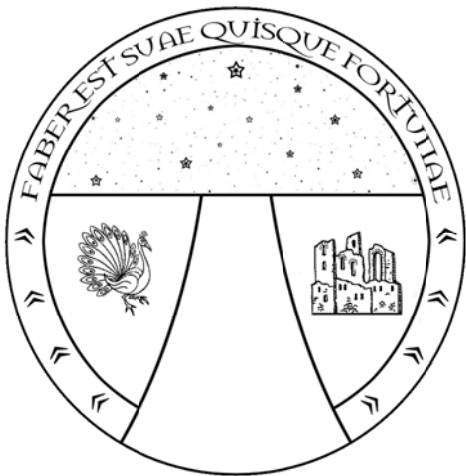


# Phexgefällige Akademie der Avesgemeinschaft zu Phexcaer



Das Konzept einer Akademie für Abenteurer ist noch relativ neu auf Aventurien. Mahaduk ibn Cherek el-Fennq, der Akademiegründer ist Akoluth der Phexkirche, ehemaliger Soldat, erfolgreicher Abenteurer und Glücksritter. Er möchte seine Erfahrungen und sein Wissen an junge aufstrebende Abenteurer weitergeben. Sie sollen damit den Gefahren der Abenteuer besser trotzen können.

Die Akademie liegt im fernen Städtchen Phexcaer und ist in einem Teil des dortigen Phextempels untergebracht, der eigens für die Akademie angemietet wurde.

Die Schüler bekommen dort theoretische sowie auch praktische Unterweisung, die ihnen von Mahaduk selbst und einigen Gastlehrern, meist ebenfalls erfahrene Abenteurer, nahe gebracht werden.

Die theoretischen Bereiche nennen sich: Aventurische Sprachen, Grundzüge aventurischer Umgangsformen, Überlebenstechniken, Sagen und Legenden, Fallen stellen und erkennen, Heilkunde und Kräuterwissen und aventurischer Glaube.

Die praktischen Bereiche nennen sich: Angeleitete Wildnis-Exkursion in verschiedene Geländetypen, Selbstverteidigung und körperliche Ertüchtigung. Bei der praktischen Ausbildung übernehmen die Eleven gegen Ende vermehrt selbstständig zu lösende Aufträge, die sowohl dem Eleven selber als auch der Akademie und dem Phextempel dienlich sind.

Die Schüler unterzeichnen bei Beginn ihrer Ausbildung einen Vertrag, der unter den Augen des Phex Gältigkeit erlangt und der alle Belange dieser Ausbildung regelt. Sie legen bei Beendigung eine Prüfung ab und erhalten, sollten sie diese bestanden haben, eine Abschlussurkunde. Diese belegt ihre erfolgreiche Teilnahme und soll zukünftige Arbeitgeber davon überzeugen, die durch die Ausbildung an der Akademie erworbenen Fähigkeiten bei der Belohnung zu berücksichtigen.

Die phexgefällige Akademie der Avesgemeinschaft zu Phexcaer finanziert sich ausschließlich durch das Lehrgeld, das die Eleven zu zahlen haben. Sie unterstützt die Kirche des Listigen in Phexcaer.

Ein Studium auf dieser Akademie dauert zwei Jahre und ist für jeden Professionstyp geeignet. Dieses Studium muss jedoch immer mit dem Meister abgesprochen werden.

Es kostet den Schüler eine Lehrgebühr von 300 Dukaten, welche er in Dienstbarkeiten für die Phexkirche und der Abenteurerakademie abarbeiten kann und den Einsatz von 450 Abenteuerpunkten.

Er wird in vielen abenteurerrelevanten Dingen ausgebildet, was sich in Speziellen Erfahrungen auf folgende Talente äußert:

Kampf:	<i>Ringeln oder Raufen</i>
Körperlich:	<i>Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken,</i>
Gesellschaft:	<i>Etikette, Gassenwissen, Sich Verkleiden, Überreden</i>
Natur:	<i>Fallenstellen, Fährtsuche, Fesseln/Entfesseln, Wildnisleben</i>
Wissen:	<i>Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Tierkunde</i>
Sprachen/Schriften:	<i>Sprachen/Kennen [Eine der großen Handelssprachen, oder Thorwalsch oder Orkisch], Lesen und Schreiben [Die dazu passende Schrift]</i>
Handwerk:	<i>Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Kochen, Schneidern</i>

Des Weiteren bekommen die Abgänger der Akademie noch Spezielle Erfahrungen auf:

*Meister der Improvisation, Geländekunde [nach Wahl] und Ausweichen [nur Stufe 1 oder 2]*

Sie erhalten die Sonderfertigkeit: *Ortskenntnis [Phexcaer]*