Elite, die sich auch genauso aufführt. Die steigenden Einkünfte der Schule ermöglichen es Land zu erwerben. So beginnen schon die weltlichen und arkanen Interessen sich zu verflechten. Die Akademie unterhält bereits mehrere Weinberge und wird wohl in absehbarer Zeit zu einem Wirtschaftsfaktor werden.

Mit ihrem Sitz in Arthylomis ist die Akademie natürlich regelmäßiger Ausrichter des großen Konzils. Um diesem Umstand gerecht zu werden, wurde bereits der Grundstein für ein prächtiges Kuppelgebäude gelegt, das einer weithin sichtbaren Basilika gleichen soll.

**Weitere Schulen:** Bannzauber

**Gegensätzliche Schulen:** Herbeirufung/Beschwörung

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen +1, Astrologie, Wahrsagerei.

**Kleidung:** Die Kleidung der Seher besteht aus einer auffallend blauen Kutte in verschiedenen Tönen, mit einem goldgelben Gürtel/Schärpe und golddurchwirktem Mantel. Sie tragen ihr Haar sorgfältig gestutzt und nur die älteren tragen Bärte. Als Kopfschmuck dient ein Schapel (ein geflochtenes Stirnband) mit einem Glasstein. Bei kaltem Wetter auch eine Gugelhaube in tiefem Goldgelb.

**Anmerkung:** Zwar mag es so aussehen, als seien die Seher eine benachteiligte Schule, da es nicht viele Erkenntniszauber gibt, doch der Umstand, das sie auch Bannzauber lernen, macht sie zu den idealen Hofmagiern, die zwei imminente Bereiche abdecken, die ein weltlicher Herrscher haben kann: Aufklärung und Schutz.

So entwickelt sich aus dem einstmals belächelten Zweig der Magie ein immer mächtiger werdender Faktor.

In allen Lebenslagen gelten die Seher als die besten Sicherheitskräfte, da sie durch Zauber wie *Gesinnung erkennen* oder *Gedanken lesen* Ärger schon verhindern können bevor er auftaucht. Von Natur aus sind diese Burschen eher schweigsam und wenn, dann lächeln sie hintergründig, als wüssten sie bereits alles. Tatsächlich neigen einige Seher, die schon Karriere gemacht haben, zu einem gewissen Snobismus, der lediglich ihre Herren und andere Seher ausnimmt.

Die meisten aber zeichnen sich durch Weisheit und eine gute Menschenkenntnis aus und haben ein großes Einfühlungsvermögen. Viele sind dabei so gut, daß sie gar keine Zauber brauchen, um richtige Entscheidungen zu treffen.

In ihren Reihen finden sich viele Halbfelfen.

**Patron der Schule:** Otiluke

**Hauszauber:**

*Magie entdecken* – der Zauber wirkt 4 Runden pro Stufe

*Gedanken lesen* – Die Reichweite beträgt 10m pro Stufe, max. 180m

Auf den RW wird kein Weisheitsbonus gerechnet und der Zauber wirkt 2 Runden pro Stufe

## Die Thaumaturgen

**Name der Akademie:** *Zirkel des kämpfenden Stabes* zu Ozrada.

**Symbol:** stehender Stab, aus dem zwei Blitze fahren.

**Principal:** Magister Judarias (Traldarer).

**Ausrichtung:** Anrufung/Hervorrufung

**Wert der Bibliothek:** 59.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 12

**Anzahl der Kabbalisten:** 25

**Anzahl der Scholaren:** 102

**Jährliche Abgänger:** 7

**Insignien:** Schwert

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Retebius (Thyatis), Jerendistadt (Jerendi), Corunglain (Darokin), Akesoli (Darokin), Minrothadstadt (Minrothad), Norrvik (Jarldoms), Soderfjord (Jarldoms).

**Besonderheiten:** Die in Ozrada ansässige Akademie findet in der Stadt ein Umfeld ganz nach Geschmack der Thaumaturgen vor: Sie können nahezu unbehelligt tun was sie wollen und werden gefürchtet und respektiert.

Auch wenn sie selbst von ihrer Gesinnung her nicht zum Bösen oder Chaos neigen, sind sie doch neutral genug, um sich an dem Angebot von Grubenkämpfern zu bedienen, um ihre umfangreichen Kampfmanöver unter echten Bedingungen zu testen. Für die Überlebenden besteht der Lohn in der Freiheit und einer Abfindung.

Die Akademie ist ein altes Fort in der Stadt mit vier schweren Türmen, von denen jeder eine Bogenbrücke zum Bergfried in der Mitte des Komplexes hat.

**Weitere Schulen:** Illusionen

**Gegensätzliche Schulen:** Herbeirufung/Beschwörung und Verzauberung/Bezauberung

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen -1, Kriegskunst +1, Einschüchtern (Charisma).

**Kleidung:** Da diese Magier ein aggressives und extrovertiertes Naturell haben ist ihre Kleidung entsprechend auffallend: Eine kräftig rote Kutte mit goldenen Stickereien und ein breiter, meist schwarzer Gürtel, auf dem Zeichen der Gewalt zu sehen sind (Waffen, Knochen, etc.). Als Kopfbedeckung dient eine Kappe, die manchmal mit Steinbockshörnern oder Flügeln verziert ist.

**Anmerkung:** Die Magier der *Anrufung und Hervorrufung* gelten wohl nicht zu unrecht als die selbstgefälligsten. Sie selbst sind so offensiv wie ihre Zauber und sie sind sich der Macht und Verantwortung, die diese Kraft ihnen gibt wohl bewusst und fordern entsprechenden Respekt. Diesen haben sie oft aber auch verdient, denn sie sind meist furchtlos, begeistert und autoritär und sie arbeiten sehr zielstrebig.

Sie verkörpern das zerstörerischste Element der Magie und sie lassen nur selten eine Gelegenheit aus, dies zu beweisen. Sie verstehen sich als schlachtentscheidend und fürchten keinen Feind. Sie sind regelrecht angriffslustig!

Da sie selbst wahrscheinlich während ihrer Ausbildung Opfer einiger Zauberwirkungen geworden sind, sind sie ernst und oft sogar humorlos geworden. Nach außen wirken sie kalt und vermeiden oft jeden persönlicheren Kontakt außer zu anderen Thaumaturgen.

Im Kampf gelten sie als gnadenlos effektiv und als gute Strategen, da sie bereits während der Ausbildung lernen, mit anderen Waffengattungen zu kämpfen.

Für den Einsatz der Magie zur Unterhaltung oder der gleichen haben sie wenig Verständnis. Sie selbst überprüfen jeden Zauber auf seinen Nutzen im Kampf.

**Patron der Schule:** Melf, Bigby und Tenser

**Hauszauber:**

*Schild* – gewährt in dieser Form generell RK 2

*Feuerball* (konzentrierter) – der Anwender kann jeden Schadenswürfel ein zweites mal würfeln, um zu testen, ob er einen erhöhten Schaden wirken kann. Fällt beim ersten Wurf eine >6< kann dieser Würfel noch einmal geworfen werden. Die zusätzlichen Augen gelten als weiterer Schaden. Eine >6< beim zweiten Wurf wird nicht (in keinem Falle) neu geworfen!

## Die Wandler

**Name der Akademie:** *Halle der Wandlung und der Veränderung* zu Kendal.

**Symbol:** Drei sich überschneidende Kreise, von einem vierten eingeschlossen.

**Principal:** Magister Mortiales (Darokiner).

**Ausrichtung:** Veränderung

**Wert der Bibliothek:** 28.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 7

**Anzahl der Kabbalisten:** 16

**Anzahl der Scholaren:** 47

**Jährliche Abgänger:** 5

**Insignie:** Ein Wanderstab mit zwei unterschiedlich gestalteten Enden: Das eine ist eine gebogene Spitze in Form einer Schreibfeder, das andere eine Lupe.

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Tel Akbir (Thyatis), Kobos (Jerendi), Darokinstadt (Darokin), Selenica (Darokin), Seeburg (Jarldoms).

**Besonderheiten:** Warum in aller Welt sich die Wandler den Ort Kendal als Sitz ihrer Akademie aussuchten, wird wohl noch lange ein Geheimnis bleiben. Unter der Verwaltung eines Avohisten führen sie in der Stadt ein fast duckmäuserisches und kleinlautes Dasein, versuchen nicht aufzufallen und schweigen zu fast allen Vorfällen und Edikten.

Vielleicht liegt es daran, das die Avohisten alle anderen Akademien abgeschreckt haben und die Wandler keine Konkurrenz zu fürchten brauchen? Vielleicht liegt es auch am Maddmoss, jener sagenhaften Kreatur, die unter der Stadt hausen soll, oder am alten Zikkurat des Magiers Zoltan?

Die Halle der Wandlung liegt auf der Westseite des Flusses. Sie ist ein nahezu 40m hohes glockenförmiges Gebäude, mit einzelnen Türmchen, die wie Zacken aus einer Krone im oberen Viertel aus der Kuppel ragen. Es gibt nur ein Tor hinein und außer einem rundherum führenden Balkon keine Fenster oder Öffnungen nach außen.

**Weitere Schulen:** Anrufung / Hervorrufung

**Gegensätzliche Schulen:** Bannzauber und Nekromantie

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen, Tanzen *oder* Singen, ein Handwerk -2.

**Kleidung:** Kutte in schlichten Pastellfarben, Blau und Türkis. Verziert mit einzelnen goldgelben Säumen, darüber ein grüner Mantel. An einzelnen Stellen golddurchwirkt. Als Kopfbedeckung ein spitzer grüner Hut mit breiter Krempe.

**Anmerkung:** Wandler sind Analytiker. Sie fühlen sich mehr zu Dingen als zu Personen hingezogen. Sie genießen es Magie zu benutzen um die kuriosesten (nicht unbedingt sinnvollsten) Effekte zu erzielen und alles, was sie nicht kennen einer eingehenden Untersuchung zu unterziehen.

Kein Ding ist vor ihnen sicher.

Wandler hegen daher auch wenig Sympathie für philosophische Erkenntnisse.

Sie sind Forscher um der Forschung willen und Entdecker um der Neugier willen. Sie sind besessene Sammler und begabte Denker.

Nach ihrer Meinung ist das einzig beständige die Veränderung und somit wird die Vorstellung von Gut und Böse für viele von ihnen zu einer abstrakten Theorie. Denn beides ist immer abhängig von der Relativität der Umstände und der bestehenden Verhältnisse.

Allerdings ziehen sie das Gute vor, da es ihnen mehr Raum für ihre eigenen Interessen lässt. Ihr großes Arsenal an Zaubern ermöglicht ihnen dabei auf eine Vielzahl an Situationen zu reagieren.

Das macht sie auch zu begehrten Gefolgsleuten, wenn sie jemanden finden, der die Nerven hat, sich mit dem Umstand fortwährender Renovierungen und ungewöhnlichen Situationen abzufinden.

Sie verachten die Bannwirker als Feiglinge und verabscheuen die Nekromanten. Mit allen anderen Schulen kommen sie recht gut aus.

In der gewöhnlichen Gemeinschaft gelten sie entweder als reservierte Denker oder als harmlose Exzentriker.

**Patron der Schule:** Leomund

**Hauszauber:**

*Licht* – Der Anwender ist in der Lage das Licht zu dimmen, es pulsieren zu lassen und ihm verschiedene Farben zu geben.

*Sprachen verstehen* – wirkt 1 Phase pro Stufe

## Die Zauberer

**Name der Akademie:** *Gemeinschaft der Einflussnahme* zu Luln.

**Symbol:** Eine Schale aus der ein Pentagramm aufsteigt, umgeben von Wellenlinien.

**Principal:** Magister Barion (Traldarer).

**Ausrichtung:** Verzauberung/Bezauberung

**Wert der Bibliothek:** 32.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 7

**Anzahl der Kabbalisten:** 20

**Anzahl der Scholaren:** 32

**Jährliche Abgänger:** 4

**Insignie:** Eine Laterne, oft integriert in einen Stab.

**Besonderheiten:** Sowohl als Training, als auch der Unterhaltung der hoch stehenden Bürger (die ja auch gute Verbindungen darstellen) veranstaltet die Akademie immer wieder Vorträge und Darbietungen für ein geladenes Publikum. Darin geht es sowohl um die Vorführung von Zauberkraften, als auch um Kunst. Ziel ist es dabei, den Kontakt zu den einflussreichen Kreisen zu halten.

Die als sehr weltoffen geltenden Magier haben ihre Akademie in einem turmartigen Gebäude eingerichtet, das wie ein Schwalbenest an den Klippen des Luln-Berges klebt und seine größten Räume in dessen Innerem hat.

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** Hattias (Thyatis), Akesoli (Darokin), Gapstadt (Minrothad), Soderfjord (Jarldoms).

**Weitere Schulen:** Veränderung

**Gegensätzliche Schulen:** Anrufung/Hervorrufung und Nekromantie

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen, Redekunst, Künstlertalent oder Dichtkunst.

**Kleidung:** Auffällige rotbraune Robe, mit bunt gesticktem Überwurf (meist magische Symbole). Kopfbedeckung ist ein spitzer Hut mit breiter Krempe in bordeauxrot, braun oder violett.

**Anmerkung:** *Zauberer* mit ihrem hohen Charisma sind gewöhnlich die attraktivsten, charmantesten und einnehmenden aller Spezialisten. Außerdem sind die zumeist einfühlsam, leidenschaftlich und warmherzig. Das Leben besitzt bei ihnen einen hohen Stellenwert, so daß sie nur ungern töten und wie die Druiden die Natur lieben.

Die meisten Zauberer betrachten sich als Beschützer und Verteidiger der Schwachen.

Einige verbinden ihr Können aber mit einem persönlichen Aufstieg in der Welt.

Sie alle sind gewöhnlich die *Stimme des Verstandes*.

Außerdem können sie exzellent mit anderen zusammenarbeiten, sehen häufig Lösungen, die andere übersehen und können sehr gut verhandeln.

Sie werden von angenehmen Unterhaltungen und den schönen Künsten ebenso fasziniert wie von der Magie. Und so kommt es, daß sie, nach ihrer Ausbildung rasch dutzende von Freunden haben und es schade finden, nur mit einer Person zusammen zu leben.

Wie kaum eine andere Schule, wird bei den Zauberern sehr viel Zeit und Geld auf die Herstellung magischer Gegenstände und Forschung gelegt.

**Patronin der Schule:** Tascha

**Hauszauber:**

*Schlaf* – auf ein einzelnes Wesen gewirkt, löst der Zauber eine augenblickliche Ohnmacht aus, aus der das Ziel aber unter Schadenswirkung sofort wieder erwacht. Dem Opfer steht ein RW → Magie zu.

*Sticheln* – wirkt dahingehend, daß die provozierten Wesen nicht den Magier selbst angreifen, sondern 1W6 Kreaturen in nicht mehr als 9m Entfernung von ihm.

## Außergewöhnliche Akademien

Bislang kennt man in der Kampagnenwelt des Ewigen Kodex noch einige wenige außergewöhnliche Vereinigungen von Magiern, die sich in der ein oder anderen Form mit Akademien vergleichen lassen und hier nur der Vollständigkeit halber Erwähnung finden sollen. Faktisch liegen aber auch nur über eine verbrieft Informationen vor, da das Hauptziel der anderen ist, unentdeckt zu bleiben. Wie viele nicht bekannte Akademien existieren ist leider vollkommen unbekannt.

### **Die weißen Magier der Larani**

**Name der Akademie:** *Stab und Schwert zur Ehren der Schildmaid.*

**Symbol:** Ein auf der Spitze stehendes Schwert vor einem Pentagramm.

**Principal:** Magister Kae Bren, der Inquisitor (Marvin von Angston).

**Ausrichtung:** Thaumaturgie

**Wert der Bibliothek:** 50.000 Goldstücke

**Anzahl der Dozenten:** 3

**Anzahl der Kabbalisten:** 5

**Anzahl der Scholaren:** 11

**Jährliche Abgänger:** 3

**Insignie:** Schwert

**Besonderheiten:** Die Akademie der Larani-Kirche - die erste Akademie und die kleinste - ist wohl in mehr als einer Weise eine Ausnahme von der Regel.

Da ihr Principal und Gründer keiner magischen Richtung angehört und außerdem der *Göttin des gerechten Kampfes* verschrieben ist, hat sich der Lehrplan nicht so sehr an einer Technik, als mehr an einem Zweck ausgerichtet. Die Akademie bildet Magier aus, die der Göttin treu ergeben sein müssen und, ebenso wie die Paladine, auf Missionen im Namen des Guten ziehen werden.

Der sehr persönliche Stil des Principals, als auch dessen persönliche Erfahrungen haben der Zerstörungsmagie - der Thaumaturgie - den Löwenanteil im Lehrplan eingeräumt. Die Kirchenleitung bestand aber auch auf der Lehre der Bannmagie, um beschworene Kreaturen verbannen zu können.

Die Scholaren werden hier nach einem viel strengeren Maßstab ausgewählt, als an anderen Schulen. Es geht primär um eine rechtschaffen gute Gesinnung und eine sehr gute körperliche Verfassung (ein Punkt, in dem der *Hohe Lehrmeister* leider kein leuchtendes Beispiel mehr ist).

Wenn auch die Scholaren und Kabbalisten einer strengen Gesinnungsprüfung unterzogen werden, so erlaubt, ja fördert der Principal immer wieder Lesungen von Gastdozenten, Magiern anderer Ausrichtungen. Und eben diese haben allenfalls verwandte Gesinnungen. Dieses nicht unumstrittene Modell hat dafür gesorgt, daß die Schüler eine solide und umfassende Ausbildung genießen und mit Situationen und Ereignissen vertraut gemacht werden, die sie sonst nur unter Kampfbedingungen lernen würden. Des Weiteren schulen diese Gastvorlesungen auch das Weltbild der Scholaren, da die Dozenten weit mehr als nur Zauber lehren.

Neben den magischen Fächern wird von den Scholaren einiges an körperlichen Fertigkeiten abverlangt. Sie lernen zu kämpfen und sich auch am Hofe zu bewegen.

**Weitere Akademien in den Kernlanden:** keine

**Weitere Schulen:** Bannzauber

**Gegensätzliche Schulen:** Verzauberung/Bezauberung

**Besondere Fertigkeiten:** Lesen & Schreiben, Umgangsformen+2 (max. 18),

Rüstungsgewöhnung (entweder Beschlagenes Leder, Schuppe oder Kettenhemd), die Fähigkeit ein Langschwert wie ein Krieger der gleichen Stufe führen zu können.

**Kleidung:** Weiße Robe mit rotem Saum und dem Wappen der Akademie.

**Anmerkung:** Die Weißen Magier gelten als gute und zähe Kämpfer, oftmals humorlos und verbissen. Sie sind ihrer Akademie und der Göttin Larani verpflichtet und an den Kodex der Kirche gebunden. Da es nur wenige von ihnen gibt, ist es eher unwahrscheinlich, sie auf einer Reise ohne triftigen Grund zu treffen.

Sie stellen hohe Ansprüche an sich selbst, können aber ungewöhnlich tolerant sein, was ihre Gefährten angeht, die sie auf Questen begleiten.

Allerdings werden sie niemals an einem Unrecht vorbeigehen!

**Patron der Schule:** Kein Magier, sondern ein Paladin: der hl. Duncan Henry

**Hauszauber:**

*Aganazars Flamme* – die Reichweite steigt auf 24m und die Dauer auf 3 Runden

*Gesinnung erkennen* – Reichweite 20m und 2 Runden Dauer pro Stufe

## Die Halle der Stille

unter der Leitung von Duaka von Vanod.

Sie ist nicht wirklich eine dogmatische Nekromantenschule. Hier werden zwar bevorzugt die Zauber und Arbeitsverfahren der Nekromantie gelehrt, doch die Angehörigen der Schule sind Allrounder! Und leider als Vertreter des Bösen bekannt, die immer dann auftauchen, wenn man sie nicht gebrauchen kann. Bekanntestes Mitglied der Halle war die Nekromantin Jokasta.

## Die Elementaristen

Über diese Schule, die bislang einzigartig ist und von einem geheimnisumwitterten Mann namens Xanathos geleitet wird, ist bislang nicht mehr bekannt, als das sie existiert!

\*\*\*