Aventurien

Aventurische Magierakademien

Hallen arkaner Macht

Die Magierakademien Aventuriens, Band I

Das Schwarze Auge

12049

Gebühren: Private Lehrmeister zahlen einen Obulus für ihre Zöglinge, die das Akademiesiegel erhalten. Ein Zauberkundiger, der eine Spruchthesis der Akademie erwirbt, entrichtet Lizenzgebühren. Verbreitete Sprüche kosten um die 20 Dukaten, seltene Formeln gehen in den dreistelligen Bereich. Auch, wer die Bibliothek der Akademie oder das Akademiegericht in Anspruch nimmt, wird zur Kasse gebeten.

Ländereien und Betriebe: Nicht wenige Schulen besitzen Ländereien, angeschlossene Werkstätten (z.B. Alchimielabore, Druckereien, Schreibstuben) oder Kurhäuser, deren Erträge der Akademie zugute kommen.

Spenden und Stiftungen: Hier ein Korbmacher, der drei Silbertaler gibt, weil die Akademie dabei half, die Zorgan-Pocken zu bezwingen. Dort ein Sultan der Tausende Dukaten, Sklaven, goldene Schalen und Marmorstatuen spendet, da die Schule aus seinem Taugenichts von Sohn einen echten Mann gemacht hat. Spenden erreichen Akademien als monatliche oder jährliche Zuwendung (so auch aus einst von Gönnern eingesetzten Stiftungen, deren Erträge der Schule zufließen) oder einmalig. Oft verbinden die Spender mit dem Geschenk bestimmte Erwartungen an die Schule, vielleicht ist auch streng reglementiert, wofür das Geld verwendet werden darf.

Zuschüsse des Trägers: Die Reichsakademien des Mittelreichs unterstehen der Kaiserin, das Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva ist eine Investition des gleichnamigen Handelsherrn, die Universität zu Al'Anfa praktisch Eigentum der Zornbrechts. Abhängige Akademien erhalten von ihrem Besitzer feste Zuschüsse und sind ihm im Gegenzug verpflichtet. Unabhängige Schulen sind stolz auf ihre Freiheit – müssen sich aber stärker dem Druck des Wettbewerbs aussetzen.

Ausverkauf: Wenn alle Stricke reißen, muss die Akademie Personal entlassen, Räume vermieten, Inventar versetzen, lang gehütete Artefakte verpfänden und Geheimwissen preisgeben. Vor 80 Jahren löste sich der in Weiden ansässige *Zirkel der Feensteine zu Auen* (Herbeirufung, Einfluss, grau) nach finanziellen Schwierigkeiten auf. Seine Schätze wurden an die Meistbietenden versteigert, um zumindest die Schulden zu begleichen.

Ausgaben

Das Geld fließt auf mannigfachen Wegen wieder aus dem Säckel der Akademie: Unterhalt und Ausbau des Gebäudes, Steuern und Abgaben (an Heimatstadt, Herrscher und Gilde), Materialien für Labore, Neuerwerbungen der Bibliothek, Stipendien, Gehälter für Bedienstete und Lehrkräfte (die Anwerbung exklusiver Gastdozenten verschlingt mitunter Unsummen). Von schlechten Bilanzen geplagte Akademieleiter stehen in dem Ruf, gerne bei kleineren Posten Einsparungen vorzunehmen: In der Küche gibt es Eintopf statt Fasan, im Winter wird jeder Scheit Brennholz gezählt – und die Scholaren sollen sich sowieso abhärten und müssen in ungeheizten Räumen schlafen.

Arm und Reich

Wo manche Zauberschulen regelrecht um ihre Existenz kämpfen müssen, verfügen andere über scheinbar grenzenlose Ressourcen.

Die Klammen: Hier wird jeder Kreuzer umgedreht. Andergast, Elenvina, Grangor und die Halle der Metamorphosen zu Kuslik können sich keine großen Sprünge erlauben oder stehen vor dem Ruin.

Die Protzer: Geld spielt keine Rolle, so lange man nur genug davon hat. Folgende Akademien stehen in dem Ruf, sehr reich zu sein und sich auch Ausgefallenes leisten zu können: Khunchom, Punin, Vinsalt, Al'Anfa und die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar.

Die Entsagenden: Schließlich gibt es noch eine Reihe von meist elfennahen Schulen, die sich einfach wenig aus Geld machen. So etwa Neersand, Gerasim, Donnerbach und Drakonia – obwohl Letzteres gewaltige Schätze hüten soll.

Investitionen von Magierakademien

Wie viel Geld eine Akademie sofort für eine ihr wichtige Aktion einsetzen kann (also in barer Münze vorrätig hat), hängt von ihren Ressourcen ab. Hierauf können Sie beispielsweise zurückgreifen, wenn es darum geht, für ein Abenteuer eine Expedition auszurüsten oder anderweitige Projekte der Helden zu unterstützen.

minimal	**gering**	**hinlänglich**	**ansehnlich**
20 D	75 D	150 D	300 D
groß	**sehr groß**	**immens**	
600 D	1.200 D	2.500 D	

Innerhalb einer Woche kann die Akademie das Doppelte dieser Summe aus Verkäufen und Guthaben loseisen. Für ein großes Projekt, das wenigstens drei Monate Vorlaufzeit besitzt, ist die Schule fähig, durch Veräußerungen, konzentriertes Sparen und Einfordern alter Verbindlichkeiten das Fünffache aufzubringen.

Magie im Alltag der Zauberschulen

»5tens S. Spectabilitas ermahnt zum wiederholten Male, die Kraft verantwortungsvoll zu nutzen. Sie ist in den Dienst der professio *zu stellen und nicht zur reinen Bequemlichkeit oder für unnützen Firlefanz aufzubringen. Wie uns die* ratio *leicht sagt, verfügen wir nicht nur über die Kraft, sondern auch über Hände und nicht zuletzt Diener.«*
—Aushang im Kollegiumszimmer der Academia der Hohen Magie zu Punin, 1033 BF, aus dem Bosparano

Zauberei ist an Magierakademien allgegenwärtig. Formeln werden nicht nur im Unterricht und im Labor gesprochen, sondern prägen auch den Alltag. Dosieren Sie die Menge nach Ihrem Geschmack. Wenn sie es schätzen, dass hinter jeder Ecke etwas Magisches zu entdecken ist: Zauberer heißen Zauberer, weil sie zaubern. Und wo, wenn nicht in einer Magierakademie soll man Magie in all ihren Formen antreffen? Wenn Sie finden, dass auch Magierakademien eher profan sind und magische Spielereien die Ausnahme: Astralenergie ist eine begrenzte Ressource für Magier und wird nur für notwendige Übungen und Arbeiten eingesetzt.

Die folgende Auflistung gibt Beispiele von Zauberanwendungen, die man an Akademien auch mal 'zwischen Tür und Angel' beobachten kann – meist weit verbreitete und einfache Sprüche (Verbreitung Mag 5+, Komplexität A – C, geringer AsP-Aufwand). Speziellere magische Wirkungen finden Sie in den jeweiligen Akademiebeschreibungen ab Seite 54.

Häufig

- In einem feuergefährdeten Raum (Bibliothek, Labor) setzt eine Adepta eine blauweiße Lichtkugel, um für mehr Helligkeit zu sorgen (FLIM FLAM).
- Scholaren necken sich mit dem MANIFESTO. Sie zaubern sich Brennnesselblätter unter die Robe, werfen Schneebälle oder machen einem Mitschüler "Feuer unterm Hintern".
- Ein Adept, der unter Zeitdruck steht (weil er z.B. verschlafen hat), richtet sich noch schnell das Haar mit PECTETONDO und kontrolliert den Sitz mit REFLECTIMAGO.
- Ein Zauberstab oder eine Kristallkugel schwebt vorbei (vom Besitzer mittels *Apport* gerufen).
- Ein Studiosus, der stundenlang vor einer Prüfung büffelt, stärkt sein Durchhaltevermögen mit einem ATTRIBUTO (Konstitution).
- Diffiziles Hantieren mit Alchimika im Laboratorium wird aus sicherer Entfernung mittels MOTORICUS durchgeführt.
- Ein Magier entzündet mit seinem brennenden Zauberstab Fackeln oder einen Kamin (*Ewige Flamme*).
- Ein im Unterricht störender Schüler wird von der Magistra per *Psst!* ruhig gestellt (SILENTIUM).
- Ein schlecht belüftbarer Raum wird mittels MANIFESTO (Luft) oder AEOLITUS erfrischt.

Gelegentlich

- Eine Magistra beseitigt mit der *Welle der Reinigung* (FULMINICTUS) Ungeziefer in ihrem Gemach.
- Ein gebrechlicher Zauberer winkt in der Bibliothek Schreibfeder und Tintenfass per MOTORICUS heran.
- Über ein wichtiges Gastmahl spricht eine Magistra den ABVENENUM.
- Ein Dienstbote stellt sich beim Putzen der Stiefel eines eintretenden Magiers tollpatschig an. Genervt reinigt der Zauberer das Schuhwerk selbst mit einem SAPEFACTA.
- Ein Magier verhilft einer welken Pflanze mit einer Handbewegung wieder zu voller Pracht. (MANIFESTO Humus), kurz bevor die Spektabilität erscheint.
- Eine Magierin liest ein komplexes Zauberbuch und blättert im Minutentakt um. Sie lernt einige Seiten mittels MEMORANS auswendig.
- Ein Magister züchtigt einen Eleven, indem er ihn per RESPONDAMI fragt: "Willst du weiter solche Albernheiten treiben oder dich nun endlich auf den Ernst der Wissenschaft besinnen?" Da die Frage nicht mit Ja oder Nein beantwortet werden kann, verspürt der Eleve einen Schmerz wie bei einer Ohrfeige.

Selten

- Vor einem Vortrag unter Kollegen steigert eine Magierin ihre Ausstrahlung mit einem ATTRIBUTO (Charisma) oder FAVILLUDO (Subtiles Leuchten).
- Bei einer Prügelei in der Stammkneipe der Akademiker lähmt ein Studiosus einen Halbstarken (PLUMBUMBARUM oder PARALYSIS) – und verstößt dabei gegen das Zauberverbot außerhalb der Akademie.
- Über dem Marktplatz leuchtet das Akademiewappen in der Luft auf (AURIS NASUS) und heischt Aufmerksamkeit für einen Ausrufer oder einen Aushang der Magierschule.
- Ein fröstelnder Magier erhöht die Zimmertemperatur mittels CALDOFRIGO.

Die Exkursionsgruppe

Vor dem Szenario sollten Sie vor allem die Teilnehmer der Exkursion gut ausarbeiten, da sie für die Helden den Bezugspunkt bilden werden. Besonderes Augenmerk sollten Sie dabei auf die Scholaren legen, da die Interaktionen mit ihnen für die meisten Helden etwas Neues sein dürfte.

Da die genauen Personen mangels genauer Festlegung des Ortes hier nicht geschehen kann, soll an dieser Stelle nur eine grobe Übersicht möglicher 'Rollen' (bei denen durchaus auch zwei von derselben Person besetzt werden können) gegeben werden:

Der ehrgeizige Adept: Er steht seinem Magister zur Seite und möchte sich für höhere Aufgaben empfehlen. Die Helden sieht er als Rivalen an, falls sie sich als besonders hilfreich erweisen, sieht er doch stets Versuche, ihn auszustechen. Er mag zunächst gegen die Helden arbeiten, in Gefahrensituationen ist für ihn jedoch auch das Wohl der Kinder das Wichtigste.

Der Bewunderer: Ein Scholar hat sich die Helden oder einen einzelnen von ihnen als Idol ausgesucht oder sich gar verliebt. Er eifert seinem Vorbild nach und kann dabei äußerst anhänglich werden. Vor allem kann er sich aber in Gefahr bringen, wenn er versucht sein Idol durch tollkühne Taten zu beeindrucken.

Das Großmaul: Sei es weil er sich für den größten Zauberer der Zukunft hält oder weil er einfach ein verzogenes Kind reicher Eltern ist – das Großmaul spielt sich stets in den Vordergrund und teilt jedem seine Überlegenheit mit. Damit ist er ein Unruheherd in der Exkursionsgruppe und kann vor allem äußerst anstrengen werden. Ihm Demut und Verantwortungsgefühl beizubringen ist eine eigene Queste, die aufgrund seiner vielleicht tatsächlich vorhandenen Begabung aber sehr wichtig sein mag.

Der Tyrann: Fast jede Schule hat einen kleinen Schläger, der andere unterdrückt und sich zum Anführer aufschwingt, auch Magierakademien sind da meist keine Ausnahme. Oft hat er noch ein oder zwei Gefolgsleute, die ihn verehren, selbst aber eher feige sind. Der Tyrann kann sich auch mit den Helden anlegen, wenngleich dies eher verbal geschehen wird – vor allem sollten die Helden aber die anderen Schüler schützen und ihm vielleicht Benehmen beibringen.

Die Verliebten: Paare kommen gerade in den höheren Jahrgängen immer wieder vor. Mitunter müssen sie dies geheim halten, entweder weil Standesunterschiede ihre Verbindung verhindern oder weil die Akademieleitung solche Liebeleien verbietet. Geheime Treffen können für Unruhe sorgen oder die beiden gar in Gefahr bringen. Oder ein eifersüchtiger Rivale tut etwas Dummes und verursacht damit Ungemach. Alternativ kann es sich auch um eine/n unglücklich Verliebte/n handeln, dem/der einfühlsame Helden beistehen können, um seine/ihre große Liebe zu gewinnen.

Der Übermütige: Vorwitzige Buben und Mädel gibt es auch an Akademien und eine Exkursion ist für sie das Größte. Es gibt Abenteuer zu erleben, Streiche zu spielen und große Entdeckungen zu machen – dass sie sich und andere dabei oft in Gefahr bringen merken sie kaum. Einen gewitzten Geist hat der Übermütige, was er noch lernen muss ist Verantwortung.

Alle diese Rollen können natürlich sowohl weiblich als auch männlich besetzt werden. Achten Sie bei der Besetzung der Rollen vor allem darauf, persönliche Beziehungen zwischen den Akteuren und auch Anknüpfungspunkte für die Helden zu schaffen.

Alltägliche Aufgaben

Natürlich sind die Helden mit gutem Grund angeheuert worden, so dass ihnen auch ganz reguläre Aufgaben zufallen. Dazu gehören neben eventuellen Schutz- und Betreuungsaufgaben auch die Führung durch die Natur oder die zu untersuchenden Anlagen (inklusive praktischem Unterricht für die Schüler). Auch müssen sie voraus spähen und Kontakt zu den Einheimischen herstellen – gleich, ob es sich dabei um verängstigte Dörfler, Elfen, Waldmenschen oder Ferkinas handelt. Je nach Akademie müssen sie darüber hinaus auch 'Versuchstiere' besorgen, an denen Zauber praktisch geübt werden können. Sofern die Helden speziell dafür angeworben wurden, müssen sie sich natürlich auch um die Versorgung des Zuges kümmern.

Ärger und Probleme

Wichtiger als diese alltäglichen Aufgaben dürften für das Abenteuer die besonderen Vorkommnisse während der Exkursion sein. Hierzu können folgende Ereignisse gehören:

Disziplinprobleme können die Aufmerksamkeit der Helden erfordern, gerade da der Magister kaum durchgreift. Wenn die Helden frühzeitig tätig werden, dann können damit spätere Probleme verhindert werden. Wenn das aber nicht geschieht, dann kann aus kleineren Streichen über nächtliche Ausflügen schnell ein Erkunden gefährlicher Stätten auf eigene Faust werden.

Auch die noch nicht gänzlich unter Kontrolle gebrachte Magie der Kinder kann problematisch sein. Zwar herrscht theoretisch ein Verbot, seine Magie ohne Aufsicht einzusetzen,

Erdgeschoss

Der einzige Zugang zur Akademie, das bronzene, mit Dämonenfratzen belegte und umgebene **Eingangsportal (5)**, liegt am Fuß der großen Pyramide. Dem "Jünger der Ungeduld" wird über eine Tafel anempfohlen, am Tor zu rütteln, während ein Zhayad-Schriftzug ("Der Novize der Macht vertraut seine Hand dem Todesvogel an") auf die neben dem Portal befindliche Statue eines Vogeldämons verweist. Wer in den vermeintlich blutbesudelten Schnabel des Vogels greift, kann mit deren beweglicher Zunge den Klopfer im Innern der Pyramide betätigen. Die offensichtliche Klinke hingegen bewirkt höchstens, dass dem Gast ein TLALUCS ODEM entgegen gespien wird – ein Beispiel des etwas verschrobenen Brabaker Humors.

Der hinter dem Portal liegende **Hauptkorridor (6)** wird von zwei mal acht Statuen flankiert, die bekannte und unbekannte Mächtige darstellen. Die Brabaker selbst reden bezüglich der Statuen gerne von den 16 Erzdämonen, um auswärtige Gäste zu verwirren.

Viele Räumlichkeiten auf dieser und anderen Ebenen stehen heute leer oder dienen einem anderen Zweck als zu Zeiten der Akademiegründung. Einige Kammern weisen einen derart verwinkelten Grundriss auf, dass sie im Akademiebetrieb nur wenig praktischen Nutzen haben und die Absichten ihrer Erbauer fraglich sind.

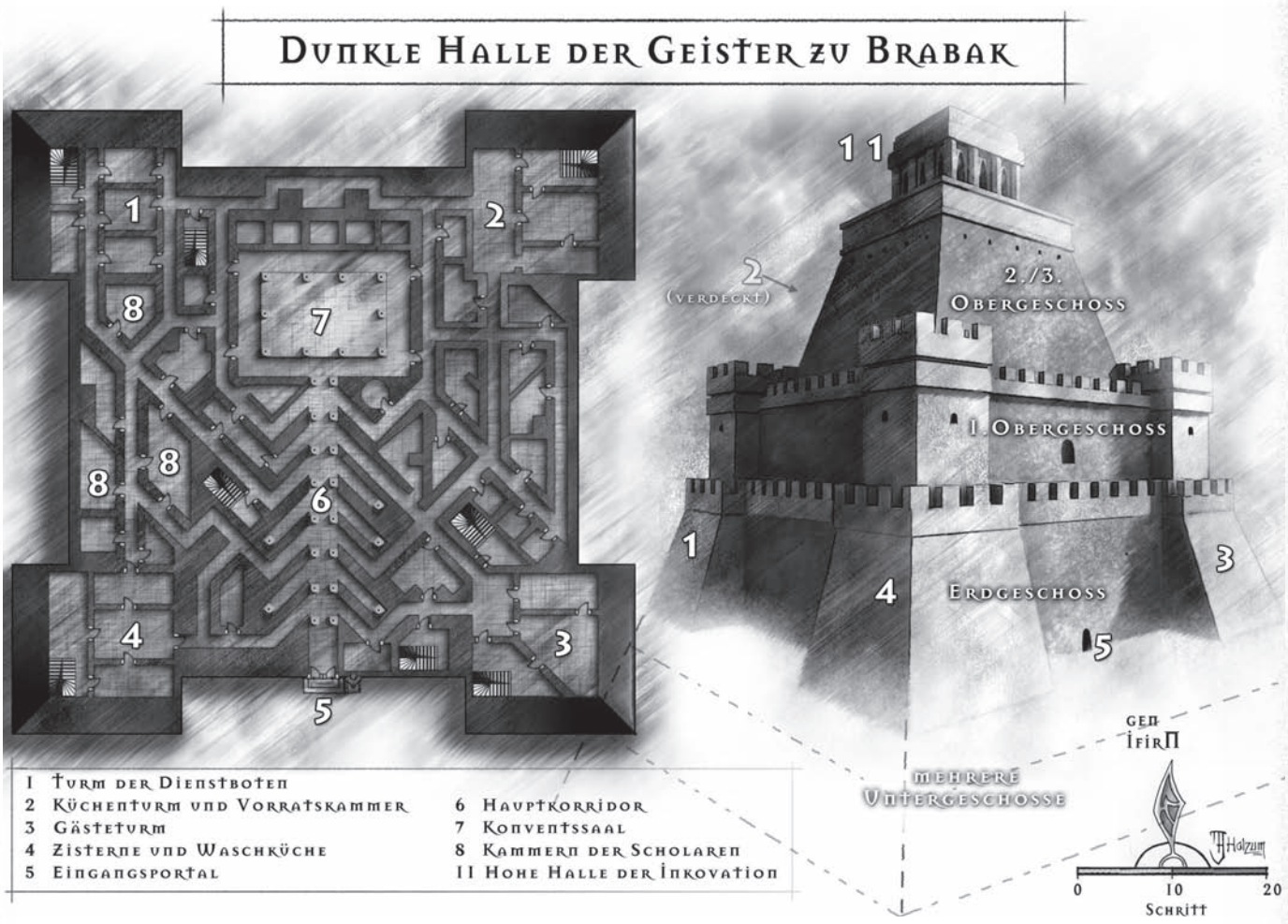
Der größte Raum der Pyramide, der **Konventssaal (7)** dient förmlichen und informellen Versammlungen der Magierschaft, von Weihezeremonien über Gerichtssitzungen bis zu gemeinsamen Mahlzeiten und einfachen Besprechungen bei Kokosmilch und Rum. Im Zentrum der Halle stehen ein Thron und neun Prunksessel an einer runden Tafel. Die Rückenlehne des Thrones krönt eine sorgfältig präparierte Harpyie mit ausgebreiteten Schwingen, die wie eine Parodie des Brabaker Wappens anmutet. Alle Wände sind mit Reliefs bedeckt, die stark an mohische Zaubermasken und Menschenschädel erinnern. Unter den Schülern wird gemunkelt, dass sich hinter einigen dieser Masken Horch- und Beobachtungsposten verbergen, doch wer sollte die nutzen, wenn die Magister doch bei den Sitzungen sämtlich anwesend sind?

Einige der Räume im Erdgeschoss dienen als **Scholarenquartiere (8)**, andere nach Bedarf als Arbeitsräume, Lager, Rumpelkammern und dergleichen mehr.

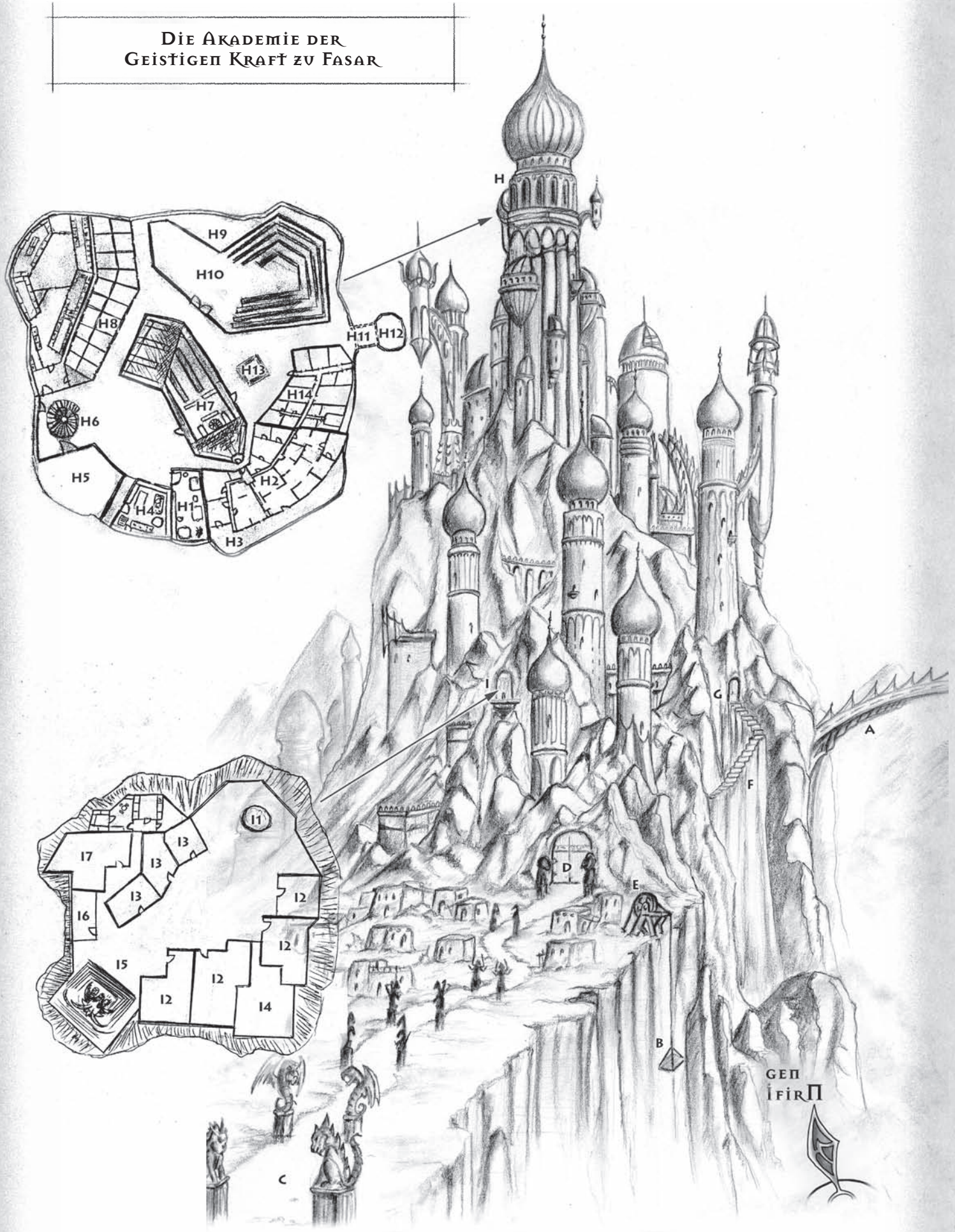
Obergeschosse

Im ersten Obergeschoss residieren die meisten der Magister, und auch für Studiosi und dauerhafte Akademiegäste, die sich ein angemessenes Quartier durch Lehrtätigkeit oder Spenden erwirkt haben, bleibt genügend Platz.

Die **Studierstuben**, sowie die **Wohn- und Schlafräume der Lehrmeister** sind durchweg gediegen bis edel ausgestattet, und vor allem die Spektabilität hat Sorge dafür getragen, über angemessen repräsentative Gemächer zu verfügen. Angesichts der alltäglichen Beschwörungen und damit verbundenen Risiken verwundert es nicht, dass auf dieser Ebene der Pyramide eine Vielzahl von Bann- und Schutzkreisen zu finden ist, die vor unliebsamen Überraschungen schützen sollen.



Die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar



Leben an der Akademie

Ausbildung

Die Akademie der Verformungen ist bekannt für eine qualitativ hochwertige und vielseitige Ausbildung. Neben dem breiten Angebot klassischer Zauber wird großer Wert auf die Bereiche Verwandlung und Heilkunde gelegt. Bei entsprechender Begabung kann sich ein interessierter Schüler auf elfische Magie spezialisieren.

Die praktischen Anteile in der Ausbildung sind hoch. Die Scholaren lernen die Bestimmung von Pflanzen in den akademieeigenen Gärten oder in der Natur. Im Lehrlabor stellen sie ihr Wissen auf die Probe und wenden Formeln und Rezepte an. Auf der Krankenstation werden ihnen heilkundliche Inhalte vermittelt. Der Stalltrakt ist voll mit verschiedenen Tierarten und dient ebenfalls der praktischen Lehre: Die Pferde, Esel, Ziegen, Hunde, Katzen, Hühner, Tauben, Kaninchen und Mäuse sind zum einen Anschauungsmaterial – die Erforschung und Einprägung ihrer Körperformen und Bewegungen helfen bei der Perfektionierung von Verwandlungsmagie. Oft sieht man Schüler im hinteren Innenhof andächtig Ziegen oder Hunde studieren und konzentriert Skizzen anfertigen. Auch lassen sich diverse Zauber direkt an den Tieren üben – TIERGEDANKEN etwa – und vor allem die Nager und Hühner dienen den Novizen bei ersten SALANDER-Versuchen. Unterricht findet ab dem Noviziat bevorzugt in Kleinstgruppen oder in Form von Einzelgesprächen statt.

Gildenmagier, Hexen und Druiden – Austausch von Wissen

Die Akademie der Verformungen ist einer der wenigen Orte, wo Gildenmagier, Hexen und Druiden aufeinander treffen und auch ihr Wissen in begrenztem Umfang miteinander teilen. Sowohl die Töchter Satuarias als auch die Druiden leben größtenteils versteckt und abgeschieden – selbst jene Vertreter, die die Stadt als Lebensraum wählen, bleiben dort möglichst unerkannt. Diese perfektionierte Heimlichkeit ist das Resultat dunkler Kapitel der Historie, in denen es immer wieder zu grausamen Hexen- und Druidenjagden gekommen ist. Auch in der Gegenwart begegnet das Volk ihnen häufig noch mit allerlei krudem Aberglauben, und nach wie vor sind sie manchen Kirchen und der Weißen Gilde ein Dorn im Auge, da sie die zwölfgöttliche Ordnung nicht anerkennen.

Sowohl die Töchter Satuarias als auch Druiden haben ein grundverschiedenes Verständnis von der Welt und der Zauberei als Gildenmagier, was eine Zusammenarbeit erschwert. Die Hexen verbinden Magie mit Leidenschaft und schöpfen aus ihren Gefühlen die Kraft für ihre Zauber. Als Ursprung der Kraft sehen sie den Leib Sumus, also die Erde unter ihren Füßen selbst. Auch die Druiden glauben daran, dass Magie aus der Natur und von der Erdgöttin Sumu kommt, die sie verehren. Wie in der Gildenmagie sind druidische Zauber das Ergebnis von Konzentration und Vernunft, doch trennen Druiden kaum zwischen Lebens- und Astralkraft, und sie bringen ihr geheimes Wissen niemals zu Papier.

Kontaktaufnahme

All dies bewirkt, dass Gildenmagier selten mit Hexen oder Druiden in Kontakt treten, um Kenntnisse auszutauschen. Ist ein Zauberkundiger an satuarischem oder druidischem Wissen interessiert, bleibt ihm meist nur, einen Vertreter der entsprechenden Repräsentation gezielt aufzusuchen. Allerdings kann er sich hierbei oft bloß an Gerüchten orientieren, wo die Tochter Satuarias oder der Sohn Sumus zu finden sein sollen – und wenn Letztere nicht gefunden werden *wollen*, dürfte die Reise trotz aller Mühen erfolglos bleiben.

Da ist es weniger entbehrungsreich, eine der Akademien aufzusuchen, die bekannt dafür sind, dass sich in ihnen bisweilen Hexen oder Druiden antreffen lassen. Druiden etwa finden sich gelegentlich in Olport und Thorwal ein, um dort gildenmagische Zauber zu lernen und im Gegenzug ein wenig von ihrem eigenen Wissen weiterzugeben. Im Konzil der Elemente im Raschtulswall lehren und lernen Druiden gar gleichberechtigt gemeinsam mit Gildenmagiern. Töchter Satuarias sollen von Zeit zu Zeit die Akademie der Verformungen zu Lowangen, das Seminar zu Donnerbach und die Schule des direkten Weges zu Gerasim aufsuchen.

An einigen dieser Zauberschulen sind satuarische oder druidische Zauber mittlerweile fest erlernbar – entweder weil das von einer Hexe oder einem Druiden gelehr-

fest, verband sich wieder enger mit der Grauen Gilde und den anderen Akademien des Nordens – und galt eine Zeitlang regelrecht als 'Hausakademie' der Obersten Hetfrau. Nach deren blutigem Ende und der Wahl Garhelts verabschiedete sich Akademieleiterin *Brynna von Lowangen* (**988–1005 BF**) von der politischen Bühne Thorwals und ließ im Jahre **990 BF** zur Sicherung der künftig zu wahrenden Neutralität sogar eine Ordensniederlassung des ODL in die Räumlichkeiten der Akademie einziehen.

Die **1005 BF** zur Spektabilität bestallte Cellyana von Khunchom fühlt sich ebenfalls dieser Neutralität in politischen Fragen verpflichtet, weswegen die sich in den Auseinandersetzungen zwischen Thorwalern und Horasiern deutlich bedeckt hielt.

Die Akademie war im Jahr **1020 BF** maßgeblich an der Entschlüsselung von Kern-Komponenten des *Steins des Weisen* und später an der Erkennung borbaradianischer Phänomene und von Limbus-Veränderungen beteiligt, und die damit verbundene Reputation hat der Schule auch wieder neue Schüler und Ressourcen eingebracht.

Leben an der Akademie

Die Schule der Hellsicht wirkt in vielen Formalia zwar wie eine klassische Schule der Grauen Gilde, sitzt aber in der praktischen Ausführung zwischen allen Stühlen: Schule und Schüler sind zwar in die Gesellschaft der Stadt eingebunden, aber doch keine einheimische Schwurgemeinschaft; gleichzeitig ist die Akademie zwar eine gildenmagische Lehranstalt, aber ohne das Ansehen, das eine solche Institution andernorts hätte.

Das schlägt sich auch im täglichen Leben nieder, wo häufiger einmal "Fünfe gerade gelassen werden", speziell, was rechtliche und pädagogische Aspekte angeht. Aber auch, wenn die Schule eher 'Dilettanten' mit breitem Allgemeinwissen als wirkliche Spezialisten hervorbringt, sollte man als Schüler die Geduld der Magister nicht zu sehr strapazieren, denn wo über den ein oder anderen magischen Streich vielleicht hinweggesehen wird, ist mangelnde Lernbereitschaft durchaus ein Grund für eine Wiederholung eines Jahrgangs (speziell in den Novizenjahren) oder gar für einen Rauswurf. Abbrecher und endgültige Ausschlüsse kommen selten vor, wobei der weitere Lebensweg nach Möglichkeit von der Akademie überwacht wird.

Ausbildungszeit, Lehrplan und Tagesablauf

Die Lehrzeit an der Schule der Hellsicht beträgt mindestens neun Jahre, die früheste Aufnahme findet mit zehn, eher mit elf oder zwölf Jahren statt. Pro Jahrgang ist etwa die Hälfte der Adepten thorwalscher Herkunft, von denen wiederum gut die Hälfte – also ein bis zwei Adepten – nach der Ausbildung zurück zu den heimischen Ottajaskos gehen. In diesem Sinne kann die Schule der Hellsicht durchaus als thorwalsche Institution bezeichnet werden.

Nur wenige Eleven werden nach den ersten drei Jahren wegen gänzlich anders gelagerter Begabungen an andere Akademien (Olport, Andergast und die Akademie der Verformungen zu Lowangen, seltener einmal Khunchom) weiter verwiesen, dafür werden andererseits etliche Schüler nach dem Elevium von anderen Akademien nach Thorwal geschickt, weil sie in der Einschätzung ihrer Lehrer eher den hiesigen Anforderungen entsprechen – und Hellsicht als 'einfaches' Merkmal gilt.

Lehrplan

Über die grundsätzliche Einteilung in Eleven-, Novizen- und Studiosi-Jahre hinaus gibt es wenige Festlegungen, welche Themen wann genau gelehrt werden und welche zum Ablegen der (Zwischen-)Prüfungen erforderlich sind. Jeder Eleve erhält zu Beginn seiner Lehrzeit ein Vademecum, in das die Magister die Lernerfolge, aber auch positive oder negative Erfahrungen und besondere Momente im Schulleben des Schülers eintragen. Diese Bücher, in die auch die Eleven ihre Erkenntnisse eintragen sollen, werden einmal im Halbjahr von allen Magistern gelesen und dann der weitere Lernweg für die nächsten sechs Monate festgelegt. Dabei wird natürlich geschaut, welcher Magister gerade verfügbar ist und ob man genügend Schüler für einen Kurs zusammenfassen kann. Notfalls kommt aber auch Ein-

Typische Unterrichtsthemen: Eleven: Rechnen; Runen zeichnen, malen und schreiben; Das ordentliche Alchimielabor; Novizen: Ersetzungen in der Alchimie; Zauberkraft in der Umgebung fokussieren (erste FLIM FLAM-Übungen); Astrale Sicht I (Vorbereitungen für den ODEM); Studiosi: Phänomenologie der arkanen Matrizen in den grundlegenden Clarobservantien (Deutung der Bilder bei ODEM, ANALYS und OCULUS); Erkenntnisstrukturen der Magica Communicativa aus Sicht der Clarobservantia (Hellsicht-Aspekte verschiedener Verständigungszauber); Elfischer Einfluss auf Rechtssprechung und praktische Ethik in der Rohalszeit (Philosophie)

Höchstes Lob eines Magisters: "Gut beobachtet und gut um die Ecke gedacht, das wohl!"

Größte Furcht der Scholaren: "Oh, was für eine herrlich unkreative Lösung. Wenn du so gut auswendig lernen kannst, wie wäre es mit den Rohalsgesprächen, Band IX, Dialoge 31 bis 49? Bis übermorgen."