

Zauberschule zu Bagfua

genauer Name: nazir ma'had bagfuarach, ul sahibir al'friitim wa ribhalar shafirhum
(neue Akademie zu Bagfua, Dämonen zu beherrschen und ihre Macht zu nutzen)

Spezialgebiet: keines (s.u.)

Ausrichtung: noch keine (s.u.)

Akademieleiter: Neriman Bey el-alam ibn Dschelef ibn Jassafer

Zahl der Lehrmeister: bisher nur 4

Zahl der Schüler: bisher nur wenige

Beschreibung:

Wer den Mhanadi aufwärts segelt und die prächtigen Städte des Balash hinter sich gelassen hat - Khunchom die Neunflüssige, Rashdul die unschätzbare Alte, Mherwed die Blume des Kalifats - und bei Samra beschließt, nicht in den Gadang einzubiegen, sondern weiter auf dem Altehrwürdigen zu reisen, der erreicht bald die kleine Stadt Bagfua an der Mündung des Bâguf, die beschaulich zwischen Wiesen, Gärten und Zypressenhainen am Nordufer liegt. Ein verschlafenes Städtchen, nicht arm, nicht reich; etwas ländlich, doch über den Flußhandel mit Neuigkeiten versorgt; wo Tulamiden leben wie seit eh und je. Alte, vielfach ausgebesserte Mauern schützen die Stadt rundum, unterbrochen nur durch wohlbewachte Tore und den kleinen Fischer- und Handelshafen. Hütten, Häuser und die typisch mhanadistanischen Turmbauten aus Bruchsteinen und Lehmziegeln drängeln sich dicht an dicht, von einem labyrinthischen Gewirr von Gassen und Treppen durchzogen. Wie vielerorts am Mhanadi leben Rastullahgläubige und Anhänger der Zwölfe dicht beisammen, wobei einige der letzteren auch noch Erinnerungen an alte, vor-zwölfgöttliche, tulamidische Götterkulte pflegen. Es gibt einen Tempel des Flußgottes Efferd und ein Bethaus des Rastullah, und die Übergänge zwischen den Religionen sind fließend. Nichts an Bagfua ist bemerkenswert, mit Ausnahme der neugegründeten Schule der Magie. Der Leiter derselben, Neriman Bey, ist schon seit einigen Jahren der Herrscher der Stadt. Er stammt aus Rashdul, ist ein Sohn des berühmten Dschelef ibn Jassafer und Halbbruder der mittlerweile verstorbenen kurzzeitigen Magokratin Rashduls, Belizeth Dschelefsunni. Für den Sohn einer hesindegläubigen Balashidin war von Anfang an klar, daß er neben Vater und älterer Schwester in Rashdul keine Aussicht auf Karriere haben würde. So verließ er die Pentagrammakademie sofort nach seinem Abschluß in Dämonologie, zog von Punin bis Al'Anfa durch Aventurien, und kehrte schließlich in die Heimat zurück, wo er es verstand, sich durch Bezwingen von Chimären und Dämonen (wer immer die dort auch freigelassen haben mag...) bei den Stadtvätern der netten Kleinstadt Bagfua einzuschmeicheln. Er heiratete Töchter aus guten Familien des Ortes und eine des Emirs von Mhanessipur, wurde durch dessen Fürsprache zum Bey ernannt, seine (längst bestehende) Herrschaft über die Stadt also vom Kalifen bestätigt, regiert seitdem ohne größere Probleme und genießt seinen Wohlstand. Nachdem Rashdul von Sultan Hasrabal übernommen und die dämonologische Fakultät geschlossen worden war, zogen einige Lehrer und Schüler von dort nach Bagfua, um sich unter den Schutz ihres Kollegen zu begeben. Dieser wies ihnen seinen Sommerpalast außerhalb der Stadt zu und organisierte einen provisorischen Lehrbetrieb. Eine Magierakademie, so denkt er sich, könnte nützlich sein, falls Sultan Hasrabal eines Tages versuchen sollte, sein Territorium auch nach Westen auszudehnen. (Der - ohnehin noch in den Kinderschuhen steckende - Akademiebetrieb ist deswegen auch mehr auf die Ausbildung praxisorientierter Zauberer ausgerichtet, die eines Tages Neriman Bey zur Hand gehen können, und weniger auf Forschung, als bei einer durchschnittlichen Akademie.)

Das Akademiegebäude ist ein typischer tulamidischer Palast, aus weißem Marmor und dem hellen Sandstein des Khoramgebirges erbaut, mit anmutigen Minaretten, zierlichen Spitzbögen und einem freitragenden Kuppeldach über dem Hauptgebäude. Es befindet sich auf einem Hügel, vor Hochwasser gut geschützt und durch Mauern gegen Ferkinaüberfälle und allzu neugierige Blicke gesichert. Schon von Weitem sehen Heranreisende den weißen Palast, der wie eine Wolke über den Gärten und Feldern des Mhanaditals zu schweben scheint. Hat man am Tor Einlaß erhalten, betritt man eine prächtige Gartenanlage mit aus dünnem Silberdraht gearbeiteten Vogelkäfigen, in denen die schillerndsten Paradiesvögel gehalten werden; dahinter die Eingangshalle voller farbenfroher Wandteppiche, wo stets edles Räucherwerk seinen Duft verbreitet. Die weiteren Räume müssen ebenso prunkvoll sein, doch nur wenige Besucher wurden bisher eingelassen. Denn die Schule verfügt nicht nur über Wohn-, Studier- und Wirtschaftsräume, einen großen Festsaal und eine kleine Bibliothek. Sondern es gibt auch Beschwörungsräume; wohlgesichert durch magische Bannzeichen, die fest in Wände und Türschwellen eingelassen sind, und durch andere Artefakte. Und es gibt sogar einen sorgsam verborgenen Chimärenstall -

denn Chimärenbau ist von den Gilden verboten worden und soll daher keinem gesetzestreuen Gast zu Gesicht kommen. Man muß sich ja nicht künstlich vermeidbaren Ärger einfangen...

Noch ist dies nur eine Privatschule, die keiner Gilde angehört. Für die (bisher sehr wenigen) Absolventen spielt das keine große Rolle. Im gesetzlosen Mhanadistan kommt man auch ohne Gildensiegel gut zurecht. Nur wer ins Mittel- oder Horasreich einreisen will, wo jeder Magier ohne Gildensiegel unbarmherzig verfolgt wird, wenn er als Magier erkannt wird, muß sich darum Gedanken machen. Doch auch dieses Problem ist lösbar: Einer der Exilanten hat den alten Siegelstock von Rashdul mitgebracht...

Obwohl Neriman Bey das Gildenwesen der Güldenländer verabscheut, genau wie ihre starre Einteilung in Spezialgebiete, ihren intoleranten Zwölfgötterkult und den Rest ihrer barbarischen Sitten, hat er inzwischen Anträge auf Mitgliedschaft bei der grauen und der schwarzen Gilde eingereicht, da er hofft, als anerkannte Spektabilität mehr Schüler und Magister bekommen zu können. Wann und wie über diese Anträge entschieden werden wird, steht in den Sternen.

Neriman Bey ist ein gläubiger Mensch, der sich nicht den Dämonen unterwirft und der jeden Pakt strikt ablehnt, sondern Boron-Visar, Ras'Ragh und Rastullah und noch viele mehr gleichermaßen als verehrungswürdige Wesen ansieht, sich selbst aber ganz der Alleswandelnden Schlangenherrin Hesinde verschrieben hat. Seine Philosophie ist, daß Dämonen nur Werkzeuge sind, die man für sich arbeiten läßt wie jeden anderen Sklaven auch. Man muß sie nur wirklich fest beherrschen. Würden sich mehr Menschen dieser Sichtweise anschließen und die Macht der Dämonen sinnvoll nutzen, würden auch nicht so viele machthungrig zu den Heptarchen laufen, meint er.

Veränderungen der Talentwerte:

Wer sich Dämonen und Sklaven hält, braucht sich selbst nicht abzurackern: alle Handwerkstalente außer Abrichten, Malen und Singen -1; alle Naturtalente außer Pflanzen- und Tierkunde -1 (auf Tierkunde gibt es sogar einen Punkt Bonus); Klettern -1. Bei Beschwörungsritualen müssen die korrekten Bannkreise und Schutzzeichen natürlich richtig sitzen (Malen/Zeichnen, Lesen/Schreiben je +1), genau, wie das Herstellen von Beschwörungskerzen, Zauberkreiden und dergleichen äußerst wichtig ist; auch auf günstige Sternkonstellationen lernt man zu achten (Alchimie, Sternkunde je +1). Selbstverständlich müssen die Schüler die Sprachen lernen, in denen die wichtigsten Fachbücher verfaßt sind (alte Sprachen +1). Der Abgänger fühlt sich sehr wohl in der tulamidischen Gesellschaft (Lügen+1, Etikette+1, Feilschen+1). Der tulamidischen Tradition folgend übt er auch oft den Tanz der Mada und verwandte Formen der Bewegungsmeditation ohne (Ringen+2) und mit Waffe (Dolche+1); andere Kampftalente werden dagegen vernachlässigt (alle -1). Abgerundet wird die philosophische Ausbildung durch intensiven Geschichtsunterricht, der besonders auf Magiermoghule, Skorpion- und Magierkriege sowie Borbarads Wirken eingeht und an deren Beispielen aufzeigt, was man mit Magie alles erreichen kann - daß man sich aber auch vorsehen muß (Geschichtswissen +2, Kriegskunst +1, Staatskunst +2). Die Boni und Mali für die Herkunft "Tulamide" aus MSuZ sind in diesen Modifikatoren bereits enthalten.

Hauszauber:

Furor, Heptagon, Stein wandle (jedoch nicht Totes handle), **Mutabili (je +4); Pentagramma, Salander (je +2); Gardianum, Wagemut (je +1)**

sonstige Formeln (keine Hauszauber):

In Bagfua widmet man sich der eigentlichen Dämonenbeschwörung sowie dem Chimärenbau, kombiniert mit unterstützenden Zaubern (wie dem *Wagemut*) und Zaubern des Schutzes und der Austreibung. Nicht gelehrt wird dagegen Nekromantie (*Skelettarius*, *Totes Handle*, *Nekropathia*) und auch nicht *Tlalucs Odem*, denn man möchte sich bewußt von den brabaker Leichenfledderern absetzen.

Erfahrungsgemäß dienen Dschinne und andere Elementarwesen einem Dämonenbeschwörer nur ungern und unzuverlässig, also lohnt es sich nicht, sich mit ihnen näher zu beschäftigen (alle Formeln aus dem Gebiet Beschwörung Elementarer Kräfte -2 und nicht zu Anfang wählbar).

Geisterbeschwörung ist etwas für Schamanen und andere Spinner (*Geister beschwören*, *Geister austreiben* je -1), die nie aus dem Schatten ihres Urgroßvaters heraustreten, und Verständigung desgleichen (alle -1). (Das gilt auch für den *Unitatio*, der sonst Beschwörern empfohlen wird. In Bagfua verläßt man sich lieber auf Paraphernalia als auf notorisch unzuverlässige Mit-Beschwörer, nach dem Motto: "Selbst ist der Magiermoghul!". Die Schüler können den *Unitatio* aber, wenn sie wollen - und mit der Verachtung ihrer Lehrer leben können - aus den Büchern lernen, nur eben mit dem Malus von einem Punkt.)

Für jemanden, der Dämonen beschwört, ist es ungemein wichtig, diese Wesenheiten nötigenfalls mit roher Gewalt austreiben zu können (*Fulminictus*, *Ignifaxius* je +1), wobei es nützlich ist, den Zauber schon vorbereitet zu haben (*Applicatus* und *Arcanovi* werden unmodifiziert gelehrt). Ansonsten wird die Kampfmagie allerdings etwas vernachlässigt (alle übrigen Kampfzauber je -1). Der *Caldofrigo*, den man schon in Rashdul kannte, wird gelehrt (ohne Modifikation); alle Aufzeichnungen über den *Pandaemonium* sind dagegen leider in Rashdul zurückgeblieben. Aus ganz anderen Gründen werden den Schülern einige für teuer Geld aus Zorgan und Festum eingekaufte Sprüche ans Herz gelegt: *Weihrauch Rose*, *Ohne Ahle*, *Ohne Kamm*, *Ohne Seife* (alle unmodifiziert) -

auch ein Dämonologe ist ein gepflegter Magier und kein Tlalucswurm. Ein großer Triumph war für die neue Schule die Rekonstruktion eines verloren geglaubten Spruches aus alten Aufzeichnungen: *Spinne Egel* wird in Bagfua gelehrt (unmodifiziert). Den *Klarum Purum* (unmodifiziert) übt man, weil man beim Chimärenbau viel mit Schlangen und Skorpionen arbeitet. Im übrigen ist das gildenmagische Allgemeingut natürlich auch hier bekannt (siehe Compendium Salamandris).

Borbaradianersprüche werden systematisch bekämpft (entborbaradisierte Formeln wären zulässig, nur kennt man sie hier noch nicht), um Druiden-, Hexen- und Elfenmagie kümmert man sich nicht besonders, und Schelmensprüche sind völlig unbekannt. Definitiv unbekannt sind Sprüche wie *Weißer Mähne*, *Komm Kobold* oder *Krähenruf*, die kein Gildenmagier kennt, auch wenn sie regeltechnisch bei der Dämonenbeschwörung einsortiert sind.

Und das ganze nochmal zusammengefaßt: Die folgenden Sprüche zusätzlich zu den Hauszaubern sind ausdrücklich bekannt:

Horriphobus, Spinne Egel, Foramen, Motoricus, Balsamsalabunde, Klarum Purum, Analüs Arcanstruktur, Odem arcanum, Sensibar, Duplicatus, Weihrauch Rose, Blitz dich find (-1), Fulminictus (+1), Ignifaxius (+1), Plumbumbarum (-1), Unitatio (-1), Arcano psychostabilis, Armatruz, Charisma, Fingerspiel, Empathie, Gewandtheit und..., Klugheit Wissen, Muskelstärke, Ohne Kamm, Applicatus, Arcanovi, Caldofrigo, Claudibus, Flim Flam, Ohne Ahle, Ohne Seife.

Weil die Schule zur Zeit nur über wenig Lehrpersonal verfügt (wobei der Akademieleiter hauptberuflich seine Stadt zu regieren hat und sich nur wenig um die Schule kümmern kann) und auch nur wenige Bücher ihr Eigen nennt, werden eigentlich nur diese genannten Zauber gelehrt. Selbst Zauber wie *Hellsicht trüben*, *Bannbaladin*, *Respondami* oder *In dein Trachten*, die an anderen Akademien Standard sind, gehören in Bagfua nicht zum Lehrplan. Wenn man einen bagfuaner Absolventen erstellt, sollte man hauptsächlich unter den genannten Sprüchen auswählen.

Anmerkungen 1 (zur Akademie):

Damit die Schüler eine reelle Chance haben, die Dämonen, die ihnen dienen sollen, auch wirklich zu beschwören und zu kontrollieren, bezaubern sie schon während ihrer Ausbildungszeit ein magisches Schwert (siehe MDSA, Seite 56). Sie müssen dafür keine Probe ablegen; die erforderlichen 3 permanenten ASP müssen sie allerdings investieren. (Genau genommen wird in der Regel ein tulamidischer Krummdolch verwendet, der regeltechnisch dem Khomer Hiebdolch / Waqqif, dem Langdolch oder dem Kurzsword entsprechen kann.)

Anmerkungen 2 (zur Kultur der Tulamiden):

Bagfua liegt in Mhanadistan, dem Stammland der Tulamiden, entfernt und abgeschieden von den Siedlungsgebieten anderer Völker. Da die Akademie noch kaum bekannt und schon gar nicht angesehen ist, kommen die Schüler vor allem aus der näheren Umgebung und der weitläufigen Verwandtschaft des Akademieleiters, der Magister und der reicheren Einwohner Bagfuas. Sie sind also Tulamiden. Aus diesem Grund sind die Talentmodifikationen für tulamidische Herkunft schon in die Talentmodifikationen, die die Akademie vermittelt, eingeflossen. Es dürfte kaum einen triftigen Grund geben, warum ein Mittelländer oder sonst ein Angehöriger eines anderen Volkes sich nach Bagfua verirren und dort ausgebildet werden sollte. (Novadis gibt es zwar in der Gegend, doch ziehen sie die rastullahgefällige Zauberschule zu Mherwed vor.) Selbst wenn aber ein Mittelländer in Bagfua seine Ausbildung erhalten sollte, dann würde er doch dabei tulamidisch erzogen werden und sich nachher kaum anders als ein Tulamide benehmen. Wir empfehlen daher, nicht krampfhaft Mittelländer oder gar Thorwaler nach Bagfua zu zwingen, um sie mit den Werten der Akademie auszustatten, sondern den bagfuaner Magier als Tulamiden zu spielen. *Den* bagfuaner Magier, denn bei den Tulamiden sind - anders als bei den Mittelländern - Männer und Frauen nicht gleichberechtigt und werden nicht gleich erzogen. Zwar ist es nicht völlig ausgeschlossen, daß eine Frau in Bagfua studiert. Sie wäre dann aber eine seltene Ausnahme unter lauter männlichen Magiern, die ihr ständig zu verstehen geben, daß sie eigentlich verheiratet gehört und als treue Dienerin ihres Gemahls im Harem leben sollte, während Magie nur etwas für Männer ist. Ihr Rollenspiel sollte entsprechend ausfallen. Es ist für sie nicht selbstverständlich, anerkannt zu werden und dazuzugehören.

Tulamiden sind meist von mittelgroßem Wuchs, mit scharf gezeichneten, hell- bis dunkelbraunen Gesichtern und von vorwiegend schwarzer Haar- und Augenfarbe. Die vornehmeren Familien allerdings neigen zu etwas kleinerem Wuchs und weicherem Gesichtszügen, da Kinder eines freien Tulamiden mit einer Mohasklavin als freie Tulamiden voll erbberechtigt zur Familie gehören. Denn was die Tulamiden von den Mittelländern abgrenzt ist nicht nur die andere Sprache (Tulamidya - dies ist auch die Unterrichtssprache in Bagfua), sondern auch die Sitten sind sehr unterschiedlich. So praktizieren die Tulamiden Sklaverei, wohingegen ihnen ein Ständewesen wie bei den Mittelländern mit ihrer Adelskaste unbekannt ist. Ein Mann wird nach seiner Macht und seinem Reichtum beurteilt; ein freigelassener Sklave, der es zu Reichtum gebracht hat, ist angesehener als ein verarmter Prinz. Weiterhin ist die Vielehe üblich; ein tulamidischer Mann kann so viele Frauen haben, wie er sich leisten kann, was durchaus auch wörtlich zu verstehen ist: Brautkauf ist üblich, haben die Frauen doch ohnehin kaum mehr Rechte als die Sklaven. Bemerkenswert ist auch die Erbteilung der Tulamiden. Sie erfolgt

nicht beim Tod des Vaters, sondern wenn der Sohn ein gewisses Alter erreicht hat.

Als Tulamiden im engeren Sinne bezeichnet man heute nur noch die zwölfgöttergläubigen Bewohner der Flußtäler Südostaventuriens, die kulturell an das diamantene Sultanat anknüpfen. Davon zu unterscheiden, obwohl von der gleichen Herkunft, sind die rastullahgläubigen Novadis, die Aranier mit ihrer eher matriarchalischen Kultur, die ausgewanderten Stämme wie Almadaner und Norbarden, und die wilden Ferkinas der Hochländer und Gebirge. Auf diese Tulamiden im engeren Sinne bezieht sich die obige Beschreibung der Kultur, und diese stellen auch die meisten Einwohner von Bagfua und die Schüler der Zauberschule.

Dokumente über die Sprache Tulamida und über fliegende Teppiche kann man auf der folgenden Seite herunterladen: <http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/Martin.Kind/dsa/fasar/schatz.htm>

Mhanadistan und damit Bagfua ist eine Gegend, wo weder die Kirchen noch die Magiergilden großen Einfluß haben. Magier müssen hier nicht fürchten, von der Inquisition verfolgt zu werden. Niemand zwingt sie, sich ein Gildensiegel eintätowieren zu lassen, wenn sie das nicht wollen. Niemand zwingt sie, die Kleiderordnung der Gilden einzuhalten. Und die Gesetze des Mittelreichs über Beschwörung und Einsatz von Dämonen gelten ganz eindeutig nicht. All das wird erst bedeutsam, wenn ein solcher Magier in eins der streng regierten Reiche wie Mittelreich, Bornland oder Horasreich einreist. Einem Magier ohne Gildensiegel, der als Magier auffällt, droht im Mittelreich der Tod. Ein Magier mit Gildensiegel (mit dem geklauten rashduler Siegel z.B.) dagegen hat sich dort an die Gesetze zu halten, und ein Bagfuaner, der es gewohnt ist, sich in Seide zu kleiden und einen Turban zu tragen, könnte einigen Ärger bekommen, da die Kleiderordnung für reisende Magier schlichtes helles Leinenzeug und einen spitzen Hut vorsieht. Hier beginnt das Rollenspiel...

Anmerkungen 3 (zu den Startzaubern von Magiern):

Zitat aus dem Heft "Die Magie des Schwarzen Auges" aus der Box "Götter, Magier und Geweihte", Seite 20: *"Die Steigerungsversuche für Talente und Zauberkünste stehen dem Magier - und, in ihrem jeweiligen Umfang, auch allen anderen Zauberkundigen - zum ersten Mal zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn (also praktisch beim Erreichen der 1. Stufe) zur Verfügung. Er kann sich zu diesem Zeitpunkt mit diesen Würfen weitere Zauber verfügbar machen, indem er einen Steigerungswurf in den entsprechenden Zauber investiert, und dadurch (wenn die ZF jetzt -5 oder mehr beträgt) die aktive Kenntnis erlangen. Diese Auswahl sollte er jedoch seiner Vorgeschichte anpassen: Es gibt z.B. kaum einen Grund, warum ein erststufiger Illusions-Magier den KLICKERADOMMS von einem Schelm erlernt haben sollte, auch wenn dies regeltechnisch möglich ist."*

Nochmal etwas ausführlicher: Die Anzahl der Zauber, mit denen ein Held erster Stufe ins Abenteuerleben startet, ist weder auf die Hauszauber noch auf genau 13 Sprüche begrenzt. Der Held kann bereits auf der ersten Stufe deutlich mehr Zauber kennen. Das gilt für Magier, Elfen, Halbelfen, Geoden, Schelme, Scharlatane, Hexen, Druiden und Druidoschamanen gleichermaßen. (Jedoch nicht für Magiedilettanten, Sharisad und einfache Schamanen.) Jeder derartige Held verfügt auf jeden Fall über seine Hauszauber. Das sind bei Magiern die "Hauszauber", bei den anderen Heldentypen die jeweils 13 Zauber, die bei dem Heldentyp angegeben sind. Darüber hinaus kann der Held während seiner Ausbildung schon weitere Zauber gelernt haben. Daß er sich während seiner Lehrzeit mit weiteren Zaubern befaßt hat, weist er nach, indem er diese betreffenden Zauber bei der Charaktererschaffung (von Stufe 0 auf Stufe 1) steigert. Natürlich kann er nur solche Zauber während seiner Ausbildung gelernt haben, die ihm auch jemand beibringen konnte; verschollene Zauber oder Hexen-Geheimwissen kommen für einen Magier also nicht in Frage. Man muß da sorgfältig auswählen. Hinweise, welche Zauber unter Magiern bekannt sein könnten, welche dagegen exotisches Geheimwissen darstellen, finden sich im CC (Codex Cantiones) aus der Box "Götter, Magier und Geweihte" in den Meisterinformationen bei den einzelnen Sprüchen. Der Meister hat immer das letzte Wort. Bagfuaner sollten ihre zusätzlichen Startzauber, die sie zusätzlich zu den Hauszubern gelernt haben, hauptsächlich unter den aufgezählten "sonstigen Zaubern" auswählen. Selbstverständlich muß man nicht alle diese Zauber nehmen, man kann sich auch mit weniger begnügen. Wer noch ganz andere Zauber aus dem CC will, sollte das unbedingt mit dem Meister absprechen.

Anwenden kann ein Zauberer einen Zauber nur dann, wenn die ZF -5 oder besser ist, und der Zauber Hauszauber ist oder schon mindestens einmal gesteigert wurde. Wenn es wegen niedriger Start-ZF nicht möglich ist, die ZF für einen Zauber bei der Charaktererschaffung auf -5 anzuheben, darf der Zauber aber trotzdem gewählt werden. Die ZF kann auf die erste Stufe gesteigert werden, und der Held weist damit nach, daß er während seiner Lehrzeit diesen Zauber kennengelernt hat. Er kann ihn aber noch nicht anwenden; das geht erst ab ZF -5. Dafür braucht er in seiner späteren Laufbahn noch Nachhilfeunterricht. Es können also auch solche Zauber gewählt werden, deren Start-ZF weit unter -5 liegt, wenn der/die Lehrmeister/in bzw die Akademie diese Zauber beherrschte. Man hat nur nicht sofort was davon.

Selbstverständlich kann der Magier während seiner Abenteuerlaufbahn noch weitere Sprüche dazulernen, wenn er jemanden findet, der sie ihm beibringt, oder wenn er sie aus einem Buch lernen kann.