

Akademie zu den Nebelwassern

Genauer Name der Akademie: Herzog Waldemar-Akademie der vierfachen Transformation sowie der arkaner Analyse zu den Nebelwassern

Haupt-Merkmale:

Form, Metamagie

Ausrichtung: Die Akademie zu den Nebelwassern widmet sich vorwiegend zwei Richtungen der arkanen Kunst, der Magica Mutanda und der Magica Theoretica. Letztere konzentriert sich im Besonderen auf die Erforschung arkaner Glyphen.

Um sich jedoch in einer Gegend, in der die Bevölkerung mehrheitlich keinen hohen Bildungsgrad besitzt, positiv und zu einem gewissen Grad volksnahe zu demonstrieren, wird an der Schule auf die verschiedenen profanen Heilkünste mit und ohne alchemistische Unterstützung Wert gelegt. Außerdem sollen die sich Scholaren eine gute Kenntnis der Magica Curativa aneignen, auch wenn man mit dieser Form der Heilung nicht bei allen Weidenern auf Wohlwollen stößt.

Wegen der allgegenwärtig präsenten Gefahr durch die Orks kommt man jedoch nicht umhin einen empfindlichen Anteil der Lehrzeit auch auf die Magica Combattiva zu verwenden.

Die Akademie selbst befindet sich eine halbe Tagesreise von Moosgrund entfernt auf einer kleinen Insel am Nordufer der Seenplatte der Nebelwasser. Neben einer Kapelle der Hesinde beherbergt die Akademie einen Schrein des Rur- und-Gror Glaubens. Die langjährige Ausbildung in dem maraskanisch geprägten Institut hinterlässt unter den Absolventen i. d. R. eine leicht differenziertere Sichtweise der Maraskanpolitik des Mittelreiches.

Akademie zu den Nebelwassern (25 GP)

Übliche Kulturen: Mittelländische Landbevölkerung und Städte

Mögliche Kulturen: Tulamidi-sche Stadtstaaten, Maraskan

Besondere Voraussetzungen: KL, IN, FF je 12, keine Feinde des Rur- und-Gror-Glaubens

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO 6–13

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Verpflichtung, Vorurteil [Mittelreich] (4)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Vorurteile [Orks]

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Merkmal Dämonisch, Adelige Abstammung

Kampf: Raufen +1, Ringen +1, Stäbe +4

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: –

Wissen: Anatomie +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi, zweite Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +7, Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache nach Wahl] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [weitere passende Schrift] +4

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Wunden +5, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +4, Holzbearbeitung +3, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Form, Zauberzeichen, Tanz der Mada

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Metamagie, Kulturkunde Maraskan

Hauszauber: Salander +6, Entfesselung des Getiers +6, Adler-

schwinge +7, Analys +7, Applicatus +6, Fulminictus oder Ignifaxius +7, Igniplano oder Frigosphäro +5

Zauberfertigkeiten: Balsam +4, Abvenenum +2, Armatrutz +3, Attributo +2, Blitz +3, Flim Flam +4, Fortifex +2, Gardianum +2, Motoricus +3, Paralysis +2, Somnigravis +3, Transversalis oder Reversalis +2, Wasseratem (hochelf) +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die Abgänger der Akademie zu den Nebelwassern setzen sich hauptsächlich aus der Bevölkerung Weidens zusammen. Da sich die Akademie jedoch stets um Verbindungen zu den maraskanischen Siedlungen an der aventurischen Ostküste bemüht, findet man unter den Abgängern auch immer wieder Tulamiden und Maraskaner.

Generell ist man auf der Insel in den Nebelwassern allen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen (mit Ausnahme des Borbaradianismus). Der Dämonologie zeigt man sich eher abgeneigt, ist sich aber auch bewusst, dass gewisse Studien für ihre Bekämpfung notwendig sein können. Da die Akademie zu den Nebelwassern mit ihrem Gründungsdatum Mitte 1018 BF das jüngste arkane Institut Aventuriens ist, sind entsprechend wenige Sprüche in der Bibliothek verfügbar. Es sind alle Zauber der Verbreitung Mag5 und besser, bei elementaren Sprüchen sogar Mag4 und besser erlernbar (Mag5 entspricht den mit einem Sternchen versehenen Zaubern in der Liste auf S.173 im WdZ). Darüber hinaus kann der Lehrkörper auf Anfrage folgende Sprüche weitergeben: Desintegrat, Imperavi, Impersona, Memorabilia und Unberührt, und in hochelfischer Repräsentation ebenfalls Haselbusch und Ginsterstrauch, Leib des Windes und Ruhe Körper. Der auf der Insel gelehrte 'Entfesselung des Getiers' gilt als Schatz der Akademie und wird nur an die eigenen Scholaren weitergegeben.

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier