



Halle der elementaren Verteidigung zu Prem

Genauer Name der Akademie: keiner
Spezialgebiete: Beschwörung elementarer Kräfte
Ausrichtung: grau
Akademieleiter: Conradian Mandarus
Zahl der Lehrmeister: 10
Zahl der Schüler: 35

Beschreibung: Die Akademie wurde vor ca. 10 Jahren (23 Hal) auf Bestreben von Helmann Tronde Torbensen ins Leben gerufen, um den thorwalschen Ottas gut ausgebildete „Schiffsmagier“ für deren Sicherheit im Kampf gegen die mannigfaltigen Gefahren auf See zur Seite zu stellen. Nicht zuletzt im Hinblick auf die geplante Expedition nach Hjaldirgrad.

Durch die Ernennung von Conradian Mandarus zum Akademieleiter, der allgemein bekannt ein Elfenfreund ist, folgte die hohe Anzahl der Elfen seinem Ruf, um eine Schule zu schaffen, die eine besondere Mischung aus extrem weltlich orientierter Magierphilosophie und elfischen Einfühlungsvermögens darstellt.

Untergebracht ist die Schule in einer kleinen renovierten alten Feste, die gut 7 Meilen außerhalb von Prem direkt am Meer liegt. Zum eigentlichen Komplex zählen außerdem noch mehrere Langhäuser, die eine eigene kleine Werft, eine Tischlerei/Zimmerei, diverse andere Werkstätten, eine Segelschule, eine Brauerei/Brennerei, ein Badehaus und ein Gesindehaus beherbergen.

Die Akademie, die für das „Wohl“ Thorwals entstanden ist, soll ein Puzzelstück für ein geeinigtes Thorwal sein und stellt somit eine Art staatlicher Institution dar.

Die Ausbildung der Akademie stellt in Aventurien eine einzigartige dar. Nirgendwo anders sind die Eleven so in das normale Leben intrigiert, wie in Prem. Die Ausbildung dauert dementsprechend auch länger, da der Candidatus erst sein Magiersiegel erhält, wenn er nach seinen theoretischen Abschlussprüfungen seinen 3-jährigen Dienst auf einem thorwalschen Otta oder an der Akademie/Prem für Thorwal geleistet hat. Vor Studienbeginn muss sich der Eleve eigenmächtig für eines der sechs Elemente entscheiden, da das Lehrerkollegium davon ausgeht, dass man eine bestimmte Zuneigung zu einem Element nicht anziehen kann und auch sollte. Diese Entscheidung hat unmittelbare Folgen auf die Ausbildung des Schülers, denn in Prem gibt es zwei verschiedene Ausbildungsstränge. Zum einen für die Schüler der Elemente Wasser, Luft oder Eis und zum anderen für die Elemente Feuer, Erz oder Humus.

Dernach müssen die Wasser-, Luft- und Eis-Elementaristen ihren Dienst auf einem thorwalschen Otta leisten und die übrigen an der Akademie bzw. in den hauseigenen Werkstätten, Prem und Umgebung.

Seit dem Entstehen der Akademie existiert zwischen diesen beiden Ausbildungsgruppen ein sportlicher Wettkampf. Dieser Zwist wird jedes Studienjahr durch vier Höhepunkte gekrönt. Im Frühjahr, Sommer und Herbst wird jeweils ein Immenspiel zwischen den beiden Fakultäten abgehalten. Hierbei geht es Schlichtweg um die Ehre wer in jedem Lehrabschnitt der Akademieleiter wird und sich somit auf den Akademiepokal verweigern darf. Da pro Spiel kein Unentschieden möglich ist, gewinnt die Fakultät, die zwei der drei Spiele in einem Götterlauf für sich entscheiden kann. Der absolute Höhepunkt einer jeden Saison stellt dann das Abschlussfest am 30. Rhaja dar (2. Feiertag der Hesinde: Reinigungsfest), auf dem den Gewinnern der bessere Langtisch innerhalb der Festhalle zusteht. Das Ende dieses Tisches wird während der gesamten Feierlichkeiten durch den Pokal gekrönt.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Durch die Einbindung in das normale Leben der thorwalschen Umgebung ergibt sich, dass die theoretische Ausbildung nur in den nötigsten Grundzügen stattfindet:

Raufen +2, Dolche -1, Speere und Stäbe +1, Stichwaffen -1, Wurfwaffen +2, Zechen +2, Betören -2, Etikette -4, Gassenwissen -2, Sich Verkleiden -2, Lügen -3, Menschenkenntnis +1, Alchemie -4, Alte Sprachen -2, Lesen/Schreiben -2, Magiekunde -5, Rechnen -1, Rechtskunde -3, Sprachen Kennen -2, Staatskunst -2, Fahrzeug lenken -2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele -2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +1

Das Wissen in Alte Sprachen bezieht sich auf Bosparano und Hochelfisch (jeweils einen Punkt); das Wissen in Sprachen Kennen auf Isdira.

sowie nach Spezialisierung

Wasser, Luft, Eis: Die Adepten erwerben, durch ihren Dienst auf den Booten durch die aktive Mithilfe beim Führen derselben, die Berufsfertigkeit des **Seefahrers**, oder durch das Ersetzen eines Bordheilers die Berufsfertigkeit des **Anatom**, oder sie werden durch das häufige Neu- gestalten und Ergänzen der Körperatwiewerungen der Seekrieger **Tätowierer**. (TaW: 3)

Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Fesseln +2, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +6, Geographie +3, Sternkunde +2, Boote fahren +2

Feuer, Erz, Humus: Entweder haben diese Adepten in der hauseigenen Brauerei/Brennerei mitgearbeitet, wodurch diese **Brauer/Brenner** sind, oder sie haben als **Holzfaller** dafür gesorgt, dass genügend Holz für die Werft/Werkstätten der Akademie vorhanden ist, oder sie haben die Berufsfertigkeit des **Tischler/Zimmermann** durch das Erstellen von Möbelstücken und dem Reparieren/Erstellen von Dachstühlen in der der Akademie angegliederten Tischlerei/Zimmerei erlernt. (TaW: 3)

Klettern +2, Selbstbeherrschung +2, Fährtensuchen +4, Fallenstellen +3, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4, Götter und Kulte +2, Holzbearbeitung +2

Zauberfertigkeiten: Da neben den 5 Magiern noch 3 Auelfen, 1 Waldelf und gar ein Firnelf das Lehrerkollegium bilden ist, es nicht verwunderlich, dass die Adepten der Akademie über außergewöhnliches Wissen in weiten Bereichen der elfischen Zauberei besitzen. Alle Sprüche auelfischen Ursprungs weisen einen um 1 Punkt besseren Startwert auf; außerdem gelten folgende Startwertveränderungen:

Axxeleratus, Adleraug, Elfen Freunde, Unitatio, Adler Wolf, Muskelstärke... (je +2)

Jegliche borbaradianische und dämologische Magie ist strengstens verboten. Bei den geringsten Vergehen wird der Eleve (und natürlich auch der Adept, Magus, etc.) sofort mit der höchsten Strafe belegt: Dem Ausschluss aus der Akademie und damit aus der Gemeinschaft. Damit würde er als Ausgestoßener in gesamt Thorwal gelten, was gleich einem Rauswurf aus einem Staat kommt. So erleidet der Abgänger einen Malus von 2 Punkten auf alle Sprüche dieser Arten und kann diese später auch nur um einen Punkt pro Stufe steigern.

Ebenso wenig hat man in Prem mit Illusionszauberei zu tun: bis auf den **Duplicatus** werden keine weiteren gelehrt, dadurch erleiden alle Abgänger einen Malus von einem Punkt auf die Startwerte aller anderen Sprüche dieses Gebietes.

Es werden bis auf die dem Spezialgebiet zugehörigen Zauber **Meister der Elemente** und **Wand aus** keine speziellen Druidensprüche gelehrt. Magisches Wissen über die Formeln der Töchter Saturaia ist noch weniger bekannt. (alle Hexenzauber -1)

Des Weiteren gelten folgende Veränderungen:

Destructibo, Wider Hellsicht und Befehle, Respondami, Analüs, Arcano, Arcanovi (je -2)

Hausprüche:

**Dschinn des..., Wand aus... (je +3);
Balsamsalabunde, Gardanium (je +1)**

sowie nach Spezialisierung

**Wasser, Luft, Eis: Über Strom..., Sturmgebrüll, Corpofrigo (je +2)
Feuer, Erz, Humus: Ignifaxius, Anvliarium, Über Wipfel... (je +2)**

Alte Formeln: In Prem ist eine Vielzahl an alten Formeln bekannt, was auch nicht verwunderlich ist bei einem Lehrerkollegium, welches sich aus Personen mit den verschiedensten magischen Denkweisen zusammensetzt. Neben den Hausprüchen **Dschinn des..., Wand aus..., Über Strom..., Über Wipfel...** sind in Prem noch die alten Formeln:

Mit dem Wind in Sternenhöh +2, Manifesto und Meister der Elemente bekannt.

Anmerkungen: Das zweite Standbein der Akademie bildet das Feld der Bewegungssprüche, für die es einen eigenen Magisterstrang von 2 Magiern und 1 Elf gibt, sowie einen eigenen Vorsteher. Dieser ist zwar auch Conradian Mandarus unterstellt, womit der gesamte Zweig der Halle der elementaren Verteidigung unterstellt ist, doch stellt dies eine Akademie in der Akademie dar. Wenn der Eleve es möchte und schafft, neben dem Unterricht und den Prüfungen für seine Ausbildung im elementaren Teil noch den Stoff des Gebietes Bewegung zu erfüllen, so erreicht er die gleiche Grundlagenausbildung wie im elementaren Teil; will heißen: er erhält Bewegung als zweites Spezialgebiet mit den Hausprüchen **Bewegung stören, Foramen und Motoricus (je +3)**. Doch durch den enormen Zeitaufwand und das aufopferungsvolle Studium muss der Abgänger auf seine ZF-Steigerungen, die ihm vor dem Spielbeginn zustehen verzichten. Zudem bleibt durch den höheren Aufwand für den Bereich der Bewegungszauberei dem Adepten weniger Zeit für die übrigen Bereiche der Magie. Eines der Zaubergebietes Beherrschung, Heilung, Hellsicht oder Verständigung konnte nicht so gründlich durchgenommen kann. (alle Zauber des Gebietes -1; Ausnahmen siehe oben) Wer sich hierfür entscheidet, kann sich jedoch im Laufe seines Lebens für keine weitere Fortbildung mehr einschreiben.

Eine weitere Besonderheit stellt das Magierschwert dar, welches der Candidatus als eine seiner Abschlussprüfungen weihen muss. Dieses ist nicht etwa wie normalerweise ein schwerer oder langer Dolch, sondern ein waschechter, persönlich für den Abgänger angefertigter Schneidzahn, welchen die Abgänger als besonderes Privileg führen dürfen. Diese Schneidzähne sind zwar etwas kleiner als die Normalen (TP 1W+4; TP+ KK-13; Gew. 45; Lg. 40; WV 6/2) doch haben Abgänger der Akademie in ihren Jahren auf einem Otta schon so manches Mal unter Beweis gestellt, wie geschickt sie mit dieser Waffe umgehen können. Diese besondere Form der Schwertweiche kostet nicht die normalen 3, sondern 4 permanente ASP.

Dadurch, dass die Lehrzeit durch den Dienst um 3 Jahre verlängert wird, hat der Adept schon so manches Abenteuer und damit so manche Erfahrung vor Spielbeginn gesammelt. Deswegen wird nahegelegt, den Held vor Spielbeginn in die 3. Stufe zu steigern, verteilen Sie dabei Pro Stufe 10 ZF-Steigerungen auf eine Große Meditation und 5 auf die Ausbildung nichtmagischer Talente, insbesondere der gewählten Berufsfertigkeit.