

# OT A kademie I nformationen

---

## Willkommen beim Lied der Harmonie

Oder an der „Cantus Harmoniae“, unserer etwas anderen Magier Akademie.

Das fünfstöckige Hauptgebäude mit den beiden kleinen Türmen liegt an einem Seitenarm des Dunkelbaches mitten im Stadtkern von Tharemis und schaut von dort aus auf den nahen Haupttempel. Im Erdgeschoss der rotgoldenen Fassade sieht man in ein Café und einen kleinen Laden hinein, nicht der Anblick den man sich von einem Hort des Wissens und der Magie erwartet hätte.

Auf dem kleinen Vorhof gehen stetig Leute ein und aus, kontrolliert von der Garde, die an den beiden kleinen Eingangstüren zur Haupthalle Wache hält. Hinter der Akademie, großteils verdeckt von einer über zwei Schritt hohen, kunstvoll verzierten Mauer, breitet sich ein wunderschöner Park aus, der einige hundert Schritt bis fast an die Ufer des Flusses reicht. Große Bäume, ein kleiner Wandelgarten und die Gemüseplantagen der Akademie befinden sich dort. Auch ein Sportfeld ist hier eingerichtet, und schon früh am Morgen kann man Übungsgeräusche und Lachen (und manchmal auch Fluchen) vernehmen.

Die Cantus Harmoniae folgt dem Weg des hexalogischen Elementarismus, also der Kontrolle und Verformung von Erz, Humus, Wasser, Feuer, Eis und Luft und nicht, wie ihre Vettern in der Gildenmagie, der Magie des astralen Netzes.

Jeder Elementarist wählt sich nach einer gewissen Eingewöhnung ein Element, dem er sich verbunden fühlt und in dem er nach einer Prüfung auch eine Begabung zeigen könnte. Sobald das geschehen ist, tritt der frischgebackene Scolarius in eines der elementaren Häuser ein, Lehranstalten in der Akademie, die sich dem Dienst an einem einzigen Element zu Eigen gemacht haben. Zwar wird der Schüler immer noch in allen sechs Elementen ausgebildet, seine Schwerpunkte und die meiste Zeit des Studiums werden in Zukunft aber einzig und allein seinem Leitelement entsprechen.

Die Wahl eines Elementes hat immer auch zur Folge, dass es fast unmöglich wird, dessen Gegenpart zu erlernen und zu beherrschen und erst den Meistern des Elementarismus ist es möglich, mehr als rudimentäre Kenntnisse in einem anderen als ihrem Leitelement zu erlernen.

Unsere Akademie unterscheidet sich allerdings noch in vielen anderen Punkten von den „Magier Akademien“, von denen man in der Regel liest.

Ein Magier kann aus Büchern und verstaubten Schriftrollen lernen und auch der Elementarist profitiert von solch altem Wissen. Wichtiger ist jedoch der direkte Kontakt zu den Elementen und der Welt, die durch diese erschaffen wird, damit der Elementarist ein Gespür für das Material



bekommt, dessen Struktur er konzentriert, verstreut und bewegt. Ein Feuerball entsteht nicht aus dem Nichts, sondern besteht aus Wärme, Licht und anderen Bestandteilen des Feuers, die aus der direkten Umgebung entzogen werden, um sich in der Hand des Vicaria/us zu bündeln. Da das Gleichgewicht solcher Kräfte sehr leicht wanken kann, muss sich der Elementarist viel näher damit beschäftigen, als es ein Magier der Gildenmagie müsste, der nur den Äther verformt, der immer und überall ist, in seiner Ausprägung aber viel schwächer, als es die Ur-Elemente sind. Kleine Fehler können große Konsequenzen haben, man stelle sich nur vor, man will jemanden heilen, und als Folge vernichtet man damit ein Feld voller Korn, das Dutzende Menschen über den Winter gebracht hätte.

Es gibt aber neben den magisch Begabten auch noch viele andere Angestellte, seien es Köche, Schreiner, Hausmeister, Verwaltungsangestellte, Gardisten oder Lehrer in handwerklichen Dingen und der Allgemeinbildung. Auch Lehrlinge in gewöhnlichen Berufen werden an der A.C.H.T. ausgebildet und steigen bis in den Rang eines Meisters auf. Oft sitzen Feuerelementaristen neben Schmiedegesellen in denselben Vorlesungen und durch das strikte Magieverbot außerhalb des praktischen Unterrichtes kann auf den ersten Blick niemand sagen, wer wer ist.

Die Folge daraus ist, dass die Mitglieder der Akademia Cantus Harmoniae zu Tharemis (A.C.H.T.) sehr bodenständig sind und im Rahmen ihrer Ausbildung nicht nur den Umgang mit ihren magischen Fähigkeiten erlernen, sondern auch einen profanen Beruf wie den eines Steinmetz', Bauern oder Schreibers.

Die Akademie lehrt ihre Schüler, die Magie und die Elemente als Werkzeuge zu benutzen, nicht als reinen Selbstzweck. Wenn es aufwendiger und erschöpfender ist, sich Reagenzien zu besorgen, sich zu konzentrieren und das gesamte elementare Gefüge eines Ortes neu zu ordnen, dann kann man auch einfach ein Schwefelholz nehmen, um seine Pfeife zu entzünden...

Vor allem aber leben die Adepten und Magi der Akademie mit ihren Landsleuten, und die wenigsten machen einen Hehl aus ihren Fähigkeiten, oder bilden sich groß etwas darauf ein. Elementarist ist eben ein Beruf, wie jeder andere auch. Nicht, dass es nicht auch andere gäbe, doch diese sind eher in der Minderheit.

Es waren die Mitglieder der neugegründeten A.C.H.T., die damals halfen, große Teile von Tharemis nach dem Sturm wieder aufzurichten. Mit ihrer Magie und ihren eigenen Händen. Viele weitere wären in den Jahren nach der Schlacht noch verhungert, hätte die Akademie nicht große Projekte ins Leben gerufen um das Einbringen der Ernte zu beschleunigen und die Felder rund um Tharemis neu zu bepflanzen. Selbst heute noch gibt es jedes Jahr neben dem Saatsegen durch die Priesterschaft noch einen „Guten Zuspruch“ für das Korn durch die Akademie.



Auch die körperliche und gesellschaftliche Ertüchtigung ist wichtiger Teil der Ausbildung, und Frühsport und Kampftraining gehören ebenso zum täglichen Ablauf, wie die Arbeit in der Küche, den Bädern, im Garten oder ganz einfach beim Reinigen der Flure mit Wasser und Schrubber, sowie bei den vielen Reparaturen und Umbauten, die in so einem großen Gebäude anfallen.

Ein weiterer, wichtiger Teil der Ausbildung sind die vier Questen, die einem Schüler auferlegt werden, von denen die erste Bestandene ihn von Rang des Scolarius in den eines Adepten befördert, und ihn die letzte zum Vicaria/us macht, einem Meister des Elementarismus. Jede dieser Questen stellt bei ihrem erfolgreichen Abschluss das Aufsteigen in einen neuen Abschnitt der Ausbildung dar. Sie benötigt zu ihrem Bestehen alles, was der Schüler bis dahin gelernt hat und soll ihn dazu zwingen, sich mit der Welt außerhalb der warmen Mauern der Akademie und den vertrauten Straßen Condras zu befassen. Vor Beginn der dritten Queste hat der Adept sogar die Möglichkeit, eine magische Ritualwaffe zu erschaffen, die an ihn gebunden wird und eigene, magische Fähigkeiten hat. Diese wird er wohl auch benötigen, muss er schließlich auf dieser Queste ohne den Einsatz eigener Magie auskommen.

Geführt wird die A.C.H.T. von einem Konzil aus sieben Personen. Die ersten sechs Sitze werden von den Prytani (Einzahl: Prytanus) besetzt, den Leitern der elementaren Häuser. Der siebte Sitz ist eine Besonderheit, denn er wird von einem gewählten Vertreter der Schülerschaft, dem Primus/-a besetzt, die auf diese Weise auch eine Stimme bei der Führung ihrer Lehranstalt haben.

Die Academia Cantus Harmoniae besteht allerdings nicht nur aus dem Hauptgebäude, sondern aus vielen kleinen, über die Welt verteilten Enklaven. In Condra selbst, in Amonlonde, Engonien, Betheuer und anderen Ländern gibt es kleine Forschungs- und Exkursionsstätten, die nicht nur gewisse Forschungen möglich machen, die in Tharemis oder gar Condra aus politischen, religiösen oder schlicht meteorologischen Gründen nicht durchführbar sind, sondern auch als Unterkunft für Mitglieder der A.C.H.T. in diesen Ländern dienen. Condra selbst kommt natürlich auch nicht zu kurz. Erst vor wenigen Jahren wurde in Königsfurt unter Mithilfe von ausländischen Gönnern ein Waisenhaus in einem alten Gehöft errichtet, in dem vor allem solche Kinder untergebracht wurden, die durch den Sturm Eltern und Heimat verloren haben.

Erwähnung finden muss auch eine weitere Einrichtung innerhalb von Tharemis:

Die medizinisch-technische Heil- und Forschungsfakultät, oder kurz: Die Fakultät.

Entstanden als Notfallkrankenhaus nach dem Sturm, ist die Fakultät heute eine Instanz in der medizinischen Versorgung und der Ausbildung von Heilern aus der ganzen Welt. Durch den Einsatz modernster Techniken (wie des Schröpfens und der Blutegeltherapie) sowie durch den Einsatz der Elementaristen der Häuser Humus, Wasser und Feuer braucht die Fakultät den Vergleich mit keiner



anderen Krankenanstalt der Welt zu scheuen. Neben der Akutversorgung von Verletzungen und Krankheiten gibt es gegen eine kleine Spende an die Akademie auch die Möglichkeit einer ambulanten Betreuung oder eines stationären Aufenthaltes.

Neben dem körperlichen Flügel, in dem man sich um wirkliche Verletzungen und Krankheiten des Körpers kümmert, gibt es auch einen weiteren, kleineren Teil, der den Elementaristen des Eises untersteht und in dem man versucht, die Krankheiten des Geistes (Kriegstraumata, Verwirrtheit, Psychosen) zu heilen, oder die unheilbar Kranken zu betreuen.

Finanziert wird die Akademie durch den Verkauf diverser magischer Güter und Dienstleistungen, dem Einsatz von Golems und Elementaren im Handwerk (auch wenn der Gerüstbauer meist deutlich günstiger ist als der Erz- Golem - und in der Regel vertrauenserweckender), den Einnahmen der Fakultät, der Fertigung regulärer Handwerkswaren und die Einnahmen durch Lehrgelder für die Ausbildung von Fremdschülern und die Eintrittsgelder für die Bibliotheken.

In den letzten Jahren allerdings gab es auch immer wieder schlechte Schlagzeilen über die Cantus Harmoniae. Entlaufene Mindergeistern, die einen kleinen Hausbrand auslösten. Eine Messerstecherei, in die Schüler der A.C.H.T. verwickelt waren, eskalierte durch den Einsatz von Magie weiter und es kam zu mehreren Toten und Verletzten. Gerüchte über eine dämonische Befleckung des Konzils und nekromantische Rituale in den Kellern der Akademie halten sich hartnäckig, und wer mit eigenen Augen gesehen hat, was durch die geballte Macht der Cantus Harmoniae in Schieferbruch passiert ist, der ist nur umso mehr davon überzeugt, dass an diesem Haus mehr dran ist, als nur ein paar nette, magische Handwerker.

Aber ihr habt Euch entschlossen, Euch ein eigenes Bild zu machen vom Lied der Harmonie, und ich hoffe, ihr werdet es genießen, egal wie es aussieht..



## Wie erkenne ich, ob jemand zur Akademie gehört?

Jedes dauerhafte Mitglied der Akademie (Also keine Grundschüler, Hilfsarbeiter oder Gäste) erhält eine Anstecknadel mit der Lyra, dem Zeichen der Academia Cantus Harmoniae zu Tharemis.

Diese Nadeln sind in der Akademie zu tragen, ebenso auf allen Reisen die im Auftrag oder dem Namen der Akademie stattfinden, und sind IMMER dabei zu haben. Privat können die Anstecker getragen werden, es besteht aber keine Pflicht dazu.

Diese Nadel kommt in zwei Farben daher:

„Gold“: oder eher Messing (da Gold zu selten ist in Condra) ist die Farbe der allgemeinen Nadeln. Goldene Nadeln gewähren Zugang zu allen Einrichtungen der Akademie, auch im Ausland. Dem Träger ist Unterkunft und Kost zu gewähren und alle Hilfe, die eben gerade erübrigt werden kann. Auch können Träger der Nadeln in der Akademie einkaufen und viele Geschäftspartner der Akademie werden den Trägern helfen.

„Silber“: (echtes) ist die Farbe der Nadeln aller Entscheidungsträger. Also denen auf Magisterrang und der Prytani. Jeder Silberträger hat jedem Goldträger etwas zu sagen, erst dann kommen die internen Ränge zur Geltung. Auch haben Silberträger etwas erweiterte Zugangsrechte (Zugang zu anderen Bereichen der Bibliothek z.B.)

Freie Mitarbeiter tragen keine Nadeln, besitzen aber welche, um sich notfalls eine Unterkunft sichern zu können oder sich als der Akademie zugehörig auszuweisen.

## Wie komme ich überhaupt an die Akademie?

Es gibt 3 Wege an die Akademie zu kommen.

Als Grundschüler (Die Akademie unterhält eine Lehreinrichtung, die die Grundlagen von Lesen, Schreiben und rechnen an alle Schüler vermittelt. Die Grundschüler stammen aus allen Altersklassen, die meisten sind jedoch Kinder. Auch solche Leute, die sich für eine weiterführende Ausbildung an der Akademie interessieren aber noch nicht lesen und schreiben können, werden hier unterrichtet.

- 1) Als Angestellter (In der Akademie und deren Außenstellen arbeiten viele Leute ohne, oder mit nur geringem magischen Potential z.B. als Sekretäre, Köche, Gardisten, Ärzte, Lehrer, Gärtner, Bauarbeiter, Bibliothekare oder Boten. Auch „freie Mitarbeiter“ fallen hierunter, wie etwa die Sucher)
- 2) Als Schüler (Also all denen, die sich für die magische Ausbildung an der Akademie entschieden haben, und genug Potential aufweisen oder den Lehrlingen)

Man kann sich ganz normal bei der Akademie bewerben. Auch sucht man manchmal in der Stadt nach neuen Angestellten.



Die effektivste Methode zum Finden neuer Schüler mit magischem Potential sind die „Sucher“. Diese Angestellten der Akademie ziehen mit Artefakten durch das Land, die ein magisches Talent anzeigen können und suchen so in den Dörfern und Städten Condras nach talentierten Kindern. Den Eltern wird das Angebot gemacht die Kinder auszubilden und zu unterrichten und ihnen eine Unterkunft und Logis in Tharemis zu garantieren, und oft wird dieses Angebot angenommen.

Interessierte Erwachsene müssen eine Prüfung ihrer Schreib- und Magietalente bestehen, dann steht ihnen auf dem Weg zu einer Ausbildung hier nichts mehr im Weg

Auch für Quereinsteiger, also Magiekundige, die bereits eine andere Form der Ausbildung, abgeschlossen oder nicht, erhalten haben, ist ein Eintritt in die Akademie möglich.

Meister und Großmeister erhalten die Möglichkeit Als Lehrer, Forscher oder Leiter gewisser Unterabteilungen zu arbeiten. Alle niederen Ränge müssen einen Aufnahmetest machen, um ihre Kenntnisse in der Magie, den Elementen, des Handwerks und der Ethik zu überprüfen und einstuft zu können.

Je nachdem wie dieser Test ausfällt, wird der Umsteiger in eine der Stufe zwischen dem Scolarius Profundus (Falls er oder sie noch nicht lesen und schreiben kann) und dem Adeptus Minor eingestuft. In jedem Fall nimmt er, genau wie alle anderen Schüler, ein halbes Jahr am sogenannten „Zirkeln“ teil, das später noch näher beschrieben wird, um sich endgültig für ein Haus entscheiden. Dieser Prozess findet auch deshalb statt, um bei den Neulingen, die sich bereits auf ein Element festgelegt haben ein Gefühl für die Harmonie der Elemente zu wecken.

## Kosten

An sich kostet die Akademie nichts, man muss jedoch seinem Handwerk nachgehen und Dinge für Condra herstellen und verkaufen. Alternativ kann man ein Schulgeld zahlen und muss dann nichts herstellen und für die Akademie verkaufen. Gastschüler bezahlen für ihre magische Ausbildung ein relativ hohes Entgelt. Profane Auszubildende bezahlen nichts für ihre Ausbildung, erhalten sogar einen gewissen Lohn. Gastauszubildende müssen kostendeckend arbeiten oder alternativ einen gewissen Betrag zahlen. Grundschüler zahlen ein recht geringes Entgelt.



## Die Häuser

<b>Haus</b>	Beschreibung	Aufgaben/Pflichten	Elementfarben	Waffe	Praktika (alternativ in Schieferbruch)
		Das Haus organisiert die Arbeiten die jedoch alle Häuser verrichten müssen.	Repräsentation Metall		
<b>Luft</b>	Kommunikation, Rhetorik, Bewegung, Reise, Illusion/Täuschung, Unstetigkeit, Freigeistigkeit	Einkauf, Verkauf, Fegen Speisesaal: März / April	Gelb Graublau Silber	Bogen, Armbrust	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> Händlerhaus, Dipl. Außenmissionen, Schulschiff, Botenmissionen
<b>Feuer</b>	Kampf, Kriegskunst, Emotionalität, Anführung, Handlungsfreude, Ehrlichkeit, Direktheit	Küchendienst, Wachplan Speisesaal: Mai /Juni	Rot Orange Gold	Schwert	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> Armee (Garde, Stadtwache, Falken), Handelshaus, Expeditionsleitung
<b>Eis</b>	Pathologie, Logik, Kryptologie, Pädagogik, biologische Psychologie  Gildenmagie schon ab Major(!!!)	Grundschule, Verwaltung Speisesaal: Januar / Februar	Violett Grau Silber	Dolch	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> In Schulen lehren (Privatschule), Gerichtsmedizin, „Psychiatrie“, Verwaltung
<b>Erz</b>	Schutz, Handwerk, Traditionsbewusstsein, Stabilität, Zuverlässigkeit	Hausmeister, Instandsetzung Speisesaal: September / Oktober	Anthrazit Schwarz Gold	Wuchtwaffen, Hammer	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> Zu den Zwergen (Schmieden, Verhütten, Minenarbeiten usw.), Handwerk ihrer Wahl
<b>Humus</b>	Heilung, Leben, Pflanzenkunde, Menschen/Tierkunde (Anatomie)  Verwandlung	Gartenarbeit, Heilung Speisesaal: Juli / August	Grün Braun Gold	Unbewaffnet, Schild	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> Fakultät, Waldarbeiten, Kräutergarten, Tierpflege
<b>Wasser</b>	Hellsicht, Unterbewusstsein, Traumdeutung, Psychoanalyse, Wandel, Weltvergessenheit, Wahnsinn	Wäsche, Badehaus, Abort Speisesaal: November / Dezember	Blau Türkis Silber	Speer	<i>Möglichkeit in Schieferbruch ein Praktikum zu machen.</i> Schulschiff, Fakultät, Küstenwache, Alchemie



## Rechte und Pflichten der Schüler und Adepten

### Rechte

- 1) Haben das Recht auf eine angemessene Ausbildung
- 2) Können ein Zimmer und Verpflegung in der Akademie in Anspruch nehmen
- 3) Haben Anspruch auf Rechtsvertretung durch die Akademie
- 4) Erhalten Goldene Anstecknadel
- 5) Steht ein „Taschengeld“ zu (In Höhe von wenigen Kupfern für die Scolarii regularis und etwas mehr für die Adepten)
- 6) Nehmen an Exkursionen auf Akademiekosten teil
- 7) Lernen je nach Rang Schlüssellieder, die bestimmte Türen innerhalb der Akademie öffnen
- 8) Sonntags sind unterrichtsfrei
- 9) Anspruch auf 8 Wochen Urlaub im Jahr. Allerdings nicht während der Prüfungszeit
- 10) Erhalten in der Akademie die Möglichkeit, ihre Hauswaffen oder einen Magierstab zu fertigen.

### Pflichten

- 1) Müssen am Unterricht teilnehmen
- 2) Haben Hausdienste (Putzen, Kochen, Reparaturen) zu leisten
- 3) Haben eine Gehorsamspflicht gegenüber den Lehrern und anderen Weisungsbefugten entsprechend der Akademiehierarchie.
- 4) Müssen bei ihren Reisen und Questen regelmäßig (mindestens alle 2 Wochen) Berichte an die Akademie senden. Dieser muss ordentlich und lesbar sein.
- 5) Haben sich, wenn sie in der Akademie wohnen, an die Öffnungs- und Ruhezeiten zu halten.
  - 09:00 – 20:00 Uhr steht das Tor offen, danach muss man anklopfen.
  - Ab 22:00 Uhr gilt die Nachtruhe auf den Fluren
  - Unterricht geht regulär bis 19h
- 6) Verpflichten sich, das Ansehen und den Ruf der Akademie nicht in Gefahr zu bringen und verantworten sich dafür, wenn dies doch geschieht.
- 7) Alle Schüler (von Scolarius bis einschließlich des Adeptus Major) haben sich an ein striktes Magieverbot außerhalb des Unterrichts zu halten, welches nur zur Verteidigung des eigenen Lebens oder dem Schutzbefohlenen, der Questen und auf Schriftliche Erlaubnis einer Lehrperson zur Erfüllung der akademieeigenen Aufgaben ausgesetzt wird.
  - Innerhalb der Tutorien ist das Zaubern im angemessenen Rahmen gestattet.
- 8) Auf den Zimmern, den Fluren und in nicht explizit zugewiesenen Räumen ist Magie jeglicher Art für jeden Schüler verboten.



## Magische Gesetzgebung

- § 1 Jede Straftat, die unter Anwendung von Magie geschieht, wird als vorsätzliche Tat betrachtet.
- §2 Aus §1 ergibt sich. Jede Tötung, an der ursächlich Magie beteiligt ist, wird als Mord gewertet.
- §3 Jede mittels Magie begangene Tat unterliegt in vollem Umfang der profanen Gesetz-Sprechung.
- §4 Jenseits der profanen Rechtsprechung ist es der Akademie erlaubt, jeglichen Missbrauch der Magie in Condra zur Anklage zu bringen.
- §5 Jeglicher Verhandlung und Verurteilung eines Täters mit magischem Potential, der kein aktives Mitglied der Cantus Harmoniae ist, hat in Condra, egal vor welchem Gericht, ein Schöffe der Akademie beizuwohnen.
- §6 Jeglicher Verhandlung und Verurteilung eines Mitgliedes der Akademie, hat, egal vor welchem Gericht, ein Beobachter und Berater der Akademie beizuwohnen.
- §7 Allen Mitgliedern der Akademie wird bei Vergehen unter magischer Beteiligung im Gebäude der Akademie von den Mitgliedern des Konzils der Prozess gemacht. Hierbei hat ein Beobachter und Berater des Rates anwesend zu sein.
- §8 Dem Konzil der A.C.H.T. Ist es bei magischen Vergehen der Akademiemitglieder erlaubt, jegliche in Condra nicht per Gesetz verbotene Strafe nach ordnungsgemäßer Verhandlung und Verurteilung auszusprechen.
- §9 Zusätzlich zu den unter §8 definierten Strafen Steht der Akademie das Strafmittel des Ausbrennens, also der Tilgung jeglichen magischen Potentials zur Verfügung.



## L ehrplan

	<b>Aufbau</b>
<b>Zirkeln</b>	<p>2 generelle Pflichtfächer            7 jahrgangsbezogene Pflichtfächer            Wichtig während der ersten Zeit sind verstärkt Berufsausbildungen und Praktika. Zusätzlich zum zirkeln muss man ein Berufspraktikum nach seiner Hauseinteilung machen. Außerdem hat man wöchentlich mehrfach einen extra eingeräumten Kurszeitraum für das Ausüben seines Berufes.            Das Zirkeln findet nach den Monaten statt, die den Häusern zugeordnet sind (siehe Beschreibung der Häuser).            Die Aufnahmeprüfung findet innerhalb dieser Zeit statt.  <i>Insgesamt hat man im ersten Jahr 10 Kurse sowie ein 6 monatiges Praktikum.(evtl. Berufsausbildung)</i></p>
<b>Scolarius</b>	<p>3 generelle Pflichtfächer            6 jahrgangsbezogene Pflichtfächer            3 hausbezogene Pflichtfächer            4 Wahlpflichtfächer aus den eigenen Häusern und            4 Wahlfächer mit freier Wahl.  <i>Insgesamt hat man 20 Fächer während seiner Zeit als Scolarius.</i></p>
<b>Minor</b>	<p>3 generelle Pflichtfächer            5 jahrgangsbezogene Pflichtfächer            5 hausbezogene Pflichtfächer            4 Wahlpflichtfächer aus den eigenen Häusern und            3 Wahlfächer mit freier Wahl.  <i>Insgesamt kommt man so auf 20 Kurse.</i></p>
<b>Major</b>	<p>3 generelle Pflichtfächer            4 jahrgangsbezogene Pflichtfächer            5 hausbezogene Pflichtfächer            4 Wahlpflichtfächer aus den eigenen Häusern und            4 Wahlfächer mit freier Wahl.  <i>Insgesamt kommt man so auf wieder 20 Kurse</i></p>
<b>Exemptus</b>	<p>3 generelle Pflichtfächer            4 jahrgangsbezogene Pflichtfächer            5 hausbezogene Pflichtfächer            1 Vicaria/us Vorbereitungskurs            1 Wahlpflichtfach bei einem ausgesuchten Magister oder Prytanus            3 Wahlpflichtfächer aus den eigenen Häusern und            3 Wahlfächer mit freier Wahl.  <i>Während der Exempti Zeit kommt man insgesamt wieder auf 20 Kurse</i></p>
	<p>Ein Titel wird in der Regel nicht während eines Jahres abgeschlossen. Zeitlich wird pro Rang durchschnittlich 2 Jahre gerechnet. Sollte man mehr Fächer belegen wollen und die Zeit dazu finden ist das mit den Jahrgangslehrern oder auch Tutoren abzuklären.</p>



Nr	Name	Inhalt	Jahrgang	Pflicht	Wahl	Magister
1	Sport Gold / Silber Anfänger Mo/Mi/Fr	Goldener Sport: Zirkel- und Kraft-Training Silberner Sport: ganzheitlicher Körpersport der Geist und Körper in Einklang bringen soll zusammen mit vielen Dehnübungen und spezialisierten Muskelgruppenübungen	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Prytana Kurrendis / Magistra Dreher
	Sport Gold / Silber Fortgeschritten Di/Do/Sa	Zum Fortgeschrittenen Sport wird man von Prytana Kurrendis oder Magistra Dreher persönlich zugelassen, erst wenn diese sagen, dass man dazu bereit ist darf man den Unterricht besuchen.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Prytana Kurrendis / Magistra Dreher
2	Kampftraining Waffe Anfänger Di/Do/Sa	Der Sportkurs wird eigentlich von den Gardisten geleitet, die Lehrer die zugeteilt werden gelten offiziell als Ansprechpartner jedoch geben sie weder Noten noch teilen sie die Schüler ein. Einzig Magister Schneider als Stabkampftrainer arbeitet eng mit den Gardisten zusammen. Gemeinsam entscheiden Gardisten und Magister Schneider ob und wenn ein Schüler zum Fortgeschrittenen Training zugelassen wird, nachdem sie mit den Sportlehrern Rücksprache gehalten haben.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Schneider
	Kampftraining Waffe Fortgeschritten Mo/Mi/Fr	Haus Luft: Bogen, Armbrust (Magistra Yennefer) Haus Feuer: Schwert (Magister Schneider) Haus Eis: Dolch (Magistra Dreher) Haus Erz: Wuchtwaffen, Hammer (Magister Xarok) Haus Humus: Schild, waffenlos (Magister Richtstrang) Haus Wasser: Speer (Magister Formizano)	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Schneider
3	Berufs Praxistunden	Elementarist sein heißt nicht durch die Gegend wandern und allen zeigen wie gut man zaubern kann. Elementarist sein bedeutet einen handwerklichen Beruf auszuüben und diesen durch sein Element zu bereichern. Sollte man in seinem bisherigen Leben noch keinen Beruf	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			unterschiedlich



		gewählt haben wird zusätzlich zum zirkeln noch eine 6 Monatige Berufsausbildung angehängt, in den nachfolgenden Jahren wird dann weiterhin für jeden Jahrgang Zeit eingeräumt praktisch in seinem Beruf zu arbeiten um so sein „Schulgeld“ zu erreichen und zu lernen das Gelernte aus dem Unterricht praktisch im wahren Leben einsetzen zu können.				
	<b>Zirkeln und Scolari</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Jahrgang</b>	<b>Pflicht</b>	<b>Wahl</b>	<b>Magister</b>
1	Musiktheorie Mo/Mi/Fr	Notenlesen und das Kennenlernen verschiedener Instrumente ist an der Cantus Harmoniae von großer Wichtigkeit. Eh man sich für ein Instrument entscheiden kann muss man wissen welches zu einem passt und lernen generell mit Musik umzugehen.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Scheng
2	Instrumentalpraxis Di/Do/Sa	Hat man sich für ein Instrument entschieden muss man lernen damit umzugehen. Übung, Übung, Übung heißt hier die Devise.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Scheng
3	Zauber-Übungen und Questen- Vorbereitung	Während der Zauberübungsstunden werden die Zauber trainiert die man lernen kann. In den ersten Jahren wird das von Magister Töpfer alleine koordiniert. Er kann wohl alle Häuser gleich gut und gleich gut erklären. Gleichzeitig werden die Schüler auf die Queste des betreffenden Ranges vorbereitet.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Töpfer
4	Element „X“ in der Hexalogie	Während des Zirkelns lernt man alle Häuser für einen Monat intensiv kennen. Natürlich sollte man jedes für diesen Monat als sein eigenes ansehen. Magister Töpfer hat es sich zur Aufgabe gebracht einem jedes dieser Elemente versuchsweise näher zu bringen, damit die Manifesti einem auch leichter fallen. Besonderes Augenmerk liegt auf der Praxisbezogenheit im profanen Berufsleben.	Zirkeln	Für alle		Magister Töpfer
5	„Y“ als Geenelement	Natürlich ändert sich monatlich auch das Geenelement. Auch hier wird jedes pro Monat durchgesprochen um die Chancen und Probleme näher zu erörtern. Besonderes Augenmerk liegt auf der	Zirkeln	Für alle		Magister Töpfer



		Praxisbezogenheit im profanen Berufsleben.				
6	Elementarismus: Witz oder Wirklichkeit?	Der immer zu Scherzen aufgelegte Jonathan von Altenburg präsentiert eine leicht zugängliche Einführung in die Welt der Elementaristen. Hier räumt er mit allen Vorurteilen auf, nicht ohne vorher noch ein paar hinzu gefügt zu haben. Besonderes Augenmerk liegt auf der Praxisbezogenheit im profanen Berufsleben.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister von Altenburg
7	Elementarismus im Alltag	Elementarismus im alltäglichen Leben: Wie mache ich einen Hammer leichter um damit besser arbeiten zu können, und ist die Kraft die hinter dem Schlag steckt dann immer noch die gleiche? Solche und andere Fragen werden mit Magister Xarok erörtert und auch direkt ausprobiert. Besonderes Augenmerk liegt auf der Praxisbezogenheit im profanen Berufsleben.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Xarok
8	Magisches Recht	Innerhalb der Akademie herrscht eine gewisse Ordnung und auch draußen in der Welt darf man nicht willkürlich dem Elementarismus frönen. Die Gesetze und Richtlinien hier und anderswo werden genauestens ausgelegt und anhand von Theoretischen Beispielen diskutiert. Schriftliche Wissensabfragen gehören zum wöchentlichen Alltag.	Scolarius	alle		Magister Oldenthal
9	Magie oder doch Profan, das ist hier die Frage!	Im Berufsleben ist es wichtig zu entscheiden wann elementaristische Künste genutzt werden sollten und wann eben nicht. Natürlich sollte man sich nie verausgaben und immer dem profanen den Vorrang gewähren - oder etwa nicht? Besonderes Augenmerk liegt auf der Praxisbezogenheit im profanen Berufsleben.	Scolarius	alle		Prytanus Sturmfels
10	Heraldik	Kunde von bekannten und weniger bekannten Wappen und Bannern. Wer ist Freund, wer Feind und wen kenne ich nicht? Auch wie die Wappen entstanden sind und wo Verbindungen sich auftun wird dargelegt.	Scolarius	Feuer	Luft, Erz	Magister Quellstein



12	Gesteinskunde	Stein ist niemals gleich Stein. Wer könnte so etwas besser auslegen als ein Zwerg. Welche Steine können wofür genutzt werden und in wie kann ich sie unterscheiden. Was sagt mir ein Stein über die Umgebung? Jeder Stein erzählt eine Geschichte, so auch Magister Xarok seinen Schülern.	Scolarius	Erz	Humus	Magister Xarok
13	Rassenkunde	Zwerge, Elfen, Orks und Nazgasch. Das alles sind Wesen die einem in fremden Ländern aber auch daheim über den Weg laufen können. Magister Scheng sind alle bekannt, und er kann von vielen persönlichen Begegnungen berichten. Worauf zu achten ist und was man tunlichst unterlassen sollte.	Scolarius	Erz, Humus, Feuer	Luft	Magister Scheng
14	Taktik	Taktik ist alltäglich. Im Krieg, daheim, in der Schule und auch im Beruf. Um taktisch vorzugehen braucht es ein gewisses logisches Verständnis und die Bereitschaft sich intensiv mit dem Thema auseinanderzusetzen.	Scolarius	Erz, Feuer	Humus	Prytanus Rarin
15	allgemeine Botanik	Einführung in die Botanik, wir werden uns Fragen widmen wie: Wie erkenne ich eine Pflanze, wie ordne ich diese ein und wie kann ich sie verwenden?	Scolarius	Humus	Wasser	Prima Pentandra
16	Erste Hilfe mit und ohne Elementarismus	Nicht immer muss man direkt eine Wunde mit Hilfe von Magie schließen, manchmal ist der Körper zu viel mehr fähig als es scheint. Die Nadel und der Faden sollten immer in den Taschen gut greifbar sein. Und auch im Kampf ist nicht immer die Zeit direkt zu heilen. Daher gehen wir praktisch und theoretisch die erste Hilfe alles von „A“ wie Arzneimitteln bis zum „Z“ von Zünähen durch.	Scolarius	Humus, Wasser	Feuer, Erz	Prytnana Kurrendis
17	Astronomie	Ein Stern ist eine entfernte Feuermanifestation. Doch Sterne können viel mehr sein. Sie weisen uns den Weg und sind allnächtliche Gefährten in der Welt. Sie zu deuten und zu kennen sind wichtige Punkte um den weiteren Weg des Elementaristen zu beschreiten.	Scolarius	Wasser	Luft	Magistra Quellstein
18	Lehren und Lernen	Jeder wird früher oder später einmal Lehrer oder Schüler sein. Zu wissen wie ich jemandem etwas Lehre oder	Scolarius	Eis	Luft	Magistra Dreher



		auch am besten von ihm lerne ist ein wichtiger Ansatzpunkt den man kennen sollte, bevor es losgeht, und nicht erst "kennen lernen" sollte wenn man dabei ist.				
19	Philosophie	Um seinen Weg durch den Elementarismus mit Erfolg beschreiten zu können ist es unabdingbar die Welt in ihrer Gesamtheit zu begreifen. Vieles erschließt sich uns durch reine Erfahrung, doch manches kann nur durch logische deduktive Analyse von statten gehen.	Scolarius	Eis	Wasser	Magistra Quellstein
20	Rhetorik	Reden halten, Aussagen treffen, Diskutieren und generelle Gespräche folgen einem Muster. Spezielle Regeln und Etiketten sind dabei einzuhalten. Auch der Tonus der Stimme hat einen wichtigen Punkt innerhalb dieses Kurses inne. In praktischen Gruppenübungen und Rollenspielen, für die sich Magistra Yennefer auch selbst zur Verfügung stellt, wird das Erlernte direkt geübt.	Scolarius	Luft, Eis	Feuer, Wasser	Magistra Yennefer
21	Etikette	Wie man sich bei Ratssitzungen oder im Konzil verhält ist oft anders als man im normalen Leben gewöhnt ist. Der Marktplatz hat andere Etikette-Formen als ein Ladenlokal in höheren Vierteln. All das wird mit Praxisübungen und Theorie den Schülern näher gebracht. Am Ende folgt eine praktische Prüfung bei Magistra Yennefer persönlich in kleinen Gruppen.	Scolarius	Luft	Eis, Feuer	Magistra Yennefer
22	Sprachen	Viele Sprachen sind existent. Die Sprachen der Elfen und Zwerge, oder das Kauderwelsch in Widdau. Steht man plötzlich vor jemandem und versteht rein gar nichts, hat man diesen Kurs wohl nicht belegt und wird sich ärgern.	Scolarius	Luft	Eis	Magister Schnepfenberg
23	Selbstkontrolle	Oftmals ist es hilfreicher erst eine gewisse Selbstkontrolle zu praktizieren eh man versucht ein Element zu kontrollieren oder auch nur zu nutzen. Ohne Selbstkontrolle wird man es im alltäglichen Leben eines Elementaristen zu nichts bringen.	Scolarius		alle	Magister Schneider



24	Arithmantik	Eine Mischung aus Zahlenkunde und Wahrsagen. Das erste Fach, das in Haus Wasser gelehrt wird um in die Welt der Vorhersagen eingeführt zu werden. Es gilt als besonders schwer. Man munkelt, dass Prytanus Grumbach das Fach damals ins Leben gerufen hat um zu verdeutlichen, dass Haus Wasser nicht ein rein esoterisches Haus ist sondern sich durchaus auch mit harter Wissenschaft beschäftigt, wie er betonte	Scolarius	Wasser	Eis	Magistra Quellstein
25	Körpersprache	Jeder Körper ist besonders, jeder Körper spricht anders, jedoch sprechen wir alle mit unseren Körpern die gleiche Sprache. Wie diese zu lesen ist wird hier in praktischen Beispielen dargelegt.	Scolarius		Wasser, Luft, Eis	Magistra Yennefer
26	Tharemis kennenlernen auf profane und elementaristische Art und Weise	Wenn man neu an der Akademie ist kennt man auch Tharemis oftmals nicht. Doch diese Stadt bietet nicht nur profane Genüsse sondern auch viele kleine elementaristische Besonderheiten die aufs Genaueste bei vielen Exkursionen und Besuchen direkt vor Ort erörtert werden. Am Ende des Kurses wird eine Schnitzeljagd mit verschiedenen Aufgaben in der Stadt zeigen wie gut die Schüler diese kennen gelernt haben. Der Sieger erhält zusätzlich zur Bestnote natürlich auch einen Preis.	Scolarius		alle	Magister Töpfer (unter Mithilfe von Adepta Wolfslauf
27	Reinheitsgebot der Elemente	Elemente sind nicht immer pur aus ihrem eigenen Element existent. Ein Stein hat oftmals auch nicht nur Erz sondern auch Humus Anteile, Eine Pflanze kann ohne Wasser nicht existieren und ein Feuer brennt ohne die Luft nicht. Mathematische Berechnungen und Gleichungs-Systeme helfen uns dabei diese Dinge auseinander zu halten und näher zu bestimmen. Gleichzeitig zu diesem theoretischen Teil folge jede Stunde ein Praxisbeispiel eines Elementes welches es zu beherrschen gilt.	Scolarius		Feuer, Erz, Wasser, Humus	Magister Schneider



28	Akademieleben: Testformen und - Vorbereitung	In den nächsten Jahren werden verschiedene Magister und Prytani die Schüler in den verschiedensten Kursen auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen testen und zum Lernen anspornen. Damit niemand den Mut davor verliert wird hier genauestens Auskunft gegeben was einen wohl noch so alles erwarten wird.	Scolarius		alle	Magister Töpfer
	<b>Minori</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Jahrgang</b>	<b>Pflicht</b>	<b>Wahl</b>	<b>Magister</b>
1	Zauber-Übungen und Questen- Vorbereitung	Während der Praxisstunden übernehmen die Jahrgangs-Lehrer die Übungen zur Zauberpraxis. Gleichzeitig werden die Schüler auf die Queste des betreffenden Ranges vorbereitet. Eis: Magistra Dreher Humus: Magister Richtstrang Wasser: Magistra Minne Luft: Magister von Altenburg Erz: Magister Xarok Feuer: Magister Quellstein	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Jahrgangs- Lehrer
2	Ritualmagie (Theoriebezogen)	Rituale in all ihren Tücken und komplexen Formen. Abschließend gibt es einen schriftlichen Test.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Prytanus Dagonett
3	Tutorien leiten und leiden	Warum?! Diese Frage stellen sich Jahr für Jahr jene die erstmals ein Tutorium besuchen und im Jahr darauf eben jene die nun eines ausrichten müssen. Dabei leistet Jonathan von Altenburg auf humoristische Art und Weise das ganze Jahr über Hilfestellung.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister von Altenburg
4	Astrale Strukturen: Sehen und interpretieren	Jeder Mensch besitzt seine ganz eigenen astralen Merkmale. Diese gilt es zu erörtern und erkennen, und zu wissen wie man damit umzugehen hat.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Prytanus Wellenschlag
5	Ritualkomponenten (Praxisbezogen)	Arten, Verwendung und Substitution von Ritualkomponenten. Diese sind wichtig um ein Ritual überhaupt durchführen zu können. Doch nicht alles eignet sich gleich gut. Eben das ist wichtig zu lernen und zu wissen.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magistra Rabenstein
6	Geographie (mit Bezug auf Kraftlinien)	So wie ein Wanderer sich an Straßen und Flüssen orientiert, wenn er durch das Gelände schreitet so blickt der Elementarist auf die Arme jenes Flusses der das uns umgebende Gespinst speist: Die Kraftlinien.	Minor	Erz, Feuer, Humus	Eis, Wasser	Magister Quellstein



7	Geschichte	Die Geschichte Condras ist eine Geschichte voller Missverständnisse und voller trauriger und auch fröhlicher Ereignisse. Jeder Condrianer und auch jedes nicht condrianische Mitglied der Akademie sollte die glorreiche Geschichte unseres Landes kennen. Doch auch Geschichten über die angrenzenden Länder sind nicht außer ACHT zu lassen.	Minor	Erz, Wasser	Luft, Feuer, Humus	Magister Xarok
8	Schützen und geschützt werden	Hierbei ist nicht der magische Schutz allein gemeint, sondern insbesondere das Suchen und finden geeigneter Vorrichtungen und Orte um Schutz für sich und andere zu gewährleisten.	Minor	Erz, Feuer, Humus	Wasser	Prytanus Rarin
9	Körper und Geist	Körper und Geist stehen in Einklang zueinander. Der Elementarismus ist ein fördernder Punkt um zu lernen wie man beides nicht nur zu 80% zu nutzen hat sondern aus den Vollen schöpfen kann.	Minor	Eis, Luft, Wasser	Feuer, Humus, Erz	Magistra Dreher
10	Kommunikation	Streitschlichtung, Konfliktlösung, Höflichkeiten, Diplomatie, Führung.	Minor	Luft, Feuer, Eis	Erz, Humus, Wasser	Adepta Wolfslauf
11	Diplomatie	Ist eine Hand zu reichen immer eine gute Idee? Oder sollte man sich vielleicht verbeugen? Dreht man sich vor einem Ratsmitglied mit dem Rücken zu ihm - ist das vielleicht eine Beleidigung? Ist es höflich während eines Gesprächs dauernd an seinem Diskutanten vorbei zu schauen? Und sind 20 Pferde wirklich ein guter Preis für einen Sack Kartoffeln?	Minor	Feuer, Luft, Eis	Wasser	Magister Schnepfenberg
12	Gifte erkennen und neutralisieren	Viele Gifte existieren auf natürliche und unnatürliche Art und Weise in Condra. Nicht jedes dieser Gifte wirkt gleich oder ist auf ähnliche Weise zu neutralisieren. Um genau zu wissen, wie man mit vergifteten Personen umgeht, oder gar ein Gift erkennt, lernen wir hier verschiedene Gifte kennen und sie zu neutralisieren. NICHT jedoch das Herstellen eben dieser.	Minor	Wasser, Humus		Prytana Kurrendis



13	Labyrinthologie: Orientierung, Verlaufen und gefunden werden	Jeder kennt es, die Straßen einer neuen Stadt oder dieser verlockende Kerker am Ende des Waldes waren so verlockend dass man diese unbedingt begehen musste. Dabei hat man jedoch mal wieder vergessen wie man wieder rauskommen könnte. Doof. Oder auch wie konstruiere ich eigentlich sowas wo man sich bestimmt verirrt? Ja, auch hier werden praktische Labyrinth und Irrgarten dem Verständnis der Schüler sicherlich helfen in Zukunft solche Situationen grandios zu meistern... oder sie finden so ihren Weg aus der Akademie - oder halt auch gar nicht mehr zurück...	Minor	Erz	Luft, Feuer	Magister von Altenburg
14	Tierkunde I	Viele Tiere dieser Welt sind uns bekannt, doch wie schließe ich mit ihnen Freundschaft und vor welchen sollte ich mich in ACHT nehmen? Was ist gefährlich und wie lebe ich mit ihnen ohne ihr Habitat zu zerstören.	Minor	Humus	Wasser	Prytana Kurrendis
15	Das kleine Einmaleins der Elementarsysteme	Es gibt verschiedene Elementarsysteme, hier werden alle erklärt und diskutiert. Ich bitte die Schüler Kekse mitzubringen, Tee wird von mir gestellt.	Minor	Luft, Feuer	Eis, Humus	Prytanus Sturmfels
16	Symboldeutung	Viele Symbole bestimmen unseren Alltag, die Frage ist welche man zu kennen hat, und ob diese eine tiefere Bedeutung haben.	Minor	Wasser	Luft, Eis	Magister Formizano
17	Metamagiethorien	Sind Hermetiker umständliche Elementaristen? Oder haben Elementaristen die Hermetik missverstanden? Wenn die Hexalogie von 6 Elementen ausgeht warum funktionieren Systeme mit Abweichender Zahl ebenfalls.	Minor	Eis	Feuer, Wasser	Magister Kardas
18	kleine Elementaristen, berühmte Taten	Viele Elementaristen haben große Taten geleistet. Man sollte diese Elementaristen kennen und sie würdigen.	Minor	Erz, Wasser	Luft	Prytanus Rarin
19	Reisen planen und durchführen	Heutzutage reist ein Elementarist mehr als noch vor einigen Jahren. Doch sind alle Komponenten die man nötig hat schwer zu tragen. Was sollte man mitnehmen, wir plant man eine Route möglichst Effizient, und wie viel Speis und Trank	Minor		Erz, Feuer, Humus, Luft	Magister Scheng



		sind bei welchem Wetter einzuplanen?				
20	Kraftquellen: Warum es eine dumme Idee ist seinen Körper als Quelle zu nutzen	Das Wirken einer jeglichen Matrix erfordert die Erfüllung dieser mit Kraft. Es stehen dem Elementaristen dabei eine Fülle von Kraftquellen zur Verfügung, doch es erfordert eine genaue Auswahl der jeweiligen Quelle und oftmals ist es eben nicht die Naheliegendste, die den größten Erfolg verspricht.	Minor	Eis, Humus	alle	Prytana Tyfon
21	Schutzkreise	Nicht alle Schutzkreise sind gleich, nicht alle wirken auf die gleiche Art und Weise. Wie erschaffe ich selber einen solchen Schutzkreis und wie kann ich einen Schutzkreis nach meinen eigenen Wünschen und Vorstellungen schaffen.	Minor	Erz	alle	Magistra Rabenstein
22	Schützen schützen und Pfeile fangen	Auch ein Luftelementarist wird dem Kampf niemals ganz entkommen können wenn er sich gerne in gefährliche Situationen begibt. Doch es gibt Möglichkeiten wie man den Fernkämpfern eine nützliche Hilfe sein kann oder eben diese Angriffe abwehren kann ohne viele Gegenstände als seine eigene Magie zur Hand zu haben.	Minor	Luft	Feuer, Erz	Magister von Altenburg
23	Truppenführung und Massenkoordination	Viele Menschen sind anders zu führen als einer. Koordination von mehreren benötigt anderes Können als Koordination weniger.	Minor		Feuer, Erz	Magister Schneider
24	Formale Logik für Elementaristen I	Eine Einführung in die Prädikatenlogik.	Minor		Erz, Eis	Magister Kardas
25	Formale Logik für Elementaristen II	Eine Fortführung der Prädikatenlogik.	Minor		Eis	Magister Kardas
26	Spezielle Botanik	Der Unterschied zwischen einer Pflanze die man Essen kann und ein Pflanze die mich essen will. Umgang und Pflege der Pflanzen im abgesperrten Garten der Akademie.	Minor	Humus	Wasser	Prima Pentandra
	<b>Majori</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Jahrgang</b>	<b>Pflicht</b>	<b>Wahl</b>	<b>Magister</b>
1	Zauber-Übungen	Während der Praxisstunden übernehmen die Hausleiter-Lehrer die Übungen zur Zauberpraxis. Gleichzeitig werden die Schüler auf die Queste des betreffenden Ranges vorbereitet. Eis: Magistra Seroquell	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Hausleiter



		Humus: Magister von der Lämmerweide Wasser: Magister Formizano Luft: Magistra Yennefer Erz: Magistra Rabenstein Feuer: Magister Schneider				
2	Elementargeister kennen und lieben lernen	Früher oder später lernt sie jeder Elementarist kennen. Doch jeder hat auch seine eigenen Vorlieben und Merkmale. Ein Humusgeist erwartet andere Umgangsformen als ein Luftgeist, und wie schaffe ich es Feuergeister möglichst nicht zu verärgern und Erzgeister von meiner Meinung zu überzeugen?	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister Formizano
3	Kraftlinien suchen und finden	Von der Entstehung und dem Einfluss von Kraftlinien sowie -Knoten auf unsere Welt.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Prytanus Dagonett
4	Hexalogien	Einige elementaristische Zauber sind jedem Element eigen, ein jedes kann diese realisieren, jedoch auf ganz eigenem Wege.	jahrgangsbezogenes Pflichtfach			Magister von der Lämmerweide
5	Magische Gegenstände	Viele Gegenstände bergen unheimlich interessante Geheimnisse und Erkenntnisse, die es zu ergründen gilt. Jede Stunde wird ein neuer Gegenstand untersucht. Zum Abschluss muss jeder Schüler eine Hausarbeit über einen bestimmten Gegenstand eigenverantwortlich verfassen.	Major	Erz	Humus	Magistra Rabenstein
6	Pulver, Dampf und Säurefleck: Ich sehe nicht was du gleich siehst.	Alchemika sind alltäglich. Sie werden genutzt und missbraucht. Um damit umgehen zu lernen muss man sie verstehen und brauen können.	Major	Eis	Humus, Luft, Wasser	Magister Kardas
7	Das Gehirn und der Elementarismus (biologische Psychologie)	Das Gehirn ist das Steuerelement eines jeden Wesens. Egal ob Emotionen oder Bedürfnisse, alles wird zentral gesteuert. So ist es auch mit dem Elementarismus. Jedoch gibt es auch Blockaden die eben diesen stören. Mit Hilfe von Schafshirnen werden die einzelnen Gebiete erörtert und auch in den Zusammenhang mit dem hexalogischen System gebracht. Eine abschließende Hausarbeit mit speziell gewähltem Thema ersetzt die schriftliche Prüfung.	Major	Eis	Wasser, Luft	Magistra Seroquell
8	Druiden, Hexen und hermetische Magier: Was gibt es	Der Titel ist Programm. Jedoch werden auch noch andere magische Wesen und Formen	Major	Erz, Humus	Luft, Eis	Magister Richtstrang



	und was ist ernst zu nehmen?	genauer betrachtet. Einige haben sich auch zur direkten Befragung zur Verfügung gestellt.				
9	Kriegsführung und -Ängste	Einen Krieg zu gewinnen bedeutet ihn richtig zu führen und seine Ängste unter Kontrolle zu halten oder auch zu nutzen zu wissen. Dabei kann der Elementarismus eine Hilfe aber auch ein Problem darstellen.	Major	Feuer, Erz	Wasser	Magistra Rabenstein
10	Sagen, Legenden und anderer Mumpitz	Viele kennen die Sagen und Geschichten, die unser wunderschönes Land in der heutigen Zeit bereichern. In jeder Geschichte und Legende stecken Funken Wahrheit und manches Mal auch ganze Feuer. Jede Stunde wird eine Sage oder Legende genau betrachtet und anstatt einer Prüfung werden Hausaufgaben gegeben, wobei man Geschichte und Sage zu vergleichen hat.	Major	Erz	Wasser, Luft, Humus	Magistra Minne
11	Emotionstheorien	Das Gehirn hat bestimmte Gebiete, die wenn zerstört, dazu führen dass der Mensch nicht mehr zu primären Gefühlen in der Lage ist. Aber auch Sekundäre Gefühle lassen sich durch den Elementarismus gezielt und fokussiert ausschalten oder aktivieren. Verschiedene Theorien und Praxisbeispiele belegen den Sitz der Gefühle im Zentrum des Geistes. Doch kann eine solche, hart wissenschaftliche und schematische Sicht wirklich ergründen, was ein Gefühl ist? Welchen Einfluss das Feuer der Leidenschaft, kalter und heißer Hass oder innige Liebe auf unser Handeln hat? Gefühle - sind sie ein Produkt unseres Denkens, oder sind sie vielleicht doch eine Kraft, die direkt von Herzen kommt? Zwei unterschiedliche Weltansichten werden hier miteinander konfrontiert.	Major	Feuer, Wasser	Eis	Prytanus Sturmfels, Magistra Seroquell
12	Gesprächskreis: Emotionstheorien	Nach der harten Theorie folgt die Praxis: Da Emotionen ein so mannigfaltiges Thema sind, werden sie noch in kleineren Studienkreisen präziser erörtert.	Major	Feuer, Wasser	Eis	Prytanus Sturmfels, Magistra Seroquell
13	Anatomie	Der menschliche Körper bietet vielfältige Informationen, die es zu wissen gilt.	Major	Humus, Eis, Wasser		Magister Kardas



14	Verhandlung und Verhöre	Nicht immer finden Gespräche unter wohlmeinenden Vorzeichen statt. Manchmal muss man hart verhandeln, um zu bekommen, was man braucht. Und manchmal muss man Leute auch erst davon überzeugen, dass Kooperation die bessere Alternative ist. In beiden Fällen sind die Anforderungen an den handelnden Elementaristen nicht zu unterschätzen. Dieses Seminar lehrt sowohl den Weg zur emotionalen Härte, die nötig ist, wie auch zielführende, praktische Techniken.	Major	Luft, Eis, Feuer	Erz	Prytanus Sturmfels
15	Traumdeutung	Träume: Vorzeichen der Zukunft, Bearbeitung des Erlebten oder unbewusste Verlangen?	Major	Wasser		Prytanus Wellenschlag
16	Durch den Alltag mit Mindergeistern	Jeder wird von ihnen begleitet, doch kann man mit ihnen leben, ohne verrückt zu werden?	Major	Luft, Feuer	Humus	Magistra Yennefer
17	Wälle, Wände, hohe Mauern	Der Titel ist Programm.	Major	Erz, Humus	Eis, Feuer	Prytanus Rarin
18	Notulieren, Buchführung	Jeder Elementarist muss notulieren und buchführen lernen. Es ist essenziell und von großer Bedeutung, um Taten und Experimente auch später noch detailliert nachvollziehen zu können. Jedes große Abenteuer fußt auf einer sauber geführten Buchhaltung.	Major	Eis	Luft, Erz	Magister Oldenthal
19	Elementares Ungleichgewicht erkennen und beheben (an Orten, Gegenständen und Menschen selbst)	Schieferbruch zeigt uns deutlich vor Augen: Elementares Ungleichgewicht kann zu schrecklichen Ereignissen führen. Um unsere Taten zu bereinigen, heißt es, verstehen zu lernen. Nur wer aus den Fehlern der Vergangenheit lernt, kann sie in Zukunft vermeiden.	Major	Wasser, Humus, Luft	Feuer, Erz	Magister Formizano
20	Tierkunde II	Unbewohntes Gebiet birgt so manche Kreatur. Oft nicht in Büchern verzeichnet oder in Bildern festgehalten, wissen nur Weitreisende und Wagemutige, was es an Wesen auf unserer Welt gibt. Gestützt auf Reiseberichte und Erzählungen versucht man den Ursprung manches Wesens zu ergründen.	Major	Humus	Wasser	Magister Erebas
21	Ansätze der Vereinbarung von Elementarismus und Hermetik in der Lehre des Kampfes	So fern sich diese Lehrgebiete der Hermetik und des Elementarismus auch sind, in der Praxis stehen sie sich oft sehr nahe. Hermetiker berufen	Major		Luft, Feuer, Eis, Erz	Magister Erebas



		sich gerade im Feld der Kampf magie häufig auf elementare Grundsätze wie den Windstoß oder den Feuerball. Das Seminar soll diese Gemeinsamkeiten aufzeigen und grundlegendes Verständnis solcher Zauber vermitteln.				
22	Regulierung des Kraftflusses	Komplexere Matrizen erfordern einen gleichmäßigen, konstanten Kraftfluss. Theoretische und praktische Übungen zu dem Thema.	Major		alle	Prytana Tyfon
23	Omina und Divination	Es werden alle positiven sowie negativen Omen die uns im alltäglichen Leben entgegenkommen können behandelt. Dabei wird besonderes Augenmerk sowohl auf die profane und bauerliche Deutung sowie auf elementaristische Auslegung wert gelegt	Major	Wasser	Feuer, Humus	Magistra Minne
24	Wechselwirkung von geringer und kraftvoller Elementarismus-Magie	Der stete Tropfen höhlt den heißen Stein, es ist derselbe Tropfen der das Fass zum Überlaufen bringt.	Major		Feuer, Erz, Humus, Wasser	Magister von der Lämmerweide
25	Kombinativer hexalogischer Diskurs	Luft und Feuer führt zur Explosion. Ist das vermeidbar? Oder das Unvermeidliche? Auch andere Elemente sind im kombinativen hexalogischen Diskurs zu beachten.	Major	Luft	Feuer, Eis, Erz, Humus, Wasser	Magister von der Lämmerweide
26	Grundlagen der Beschwörung	Wie diskutiere ich mit Elementargeistern, wie lade ich einen Dschinn zum Tee ein und was bringe ich dazu mit? Und wie bringe ich ihn dazu, mit einem Gefallen zu tun?	Major		alle	Prima Pentandra
	<b>Exempti</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Jahrgang</b>	<b>Pflicht</b>	<b>Wahl</b>	<b>Magister</b>
1	Zauber-Übungen	Zauberübungen mit den Prytani.	jahrgangsbezogener Pflichtkurs			Prytani
2	Foki	Herstellung, Benutzung und Beseitigung.	jahrgangsbezogener Pflichtkurs			Magister Schneider
3	Allgemeine Sphärentheorie	Sie zu besuchen? Unmöglich. Sie zu verstehen? Essenziell.	jahrgangsbezogener Pflichtkurs			Prytanus Dagonett
4	Elementbezogenes Kolloquium	Jeder Prytanus hält jedes Jahr für die Exempti ein elementbezogenes Kolloquium.	jahrgangsbezogener Pflichtkurs			Prytani
5	Dämonologie	Eine Betrachtung der Ursprünge und Gefahren der Anderswelten.	Exemptus	Eis, Feuer	Luft, Wasser, Erz	Prytanus Dagonett
6	Zukunftsdeutung: Wie, wann und weshalb	Ist es für die eigene Zukunft sinnvoll und wichtig, diese zuvor zu deuten? Und wenn ja: Wie kann ich das anstellen? Bleigießen, Kaffeesatz,	Exemptus	Wasser		Magistra Minne



		Handlesen oder vielleicht doch ein komplexes Ritual, bei dem arme Tiere sterben müssen? Alle Methoden werden erörtert und bis ins kleinste Detail diskutiert. Und wie teile ich jemandem mit, wie seine Zukunft aussehen mag?				
7	Verwandlungen belebter Dinge	Der Mensch als Schnecke zum Zwecke des Transports - und andere belebte Verwandlungen in Theorie und Praxis.	Exemptus	Humus	Wasser	Magister von der Lämmerweide
8	Kontrolle über sich, andere und wie ich es umgehe	Wer andere kommandieren will, muss zunächst lernen sich selbst zu beherrschen. Disziplin und Selbstkontrolle zum Anfassen. Die hierbei erlernte Geistesstärke schützt vor fremden Einfluss.	Exemptus	Feuer, Erz, Luft	Eis, Wasser, Humus	Prytana Tyfon
9	Schriftenkunde: Rätsel, Kodierungstheorie und unleserliche Schriften	Immer wieder begegnet ein Elementarist Texten, die er nicht lesen kann. Sind diese kodiert, oder einfach nur unleserlich geschrieben? Und wie verfasse ich einen Text, den nur der Empfänger verstehen soll? Auch dabei kann uns der Elementarismus zur Hand gehen - doch auch profane Methoden sind oft nicht zu verachten.	Exemptus	Eis, Luft	Wasser, Erz, Feuer	Magistra Dreher
10	Seuchen und Krankheiten	Massensterben, Massenhysterie, Ansteckungsgefahr! Quarantäne, Isolation, Hygiene! Bei Seuchen und Krankheiten sind viele Dinge zu beachten.	Exemptus	Humus, Wasser, Eis	Erz	Magister von der Lämmerweide
11	Psychoanalyse	Unterbewusste und bewusste Emotionen werden oftmals verantwortlich gemacht für das Handeln der Personen die einem gegenüberstehen. Aber auch negative Ereignisse können jemanden unterbewusst noch jahrelang später beeinflussen. Dies gilt es sowohl zu erkennen als auch zu beheben um ein bewusstes und eigenverantwortliches Leben führen zu können.	Exemptus	Wasser	Eis, Luft, Feuer	Magistra Seroquell
12	Illusion/Täuschung: Ich sehe was, was du gleich siehst	Illusionen, Täuschungen und Luftbilder. Das alles sind Spezialgebiete vom Element Luft. Wie kann ich so etwas erschaffen oder auch durchschauen? Nur die mächtigsten aller Elementaristen sind dazu in der Lage untäuschbar und Meister der Illusionen zu werden.	Exemptus	Luft	Eis	Magister Schnepfenberg
13	Rechtssprechung	Ausbildung von Richtern.	Exemptus	Feuer,	Eis,	Magister



	mit und ohne Magie			Erz	Luft	Oldenthal
14	Verwandlung unlebter Dinge	Schon vor vielen Jahrhunderten war Magiekundigen bewusst, welchen großen Nutzen verwandelte Materie für den Besitzer haben kann. Doch kann man alles in das verwandeln, was man benötigt? Praktische Versuche unter dem Motto: Nicht alles was glänzt ist Gold - bestimmen den Kursalltag.	Exemptus	Wasser	Humus	Magister Formizano
15	Wirkung von hermetischer Magie auf Elementaristische Körper	Wie reagiert ein lebender Körper wenn er von hermetischer Magie, vorzugsweise Kampf, getroffen wird. Findet es heraus.	Exemptus		Feuer, Luft, Eis, Erz	Magister Erebas
16	Pathologie	Vom Aufbau und der Funktion des menschlichen Körpers an praktischen der Akademie freiwillig zur Verfügung gestellten toten Körpern illustriert.	Exemptus	Eis	Humus	Magistra Seroquell
17	Profane Illusionen	Die Wahrheit gleicht einer Murmel, die unter einem von drei Hütchen liegt. Manche scheinen immer zu wissen welche Karte man sich gemerkt hat doch ist das Magie? Jonathan von Altenburg findet Antworten auf all diese Fragen wie ein Zauberkünstler Münzen hinter Eurem Ohr	Exemptus	Luft		Magister von Altenburg
18	Zaubern in Extremsituationen	Im Kampf von Mann zu Mann ist nicht gleich der vorherigen Durchführung in den Übungsräumen. Schreiende und panische Menschen zu koordinieren oder unter Schmerzen und verletzt einen Zauber zu sprechen ist schwieriger als man vermuten könnte.	Exemptus		Feuer, Erz, Luft, Eis	Magister Quellstein
19	Human-ornithologische Kommunikation	Die schnellste Verbindung zwischen zwei Punkten ist ein Vogel. Unauffällig, flink und, bei entsprechendem Training, überaus gewitzt. Sie sind nicht nur als Boten sondern zweifelsohne auch als Kundschafter nicht zu verachten. Dieses Seminar vereint in Form theoretischer Modelle Kommunikationstechniken mit mentaler Chimärologie um den perfekten Vogel zu kreieren.	Exemptus		Luft, Humus	Prytanus Sturmfels
20	Evolutionäre Theorien elementaristisch	Überleben des Stärkeren, Nischenfindung und Ausprägung der besten	Exemptus	Humus, Eis	Erz	Magister Richtstrang



	betrachtet	Eigenschaften im Blickwinkel des hexalogischen Modells.				
21	Hexalogische Botanik	Die Schnellwucherung von Efeu begleitet uns während dieses Kurses ebenso wie die Unterstützung des Elementarismus bei Wachstum, Pflege und Ernte.	Exemptus	Humus		Magister Richtstrang
22	Elementare Aggregatzustände	Wasser zu Eis, mit Feuer zu Luft. Wechsel der Aggregatzustände von Elementen und wie ich sie mir zu Nutze machen kann.	Exemptus	Wasser, Humus, Feuer		Magister von der Lämmerweide
23	Das Leib-Seele Problem	Vom Monismus zum Dualismus: Viele Menschen fragen sich: lebe ich im Einklang mit meinem Körper oder ist der Geist die Vereinigung aller körperlichen und seelischen Dinge. Wo ist überhaupt der Sitz der Seele?	Exemptus		Wasser, Humus	Magistra Minne
24	Das Wort hinter dem Wort, die Wahrheit zwischen den Zeilen	Magistra Dreher und Magistra Yennefer sind Spezialisten in dem Gebiet des Erkennens und Ergründens von dem, was gesagt wurde sowie von dem, was gemeint wurde. Abwechselnd und auch in Kombination weihen sie Schüler in diese hohe Kunst ein.	Exemptus	Luft, Eis	Feuer, Wasser	Magistra Dreher, Magistra Yennefer
25	Von der Speläologie der modernen Wehranlage zur	Tunnel, Kammern, Festungen, Schlösser und Burgen - was hat Sinn und existiert berechtigterweise zum Schutz, und was ist nur verschwendeter Stein?	Exemptus	Erz, Feuer	Humus	Prytanus Rarin
26	Ausgebrannt – was nun?	Hilfe, ich bin ausgebrannt? Zukunftshilfe	Exemptus		alle	
27	Erwachte Architektur - Welche Lehre ziehen wir aus der Befreiung Schieferbruchs?	Wie verhalte ich mich gegenüber einer Mauer die besser schimpfen kann als ein Zwerg? Was weiß ein Stein über das Leben meiner Mutter? Seit Schieferbruch heißt es für uns, dass wir mit solchen Dingen umgehen und leben lernen müssen. Welche Lehren sind aus diesen Geschehnissen zu ziehen.	Exemptus	Erz, Luft		Magister Xarok
28	Feste Strukturen schützen	Gebäude u.ä. Strukturen schützen	Exemptus	Erz	Feuer, Humus	Prytanus Rarin
29	Kartographie	Karten zeichnen und Maße einhalten sind wichtige Punkte, welche in der Kartographie zu beachten sind. Wann ist eine Karte hübsch und wann ist sie nützlich?	Exemptus		alle	Magister Richtstrang



30	Wahlfach Magistern	bei	Jeder Magister bietet ein Fach an, welches gleichzeitig begleitend zu dem Vicaria/us Vorbereitungskurs als Wahlpflichtfach genutzt wird			alle	
31	Vicaria/us Vorbereitungskurs					alle	

## Gastvorlesungen

	Inhalt	Jahrgang	Pflicht	Wahl	Magister
Selbstbeherrschung und Kontrolle der eigenen Kräfte					Darius Federkiel
Hydracor und die Hexalogie – im Spannungsfeld zwischen Elementarismus und Religion	<i>Kursbeschreibung wird noch an der Bürotür ausgehängt.</i>				Magistra Mondkind



## Prüfungen/Ränge

Titel	Informationen	Wann /Zauber	Prüfungen	Zeitplan (Regelstudienzeit)
Scolaria/us Profundus	Grundschrler. Er wird lediglich als Scolarius bezeichnet.	bei der Akademie oder Präsentation durch Talentsucher, ab 11 Jahren Magietest, Anstecker in Lyra-Form	Prüfkurse: Profanes Wissen wird abgefragt und gelehrt (Lesen, Schreiben, Rechnen, Handwerkliche Fähigkeiten)	Alter: 7-14 1 -2 Jahre
Scolaria/us Regularis	Schrler des magischen Weges. Oft beginnen die Schrler als Scolarius Profundus, und schlagen dann den Weg des Scolarius ein. Anrede ist nur Scolarius.	Zirkeln 2 Monate durch alle Hruser	Neigungs- /Eignungstest (evtl. Rcksendung, Überweisung)	1 Jahr
Scolaria/us (Haus):	Sobald die Scolarii in ein Haus eingeteilt wurden, tragen sie den Titel Scolarius mit dem Zusatz ihres Hauses (Aura, Aeri, Flamma, Cryo, Aqua, Vita)	Aufgenommener/Scolarius. Einweihung in die Theorie des Hauses, Haussprche bis 20, Weltliche Ausbildung und Arbeit auch auerhalb der Akademie in den Einrichtungen (Schmiede, Fakultt etc.), Einteilung in Tutoren-Gruppen	1. Queste: Wissens- suche (Thesen fr 100 Punkte, Artefakte) Abschlieend eine Klausur Praktika 2 Leistungstest Jahrgansbergreifend	1 - 2 Jahre + 6 Monate Praktikum
Adepta/us Minor		Eigene Haussprche bis 30 Ernennung zum Tutor	2. Queste: Aufgabenstellung durch Hausleiter 2 Leistungstest Jahrgansbergreifend	1 - 2 Jahre
Adepta/us Major		Adeptus Major: Gruppe bis 10, eigene bis 40 Fertigung des Ritualgegenstand (Stab oder Hauswaffe)	3. Queste: Profane Queste, ohne Magie (nur mit Ritualgegenstand). Aufgabenstellung durch Hausleitung 2 Leistungstest Jahrgansbergreifend	1 - 2 Jahre



<b>Adepta/us Exemptus</b>		Vorbereitung auf Vicaria/us-Prüfung, Eigenes Haus bis 50, Gruppe bis 20, Gegengruppe bis 10 (Gegenelement noch nicht bzw. bis 5 wg. Manifesti), Gildenmagiezulassung bis 30	Vicaria/us-Prüfung: Praktischer Teil wie normale Meisterprüfungen, Theoretischer Teil ist mündliche Prüfung vor 3 Magistern, dabei wird über ein selbstgewähltes Thema referiert 2 Leistungstest Jahrgansübergreifend	1 – 2 Jahre
<b>Vicaria/us (Haus)</b>	Höchster Magierrang, den die Akademie verleiht. Diese Elementaristen haben die Meisterschaft in ihrem Element erlangt. Sie haben die Möglichkeit die Akademie zu verlassen oder eine Lehr- oder Forschungstätigkeit anzunehmen	- Minor: Gildenmagie frei, sein Element bis 100, Gruppen 30, Gegengruppe 20, man darf ab jetzt Adepten-Status in einem neuen Element aufnehmen 6. Stabzauber vollendet, 2. Vicaria/us-Titel im 2. Element (ohne Questen, nur Prüfungen) - Major: Gruppe 50, Gegengruppe 30 -oder- wenn das 2. Element außerhalb der Gruppe gewählt wurde, Gruppe 40, Gegengruppe existiert nicht mehr.		
<b>Magister</b>	Lehrer an der Akademie			
<b>Prytanus (Haus)</b>	Vorsteher eines der elementaren Häuser			
<b>Lehrling</b>	In den profanen Berufen, die in der Akademie gelehrt werden gibt es den Rang des Lehrlings, der in allen Spektren dem des Scolarius entspricht			
<b>Geselle</b>	Der Geselle entspricht den Adeptus Rang je			



	nach Lehrjahr.			
<b>Meister</b>	Der Meister ist die profane Entsprechung des Magisters			



## Dramatis Personae

Name	Posten	Haus	Aussehen/Spieler	Infos / Gerüchte
Das Konzil				
Magister Rarin Sohn des Raerin Sohn des...	Prytanus Aeris	Erz	Micha	Kellerkind
Magistra Salix Phönixflug				
Magister Gaerion Sturmfels	Prytanus Aura	Luft	Thomas	Windbeutel
Magister Andariel Dagonett				
Magister Fabritsius Wellenschlag	Prytanus Aqua	Wasser	Marco/Kathi	Waschlappen, Zwitter
Magistra Xsjara Tyfon				
Eran Elendis	Prymus	Feuer	Alf	Erna
Lehrerkollegium				
Haus Eis				
Ludger Kardas	Magister	Eis	Charismatisches Kinnbärtchen  Alter ca. 36	Dem Mann nennt einen feinen schwarzen Humor sein Eigen. Einen großen Teil seiner Zeit verbringt er in der Fakultät, wo er sich vor allem mit denen beschäftigt, die durch einen Krieg ein Trauma davontrugen. Kardas ist immer ist ruhig und gelassen und bei den Schülern sehr beliebt, vom gelegentlichen Zucken eines Mundwinkels abgesehen und man sagt ihm nach, ein Meister des Messers zu sein. Und tatsächlich war er es, der bis vor kurzem auch die Dolchkampfstunden unterrichtet hat.
Grismur Oldenthal	Magister	Eis	Er ist klein, alt, haarlos, motzig, unfreundlich (zumindest zu Schülern...) um ein paar seiner netten Eigenschaften zu nennen.	arbeitet in der Verwaltung und ist für die Eintragungen aller Neuzugänge an der Akademie zuständig. Oldenthals Vorlesungen sind stets von rein theoretischer Natur und für ihre penible Genauigkeit bekannt. Er ist der schärfste Gegner von Übermut und Selbstüberschätzung, Schwächen, die in seinem Auge so



---

			Alter ca: 59	ziemlich jeder Schüler hat, vor allem die, welche mit Dingen herumspielen, die ihren Horizont überragen. Mit ein Grund, warum seine Vorlesungen jeglichen Praktischen Bezug entbehren, und warum Oldenthal den Gebrauch von Magie außerhalb des Unterrichtes scharf verfolgt. Schüler schlafen regelmäßig in seinem Unterricht ein, wenn sie sich davor nicht drücken können.
Franziska Seroquell	Magistra	Eis	Anke, streng  Alter ca: 30	Sehr streng, knallhart ehrlich auch wenn es den Leuten nicht passt. Hart aber Fair, jedoch sehr anspruchsvoll. Da sie nur die höheren Lehrgrade unterrichtet, wird die schlanke, streng gekleidete Frau, die selten ohne ihre Reiterte gesehen wird, von den jungen Schülern nur voller Sorge betrachtet. Auch die Versicherungen älterer Semester oder Prytanus Sturmfels', dass sie eigentlich sehr umgänglich sei, ändert daran wenig. Bemerkenswert ist noch, dass sie deutlich mehr ihrer Kollegen in ihrem Büro empfängt als etwaige Schüler.
Fabienne Dreher	Magistra	Eis	Eine schlanke, brünette Frau mit einem freundlichen, warmen Lächeln  Alter ca: 28	Die nette von Haus Eis... eine Pädagogin durch und durch. Sie ist sehr darauf bedacht, den Schülern bei all ihren Belangen zur Seite zu stehen und begegnet ihnen stets auf Augenhöhe. Leicht kann dieses Auftreten darüber hinwegtäuschen, dass Fabienne ein sehr logischer Mensch mit einem sehr wachen Geist ist, der selten etwas entgeht und die zumeist die richtigen Schlüsse zieht. Oftmals versteht sie es, Schüler damit zu überraschen, was sie alles scheinbar unbeteiligt in Fluren oder Vorlesungen nicht nur bemerkt, sondern auch verstanden hat.

---



Haus Humus				
Hartmann von der Lämmerweide	Magister	Humus	Marke Watson aus dem aktuellen Holmes Film  Alter ca. 35	Ein verkanntes Genie, verliert sich gerne in Details und macht sehr anspruchsvolle Witze, die meist nur er selber versteht.  Im Umgang mit nicht so fortgeschrittenen oder oft auch nur nicht zu theoretisch veranlagten Schülern tut er sich schwer, da er oftmals nicht nachvollziehen kann, warum seitens der Adepten Unklarheiten auftreten. Sein häufiger Ausruf „Aber das ist doch eine völlige basale Grundlage!“ ist oft zitiert und parodiert.
Hardtmuth Richtstrang	Magister	Humus	Blondes wirres Haar was strähnig von seinem Haupt hängt, ein schiefes Grinsen und zerrissene Kleidung sind sein Markenzeichen  Alter ca. 32	Ein unglaublich naturverbundener Magister. Er ist derjenige der die meisten Exkursionen während seiner Unterrichtsstunden macht, was dazu führt das seine Schüler die nachfolgenden Fächer schon einmal verpassen oder zu spät erscheinen... Jedoch ist es kein Pappenstiel, denn die guten Noten müssen hart erkämpft werden.
Typ vom Light	Magister	Humus	Ginkus	Praktiker
Silja	Magistra	Humus		Hat Forschungssemester
Haus Wasser				
Dorothea Minne	Magistra	Wasser	Klein unterstützte, liebewürdige Frau  Alter ca. 45	Diese Frau scheint oftmals nicht von dieser Welt. Ihre Stimme ist leise und man bemüht sich wirklich zu verstehen was sie sagt, doch selbst der vordersten Reihe gelingt das nicht immer. Dafür verteilt sie Noten nach einer Art Zukunftssystem das keiner versteht, aber selten fällt jemand durch ihren Kurs durch, nur manchmal Haus Luft Schüler die zu viele Streiche machen.
Lerella Quellstein	Magistra	Wasser	Mandelförmige Augen, dünne Gestalt, sehr schön, Alter unschätzbar, dunkle Haare	Die Schwester von Sedahr Quellstein, um genau zu sein die Zwillingsschwester. Angeblich eine der Weltnahesten von Hause Wasser. Sie hat die Arithmantik Vorlesung Grumbachs mit Begeisterung



(Video Youtube: Angelina Polinova) übernommen. In ihrem Unterricht – heißt es – kann man viel lernen.

Alter ca. 29

Elia Formizano	Magister	Wasser	Südländischer Typ mit Lockenkopf, spricht mit starkem Akzent und wirkt oftmals verwirrt (Marke Ankes Tanzlehrer) (Video bei Anke einzusehen)	Mehr ein Praxismensch, etwas hyperaktiv und wild gestikulierend scheint er das Krasse Gegenteil von Dorothea Minne zu sein. Zu Schülern ist er freundlich und immer zu einem Scherz aufgelegt, doch auch er hat Momente wo er einfach woanders ist als sein Körper. Er ist berühmt für seine kuriosen Geräusche!
----------------	----------	--------	--	--

Alter ca. 38

Haus Luft

Jonathan von Altenburg	Magister	Luft	Schlacksiger Kerl mit hellen nach hinten gekämmten Haaren, strahlend blaue Augen und breitem Lächeln. Archetyp: Dr. House.	Jünger als Gaerion Sturmfels und Walter Schnepfenberg scheint sich da ein richtiges Dreiergespann gefunden zu haben. Jedoch mit dem Unterschied das Jonathan nach der Arbeit lieber gemütlich weit weg von Schülern sich etwas Freizeit genehmigt. Jedoch im Unterricht lacht er schon vorher über seine Witze und stellt seinen Schülern oft mehr Streiche als die ihm... Mit Scheng kann er nichts anfangen, was dazu führt dass er häufiger dessen Vorlesungen boykottiert.
------------------------	----------	------	--	--

Alter ca. 35

Triss Yennefer	Magistra	Luft	Wunderhübsche Frau, Haare wie silber lang und flatterig, Augen wie der Himmel an stürmischen Tagen... eine Frau aus vielen Gedichten...	Selten hat eine Frau so viele Liebesbriefe und Gedichte erhalten. Außerdem sind immer zu wenige Plätze in ihren Vorlesungen. Im Unterricht nett und aufgeschlossen zieht sie sich nach diesem doch lieber in ihr Büro zurück. Eine viertel Stunde Sprechzeit pro Tag hat sie für die Schüler eingeräumt, wobei sie diese vorher an dem befreundeten Haus Eis Magistern vorbeischickt um unnötige Verehrer Auszusieben... dennoch dauern die Sprechzeiten meist mehrere Stunden...
----------------	----------	------	---	---

Walter Schnepfenberg	Magister	Luft	Gerard	Seit der letzten Akademieprüfung ist der gute Freund aus Schulzeiten von
----------------------	----------	------	--------	--



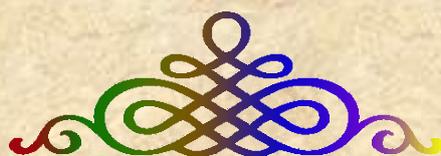
			Alter ca:38		<p>Gaerion Sturmfels wieder an der Akademie. Dorothea Minne hat seither wohl einige graue Haare mehr, und auch im Lehrerzimmer sind die anderen Magister seither nicht mehr vor Streichen sicher.</p> <p>Im Unterricht nett, flachsig und freundlich zu Schülern.</p>
--	--	--	-------------	--	---

#### Haus Erz

Xarok Schüler nennen ihn Xa.	Magister	Erz	Zwerg?! Aber irgendwie was größer....		Sehr praxisbezogen und freundlicher und menschnäher als Rarin.
Sina Rabenstein	Magistra	Erz	Blonder Lockenkopf, Rundlich aber nicht dick, mit vielen Muskeln bepackt.	Alter ca: 30	Nach langen Reisen ist Sina an die Akademie zurück gekehrt. All ihr Wissen hat sie in der Praxis gesammelt und gibt das auch so weiter. Seltensten ist eine Stunde bei ihr ohne praktische Beispiele oder ähnliches je vorgekommen. Manches mal gehen die Gegenstände aber auch dabei kaputt wenn sie mit ihren Schülern daran arbeitet.
Josef Scheng	Magister	Erz	Ein kleiner, leicht untersetzter Mann. Schwarze, krause, wirre Haare und ein Sieben-Tage- Bart umrahmen seinen leichten Überbiss.	Alter ca: 40	Ein in Widdau groß gewordener Kerl, der etwas spät eingesammelt worden scheint. Er scheint seine Weisheiten auf einem Bauernhof eingesammelt zu haben und verteilt diese gefragt und ungefragt in der Akademie umher. Im Unterricht fragt man sich oft worüber die Tests gehen sollten und ist meist geschockt was Theoriefragen plötzlich indem anscheinend doch intelligenten Geist entstanden sind.

#### Haus Feuer

Sedah Quellstein	Magister	Feuer	Ein Mann wie er im Buche steht. Dunkle Haare, dunkle Augen und viele Muskeln...	Alter ca: 29	<p>Der Bruder von Lerella, und auch eines der Gegenstücke von ihr. Von Schülerinnen angehimmelt versucht er seinen Unterricht so nüchtern wie möglich durchzuziehen.</p> <p>Insgesamt ist er sehr belesen aber nicht weltfremd. Wie seine Schwester schlägt er was sein Haus angeht aus der Art. Sie als bodenständige in Haus Wasser, er als einer der belesensten von Haus Feuer.</p>
---------------------	----------	-------	---	--------------	---



Lothar Schneider	Magister	Feuer	Älterer kantiger Kerl mit ein paar Narben die ihn aber nicht entstellen.	Anfang 40 und immer noch fitter als mancher 20 jährige. Früher hat er viel bei den Falken mitgearbeitet und auch beim Widerstand ist er wohl sehr aktiv gewesen.
			Alter ca. 39	Er unterrichtet leidenschaftlich gerne und verausgabt sich dabei auch schon einmal, was dazu führt dass ihn schon manches Mal die Schüler nach einer Stunde zur Krankenstation bringen mussten. Prytana Tyfon und der Gardist Yanus gehen sehr gerne mit ihm einen trinken, jedoch ohne anwesende Schüler... viele würde gerne wissen worüber die drei sich dabei wohl unterhalten.
Erebas	Magister	Feuer	Achim	
Reldin Meral	Magister	Erz	Marke Q aus James Bond	Artefaktmagie
Darius Federkiel	Gastmagister	Eis	Jens	
Mandrion	Magister	Humus	Frank	
Mondkind	Gastdozentin	Feuer	Sabine	
W. Töpfer	Magister	???	Älterer dickerer Archetyp Weihnachtsmann (rote Nase und so), mit weißem Haarkranz Archetyp 2: Bruder Kamillus aus'm Alex	Der Grundschullehrer – sagt man. Ein unglaublich lieber Kerl, der sich vor allem um die Neuankömmlinge der Akademie kümmert. Selten sitzt er bei den Lehrern im Speisesaal am Tisch sondern meistens unerkannt auf den ersten Blick zwischen den Scolari. Angeblich wurde ihm auch einmal der Prytanus-Posten angeboten, doch er hat dankend abgelehnt.
			Alter ca. 50	
Meister Borchardt	Schreiner und Drechsler			Der Schreinermeister der Akademie und um ehrlich zu sein ein Urgestein. Keiner weiß wie alt er ist oder wie lange er noch an der Akademie weilen wird. Er hat es drauf seinen Lehrlingen Befehle zu erteilen ohne selbst einen Finger krumm zu machen.
Meister Timor	Schmied und			Ungefähr 32 Jahre alt, und einer weit



Auerbach	Mechaniker	gefragter Mann. Doch Können bringt auch eine gewisse Arroganz mit sich, die er nicht nur außerhalb der Akademie inne hat sondern dies auch seinen Schülern vorlebt.
Meister Karan		
Schwester Erika	Krankenschwester	Eine relativ junge Krankenschwester die sich aber mit allem Herzblut ihrer Arbeit verschrieben hat. Sie wirkt streng während sie arbeitet, aber man hat sie so manches Mal mit den Magistern, Meistern oder Prytani lachen hören, wenn sie über die möglichen und unmöglichen Unfälle der Schüler sinnierte.
Adrian Weißbrück	Scriptor	
Lysander Steinhau	Bibliothekar	Eins stiller und ernster Mann, belesen und weiß eigentlich immer wo man ein Buch zu finden hat, wenn er es sucht. Jedoch ist er sehr penibel was Eselsohren und Notizen in Büchern angeht, da versteht er keinen Spaß.
Horst Pudika	Gärtner	Horst, ein schlaksiger Mann von vielleicht 40 Sommern ist erst vor kurzem an die Akademie gekommen, und ist jetzt Herr über das kleine Gärtnerhaus der Akademie. Er kümmert sich (Mit den Schülern im Gartendienst) um die Pflege des Wandelgartens und der Obstbäume, genauso wie der Gemüsebeete. Horst oder „Der Pudika“ er sich meist vorstellt, erneuert auch regelmäßig die „Betreten verboten“- Schilder in manchen Gebieten des Gartens, und ist der einzige Profane, dem Zugang in den inneren Garten gewährt wird. Horst ist ein netter Mann, wenn auch manchmal etwas seltsam, wie er so mit den Pflanzen spricht, mit den Läusen schimpft und sich bei dem Efeu entschuldigt, wenn er es wieder kürzen muß, aber in DIESEM Garten



	ist das vielleicht gar keine schlechte Eigenart.
<p>Sandor "Einauge" Quintarius</p> <p>Majordomus/Hausmeister</p>	<p>Sein Hauptaugenmerk ist, dass auf den Gängen nicht gerannt wird, sich niemand da aufhält, wo er nicht hin soll und er liebt es Schüler, die sich nachts aus dem Haus schleichen bei ihren Magistern zu verpetzen.</p> <p>Quintarius organisiert die Reparaturdienste und Renovierungsarbeiten, und regelt für das Konzil viele Dinge des täglichen Alltags in der Akademie.</p>
<p>Tessa</p> <p>Oberste Köchin</p>	<p>Tessa ist eine riesige Frau, deren Oberweite, Freundlichkeit und Ordnungsliebe ihres gleichen suchen. Ihre Küche steht für jedermann offen und wer sich nicht schnell in Deckung bringt, der wird nicht nur mit den köstlichsten Leckereien vollgestopft und umsorgt, sondern auch noch gleich zum abwaschen gezwungen. Tessa ist die gute Seele der Akademie und hat immer ein gutes Gespür für die Probleme der Schüler und dafür, wer sich gerade vor dem Küchendienst drückt.</p>
<p>Horki</p> <p>Postmeister</p>	<p>Einer der wohl ungewöhnlichsten Angestellten der Akademie dürfte wohl Horki, der Postmeister sein, der die seltsame Angewohnheit hat laut kichernd aus einer Wolke Lavendelduft zu erscheinen. Und zwar in abgeschlossenen Räumen... Horki ist nämlich ein Kobold, der aus wohl nur ihm bekannten Gründen der Akademie seine Dienste angeboten hat, und seitdem für einen Teil des (entbehrlichen...) Briefverkehrs und als Bote innerhalb der Akademie unterwegs ist. Wenn er nicht gerade jemandem einen harmlosen Streich spielt verfügt er über die Gabe, jede Person innerhalb eines Augenschlags ausfindig zu machen die er kennt.</p>



Dies macht ihn für die Akademie zu einem mächtigen, aber zweischneidigen Angestellten, da er einfach oft keine Lust dazu hat oder sich ablenken lässt. Welchen Dienst er vom Konzil als Gegenleistung für seine Dienste erhält ist nicht bekannt

#### Der Advokat

Im condrianischen Zivilrecht kann unter bestimmten Bedingungen ein Gottesurteil angerufen werden, um den Streit beizulegen. Der Gewinner hat Recht. Da aber natürlich nicht der alte fette Händler mit viel Geld eine Chance gegen den jungen Krieger hat gibt es die Möglichkeit einen Kämpfer zu bestimmen, der für einen in den Ring steigt. Diese Advokaten sind hochbezahlte Söldner, die sich hierdurch eine goldene Nase verdienen und regelrechte Berühmtheiten sind. Die Akademie nun stellt für ihre Mitglieder auch einen Rechtsbeistand.

#### Die Gargylen

Oben auf dem Akademiegebäude und auf einigen der Gartensäulen stehen knapp zwei Schritt große, massive Statuen von Wasserspeiern, von denen manche in die Innenhöfe, manche auf die umgebenden Straßen oder in die Luft starren. Alle Angehörigen der Akademie werden davor gewarnt, in der Nähe der Statuen mit Magie zu arbeiten oder sie zu beschädigen. Mehr wird dazu nicht gesagt.

Buchbinder

Kapellmeister

Instrumentenbauer

Verwaltungsrat

Tiermeister

Garde

Mandolf	Gardist	Lars, stumm
---------	---------	----------------

Goran	Gardist	Jung und hilfsbereit
-------	---------	----------------------

Yanus	Gardist	Tim	„Papa Yanus“, Ist NICHT der
-------	---------	-----	-----------------------------



			Hauptmann
Telarin	Gardist		Der Zyniker unter den Gardisten
Freie Mitarbeiter			
Berlon "Goldzahn"	Talentscout	Nico	Berlon ist einer der „Sucher“ der Akademie, also den durchs Land ziehenden Trupps, die auf der Suche nach Nachwuchs für die Akademie sind. Die wenigsten von ihnen sind magische begabt, aber alle haben ein Artefakt bei sich, mit welchem sie Kinder und Jugendliche mit Potential erkennen können, und ihnen oder den Eltern das Angebot eines Eintritts in die A.C.H.T. Machen.



## Spruchliste

### Generelles

Alle Zauber im Elementarismus werden mit „bewegen“ und „konzentrieren“ von Element „X“ grundsätzlich realisiert. Das ERSCHAFFEN von einem Element ist unter normalen Bedingungen nicht möglich.

Bitte achtet bei allen Zaubern grundsätzlich darauf, dass diese alle ausgespielt werden MÜSSEN! POST IHR SÄUE (O-Ton Thomas). Besonders bei Zaubern, die einen hohen Telling-Effekt haben (Emotionsblubbel, Elementargeister, Schrift- und Sprachgeblubsel last but not least Illusionen!) ist das Ausspielen besonders wichtig! Dabei könnt ihr natürlich euren ganz eigenen Weg finden. Formeln, Komponenten und Effekte.

Ausserhalb der normalen Spruchzauber gibt es im Elementarismus viele Effekte, die sich nicht durch einfache Formeln abdecken lassen. Der allgemein als „Element schubsen“ bekannte Zaubervorgang kann je nach Anwendung sehr mächtig sein. Bitte achtet bei jeder Ausser-Spruch-Anwendung auf ein angemessenes Powerlevel!!!! Ein Scolarius als Beispiel kann so etwas auf keinen Fall alleine initiieren sondern braucht Anleitung und Hilfe beim „halten“. Ein Adeptus Minor hingegen kann bereits Kraft problemlos halten, hat jedoch Schwierigkeiten beim genauen zielen und fokussieren. Besonders in Gruppen kann das aber ein sehr schönes Spiel ergeben. Achtet jedoch darauf alles vorher mit der SL oder den PPGs abzusprechen!

Zauber, die nicht bekannt sind, können nicht per se ritualisiert werden. Jedoch können höhere Ränge auch Scolari in Ritualen mitwirken lassen, z.B. als Unterstützung und Kraftspende. Das erhöht die Effektivität. Grundsätzlich kann man ab dem Rang Adeptus Minor kleinere Rituale sinnvoll koordinieren und durchführen. Wenn allerdings Teilnehmer dabei sind, die den Spruch nicht können ist ein Adeptus Major als Ritualleiter nötig.

Solltet ihr einen Zauber vermissen, sprecht die PPGs bitte an. (PPGs = siehe unten)

**Es ist durchaus möglich, dass weitere Zauber in der Hexalogie bekannt sind, die aber nicht zum regulären Lehrplan gehören. Desweiteren ist es auch denkbar, dass einzelne Zauber auch in anderer Repräsentation gewirkt werden können. Das ist jedoch im Einzelfall mit den PPGs abzusprechen!!!**

Bei dieser Liste handelt es sich um eine finale Version! Sie ist soweit möglich ausgeglichen und fair für alle Elemente.

Spruch	Humus	Erz	Wasser	Feuer	Luft	Eis
5er						
<b>Manifesto</b>	Vita	Aeris	Aqua	Flamma	Aura	Cryo



<b>Licht</b>				1	1		
<b>Gift spüren</b>	1		1				
<b>Wunden spüren</b>	1		1				
<b>Untote Erkennen</b>	1		1				1
<b>Blutung stillen</b>	1		1	1			1
<b>Zaubertrick</b>						1	
<b>Wunde reinigen</b>	1		1	1			
<b>Kompass Nadel</b>		1					
<b>10er</b>							
<b>Flammende Wut (Berserker 1)</b>				1			
<b>Energiebolzen</b>	Dornenball	Steinkugel	Wasserlanze	Flammenpfeil	Blitzschlag	Eisbolzen	
<b>Energiehand</b>	Dornenhand	Steinball	Wasserspeerhand	Flammenhand	Blitzhand	Frostgriff	
<b>Feueraugen</b>				1			
<b>Metall erhitzen/erschweren</b>		1		1			1
<b>Riegel</b>		1					1
<b>Wunde übertragen</b>	1						
<b>Wunde verschieben</b>	1						
<b>Wunden verbergen</b>						1	
<b>Kampfschutz</b>			1	1	1		
<b>20er</b>							
<b>Berserker 2 (Eis/Feuer) Atem</b>				1			1
<b>Magischer Segen</b>			1		1		
<b>Blindheit</b>	1			1	1		
<b>Kampfschutz 2</b>			1	1	1		
<b>Spruch</b>	<b>Humus</b>	<b>Erz</b>	<b>Wasser</b>	<b>Feuer</b>	<b>Luft</b>	<b>Eis</b>	
<b>Magische Rüstung</b>	1	1					
<b>Magische suche</b>			1	1			
<b>Mentale Nagel</b>		1					1
<b>Schlaf</b>	1				1		
<b>Schweigen</b>	1				1		
<b>(Wind/Erd) Stoß</b>		1			1		
<b>Wunde heilen</b>	1		1				
<b>sicherer Stand/Rückenwind</b>		1			1		
<b>Emotionen spüren</b>			1				
<b>Schmerzgefühl lindern (auch Todesangst)</b>			1				1
<b>Erleichtert Handlungen nur – Ausspielen!!!</b>							
<b>Verwurzeln</b>	1						
<b>Klarer Geist (temporärer Seelenschutz) (Initialkosten 20 = 1 Std, pro Stunde+10)</b>							1
<b>30er</b>							



<b>Berserker 3</b>				1			
<b>Binden</b>	1	1					
<b>Feuerball 1</b>				1			1
<b>Kampfschutz 3</b>			1	1	1		
<b>Körperheilen</b>	1						
<b>Krankheit</b>	1		1				1
<b>Schloß</b>		1					1
<b>Schloß öffnen</b>		1					
<b>Abstand</b>					1		
<b>Gift neutralisieren</b>			1				
<b>Magischer Schutz</b>	1	1					1
<b>Schreckenshand</b>							1
<b>Spruch</b>							
	<b>Humus</b>	<b>Erz</b>	<b>Wasser</b>	<b>Feuer</b>	<b>Luft</b>	<b>Eis</b>	
<b>40er</b>							
<b>Einfangen</b>		1			1		
<b>Kampfschutz 4</b>			1		1		
<b>Lähmung</b>	1						1
<b>Mag. Rüstung 2</b>	1	1					
<b>Regi 1</b>	1		1	1			
<b>Verwandeln</b>	1		1				
<b>Zweites Gesicht</b>					1		
<b>Schreckenswaffe</b>							1
<b>Wunde zufügen</b>	1						
<b>Sprache verstehen (nur eine kurze Vokabelliste, keine komplette Sprache)</b>					1		
<b>Kiemen</b>			1				
<b>50er</b>							
<b>Berserk 4</b>				1			
<b>Feuerball2</b>				1			1
<b>Kampfschutz 5</b>			1		1		
<b>Versteinern</b>		1					1
<b>Wiederkehr</b>	1						
<b>60er</b>							
<b>Kampfschutz 6</b>			1		1		
<b>Zerstören</b>		1		1			
<b>70er</b>							
<b>Magische Rüstung 3</b>	1	1					
<b>100er</b>							
<b>Inspiration (kleiner Auftrag auf bis zu 3 Personen – muss prollig sein)</b>				1			
<b>Flammenwaffe</b>				1			1
<b>Spruch</b>							
	<b>Humus</b>	<b>Erz</b>	<b>Wasser</b>	<b>Feuer</b>	<b>Luft</b>	<b>Eis</b>	



<b>Mag. Rüstung 4</b>	1		
<b>Schriften übersetzen (nicht stapelbar, wie Schriftenkunde)</b>		1	1
<b>Todeshand</b>			1
150er			
<b>Magische Rüstung 5</b>	1		
200er			
<b>Magische Rüstung 6</b>	1		
Hexalogien			
<b>Elementar Magie spüren (5)</b>	Magie spüren und elementare Ausrichtung bestimmen		
<b>Magische Waffe 1(10)</b>	Waffe mit kleiner Menge von einem Element beseelen		
<b>Magie deuten (10)</b>	Identifikation der magischen Struktur		
<b>Alarm (20)</b>	Bei Alarm wird ein kleiner Geist beschworen, der Signale nach verabredeten Zeichen an Ort und Stelle gibt.		
<b>Element verstreuen (30)</b>	Ist ein Magie aufheben für Elementarmagie		
<b>Magischer Zirkel (30)</b>	Wird für Rituale genutzt		
<b>Magische Waffe 2 (40)</b>	Waffe mit größerer Menge von einem Element beseelen		
<b>Magische Sicherung (40)</b>	Verstärkung eines Zaubers		
<b>Elementargeist rufen (40)</b>	RITUAL muss ausgespielt werden		
<b>Fluch (20)</b>	Auf unterschiedliche Art und Weise durch Mindergeister anhexen		
<b>Energiefeld (40)</b>	Schutzknubbel		
<b>Zauber binden (40)</b>	Foki erschaffen (Geist an Gegenstand binden – temporär, die Dauer ist Elementarspezifisch)		
<b>Energiewall (40)</b>	Wand aus Element		
<b>Elementar beschwören (50)</b>	Großes Ulluh mullu mit vorsichtiger Bitte		
<b>Mag. Gegenstand (50)</b>	Permanentes Binden eines Geistes/Elementars an einen Gegenstand		
<b>Exorsismus (100)</b>	So viel Element dass der Dämon doof findet (Zahnpastatuben-Prinzip); funktioniert auch auf Dschinne		
<b>Meisterschutz (100)</b>	Schutz gegen alle eigenes Element bis 30 Punkte, doppelte Wirkung wenn das Gegenelement auf einen gewirkt wird (eine Stunde)		
<b>Emotionsimpuls (20)</b>	Kleiner elementarspezifischer Emotionsimpuls, Wasser kann alle Emotionen		
<b>Antimagie</b>	Nur mit einem vollen Ritual mit viel Bums und Zeit machbar (3fache Conpunkte vs Magie)		



## F oki-E rschaffen

Für Wasser und Humus:	Tränke (in bereits bestehender Form des Elements)
Ansonsten:	Dschinnringe oder Bindungsgegenstände mit beschworenem Geist.
<u>Kosten:</u>	
Basiskosten:	Sprüche bis 50 brauchen eine Geistbeschwörung, die 40 Punkte plus die Kosten des zu bindenden Spruches kosten.
	Sprüche ab 50 brauchen eine Dschinnbeschwörung, die 50 Punkte kostet, plus die Spruchkosten.
	Die Auslösekomponente eines von einem Dschinn beseelten Gegenstandes, kann deutlich gestaltet werden, als bei Geistern. Außerdem kann ein Dschinn Zauber ausführen, die der Beschwörer selbst nicht beherrscht, wenn sie dem Element des Dschinns entsprechen und der Kraftstufe (z.B. kann ein Adeptus Exemptus zwar einen „Regenerationsfokus“ (50 Punkte) bauen, aber keinen „Wiederbelebenfokus“ (100 Punkte))
Elementarbeschwörung:	50 MP inklusive vorsichtige Bitte
	Dschinne und Elementare haben wahre Namen.
	Niedere Geister entstehen aus dem gesamten Element und verschmelzen auch danach wieder damit. Ein Bewusstsein behalten sie nicht. Wenn ein größerer (namenstragender) Elementar gebannt/exorziert wird, wird das Bewusstsein und das Wesen des Elementars möglicherweise ausgelöscht, eher verschwindet er aber wieder für eine Zeit im elementaren Gefüge und behält sein Bewusstsein, zumindest für eine Weile.
Exorzismus:	
Zonen Version:	Banne aus bestimmten Berich = Rauswerfen/ Abstandvariante (100m Bereich) = ortsgebundenes Ritual, ist persönlich = auf ein bestimmtes Bewusstsein (einen benannten Elementar) beschränkt. Hält bis zum nächsten Sonnenauf-/untergang.
Großmeistervariante:	Alle elementaren Manifestationen ausschließen (Eisschloss in der Wüste usw.)



## Die Schlüssellieder

Der Zutritt zu bestimmten Bereichen der Akademie ist Teilen der Schüler- und sogar Lehrerschaft verboten. Diese Tabu- Bereiche sind mit verschiedenen Schlössern und Siegel versehen, die nur mit den entsprechenden Schlüsseln zu öffnen sind.

Diese Schlüssel werden allen magiebegabten Mitgliedern der Akademie zu dem Zeitpunkt verliehen, wenn diese Bereiche für sie zugänglich werden.

Sie sind aber keine bloßen Gegenstände, sondern, ganz dem Credo der Akademie folgend eine Ritualform, die eine musikalische, eine magische und eine Essenz basierte Komponente in sich vereint: Die Schlüssellieder.

Durch die komplexe Struktur der Lieder ist gewährleistet, dass nur, und wirklich nur der, der sowohl das Lied spielt (ob gesungen oder mit dem Instrument seiner Wahl ist hierbei egal), die richtige magische Handlung vollzieht und in dessen Struktur vom Konzil die richtigen Engramme eingewoben wurden, die Tür öffnen kann.

Die Siegel wirken auf verschiedene Weise, je nachdem, welche Gruppen von Mitgliedern die Tür passieren sollen. Manche Türen lassen sich aber nur zu bestimmten Gelegenheiten öffnen, etwa nur zu den Unterrichtszeiten oder nur tagsüber. Andere sind nur ab dem Abend zu öffnen.

Die Türen der Kategorie I, zu denen beispielsweise die in die Hauptflure gehören, haben im Prinzip simple Schlösser, die mit den Liedern einmal geöffnet werden können, und dann offen bleiben, bis jemand die Türe wieder verschließt .

Türen der Kategorie II lassen sich auf die gleiche Weise öffnen, schließen sich nach wenigen Minuten aber wieder von Selbst. Beispiel hierfür sind z.B. die Türen der Klassenräume.

Türen der Kategorie III sind außerdem noch in einer Weise verzaubert, die ... sagen wir ihre Stabilität erhöht und sie effektiver verschließt. Die Öffnungsmethode bleibt dieselbe wie in Kategorie II.

Türen der Kategorie IV verfügen zwar in den meisten Fällen über eine tatsächliche Tür, der eigentliche Verschluss-Mechanismus ist aber ein anderer. Diese Türen und Durchgänge sind unter anderem von einem Dschinn des Erzes bewacht, der dafür sorgt, dass nur die Personen, die über das passende Schlüssellied verfügen hindurchgehen können. Jede andere Person, jedes Tier und jeder magischer Gegenstand, die nicht in Verbindung mit einem der Lieder hindurchgehen, laufen vor eine massive (wenn auch transparente) Steinwand.

Die Kategorie IV wird noch in A und B unterschieden.



A sind Türen, die von Lehrern auch für andere geöffnet werden können. Beispiel: Die Türen des geschlossenen Bibliotheksflügels und verschiedene Labore.

B Türen lassen genau nur die eine Person durch

Türen der Kategorie V

Wirken im Prinzip wie Kategorie IV, allerdings können hier nur Liedträger eintreten und die Tür wehrt sich gegen jeden Versuch sie zu Durchschreiten mit... nun, sagen wir mit elementarsten Mitteln.



## Zugangsrechte

Die Schüler und Adepten können die Bereiche öffnen die hier markiert sind, Aber nicht zwingend auch die Räume und Verschlusssachen. So kann ein Scolarius Flamma zwar den Flur in die Lehrtrakte aufschließen, nicht aber die Klassen oder Experimentalräume, und ein Adeptus Major Vita zwar seine Experimentalhalle öffnen, nicht aber den Schrank mit den Hirnegeln.

Ein Schüler, der die entsprechenden Schlüssellieder nicht beherrscht, kann diese Räume nicht betreten, wenn kein Lehrer dabei ist. Ein Adeptus Exemptus Cryo kann also auch keinem Scolarius den Klassenraum öffnen.

Die einzige Ausnahme ist der innere Garten, da alle Adepten des Exemptusranges hier hin dürfen, wenn sie von einem Adeptus Exemptus oder Vicaria/us von Haus Vita begleitet werden.

(X=generell, H=Nur eigenes Haus, O= Gar nicht, (X)= Nur in Begleitung eines Adeptus / Exemptus / Vicarius des zu besuchenden Hauses)

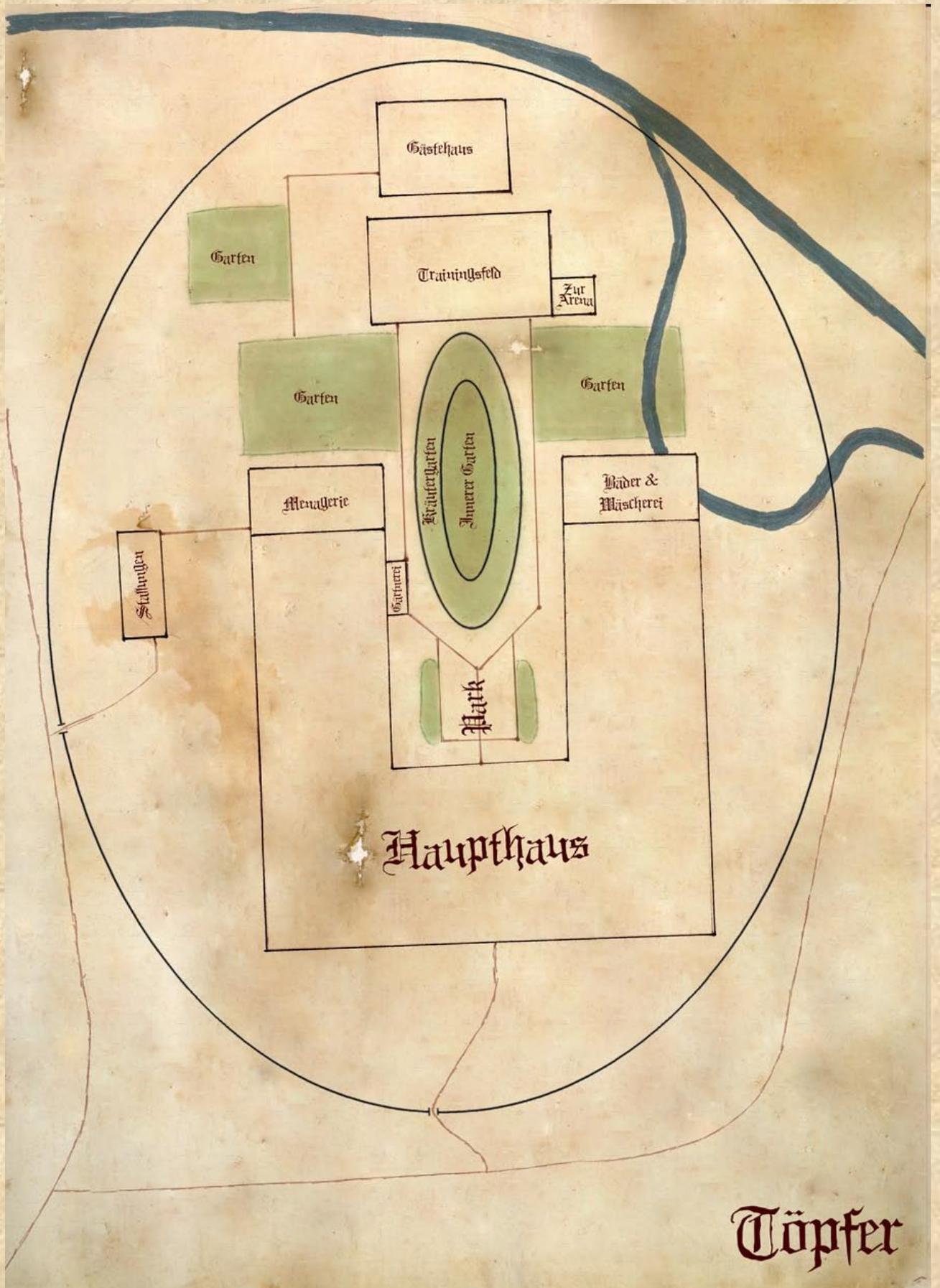
	Scol	Scol (Haus)	Adept(min)	Adept(maj)	Adept(exe)	
Badehaus	X	X	X	X	X	
Lehrtrakte	O	X	X	X	X	
Auditorien	O	X	X	X	X	
Experimentalhallen	O	O	H	(X)	X	
Bibliothek	O	H	H	H	X	
Große Bib - Ausleihen nur im Akademiegebäude möglich!						
Allgemeinwissen	X	X	X	X	X	
Grundlagen Elementarismus	O	X	X	X	X	
Fachwissen Elementarismus	O	O	X	X	X	
Grundlagen Hermetik	O	O	O	O	X	
Fachwissen Hermetik	O	O	O	O	O	
„Bleikammer“	O	O	O	O	O	
Menagerie I	O	O	H	H	X	
Menagerie II	O	O	O	(X)	X	
Blumengarten	X	X	X	X	X	
Kräutergarten	O	O	H	X	X	
Innerer Garten	O	O	O	H	(X)	





Gebäudepläne

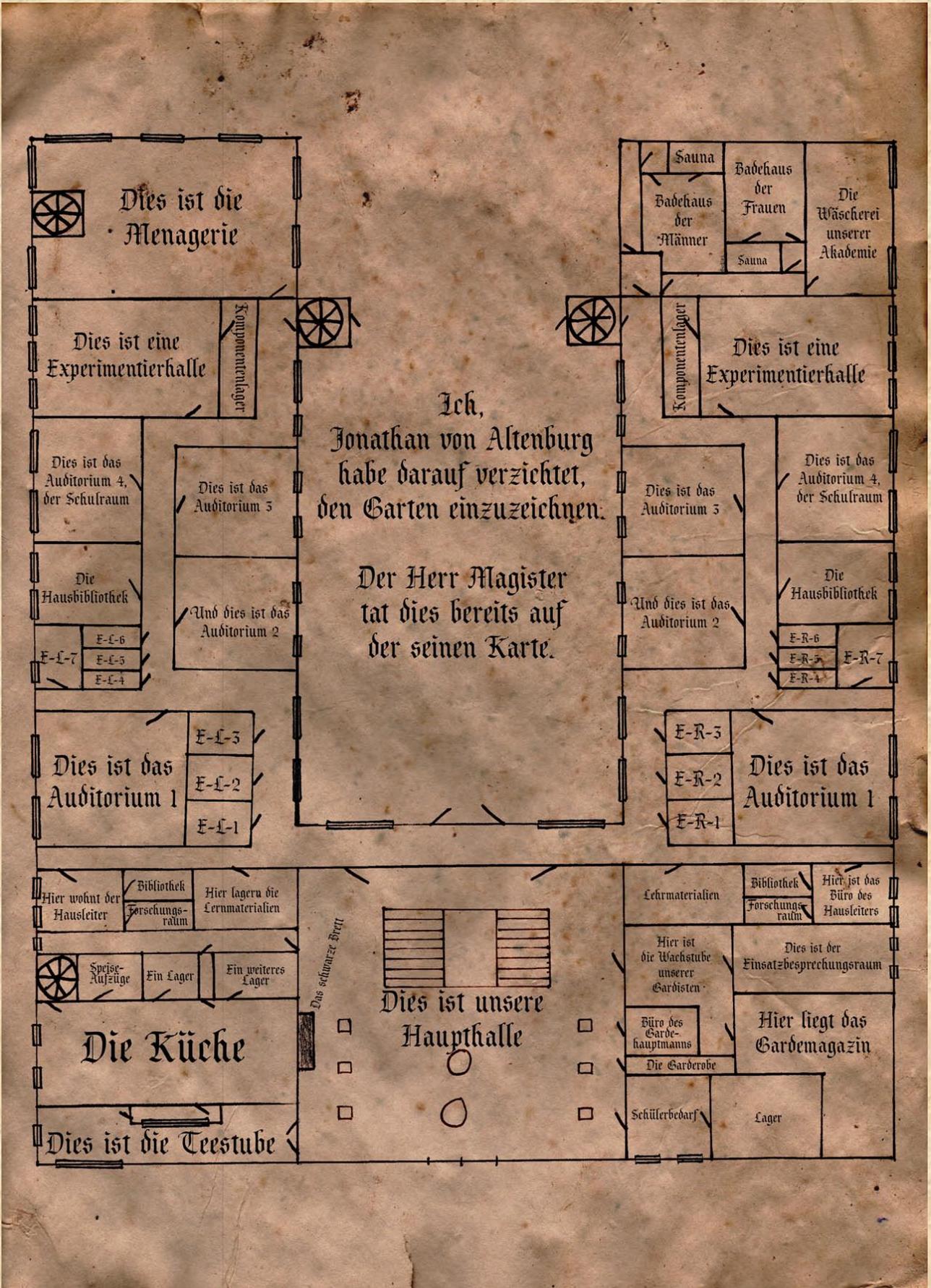


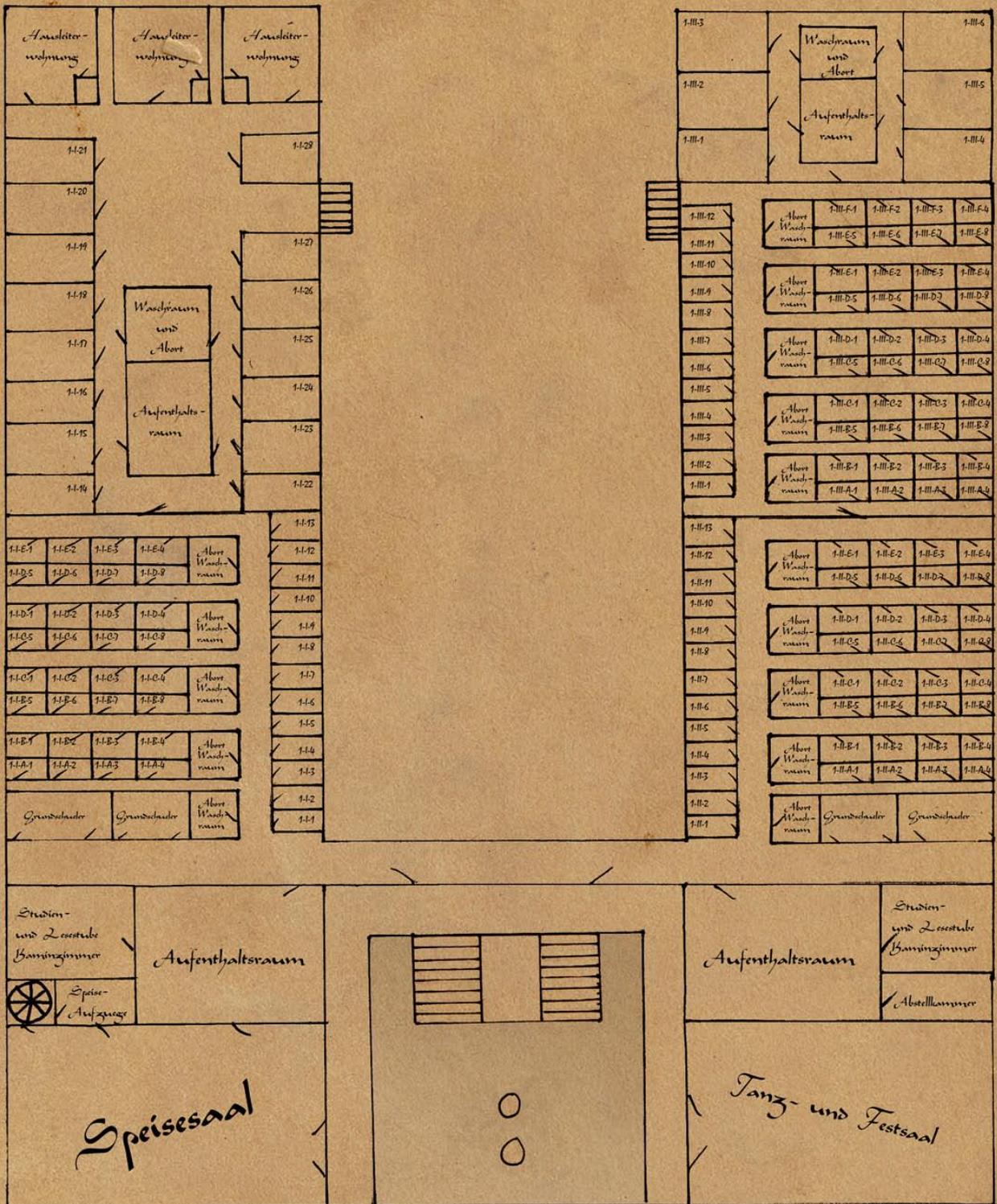


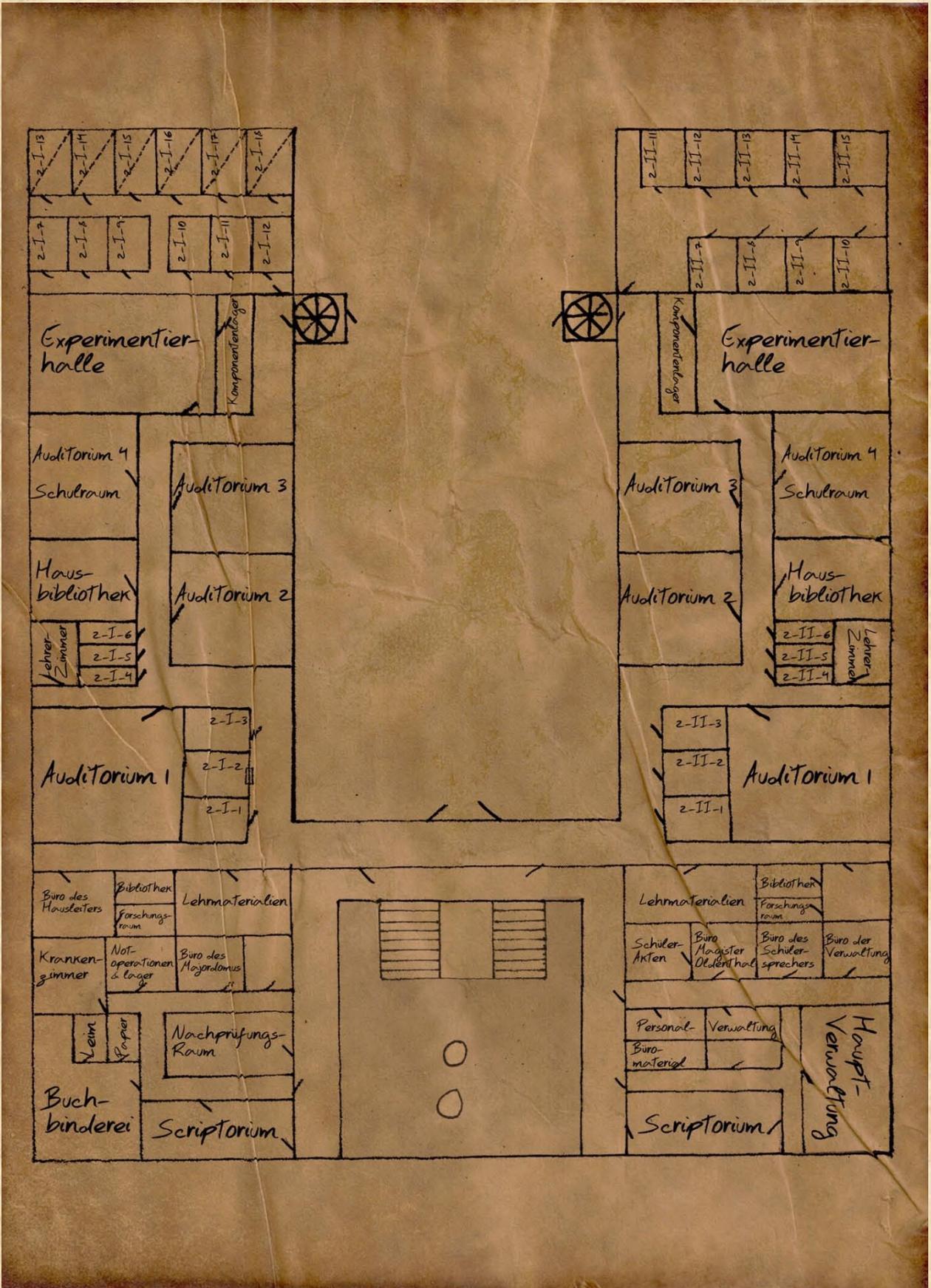
Töpfer

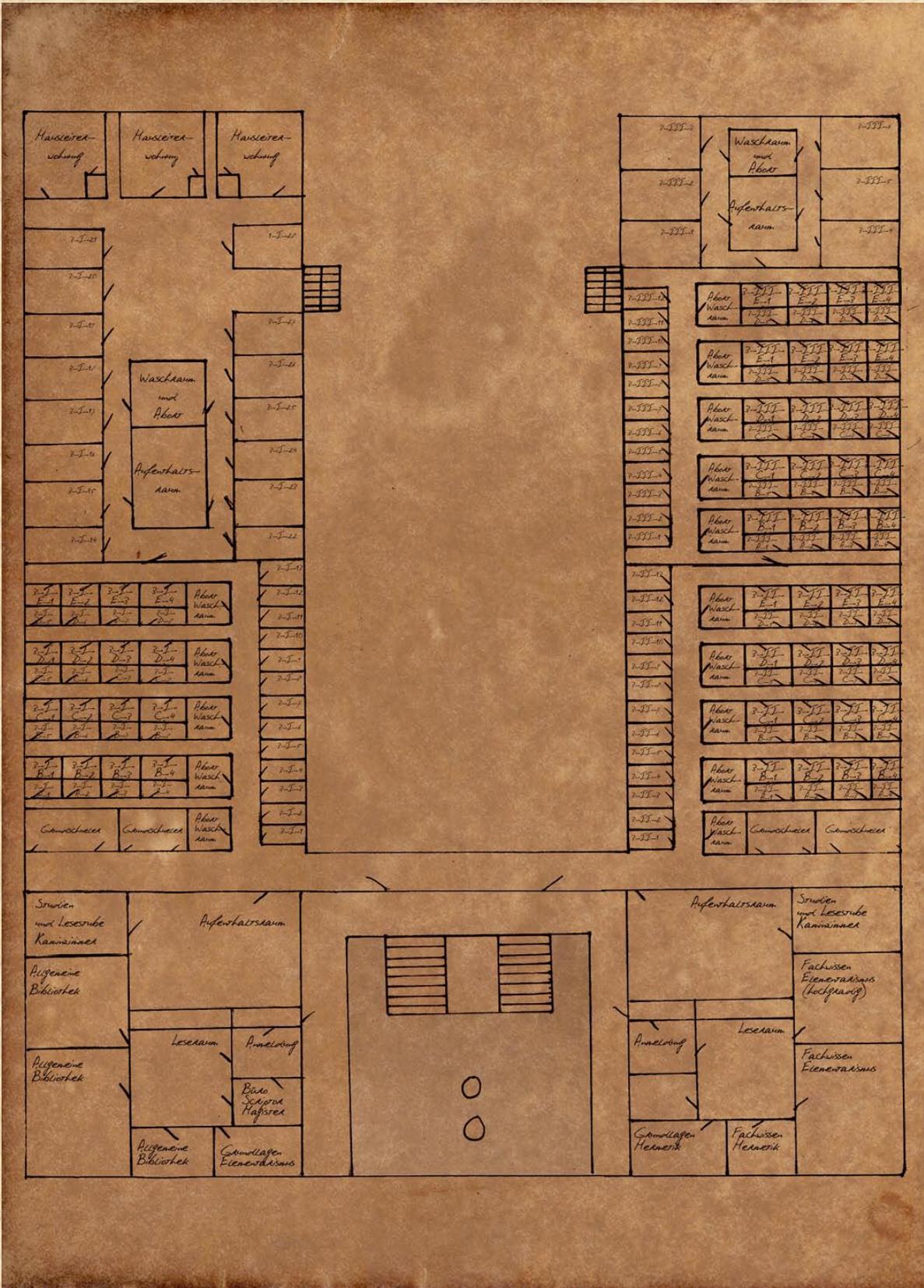


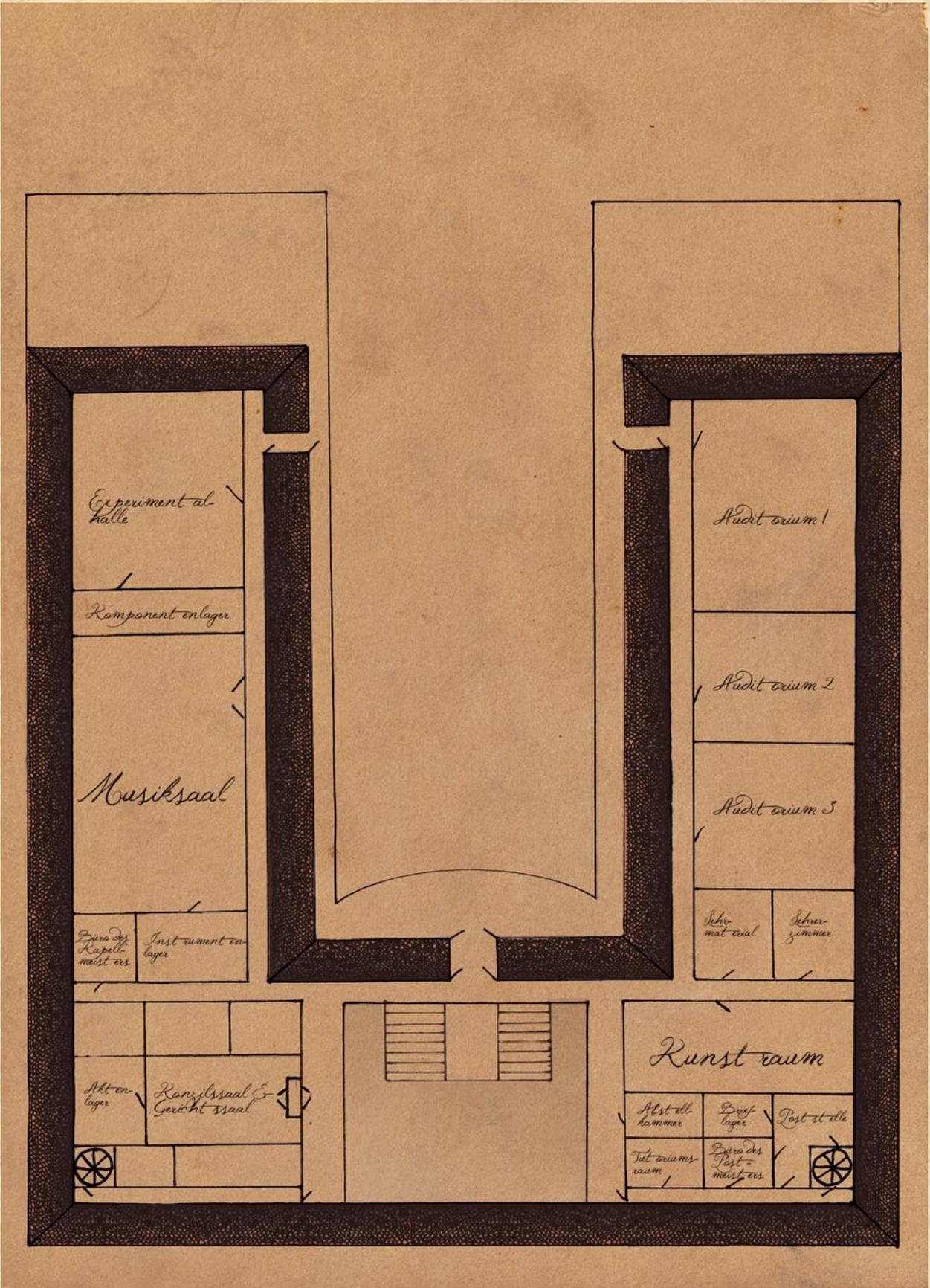














## Power Plot Girls

Anke findet es gut

Tim ist schuld

klärt es bitte mit Néo

Thomas, für, die, Kommatas,

Lina trägt ein Kettentop

Und Alf glänzt hübsch in Abwesenheit

## Anhänge

1. Akademiebrief
2. Tutor-Laufzettel



# Akademia

## Cantus Harmoniae zu Tharemis

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Schüler: \_\_\_\_\_

Tutor: \_\_\_\_\_

Bemerkung: \_\_\_\_\_





# Akademia

## Cantus Harmoniae zu Tharemis

### Akademiebrief

Durch Recht und Gesetz erklären wir, daß

**Eran Elendis**

Mitglied der altehrwürdigen Academia  
Cantus Harmoniae ist, und berechtigt den Titel

**Scolarius Flama**

zu tragen.

Dieses Dokument entspricht in allen Belangen einem Gesellenbrief, und hat als solcher behandelt zu werden.  
Die Academia Cantus Harmoniae steht für die Rechtsvertretung des Trägers ein, sowohl in Prozessen des Zivilen,  
wie auch des Strafrechts, übernimmt jedoch nicht die Verantwortung für begangene Taten.  
Der Träger ist in allen Belangen den Statuten der Academia Cantus Harmoniae Condrianis unterworfen.

**Zu Urkund dessen gilt unsere Unterschrift und das Siegel  
der Ehrwürdigen Academia Cantus Harmoniae**



Konzil der Academia Cantus Harmoniae

Tharemis, 15 Tag des April im Jahre 9 AF

