

Graumagier des Direkten Weges zu Gerasim

An der Schule des Direkten Weges zu Gerasim lernen Menschen und Elfen einander kennen und erforschen gemeinsam die Magie der Bewegung. Abgänger treten der Welt sehr offen gegenüber und kennen meist keinerlei Ständedünkel. Sie sind aufgeschlossen und praktisch veranlagt, und gelten als so freigeistig, dass man ihnen nicht überall in der Magierschaft Respekt entgegenbringt.

Der Unterricht findet mitnichten hinter verschlossenen Akademietüren statt, sondern an wechselnden Orten rund um Gerasim. Stammen die Schüler nicht aus dem Ort selbst, werden sie kurzerhand bei ansässigen Familien untergebracht. Einen festen Stundenplan oder eine Trennung der Jahrgänge gibt es kaum, und die Schüler werden zum eigenverantwortlichen Lernen angeregt. Dabei steht ihnen eine kleine gildenmagische Bibliothek ebenso zur Verfügung wie die Weisheit zahlreicher Elfen vor Ort.

Die wenigsten Gerasimer Magier übernehmen eine Stellung an einer Akademie oder bei Hofe.

Viele Absolventen bereisen lieber im Auftrag der Völkerverständigung oder schlicht aus Abenteuerlust die Welt. Dass die meisten von ihnen dabei ausgesprochen aufgeschlossen und kontaktfreudig sind, versteht sich von selbst.



Ausrüstung und Tracht

Zwar gehört die Akademie von Gerasim der Großen Grauen Gilde des Geistes an, aber dennoch ist man hier sehr pragmatisch eingestellt, was die Kleiderordnung angeht. Bequeme Hosen und Hemden sind wichtig für die Gesten der Bewegungsmagie und weite, wallende Roben sind da nicht immer praktisch. Meist tragen die Gerasimer daher Kleidung, deren Schnitt von den leichten Bauschgewändern der Elfen inspiriert ist und wandertaugliches Schuhwerk.

Besonders beliebt sind Zauberstäbe aus dem Holz der Kastanie, die gerne auch als Wanderstecken genutzt werden. Einige Absolventen bevorzugen jedoch auch kürzere Stabvarianten, um mit besonders leichtem Gepäck unterwegs zu sein.

Graumagier (Schule des Direkten Weges zu Gerasim)

Professionspaket

AP-Wert: 314 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit) (-10 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim

Kampftechniken: Raufen 8, Hiebaffen oder Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2

Gesellschaft: Etikette 1, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3

Natur: Fährtsensuchen 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 1, Magiekunde 3, Rechnen 3, Rechtskunde 1, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 2

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Blütenduft, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Attributo (Klugheit) 6, Axxeleratus (Elfen) 7, Balsam 6, Motoricus 5, Movimento 6, Transversalis 4, Wirbelform 5

Empfohlene Vorteile: Flink, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Naiv), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister), Wahrer Name

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile)

Ausrüstung und Tracht

Die Bekleidungsvorschriften des Codex Albyricus werden beachtet, jedoch nicht ohne auch auf die aktuelle und häufig wechselnde höfische Mode Rücksicht zu nehmen. So besitzt ein Kusliker oft den vollen Satz an Magiergewändern und gleich mehrere Konventsroben. Die Farbgebung und der Schnitt entsprechen meist den Vorgaben, allerdings werden sie nicht selten reich verziert und ausgestaltet. Auch beim Magierstab aus Zyklopedezeder oder exotischem Mohagoni oder der Anschaffung einer kleinen Reisebibliothek werden keine Kosten gescheut. Als Antimagier nutzen die Kusliker auch gelegentlich das Bannschwert, wobei jedoch nicht jeder Absolvent darüber verfügt.

Graumagier (Halle der Antimagie zu Kuslik)

Professionspaket

AP-Wert: 320 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik

Kampftechniken: Fechtwaffen 9, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Reiten 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Tanzen 2, Zechen 1

Gesellschaft: Betören 1, Einschüchtern 1, Etikette 6, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Mechanik 1, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 5, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Ordentlich, Schminken, Signatur; Einflussbann 7, Disruptivo 5, Gardianum 6, Hellsichtbann 5, Illusionsbann 5, Sensibar 6, Telekinesebann 4

Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Seelenkraft, Reich

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verwöhnt), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Adelshaus)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Hässlich, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Unfrei

Graumagier der Halle der Antimagie zu Kuslik

Die Halle der Antimagie zu Kuslik bringt die Elite der horasischen Leib- und Hofmagier hervor, und die allermeisten Eleven sind selbst von adliger Abstammung. Entsprechend hoch sind die Ansprüche der Schüler an sich selbst, was aber auch oftmals mit einer gewissen Arroganz einhergeht. So blicken Absolventen oft auf die Abgänger anderer Akademien herab.

Die Lehrmeister fördern dieses Denken zudem durch die Zuteilung auf Flure, die jeweils andere mächtige Gönner haben, und befeuern so auch die innerschulische Konkurrenz an der Akademie. Diese spornt die Schüler in ihren zahlreichen schriftlichen Prüfungen und öffentlichen Debatten zu Höchstleistungen an, und an der Schule geknüpft Feind- und Freundschaften können ein Leben lang halten. Auch die religiöse Bildung kommt nicht zu kurz in Kuslik. Einige Unterrichtsstunden werden von Geweihten der Hesinde und – ungewöhnlich für eine Akademie der Grauen Gilde – des Praios gehalten.

Derart ausgebildet, sind die Kusliker Antimagier bereit für das höfische Parkett und die Intrigen des Adels.

Manch ein Absolvent wird durch seine Verbindungen selbst zum wichtigen Faktor im Spiel um die Macht. Eine lukrative Anstellung findet ein Magier aus der Halle der Antimagie fast sicher. Vielleicht hat er aber nach der Schulzeit vorerst genug von höfischer Intrige, der Auftrag eines adligen Gönners entsendet ihn in ferne Lande oder die Neugier treibt ihn hinaus, die Welt mit eigenen Augen zu sehen.

